



POLITECNICO DI MILANO  
Facoltà di Architettura e Società  
Corso di Laurea in Architettura

# Progetto pilota per la musealizzazione dell'isola di Mozia

---

**Autori:** Elisa Alice Bianchi  
Valentina Roderi

**Docente Relatore:** Arch. Pier Federico Caliarì  
**Docente Correlatore:** Arch. Carola Gentilini, Arch. Samuele Ossola  
Arch. Paolo Conforti, Arch. Sergio Savini

A.A. 2008-2009



---

## Introduzione

5

---

### Capitolo\_01

Inquadramento

---

L'isola di Mozia nella storia

9

---

### Capitolo\_02

Il museo esistente

---

Articolazione museologica

45

---

### Capitolo\_03

Lo stato attuale

---

Tra ricerca e abbandono

63

---

### Capitolo\_04

Possibili sviluppi

---

Rinascita di Mozia come isola abitata

79

---

### Capitolo\_05

Comunicare il museo

---

Tra valorizzazione e promozione

99

---

### Capitolo\_06

Comunicazione coordinata

---

Dal concept al merchandising

125

---

### Capitolo\_07

Un nuovo volto per Mozia

---

Manuale di immagine coordinata

151

---

### Capitolo\_08

I risvolti economici

---

Un piano economico per Mozia

171

---

## Bibliografia

183



## Introduzione

---



## La “zattera” di Mozia

### Storia di un’isola tra Archeologia, letteratura e paesaggio

L’isola di Mozia, quasi una zattera sul mare di Marsala, ha subito nel corso dei secoli una quantità di eventi eccezionali. Posto di comando strategico della potenza punica in Sicilia, tragicamente distrutta dai Siracusani nel 376 a.C., all’inizio del secolo venne acquistata da Giuseppe Whitaker il quale intraprese le prime ricerche archeologiche costruendovi un museo. Oggi Mozia, tra storia, letteratura e cronaca, aspetta urgenti interventi operativi per salvaguardare il suo patrimonio archeologico, architettonico e naturalistico.

Mozia è un’isola piccolissima, una zattera tonda che galleggia, fragile, nel cuore dello Stagnone di Marsala. “Sembra infatti, una volta su codeste sponde, di essere penetrati in uno degli impossibili specchi d’acqua che nel deserto si formano illusoriamente ai margini dell’orizzonte, e riflettono palme, cespugli, cammelli in un’acqua limpidissima che non esiste”. Con queste suggestive parole Cesare Brandi introduce Mozia nella sua Sicilia mia, e così Vincenzo Consolo descrive nel Retablo le impressioni di don Fabrizio al suo giungere a Mozia: “Camminando, s’appressava a noi, sorgendo appena da quello spesso mare evaporato il bel teatro delle mure gialle, con torri e porte che lungo la spiaggia concludevano l’isola e il verdeggiare suo di terebinti, palme, ampelodesmi, pini d’Aleppo, ferule, agavi, giunchiglie, nell’intensa e calda, nella corposa luce dello specchio d’acque, luce fenicia, di riflesso porpora, di vetro o di conchiglia, che avvampa e assolve ogni più vera, dura consistenza”.

Sottrarsi al fascino di quest’isola è impossibile, anche per chi vive e lavora e studia a Mozia, isola misteriosa perché ancora le sue case, le sue piazze e i suoi mercati fenici e punici sono nascosti nella terra, sotto i vigneti, i pini ad ombrello e le ferle.

Articolo di Luisa Maria Famà pubblicato dalla Fondazione Whitaker nella rivista Kalòs





## Capitolo\_01 Inquadramento

---

### L'isola di Mozia nella storia



## I Fenici

I Fenici, provenienti dall'area siro-palestinese, abitavano l'attuale Libano in città politicamente e amministrativamente autonome e spesso antagoniste. Verso il 1000 a.C. i mercanti di Tiro, eccellenti costruttori di navi, bravi e coraggiosi navigatori, affrontarono il mare aperto per espandere la loro area commerciale.

Il Mediterraneo divenne ben presto la via incontrastata di questo popolo per dominare e controllare il commercio e forse anche per facilitare i rapporti con gli Etruschi. Il loro raggio d'espansione si ampliò progressivamente fino alle Colonne d'Ercole, alla ricerca di quelle materie prime che alimentavano la loro politica commerciale: oro, piombo, argento, stagno.

La navigazione non si svolse più costeggiando l'Africa. In questa nuova fase espansionistica commerciale i Fenici adottarono la rotta delle isole, dall'Egeo al Mediterraneo Occidentale comprendendo Cipro, Rodi, Cnido, Creta, Malta, Pantelleria e la Sicilia, da dove salpavano per la Sardegna, la Spagna e Gibilterra.

La Sicilia assunse, per l'attività marinara e commerciale dei Fenici, rilevante importanza. Questi navigatori preferivano coste con promontori e isolette che facilitassero l'approdo e fungessero da riparo alle navi, garantendo difesa dal nemico.

Da questa base strategicamente e geograficamente favorevole i Fenici intensificarono i loro rapporti commerciali: dall'Oriente alla Spagna, all'Egitto, alla Francia.

L'assetto territoriale dell'VIII secolo a.C., vede

però la Sicilia dominata da due potenze egemoni diverse: i Greci ad Oriente ed i Fenici ad Occidente.

La tranquillità dei Fenici comincia a svanire di fronte alle tendenze espansionistiche greche. Le ambizioni di Selinunte, che mirava ad assicurarsi ampia base territoriale ed uno sbocco nel Tirreno, portò i Fenici a chiedere aiuto a Cartagine che subito intrvide la possibilità di espandere i propri domini in Sicilia.

Il VI secolo a.C. segnò l'ascesa politica e militare di Cartagine che, tra il 559 ed il 529 a.C., alleandosi con Fenici ed Elimi, riportò una serie di vittorie sui Greci. La Sicilia Occidentale si trasformò così in una vera e propria provincia punica sotto il controllo di Cartagine, come dimostra il trattato del 509 a.C. con Roma che ne riconosceva l'egemonia. Fino alla fine del V secolo a.C. il potere cartaginese si estese e si consolidò riuscendo anche nell'impresa di distruggere Selinunte. L'unico che riuscì a contrastare questi propositi imperialistici fu Dionigi di Siracusa<sup>1</sup> che nel 397 a.C., inviò messi a Cartagine intimando loro di ritirarsi dalle città greche in Sicilia. Tutte le province rimaste fedeli a Cartagine, quali Solunto, Egesta, Panormo, Entella furono assediate e saccheggiate, Alici concluse un'alleanza con i Greci e Mozia fu distrutta.

L'anno successivo l'isola venne riconquistata dai Cartaginesi ma il suo splendore ormai era perso per sempre.

I moziesi sopravvissuti infatti si rifugiarono in un luogo meno esposto e fondarono la città di Lilibeo, odierna Marsala.



espansione fenicia nel Mediterraneo

## Colonie fenicie in Sicilia

“..Anche i Fenici abitavano qua e là per tutta la Sicilia, dopo avere occupato i promontori sul mare e le isolette adiacenti alle coste, allo scopo di commerciare con i Siculi; ma quando gli Elleni vennero numerosi per mare, lasciata la maggior parte delle loro sedi, si ridussero ad abitare le località di Motya, Solunto e Panormo, vicino agli Elimi, confidando nella loro alleanza ed anche perché da lì occorreva un viaggio brevissimo per raggiungere Cartagine dalla Sicilia..”

[Tucidide<sup>2</sup>:IV, 1-2]

Così Tucidide, storico greco del V secolo a. C., ricorda le più antiche fasi della presenza fenicia in Sicilia concentrata nella sua cuspide occidentale per l'arrivo dei Greci con il loro intento di colonizzare tutta la Sicilia. I Fenici non potendo abbandonare l'isola per i loro fiorenti commerci, si ritirarono a Mozia, Solunto e Palermo. Di Solunto non è ancora stato identificato con certezza il sito originario dell'insediamento. La città arcaica fu infatti distrutta da Dioniso nel 395 a. C. ed i superstiti si trasferirono sul Monte Catalfano dove costruirono una città a pianta regolare di tipo greco.

Sulla topografia di Palermo invece, fonti storiche indicano l'esistenza di un primo nucleo abitato (Paleopolis) ed un successivo ampliamento verso il mare (Neapolis). Panormos, che significa “tutto porto”, era un caposaldo costiero punico nella Sicilia Occidentale per il suo ruolo strategico e mili-

tare.

Proprio la sua posizione chiave nell'ambito del sistema difensivo cartaginese ne determinò l'assedio da parte di Pirro, l'accanimento di conquista da parte dei Romani e la loro resistenza ai tentativi di riconquista cartaginese.



Planimetria dell'antica Palermo

Dei tre centri fenici menzionati da Tucidide quello che attualmente risulta essere il meglio conosciuto è quello di Mozia che dopo la sua distruzione non subì sostanziali sovrapposizioni. Le prime testimonianze archeologiche si riferiscono alla preistoria e sono databili in un periodo compreso tra la fase antica e media dell'Età del Bronzo. Questi dati inducono a pensare che Mozia avesse già un ruolo non indifferente nel panorama delle rotte commerciali costiere della Sicilia. Dopo un lungo periodo di abbandono, seguì la rinascita dell'isola con la fondazione della colonia fenicia ma anche in questi secoli le informazioni sono scarse. E' probabile che intorno alla fine del VI secolo a. C., l'isola fosse teatro di episodi bellici riconducibili ai tentativi

di infiltrazione degli Spartani come evidenziano i gravissimi danni subiti dalle fortificazioni in questo periodo. Oltre a questo episodio sembra che Mozia fosse diventata una delle colonie fenicie più importanti del Mediterraneo grazie alla sua felice posizione geografica.

Diodoro<sup>3</sup> ci racconta di un'isola "abbellita artisticamente in sommo grado con numerose belle case, grazie alla prosperità degli abitanti". I moziesi sopravvissuti, come già detto, si rifugiarono e fondarono la città di Lilibeo, odierna Marsala.

Quest'ultima costituì una roccaforte sul mare capace di resistere all'attacco di Greci e Romani grazie al complesso sistema fortificato che la cingeva sui lati interni e ai tre porti che la chiudevano sul mare. Conquistata dai Romani e divenuta municipio sotto Augusto e poi colonia sotto Settimo Severo, fu distrutta dai Vandali nel 440 d.C.

Oltre alle città di fondazione fenicia o punica sono noti in Sicilia altri centri di antica frequentazione fenicia, quali Erice, o interessati dalla cultura punica in seguito alla conquista cartaginese sullo scorcio finale del V secolo a. C., quali Selinunte e Monte Adranone.

Contesa tra Greci e Cartaginesi fin dal VI secolo a.C. per la sua posizione strategica e per il suo sbocco sul mare con il porto di Drepanum (l'odierna Trapani), l'elima Erice restò sotto il controllo cartaginese fino al 248 a.C., quando fu conquistata dai Romani.

Selinunte passò sotto il dominio punico come Himeria ed Agrigento, nel corso del conflitto che alla fine del V secolo a.C. vide coinvolte le città greche della Sicilia Occidentale e Centrale contro i Car-



Planimetria dell'antica Marsala

taginesi. Dopo l'occupazione della città, nel 409 a.C., si impiantò sull'Acropoli greca un quartiere di abitazione punica in uso fino alla prima guerra punica, quando gli abitanti furono deportati a Lilibeo.

Nella strategia di controllo territoriale rientra la presenza punica, dal IV secolo a.C., a Monte Adranone, insediamento fortificato a difesa del fiume Alico, spartiacque tra la zona ormai nell'orbita politica di Cartagine e la Sicilia greca. Centro indigeno, ellenizzato da Selinunte nel VI secolo a.C., dopo la distruzione nel 409 a.C. della città greca, passò sotto il dominio di Cartagine e vi rimase fino alla conquista romana della Sicilia.



Erice



Selinunte

## Lo Stagnone

Lo “Stagnone di Marsala” è una sorta di laguna di forma ellittica, lungo circa 11 km. e nella sua massima larghezza raggiunge i 3 km., dai fondali molto bassi e formata da quattro isole (Scuola, Santa Maria, San Pantaleo e l’Isola Grande) staccatesi dalla terraferma per una parziale sommersione della cuspide occidentale della Sicilia.

Nel corso dei secoli questo bacino ha subito notevoli mutamenti di origine naturale ed antropica sui quali però non è possibile ricostruire un quadro preciso in quanto anche l’esame della cartografia più antica non è sufficiente per delineare con certezza l’aspetto del paesaggio antico.

Apprendiamo da Diodoro Siculo<sup>3</sup> e da Polieno che in epoca punica lo Stagnone era separato dal mare aperto da una penisola, l’Isola Grande, che nel suo tratto settentrionale doveva essere collegata alla terraferma da uno stretto istmo. L’ingresso alla laguna avveniva quindi solamente dalla parte meridionale assicurando all’isola di Mozia una difesa maggiore.

Una carta redatta intorno al 1720 dal barone Samuel von Schmettau<sup>4</sup>, mostra il territorio della ex penisola suddiviso in tre parti denominate “Isola Burrone”, “Isola Altavilla” ed “Isola Longa”.

In una carta del 1824 le due isole meridionali risultavano collegate da una salina. Infine nella prima carta topografica dettagliata dello Stagnone, redatta nel 1863 dall’Istituto Topografico Militare, le tre isole si ritrovano facenti parte dello stesso territorio insulare.





Queste isole sono ora lingue di terra che emergono per pochi metri sul livello del mare e che sono divenute insediamenti umani oppure sono state trasformate in estese saline caratterizzando il paesaggio con le tipiche costruzioni dei mulini a vento. Questi forniscono l'energia necessaria a trasferire le acque marine tra le vasche di evaporazione destinate all'estrazione del sale che dopo la raccolta viene ancora disposto in bianche collinette coperte con tegole di terracotta per ripararlo dalla pioggia. Nel 1984 a difesa e conservazione della laguna, che rappresenta una delle aree umide più importanti dell'Europa meridionale, fu costituita la Riserva naturale orientata dello Stagnone.



Vista dello Stagnone



Le saline

## Mozia

Il nome antico di Mozia è identificabile dalle leggende monetali in MTW', 'MTW o HMTW in fenicio non avendo l'alfabeto degli abili navigatori le vocali ma essendo formato da solamente ventidue consonanti quindi molto semplificato e vantaggioso in termini di praticità rispetto al complesso sistema di scrittura geroglifica adottato dagli Egiziani. Tuttora non si sa nulla di certo sul significato del termine ma le due versioni più accreditate si riferiscono alla tradizione tessile e navale dei Fenici. La prima si rifarebbe infatti alla parola "filanda" e quindi alla tessitura delle stoffe nella quale i Fenici erano molto esperti e di cui si è trovata testimonianza anche sull'isola. La seconda interpretazione è del Prof. Giuseppe Nenci<sup>5</sup> della Scuola di Pisa che lo ricollega a "legame" e quindi alle corde per gli ormeggi delle imbarcazioni. I Greci la chiamarono Motye e gli arabi Zizaret e Zezebutz in allusione forse alla strada che collegava l'isola alla terraferma.

Il nome con cui l'isola di Mozia viene oggi indicata è San Pantaleo. Questo nome con ogni probabilità fu dato nell'XI secolo quando fu donata dai conquistatori normanni all'abbazia di Marsala tenuta dai monaci basiliani per indicare un luogo umido basso e fangoso. Successivamente, nella seconda metà del XVI secolo, il possesso dell'isola passò ai Gesuiti finché, espulsi quest'ultimi, l'isola fu suddivisa in appezzamenti coltivati per la maggior parte a vigneto. Furono proprio questi piccoli proprietari, alla fine del secolo scorso, a vendere l'isola a Giuseppe Whitaker<sup>6</sup> che, a partire dal 1906, promosse

scavi archeologici che si protrassero sino al 1929 anche se interrotti più volte. Proprio grazie a lui si cominciò a riportare alla luce testimonianze sepolte sotto cumuli di terra e secoli di negligenza e a ricreare un interesse verso questo affascinante luogo ricco di testimonianze.

Le prime rappresentazioni cartografiche di Mozia e delle sue costruzioni si rifanno alla "Pianta della città e territorio di Marsala" dove l'isola è rappresentata unita al litorale e con un simbolo sull'area corrispondente al Cothon a rappresentare una costruzione.

Nella pianta dello Spannocchi<sup>7</sup> del 1578 non è riportato nessun segno di abitato ma è da notare che, essendo Marsala l'oggetto della rappresentazione, si può ipotizzare che siano stati tralasciati i dettagli della piccola isola.

Nella rappresentazione del XVIII secolo si riconoscono chiaramente tutti gli elementi facenti parte dell'isola "Casa, Beveratura, Pozzo, Pozzo Vecchio, Passaggio e Salina" ai quali, nella sequenza di mappe successive si aggiungeranno anche i tracciati delle strade e dei sentieri.

Notizie di resti archeologici a Mozia si hanno fin dal '700 oltre che dagli scritti dello studioso olandese Cluverio<sup>8</sup> che fu il primo nel '600 a riconoscere l'isola come l'antica colonia. Ulteriori attività di scavo furono condotte verso la fine del XVIII secolo durante le quali si rinvenne il gruppo scultoreo che riproduce due leoni che azzannano un toro ma non ne sono pervenuti documenti ad eccezione di una lettera tuttora contenuta nella Biblioteca comunale di Palermo.

Successive attività interessarono Mozia e l'anti-



Marsala 1584\_veduta a volo d'uccello



Isola di San Pantaleo\_1740 circa

stante necropoli di Birgi tra il 1865 ed il 1872 ma anche di queste non si dispone di una documentazione soddisfacente. La prima campagna di scavo programmata fu quella svolta da Heinrich Schliemann<sup>9</sup> nel 1875 che sembra però ritirarsi dopo pochi mesi considerandola infruttuosa. La riscoperta dell'isola di Mozia è quindi attribuibile quasi esclusivamente a Whitaker.

“Una sorta di mania era diventata per lui l'isola di Mozia, in cui aveva cominciato a rintracciare il sito dell'antica città fenicia...Aveva ritrovato la maggior parte delle mura esterne, e probabili rovine di templi e case. Sebbene l'isola fosse stata visitata da diversi archeologi, non erano ancora stati tentati scavi sistematici..”

[Raleigh Traveyan<sup>10</sup>]

Solo a partire dal 1955 iniziarono i primi scavi scientifici che per un fervido trentennio di studi e lavori sul campo videro l'avvicinarsi di missioni archeologiche italiane e straniere che hanno effettuato scoperte di importanza eccezionale per la conoscenza della civiltà fenicio-punica.

Ancora oggi si susseguono sull'isola diverse missioni archeologiche che fino ad ora hanno portato alla luce una parte del suo antico volto suddiviso tra zone difensive, religiose, di abitato ed industriali.

Come si può notare dalla planimetria la maggior parte degli edifici ritrovati sono dislocati lungo la fascia costiera mentre ancora poco si sa sulla sua organizzazione urbana.



## L'isola

I resti archeologici presenti sull'isola si possono racchiudere in differenti categorie in base alla funzione che questi ricoprivano all'interno della vita della città. Vengono perciò presentati e descritti suddivisi tra quelli facenti parte della zona difensiva, religiosa, dell'abitato ed infine gli edifici industriali.

### Zona difensiva

#### 1)Fortificazioni

In assenza di emergenze naturali adatte alla difesa, Mozia si racchiuse in una cinta di mura di 2,5 km di lunghezza fondata sul banco di calcare che si alza sulla breve spiaggia. In questo modo si poteva assicurare un efficiente controllo della costa annullando ogni spazio per le manovre di sbarco. Inoltre furono inserite delle torri a distanza regolare lungo tutto il perimetro per una difesa uniforme.



Resti di fortificazioni lungo la costa

La costruzione delle mura si suddivide in almeno quattro fasi principali che si succedono in circa un secolo e mezzo, dalla metà del VI alla fine del V sec. a.C.

La cinta più antica si lega alla struttura di una città già ben sviluppata includendo al suo interno elementi caratterizzanti la vita moziese come il Tofet o intaccandoli come nel caso della necropoli già probabilmente in disuso. Le torri in questa fase sono rettangolari con due vani interni, le cortine di circa un metro di spessore sono in pietrame nello zoccolo con sovrastanti mattoni crudi intonacati. Nelle fasi successive vengono ispessite le cortine e le torri con paramenti addossati alle strutture precedenti e vengono così inseriti dei cammini di ronda transitabili che offrono il vantaggio di percorribilità completa e vengono protetti da grandi merli in pietra. Nella terza fase si rialzano gli accessi pedonali a livello di questo cammino collegandolo alla costa tramite l'utilizzo di scale e si modifica la tecnica muraria dello zoccolo che si compone ora di blocchi di pietra squadriati.



Le fortificazioni a nord-est

Nell'ultima grande fase di costruzione la linea delle mura viene ulteriormente articolata con nuclei fortificati aggettanti a difesa delle parti di maggior interesse per la città.

Le fortificazioni vengono ispessite sino a raggiungere i 5 metri di spessore e le torri la dimensione laterale di 10-12 metri. Tra quest' ultime se ne segnala una del lato orientale particolarmente ben conservata anche in altezza ed affiancata da una scala originariamente lambita dal mare. Questa torre è realizzata in blocchi di pietra calcarea squadrati e rinforzati presso gli angoli da blocchi di maggiori dimensioni impostati e regolarizzati.

## 2) Porta Nord

Il complesso della Porta Nord, una delle parti principali di Mozia, costituisce il fulcro di tutto il sistema difensivo. Questo nucleo è il risultato di molti adattamenti e ricostruzioni databili al V secolo a.C. per un avanzamento della linea fortificata al fine di migliorarne la difesa. E' protetta dall' esterno da due grandi bastioni quadrangolari e da altre due

torri, una per lato, addossate alla muraglia ed accessibili dall' interno. Nella zona tra la Porta Nord ed i due bastioni la pavimentazione visibile a grandi massi è quella più recente che sostituì quella a ciottoli relativa ad un periodo di vita della città in cui le esigenze del traffico dovevano essere più modeste. Procedendo verso l'interno, comincia la strada di accesso all'isola che si divide in due carreggiate della cui pavimentazione si conserva solo un primo tratto a grandi lastroni calcarei. L' ingresso alla città era organizzato secondo un sistema a tre ordini di porte, ognuna delle quali si articolava in aperture affiancate, in corrispondenza delle carreggiate, separate da un muro centrale. Del complesso della Porta Nord fanno inoltre parte due piccoli complessi interpretati come sacelli databili al VI secolo a. C. la cui distruzione avvenne nel periodo della guerra con Dionisio. L'edificio potrebbe essere stato abbattuto dagli assalitori oppure anche dai moziesi stessi per una migliore difesa.



Porta Nord



Porta Nord



Sacelli all'esterno della Porta Nord  
Isserlin<sup>11</sup> 1974

### 3) Strada di collegamento

Dal litorale antistante la Porta Nord si diparte una strada che collega l'isola alla terraferma presso Birgi. La strada, lunga circa 1700 metri e larga 7 metri per consentire il passaggio di due carri contemporaneamente, è ora sommersa per l'innalzamento del livello dell'acqua di circa 50 cm. La strada fu costruita su un terrapieno ed era pavimentata con un basolato di lastre in calcare irregolare. E' per lo più rettilinea formando però uno slargo a circa 500 metri dalla Porta Nord interpretabile come un luogo di sosta o base per un piccolo magazzino. A quasi 500 metri dalla costa di Birgi s'incontra un'interruzione che si potrebbe riconoscere in una volontaria distruzione da parte dei moziesi per ostacolare l'accesso all'isola da parte di Dionisio. Questa straordinaria opera potrebbe essere stata costruita intorno alla metà/fine del VI secolo a. C.

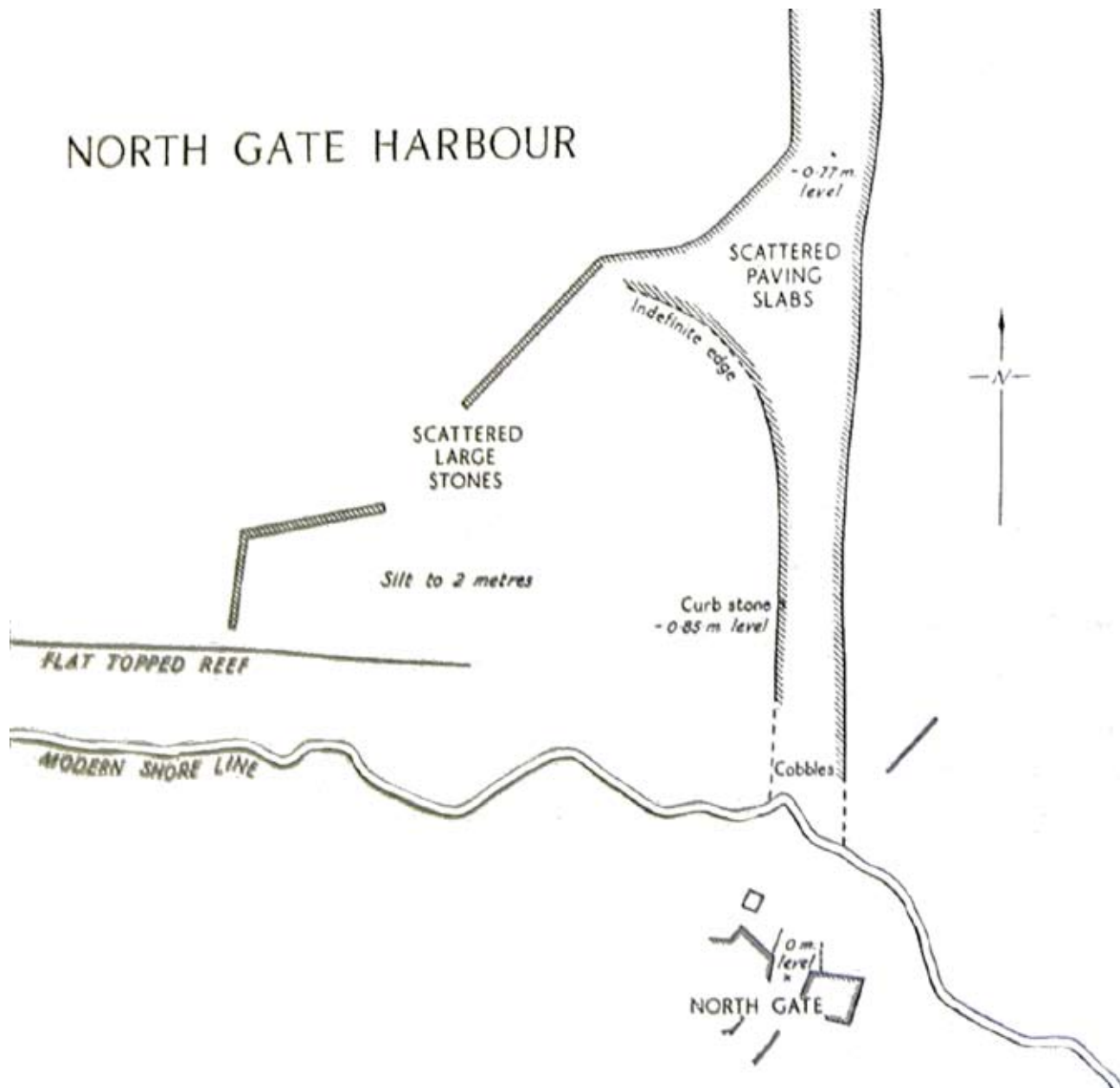
in concomitanza con la costruzione delle fortificazioni e dei principali interventi su Mozia e con lo spostamento della necropoli a Birgi. Se permangono dubbi riguardo alla sua funzione si può sicuramente affermare che avesse un ruolo rilevante per le attività commerciali dei Fenici e quindi col trasporto di materie. Ulteriori dubbi rimangono anche sulla sua effettiva funzione: non è certo se si trattasse di un percorso di collegamento oppure di una banchina di attracco.

Fuori dalla Porta Nord si è osservata infatti, la presenza di strutture larghe 1.5 / 2.00 metri costituite da grossi blocchi squadrati che sembrano formare un piccolo porto addossato alla strada di collegamento. Considerando inoltre che anche il materiale utilizzato per il collegamento sembra lo stesso del Kothon, l'ipotesi di considerare la strada in realtà come una banchina non sembra insensata. Inoltre la scogliera sommersa, parallela all'attuale linea di costa, sembra costituire il completamento naturale del porto.



Lastricato delle strada sommersa

# NORTH GATE HARBOUR



Strada di collegamento con le terraferma \_ Isserlin 1974





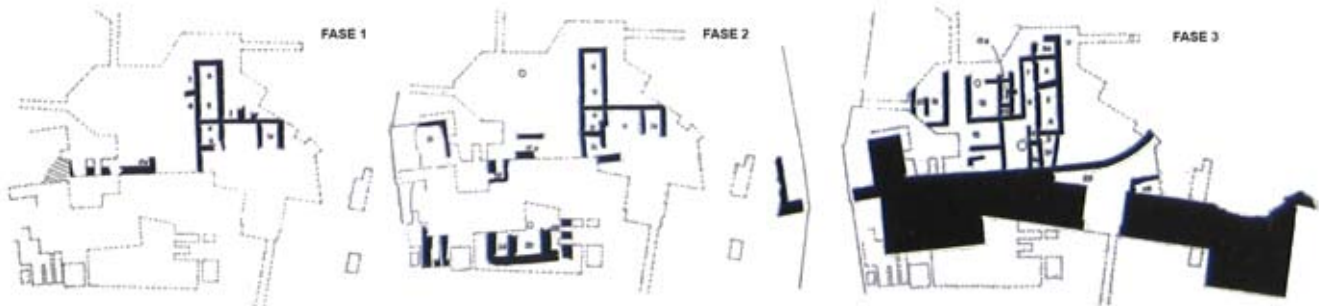
Porta Sud

#### 4) Porta Sud

Il primo impianto costruito in questo luogo risale agli inizi del VII secolo a.C. e consiste in una grande casa con cortile sopra la quale fu eretta la Porta Sud. Tra la fine del VII e gli inizi del VI secolo a. C., con la distruzione di queste strutture, delle quali rimangono solo resti scarsamente leggibili, si conclude la prima fase di occupazione della zona. Nella seconda fase sulle macerie della casa preesistente ne viene costruita un'altra di forma pressochè uguale, mentre a sud viene costruito un grosso muro di difesa sostituito poi dalle fortificazioni erette intorno alla metà del V secolo a. C. Questa fase è quella che vede il massimo sviluppo edilizio della zona con la costruzione della Porta Sud e del torrione che si imposta sulla banchina orientale del canale del Kothon. Verso la fine del V secolo a.C. all'interno delle mura viene costruito un quartiere consistente in due gruppi

di edifici dalla pianta irregolare, posti ai lati di uno stretto vicolo. La fine della terza fase coincide con l'assedio siracusano del 397 a.C. che impone agli abitanti di Mozia drastiche misure difensive. A tal fine, vengono scavate due fosse per il recupero di materiali davanti alla porta ed una un po' più ad occidente. Con questo materiale venne costruito uno sbarramento in corrispondenza della porta asportato da Whitaker nel corso dei suoi scavi. A questa ultima fase difensiva, risale la costruzione di un muro curvilineo che correndo all'interno delle fortificazioni davanti alla Porta Sud, inglobava il quartiere ed il Kothon.

La tormentata storia del quartiere e la sua fine violenta rendono difficile determinare le funzioni ma non si esclude che siano stati edifici collegabili con le attività lavorative che si svolgevano presso il vicino Kothon.



Evoluzione del quartiere della Porta Sud \_ Isserlin 1974

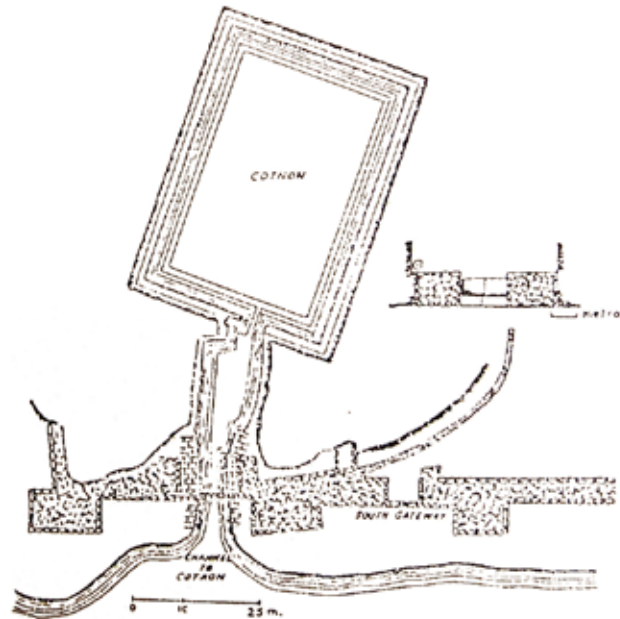
## 5)Kothon

Nelle immediate vicinanze della Porta Sud c'è un piccolo bacino artificiale di forma rettangolare che misura 51 x 35,50 metri ed ha una profondità massima di 2,50 metri. Si può ritenere che il canale sia stato scavato nel corso della seconda metà del VI secolo a.C. come dimostrano gli scavi condotti dalla missione archeologica dell'Università di Leeds. La sistemazione complessiva del Kothon nel suo aspetto attuale risale al V secolo a.C., cui seguirono, in epoca imprecisabile, le parziali ricostruzioni o aggiunte. Il fondo piatto, tagliato nella pietra, declina gradualmente da nord a sud ed è di poco più profondo al centro rispetto ai lati. Era collegato al mare da un canale che si restringe verso sud.

La parte più stretta ha il fondo pavimentato con blocchi calcarei nei quali era praticato, al centro, un solco longitudinale. Questo serviva probabilmente per far scivolare la chiglia delle navi da riparare sostenuta da due supporti triangolari presenti negli angoli meridionale del Kothon. In corrispondenza di questi supporti fu eretto in epoca più tarda un muro che chiude l'ingresso al canale. La parte interna del canale, di lunghezza 23,50 metri circa, è priva di banchine e i muri attualmente visibili sono frutto di sistemazioni posteriori. Il canale, a nord, si allarga notevolmente verso il bacino, mantenendo la stessa profondità della parte meridionale ed era privo di pavimentazione.

Non si sa ancora con certezza a cosa servisse realmente; alcuni suppongono che potesse fungere da porto per imbarcazioni piccole e leggere che facevano probabilmente la spola tra l'isola e

le navi ancorate al largo. Quasi sicuramente nel corso degli anni la sua funzione fu di salina visto che ai tempi di G. Whitaker era conosciuto come la "Salinella".



Planimetria del Cothon \_ Whitaker



Cothon

## 6) Casermetta

La costruzione sembra essere stata un possibile presidio militare, vista la sua collocazione addossata all'esterno di una torre delle fortificazioni lungo la costa meridionale. L'edificio si articola in due ambienti posti ai lati di un corridoio, in fondo al quale una scala conduce al piano superiore. Allo stato attuale l'evidenza archeologica di questo livello si limita ai resti di un ambiente che probabilmente doveva essere scoperto. Il piano terra invece si conserva abbastanza bene; la sua parte orientale, delimitata ad ovest dal corridoio e ad est dal torrione, si articola in tre ambienti, di cui due contigui posti sulla fronte dell'edificio, ed uno più interno di dimensioni maggiori. Quest'ultimo comunicava con il corridoio e con uno dei due ambienti mediante due porte. La parte occidentale dell'edificio consiste in tre ambienti contigui allineati in senso nord-sud, oggi in pessimo stato.

La caratteristica peculiare di questo edificio consiste nella tecnica edilizia dei muri che costituisce uno degli esempi più noti a Mozia del tipo a te-



Casermetta \_ Whitaker 1921



laio. I grossi blocchi di arenaria che costituiscono l'ossatura dei muri sono posti ad intervalli regolari uno dall'altro e sono tutti delle stesse dimensioni. L'assenza di dati stratigrafici rende problematica la datazione ma la sua costruzione è sicuramente posteriore a quella della torre e la sua distruzione sembra dovuta ad un incendio che potrebbe essersi sviluppato durante una delle ultime battaglie che ha visto coinvolta Mozia, se non proprio quella che ne ha determinato la resa. Insieme ai resti delle fortificazioni questo edificio non solo dimostra la preesistenza di una città saldamente fortificata, ma offre anche una prova del feroce assedio che la città deve avere sostenuto, oltre che delle misure precauzionali adottate dagli abitanti a loro difesa.

## Zona religiosa

### 7) Santuario di Cappiddazzu

Il nome di questo grande santuario, posto nella zona settentrionale dell'isola, fu dato da Whitaker ed indica un largo cappello che fa riferimento ad una leggenda riguardante uno spettro, lo spirito di un eremita che si sarebbe aggirato nei pressi del santuario, o alla presenza di uno spaventapasseri. Whitaker dedica poco spazio alla descrizione dello scavo, però fa delle osservazioni che si possono considerare fondamentali. Lo classifica come santuario, sostenendo che l'edificio principale sia databile agli ultimi tempi di vita di Mozia ed aggiunge che nell'area scavata esistono testimonianze archeologiche di varia epoca, addirittura anche ara-

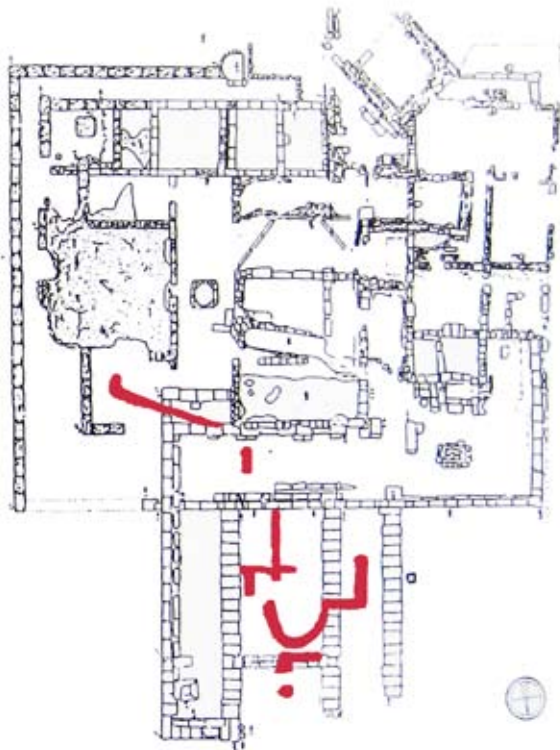


Santuario di Cappiddazzu

ba.

Gli scavi e gli studi sistematici che dal 1964 si sono seguiti in quest'area, ci permettono di considerare questo interessante complesso come certamente uno dei monumenti più notevoli per la conoscenza della civiltà fenicio-punica nel Mediterraneo. Elementi essenziali del santuario, ancora oggi chiaramente leggibili, sono un edificio a pianta tripartita in senso nord-ovest/sud-est del quale si conservano le fondamenta; il lato di nord-est del basamento è incastrato in un recinto rettangolare, in parte scomparso ma interamente ricostruibile, comprendente anche altre costruzioni di minore dimensione. Questo edificio misura 27,40 x 35,40 metri ed è databile intorno alla metà del VI secolo a.C. Il santuario è stato sottoposto a diverse fasi d'intervento che ne rendono complicata una chiara lettura. Le evidenze archeologiche più antiche sono costituite da fosse scavate nella roccia, profonde 30 cm., racchiuse all'interno di una più grande. Sembra attendibile ritenere che potessero funzionare come aree sacrificali, ipotesi supportata dai

rinvenimenti di ossa animali. Sopra queste fosse fu eretta la prima costruzione costituita da muretti formati da pietrame grezzo non sagomato che costituiscono il più antico edificio sacro databile alla seconda metà del VII secolo a.C. Ad una fase degli edifici di culto relativa al V secolo a.C. sembrerebbero pertinenti alcuni imponenti elementi architettonici di coronamento per strutture murarie monumentali (gole egizie) che sono stati utilizzati come fondazione del basamento dell'edificio a tre navate. Quest'ultima trasformazione è probabilmente avvenuta nel pieno IV secolo a.C., cioè nel secondo periodo di vita di Mozia quando, dopo la sconfitta ad opera dei Greci, ritornò sotto il



Santuario di Cappiddazzu con la posizione della distrutta basilica bizantina

controllo punico. Nella parte antistante esiste una piccola costruzione costituita da una lastra di pietra rettangolare con un grosso foro al centro e due semifori ai lati, posta entro un recinto rettangolare che, molto verosimilmente, era destinata a contenere tre betili conici che indicavano in quel luogo la casa delle divinità.

La zona meridionale del recinto si articola in una serie di ambienti contigui, distribuiti intorno ad un'area all'aperto nella quale insiste una grande cisterna ellissoidale di tipo punico.

Anche in queste zone sono evidenziabili numerosi interventi edilizi di epoca tarda (I secolo a.C.- V secolo d.C.) di non sempre facile lettura, fra i quali si osservano due pavimenti a mosaico solo parzialmente conservati. In epoca bizantina, sui resti del santuario, venne costruita una piccola basilica asportata con lo scavo dei primi del '900 di cui rimane solo il disegno della pianta.

I materiali provenienti da questo santuario non sono immediatamente collegabili ad una funzione sacra ma indicano la costante frequentazione del sito dai primi momenti dell'insediamento fenicio fino al medioevo, passando per i romani ed i primi cristiani.

## 8) Necropoli

La Necropoli arcaica il cui scavo fu iniziato da Whitaker, si trova sulla costa settentrionale dell'isola; si presenta come una vasta zona rocciosa spianata, lambita quasi dal mare, cosparsa di buche e di cinerari ed attraversata dalla cinta muraria che lascia alcune tombe all'interno della cinta stessa.

Le tombe sono di tre tipi;

a) cinerario formato da sei lastre, quattro laterali, una in basso come fondo e l'altra in alto come coperchio, posto o dentro una fossa più o meno circolare scavata nella roccia o sul piano della roccia stessa o sulla terra;

b) anfora-cinerario di vario tipo, posta in una fossetta ricavata nella roccia o nella terra ;

c) cinerario costituito da un blocco monolitico in pietra, quadrato o rettangolare, in cui era ricavata al centro una fossetta quadrata destinata a contenere i resti combusti del defunto; per coperchio aveva o una lastra di pietra o un altro blocco monolitico identico, anch'esso con la fossetta quadrata al centro: anche i cinerari di questo tipo erano posti in una buca ricavata o nella roccia o nella terra.

Per tutti e tre i tipi, il corredo era posto fuori dal

cinerario, nello spazio tra questo ed i margini della fossetta scavata nella roccia. Il corredo che accompagna le tombe era costituito principalmente da ceramica fenicio-punica; spesso però essa era unita a ceramica greca, soprattutto corinzia d'importazione, che permette di datare la maggior parte delle sepolture tra la fine dell' VIII e la metà del VI sec. a.C.

Talvolta il corredo ceramico era arricchito da armi in ferro o da oggetti di ornamento in oro, argento e bronzo. In generale era abbastanza modesto con la sola eccezione di un corredo costituito da 15 oggetti di ceramica tra i quali una statuette di terracotta fenicia riproducente una figura femminile, simbolo di fertilità e fecondità. La metà circa del VI sec. a.C., epoca in cui viene costruita la cinta muraria che attraversa la necropoli, coincide an-



Esempio di cinerario nella Necropoli

che con il cambiamento del rito funebre, dall'incinerazione all'inumazione e con l'ampliamento dello spazio dedicato alla sepoltura. Le sepolture più recenti, entro sarcofago o in fossa, databili tra la seconda metà del VI e il V sec. a.C., si distribuiscono entro la fascia costiera nord-orientale dell'isola compresa tra la Torre orientale e il Tofet. Dopo questa data i moziesi non deposero più i loro defunti sull'isola ma nella costa antistante presso Birgi.

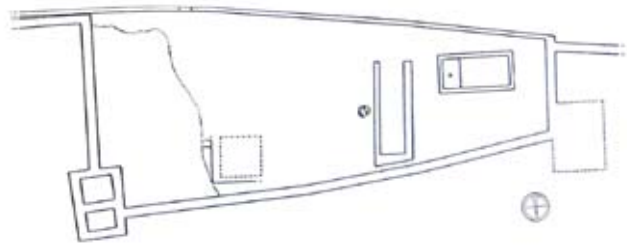
## 9) Tofet

Il termine tofet definisce un tipo particolare di santuario fenicio, citato nell'Antico Testamento come il luogo presso Gerusalemme in cui si compiva il rito sacrilego di far passare per il fuoco individui di giovanissima età.

La parte più ampia è sempre il campo consacrato, separato dal terreno circostante di uso profano, dove venivano raccolti e deposti ritualmente i resti combusti dei sacrifici; gli edifici adibiti allo svolgimento di parte del culto o ai servizi, quando ci sono, hanno di solito dimensioni molto ridotte.

L'individuazione e i primi sondaggi del Tofet di Mozia risalgono a G. Whitaker, che ne pubblicò le prime notizie nel 1921. Una serie di campagne di scavo negli anni '60, ha consentito di delineare la storia e l'aspetto del santuario attraverso ampie testimonianze della sua complessa stratigrafia.

L'ubicazione del Tofet sulla costa settentrionale di Mozia, risale al periodo più antico dell'insediamento fenicio. Le prime testimonianze del culto possono datarsi intorno alla fine dell'VIII secolo a.C.; da quel momento in poi il santuario diventa parte

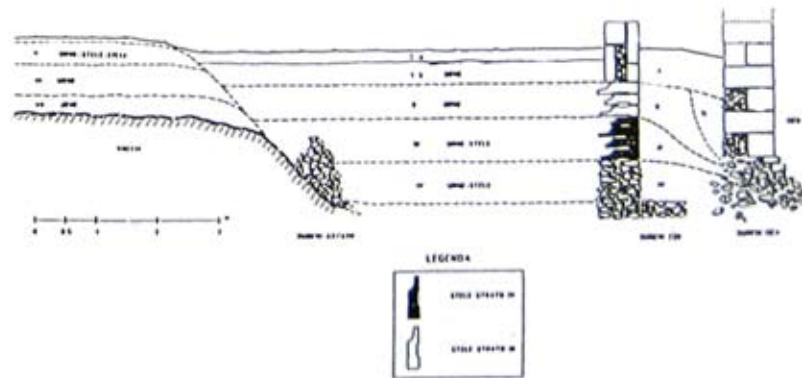


Planimetria Tofet

integrante della città, venendo incluso nella sua cinta muraria, e l'esercizio del culto vi proseguì certamente fino a tutto il IV secolo a.C. con una breve interruzione coincidente con la conquista di Mozia da parte dei Siracusani. L'archeologia del santuario, con i suoi vasi cinerari, stele in pietra ed iscrizioni, rappresenta una ampia fonte di notizie sulla città poiché conserva nomi e documenti, attraverso i reperti rinvenuti, l'arte e la tecnica della scultura e del disegno, iconografie divine, elementi di costume, produzione e organizzazione di gruppi artigianali, contatti con aree esterne.

Gli scavi hanno identificato una serie di otto strati che riflettono la scansione temporale del suo utilizzo. Aspetto e dimensioni del santuario sono molto cambiati nel corso dei secoli, con due fasi principali di progettazione. Il primitivo luogo sacro era circoscritto da un modesto rilievo roccioso, sul quale poggiavano direttamente i pochi vasi cinerari. Nel successivo strato VI, sono contenuti già un buon numero di cinerari a seguito dell'intensificarsi dei sacrifici, segno della compiuta organizzazione della comunità e dell'incremento della popolazione. Inizia così un processo di innalzamento artificiale di livello che proseguirà lungo tutto il periodo d'uso del santuario.

Nello strato V, databile alla prima metà del VI se-



Stratigrafia Tofet

colo a C., il numero dei sacrifici aumenta ancora e il campo d'urne era accompagnato da due piccoli vani coperti, uno dei quali forse una cappella, chiuso da un muro di recinzione proporzionato alle dimensioni del santuario e fornito di un pozzo che assicurava la disponibilità d'acqua ai bisogni del culto.

La seconda fase - che si fa iniziare attorno alla metà del VI secolo a.C., vede un notevole ampliamento dell'area del santuario e la sua integrazione nel rinnovato piano urbanistico della città, che si cinge di mura. Il Tofet si estende ad Ovest con nuove costruzioni, fra cui un tempietto isolato con altare all'interno, ad Est con l'ampliamento del campo di urne, a partire dal livello della spiaggia (strato IV) e proseguendo con le sovrapposte successive gettate del terrapieno artificiale (strati III—I) fino a raggiungere la quota del settore più antico.

La ristretta zona del primitivo santuario rimane al centro, verosimilmente con la cappella e i piccoli monumenti.

Negli strati IV e III continua l'uso, già iniziato nello strato V, del monumento votivo accanto ad alcuni cinerari che sparirà negli strati II e I a, della secon-

da metà del V secolo a.C.

Le operazioni di regolare manutenzione del campo di urne, da parte degli addetti, portano alla rimozione sistematica di questi monumenti e alla loro rideposizione nei muri di contenimento del terrapieno artificiale. Ai primi del IV secolo a.C., la breve conquista siracusana segna l'interruzione temporanea del culto. Con la ripresa della vita religiosa del santuario (strato Ib), i frammenti architettonici delle distrutte costruzioni sono utilizzati nelle parti alte dei muri di terrazzamento.



Tofet



## Zona abitato

### 10) Abitato centrale

Nel settore centrale dell'isola gli scavi condotti dall'archeologo Vincenzo Tusa<sup>12</sup> hanno evidenziato il segmento di una strada orientata in direzione nord-ovest/sud-est delimitata da lunghi muri che costituiscono il fronte di diversi edifici. Di questi è conosciuto parzialmente solo un complesso che si affaccia sul lato settentrionale della strada. Un grosso ciottolo addossato verticalmente allo spigolo sud-orientale di questo complesso edilizio ne testimonia l'ubicazione in corrispondenza di un incrocio stradale.

Nel pavimento in terra battuta della strada nord-ovest/sud-est si aprono quattro pozzetti, di cui tre allineati presso il muro meridionale ed uno presso quello settentrionale. Di forma circolare, sono scavati nella roccia naturale dell'isola e rivestiti di rozze pietre a secco. Per le dimensioni, l'ubicazione e la tecnica con cui sono costruiti è probabile che servissero per l'assorbimento ed il drenaggio delle acque. Al complesso che si affaccia lungo il lato

settentrionale della strada si accede attraverso una grande soglia che sembra costituire l'accesso imponente ad un edificio le cui strutture sono però modeste. La soglia, fiancheggiata a sinistra da un'altra più piccola, immette in un grande ambiente sulla cui parete di fondo è addossata una piattaforma delimitata ad est da una breve scaletta e da una canaletta a sud. Il grande ambiente comunica a nord con un altro più piccolo nel quale si è rinvenuto un bancone rettangolare. Vani più piccoli erano disposti ai lati. La distribuzione degli spazi, la presenza della piattaforma interpretata come altare per i sacrifici, di resti di ossa combuste di animali, hanno suggerito l'ipotesi che questa parte del complesso fosse un'area sacra.

All'estremità sud-orientale del complesso tre piccoli ambienti, cui si accedeva dalla strada tramite un'altra soglia, sono probabilmente pertinenti ad un altro edificio. L'intero complesso è certamente interessato da una serie di rimaneggiamenti ma la sua frequentazione avvenne sicuramente dal V secolo a. C. fino ad un'epoca posteriore alla distruzione del 397 a.C.

### 11) Abitato A Casa delle Anfore

In questa zona è stato scoperto quasi per intero un isolato costituito da un blocco edilizio di forma pressochè rettangolare. Il suo perimetro racchiude una superficie di circa 1600 mq. che sembra occupato da sei-sette unità abitative. Tra questi un'edificio in particolare ha attirato l'interesse dei ricercatori. Il nome deriva dal ritrovamento di un elevato numero

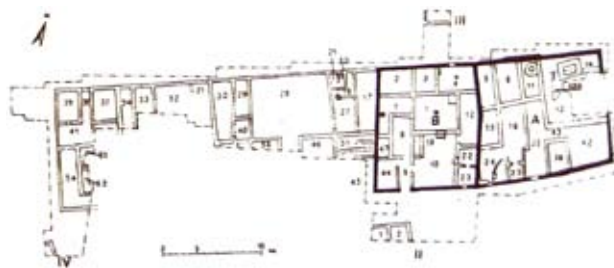


Planimetria abitato settore centrale \_ Tusa 1970

di anfore vuote disposte in doppia fila nell'angolo sud-ovest. Questa parte dell'edificio, sottoposta a tre differenti fasi edilizie testimoniate dalla presenza di tre piani di calpestio sovrapposti, aveva una funzione di carattere produttivo supportata anche dal ritrovamento di un bancone ed un monolite che sembrano costituire un'infrastruttura per la trasformazione di qualche prodotto agricolo. La zona settentrionale sembra avere avuto una destinazione prevalentemente domestica ed anche qui troviamo due pavimenti sovrapposti a testimonianza di una trasformazione dell'edificio. L'edificio si conserva solo nella parte più bassa delle strutture murarie che erano caratterizzate da tecniche costruttive



Casa delle anfore



Planimetria abitato "zona A"

differenti. E' interessante osservare la vicinanza di questo edificio con la strada che collegava Mozia con la terraferma e dedurre quindi il suo probabile ruolo di deposito per le merci in arrivo o in uscita.

## 12) Casa dei mosaici

Il perimetro di questo edificio non si conosce ancora per intero visto che quest'area è ancora sottoposta ad una campagna di scavo diretta dal Prof. Enrico Acquaro<sup>13</sup> che ha portato alla luce una nuova Porta, definibile come Porta Est. Per l'andamento del terreno in pendio verso il mare e per le caratteristiche architettoniche si distinguono due differenti parti poste su altrettanti livelli. La parte a nord e ad est consiste in una grande corte rettangolare con peristilio, circondata da alcuni ambienti di carattere residenziale; la parte sud-occidentale invece si identifica in una zona di servizio. Nella parte residenziale è rintracciabile il portico colonnato della corte, delle cui murature restano blocchi ben squadri e di notevoli dimensioni. Il pavimento è decorato con un mosaico in ciottoli neri, bianchi e grigi di cui si conserva un breve tratto nell'angolo nord-est. Il mosaico, unico esempio di questo tipo in Sicilia, si sviluppa come un tappeto a pannelli con raffigurazioni di lotte di animali ed è delimitato da un bordo tripartito a fasce recanti il motivo del meandro, del fior di loto alternato a palmetta e dell'onda. I pannelli con le lotte di animali, un leone che assale un toro ed un grifo alato che attacca un cervide, sono contrapposti e separati da un motivo geometrico a rombi da altri due pannelli, giustapposti, in cui si fronteggiano un leone a destra ed un cervide a sinistra. All'estremità sud-occidentale

della corte si conservano i resti di un piccolo ambiente con pavimento a scacchiera di cocciopesto e scaglie di pietra bianca legate con malta. La zona di servizio si articola in sei ambienti, forse ricavati in parte in un preesistente edificio. L'ambiente più interno, contiguo alla corte e con essa comunicante, presenta un pozzo scavato nel terreno ed un focolare. Lungo il suo muro occidentale corre una canaletta che partendo dal pavimento della corte, sfruttando l'andamento del terreno in discesa attraverso tre ambienti, conducendo l'acqua piovana all'esterno. Allo stato attuale degli studi, non è ancora chiara la destinazione d'uso di tutti i singoli ambienti, tranne che per quello parallelo al corridoio utilizzato come magazzino, visti i resti trovati al suo interno, destinati alla conservazione di derrate alimentari.

Il rinvenimento in uno di questi ambienti di servizio di cinque capitelli dorici impilati, di un capitello corinzio e di altri elementi architettonici sparsi nella zona, dimostra inoltre che il complesso edilizio è stato sottoposto a rimaneggiamenti architettonici

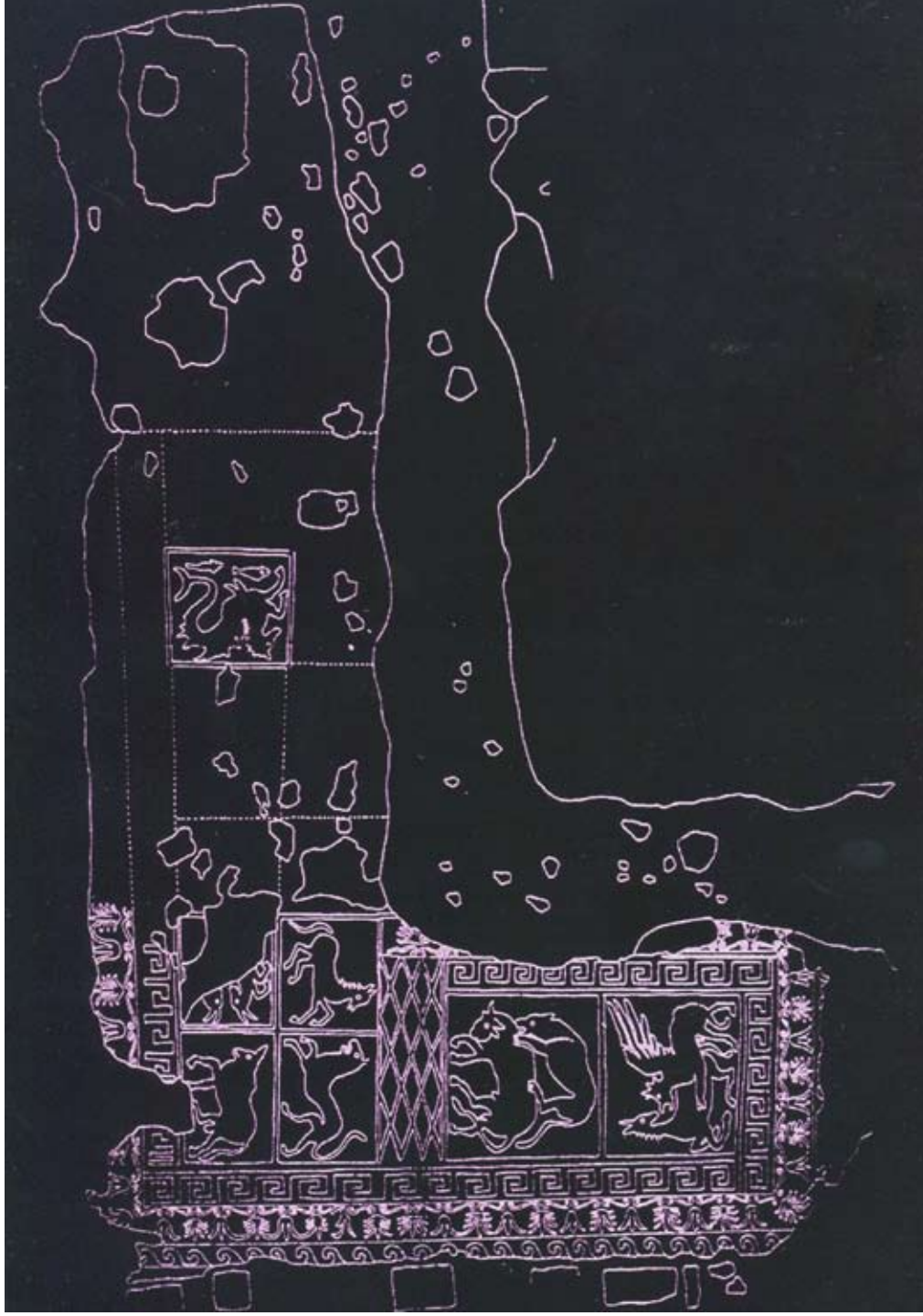


Planimetria della casa dei mosaici

notevoli: i capitelli infatti sembrano pertinenti ad almeno due fasi del peristilio. E' ancora difficile descrivere la sua sequenza cronologica che oscilla tra il V ed il III secolo a.C., legata principalmente alla presenza del mosaico ed agli studi su di esso.



Casa dei mosaici



### 13)Abitato B

Fa parte del quartiere sud-ovest dell'abitato ed è attualmente solo parzialmente noto a seguito di due brevi campagne di scavi condotte dalla Soprintendenza ai BB.CC.AA. di Trapani (1989,1991) nell'ambito del piano di ricerche sull'urbanistica di Mozia.

Questa zona riveste un'importanza particolare: innanzitutto per la documentazione sulle più antiche fasi di vita dell'insediamento, in secondo luogo per l'evidenza che vi si conserva delle conseguenze che la breve ma rovinosa conquista siracusana ebbe sull'aspetto e sulle successive forme di vita della città. Una peculiarità finora riscontrata solo in questo settore è la prevalenza di materiali di importazione da botteghe greche (vasi, terracotte, stampi per terracotte). I resti più antichi di costruzioni sono riconducibili al primo periodo dell'abitato di Mozia, fine VIII-VII sec. a.C.; sono caratterizzati da murature di modesto spessore con zoccolo in pietrame e alzato in mattoni crudi (non conservato). La vicinanza topografica e la somiglianza con strutture analoghe del quartiere all'interno di Porta Sud possono suggerire funzioni prevalenti connesse alle attività marinare e portuali.

E' di particolare rilievo dal punto di vista urbanistico, l'arioso impianto successivo, con planimetria e orientamento diversi, riferibile al V secolo a.C., ma forse risalente già alla metà del secolo precedente— in cui una larga strada (m.5.00 circa) in forte pendenza verso il mare, è fiancheggiata da grandi isolati. All'estremità della strada dovevano trovarsi installazioni in parte artificiali legate alla funzione marittima: ad esempio il fatto che un lungo e solido

muro parallelo alla costa delimita a valle uno degli isolati, a contatto con una zona di terreno fortemente sabbioso, indicherebbe la presenza di una sorte di pontile/argine/molo. Nel V secolo inoltrato gli isolati ai lati della strada vengono riedificati apparentemente sulla stessa pianta.

Tracce abbondanti d'incendi e crolli di pareti di mattoni crudi testimoniano la conquista di Mozia da parte dei Greci nel 397 a.C.

Dopo circa un anno, alla ripresa della vita sull'isola riconquistata dai Cartaginesi, sono notevoli le variazioni che vengono apportate all'impianto precedente. La strada viene annullata dall'accumulo di detriti di riporto delle distruzioni di aree circostanti tra i quali sono stati trovati terrecotte di tipo greco, come la suonatrice di doppio flauto e quelle di tipo fenicio, come il Bes con i serpenti.

Su questa nuova superficie s'impiantano ateliers industriali rinunciando alla sua prestigiosa forma urbana per assecondare la rinnovata organizzazione economica e di produzione di una popolazione forse numericamente ridotta.



Abitato B



Planimetria Abitato B



Zona 'K'

## Zone industriali

### 14) Zona K

Gli impianti collegati alla produzione artigianale sono distribuiti lungo la fascia costiera settentrionale e occidentale, nei pressi o a ridosso della cinta muraria. La distribuzione di questi complessi in zone periferiche rispetto al centro abitato sembra obbedire ad un piano regolatore al fine di allontanare dalle aree abitative il fumo o i cattivi odori derivanti dalla lavorazione di determinate sostanze o dalla produzione di alcuni manufatti.

Uno dei più significativi impianti industriali finora individuati sorge a nord del santuario di Cappidazzu, nella zona denominata K est e K. Qui gli scavi dell'Università di Palermo (1977-1994) hanno portato alla luce un vero e proprio "Ceramico", costituito da un edificio addossato alle mura ove si possono individuare le varie fasi del ciclo di produzione della ceramica punica di Mozia.

Un largo spazio antistante, forse una piazza, era ricoperto da un'enorme colmata, che, insieme a cumuli di pietrame e detriti di distruzione, conteneva elementi architettonici e la ormai celebre statua marmorea del "Giovane di Mozia". Tra questi detriti era sparsa una gran quantità di armi che verosimilmente si riferiscono ad uno dei violenti attacchi lungo le mura durante l'assedio finale che portò alla caduta finale di Mozia nel 397 a.C.

L'edificio dei vasai, a pianta rettangolare, comprendente un grande cortile e una fila di tre vani, si appoggia alla cortina delle Fortificazioni. I muri sono costituiti da un alto zoccolo lapideo, spesso



Planimetria Zona 'K'

in tecnica a telaio, e da un alzata in mattoni crudi. Nel cortile una scala conduceva alla terrazza sul tetto. Nella stanza principale dell'atelier, erano situati il tornio e una vasca per la decantazione dell'argilla, ove il vasaio immergeva le mani mentre procedeva a plasmare i vasi sulla ruota. Accanto alla vasca giaceva un deposito di anfore crude, del tipo punico a siluro, che erano in fase di lavorazione. Tra gli altri reperti vanno ricordati la mano di una statua marmorea muliebre (kare) e due protomi anch'esse femminili di stile greco di pregevole fattura.

La corte del Ceramico a sua volta conteneva oltre a banchi di argilla e scarichi con scarti di lavorazione, altre installazioni tra cui: tre forni, varie file di anfore puniche capovolte infisse nel terreno, una grande giara e vari pozzi scavati nella roccia. Il cortile era chiuso a sud da un possente muro, della spessore di quattro metri, una sorta di opera fortificata attraversata da uno stretto passaggio. Oltre ad un bel capitello di tradizione fenicia, si è rinvenuta una larga vasca rettangolare ricolma di sabbia, che era utilizzata come additivo nel pro-

cesso di lavorazione dell'argilla.

Sul piano stratigrafico si è potuto stabilire che la fondazione del ceramico risale alla prima metà del VI secolo a.C. e che l'edificio ebbe almeno due fasi di vita principali, la seconda delle quali si concluse con la distruzione del 397 a.C. In una terza fase, cessata l'attività dei vasai, l'area fu pavimentata con ciottoli e poi ricoperta da una colmata.

## 15) Zona T

Questa zona, scavata dall'archeologo Vincenzo Tusa tra il 1970 e il 1974, è situata a nord, a ridosso della necropoli arcaica e delle mura di fortificazione e si estende per circa 500 mq.

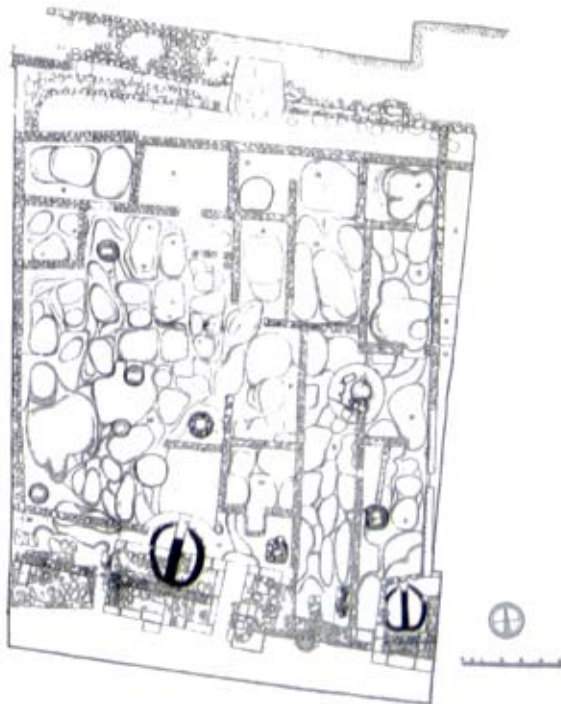
Il complesso, delimitato da un recinto di forma quadrangolare, comprende una dozzina di vani di varie dimensioni che si affacciano su di un cortile situato ad ovest. Ad esso si accedeva da sud, dove una strada correva lungo il fronte meridionale dell'edificio. All'interno del complesso sono state individuate varie installazioni, tra cui due forni da vasaio e una decina di pozzi. Nel pavimento



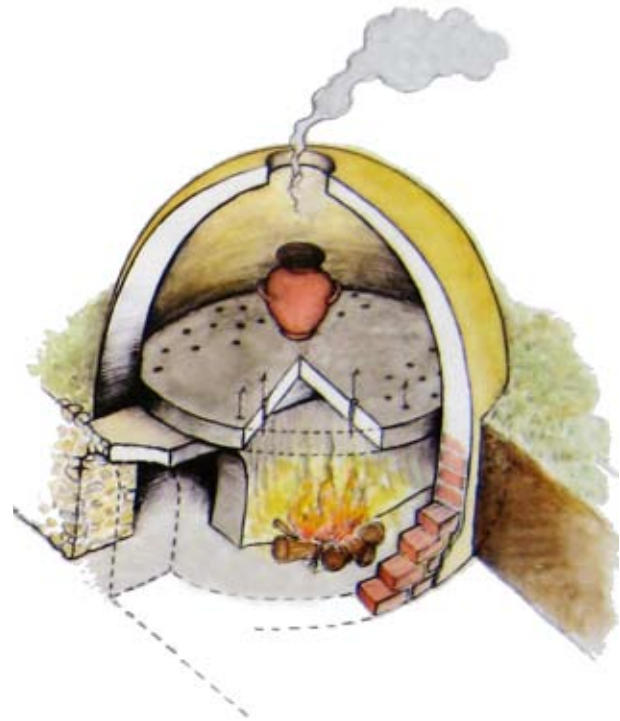
Zona 'T'

del cortile e di alcuni vani c'erano numerose fosse scavate nella roccia che contenevano una grande quantità di conchiglie sia intere sia tritate, di molluschi, per la produzione della porpora. E' stato ipotizzato che l'atelier servisse alla concia e alla lavorazione delle pelli e alla tintura dei tessuti. L'industria ceramica è inoltre documentata dalla presenza di due forni sul lato sud: al forno 1 si accedeva direttamente dal cortile mentre il forno 2 era preceduto da una rampa di gradini e da un corridoio all'aperto. L'edificio della "Zona T" ebbe un utilizzo di almeno due secoli (VI-V sec. a.C.), durante i quali subì varie aggiunte e modifiche nella distribuzione dei vari ambienti. In un'ultima fase il muro meridionale venne inglobato in una

poderosa struttura a grandi blocchi squadrati, che probabilmente formava una seconda cortina interna di difesa parallela alla cinta più antica.



Planimetria Zona 'T'



Forni da vasaio







## Note

1\_ Dionisio I, detto il Vecchio, conosciuto anche come Dionigi (430 a.C. – 367 a.C.) fu un tiranno di Siracusa. Per le sue capacità tattiche ed il potere accumulato divenne il più famoso dei tiranni greci e sicelioti, prototipo del potere assoluto in contrapposizione alla democrazia nella antichità classica.

2\_ Tucidide (Atene, ca. 460 a.C. – dopo il 404 a.C.) è stato un generale e storico greco antico, nonché uno dei principali esponenti della letteratura greca grazie al suo capolavoro, La Guerra del Peloponneso.

3\_ Diodoro Siculo (90 a.C. – 27 a.C.) è stato uno storico greco antico, autore di una monumentale storia universale, la Bibliotheca historica.

4\_ Nel 1721 il feldmaresciallo Samuel Von Schmettau promuove una rilevazione di campagna topografica in Sicilia dalla quale nascerà il testo “La Sicilia disegnata. La carta di Samuel von Schmettau (1720-1721)”

5\_ Giuseppe Nenci (1924 – 1999, Pisa) è stato uno storico, filologo classico, archeologo e grecista italiano, professore di Storia greca presso la Scuola Normale Superiore di Pisa.

6\_ Joseph Isaac Spadafora Whitaker nasce a Palermo nel 1850.

7\_ Tiburzio Spannocchi (Siena, 1543 – Madrid, 1606), è stato un architetto e ingegnere italiano, dedito soprattutto all'ingegneria militare. Svolsse la sua attività in Italia ed in Spagna.

8\_ Filippo Cluverio (Danzica, 1580 – Leida, 31 dicembre 1622) è stato un geografo tedesco.

Nome italianizzato di Philipp Clüver o Klüver, storico-geografo vissuto nel XVII secolo.

È considerato il fondatore della geografia storica e della sua scuola. Viaggi per lunghi periodi in Europa e ha composto opere storico-geografiche su Italia, Germania, Sicilia e Sardegna.

9\_ Heinrich Schliemann (Neubukow, 6 gennaio 1822 – Napoli, 26 dicembre 1890) è stato un imprenditore e archeologo tedesco. Divenne una delle figure più importanti per il mondo dell'archeologia per la rilevanza delle scoperte da lui compiute nel XIX secolo.

10\_ Raleigh Trevelyan (isole Andaman 1923) è uno scrittore ed un editore. Scrisse il testo “La storia dei Whitaker” che traccia il ritratto della grande famiglia britannica.

11\_ Benedikt Sigmund Johannes Isserlin, è stato un archeologo britannico di origine tedesca che dedicò tanta parte della vita agli scavi e agli studi fenicio-punici.

12\_ Vincenzo Tusa (Mistretta, 12 luglio 1920 – Palermo, 5 marzo 2009) è stato un archeologo italiano. Docente di Antichità Puniche all'Università di Palermo, ha anche diretto la soprintendenza di Palermo e Trapani. Il figlio Sebastiano Tusa, anch'egli archeologo, dirige la Soprintendenza per il Mare della Regione Siciliana.

13\_ Enrico Acquaro è professore ordinario di Archeologia fenicio-punica presso la Facoltà di Conservazione dei Beni Culturali dell'Università degli Studi di Bologna. Ha dedicato particolare attenzione alle problematiche archeologiche dell'Occidente fenicio-punico.



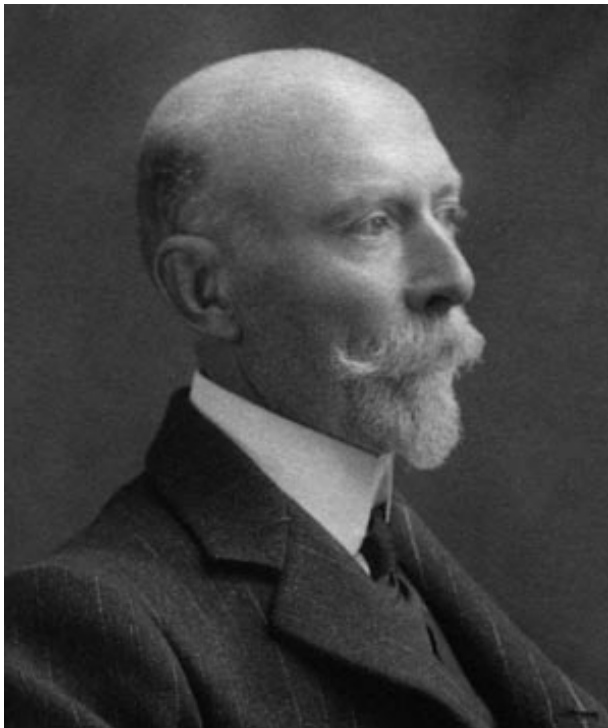
## Capitolo\_02 Il museo esistente

---

### Articolazione museologica



## Museo Whitaker



Giuseppe Whitaker - ritratto 1930

Il museo prende il nome dal suo fondatore, Joseph Isaac Spadafora Whitaker che nasce a Palermo nel 1850.

Quinto figlio della prestigiosa discendenza, Whitaker fin da subito mette in luce le sue doti di studioso che prevalgono sulla vena commerciale radicata in tutta la famiglia. Il padre Joseph Whitaker senior, inglese, si era trasferito in Sicilia per aiutare lo zio materno Benjamin Ingham nelle sue imprese ed era diventato un uomo d'affari che ormai da anni partecipava attivamente all'economia italo-britannica con il commercio del pregiato vino di Marsala.

La vita di Pip, come veniva chiamato familiarmente Joseph junior, si svolge per la maggior parte del tempo in Sicilia, seguendo insieme ai fratelli l'azienda familiare che era, all'epoca, perno dell'economia palermitana. L'amore per la terra di Marsala diviene curiosità intellettuale quando sempre più frequentemente dei contadini cominciano a donare "oggetti" rinvenuti nei vigneti di un isolotto posto nelle vicinanze di Marsala, San Pantaleo.

I viaggi sull'isola diventano materia di studio per lui e per il cavalier Giovanni Lipari Lo Cascio, amico di lunga data di Joseph, tanto che il giovane imprenditore decide di acquistare l'intera isola, allora suddivisa in molte proprietà. Così, l'isola diviene centro nevralgico di quelle passioni che tanto hanno influenzato la vita di quest'uomo dedito alla conoscenza sotto le forme più varie.



Motya \_ scala 1:2000 manoscritta ad inchiostro

All'epoca era un'isola dove il maggior sfruttamento faceva capo alle coltivazioni di orti ad uso privato ma Joseph riesce ad intravedere altro: vede un connubio perfetto di storia, natura e affari che giustifica agli occhi della famiglia la compravendita travagliata di questo isolotto lagunare. Gli affari però prevedevano un primo sfruttamento immediato della terra: così oltre alla coltivazione di vigneti e uliveti si avvia sull'isola la coltivazione dell'agave sisalana per la fabbricazione del cordame. L'intervento radicale di Whitaker investe anche l'aspetto paesaggistico: da qui la messa a dimora



Mozia - coltivazione dell'agave sisalana, 1952

dei pini e di piante grasse, che conferiscono all'isola un aspetto del tutto nuovo. La sua curiosità intellettuale sfocia anche nell'ornitologia, passione che nasce proprio a Mozia con lo studio dei volatili e delle migrazioni degli uccelli provenienti dall'Africa nello Stagnone.

La conoscenza che deriva da un'analisi completa dell'isola, sotto tutte le sue sfaccettature, portò infine a focalizzare l'attenzione sul materiale archeologico che quella terra offriva: da qui l'impegno archeologico senza sosta che durò sotto il suo diretto controllo dal 1906 al 1927. Nonostante tutti i precedenti studiosi ed appassionati di archeologia non vi avessero trovato nulla degno di nota la sua costanza mette in luce tesori da tempo dimenticati. Fra questi, la Necropoli arcaica, la cosiddetta "Casa dei capitelli", poi "Casa dei mosaici", il Santuario di "Cappiddazzu" e il Tofet, che Joseph non riconosce subito e che abbandona dopo una prima analisi non avendo ritrovato nulla di veramente interessante nei materiali.

Completa la sua opera sull'isola con la realizzazione di un museo all'interno della stessa casa patronale, così da conservarvi il materiale proveniente dall'isola stessa e dalla vicina Marsala.

In una lettera del 29 dicembre 1932 Whitaker afferma:

"...il sopradetto Museo a S. Pantaleo, ossia l'antica Mozia (Motya), fondato da me nell'anno 1906, e privato. .. il Museo è piccolo, ma interessante".

L'istituzione del Museo a Mozia dovrebbe dunque risalire a tale anno, anche se con ogni probabilità Whitaker fissa questa data non per la realizzazione di un vero e proprio edificio destinato all'esposi-





Immagine del 1907 'House of Motya'



Riprese antecedenti al 1919\_interno del museo

zione museale, ma molto più verosimilmente per la formazione della raccolta degli oggetti di interesse archeologico. Gli anni della sistemazione della costruzione da destinare a museo potrebbero essere quelli compresi fra il 1907 ed il 1912.

Una puntuale documentazione fotografica segna le tappe più importanti delle vicende costruttive della casa padronale dal 1907 in poi.

Da una relazione del 1919 è possibile leggere le dimensioni d'insieme del Museo Grande (m. 19,80 x 6,65), e dalle piante manoscritte a scala 1:2000, con ogni probabilità di preparazione a quella che

poi sarà pubblicata da Whitaker nel 1921 nell'opera "Motya. A Phoenician Colony in Sicily", si può osservare l'ampliamento completo della casa padronale e la risistemazione del Museo con la sopraelevazione.

Qui furono conservati reperti archeologici rinvenuti sia fortuitamente sia a seguito di scavi sistematici condotti dallo stesso Pip nelle "Terre di Mozia", nelle "Terre di Capo Boeo" e nella "Necropoli di Birgi." A questi si aggiunsero anche lotti di materiali provenienti da donazioni o da acquisti effettuati sul mercato antiquario o da piccole collezioni private quali la Cammareri Scuro, Lipari Cascio e Clark. L'esposizione, organizzata secondo criteri topografici e tipologici, riflette lo spirito collezionistico della raccolta, tipico del clima culturale del '900.

In un magazzino dalle pareti imbiancate a calce e dal rustico impiantito, annesso alla casa padronale, i materiali archeologici si andavano gradatamente ammucchiando nelle vetrine a leggio, negli armadi disposti lungo le pareti, sulle piccole mensole appese al muro o su semplici scaffalature, tutti tinteggiati di bianco come voluti da G. Whitaker.

Gli oggetti più minuti erano raccolti entro piccoli contenitori di legno appositamente costruiti e lo stesso Pip scriveva, talvolta, le didascalie per i reperti. In bella mostra ed in un'armoniosa composizione di fronte all'ingresso erano stati collocati il gruppo scultoreo con due leoni che azzannano un toro, i merli della cinta muraria e alcuni capitelli provenienti dalla Casa dei Mosaici.

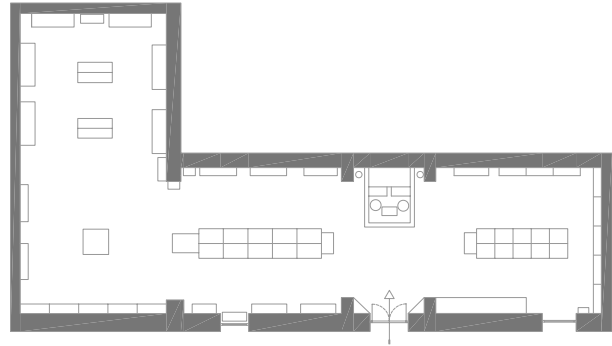
Dopo una vita dedicata ad ogni forma di arte e sapere, nel novembre del 1936 il pioniere dai molti interessi e dalle diverse vocazioni, si spegne la-

sciando però un'eredità culturale che verrà portata avanti dalle figlie e da coloro che come lui amavano e vivevano per il sapere.

Il professore Bruno Lavagnini, che presiedette la Fondazione "Giuseppe Whitaker" nei primi sei anni della sua vita, nel dare inizio alle attività istituzionali scrisse: "Il nome di Giuseppe Whitaker, al quale questa Fondazione si intitola e del quale essa intende perpetuare la memoria, è un nome benemerito e illustre nella vita della Sicilia durante gli ultimi cento anni. Discendente da una famiglia operosa e industrie, egli non si accomodò sulle accumulate ricchezze: di esse egli fece strumento di promozione sociale e di attività culturale. Ciò certo rispondeva ad una esigenza del suo spirito, alle capacità di un intelletto particolarmente aperto, osservatore, curioso di cose naturali e anche storiche. Era entrato in questa villa, da lui stesso fatta costruire, nel 1888; aveva al suo fianco la giovane sposa, Tina Scalia, allora trentenne. Fu sua prima cura il parco che egli arricchì di piante rare e pregiate, di cui sperimentava la acclimatazione. La passione per la caccia fece di lui un ornitologo....Le doti di osservatore di G. Whitaker non si arrestarono agli uccelli e alle piante....egli iniziò nel 1905 l'indagine archeologica su Mozia. Le campagne di scavo si protrassero fin sulla soglia della prima guerra mondiale....Nello stesso tempo (1921) sorgeva a Mozia un piccolo museo, destinato a raccogliere i reperti di scavo. Dopo quest'ultima fatica, G. Whitaker poteva dire di avere speso bene la sua giornata."

Negli anni '60 la figlia Delia, conscia dell'importan-

za che la piccola isola aveva avuto per il padre, ampliò il Museo per permettere l'esposizione dei nuovi reperti scoperti durante gli scavi della necropoli arcaica e nel Tofet da Vincenzo Tusa e Antonia Ciasca.



pianta del museo dopo l'ampliamento degli anni '60

Proprio a quest'ultima, studiosa dell'Università 'La Sapienza' di Roma, che ha dedicato buona parte della sua carriera agli scavi nell'isola di Motya, al Tofet e alle fortificazioni, è stata dedicata la nuova sezione espositiva del Museo, aperta al pubblico nel maggio 2001. In quell'anno infatti, grazie ad un finanziamento concesso dalla Comunità Europea, la Soprintendenza per i Beni Culturali e Ambientali di Trapani ha potuto realizzare una nuova esposizione a seguito della ristrutturazione dei locali del Museo e di altri ambienti annessi, messi nel frattempo a disposizione dalla Fondazione G. Whitaker.

Il Museo di Mozia consta pertanto oggi di un'ala storica, che ha mantenuto inalterato, per quanto possibile, il sistema espositivo ideato dal suo fon-



pianta del museo dopo l'ampliamento degli anni '60

datore, e di una nuova ala museale il cui percorso espositivo e didattico è frutto di una selezione dei materiali provenienti dagli scavi condotti nella seconda metà del secolo scorso nell'isola da studiosi italiani e stranieri.

## Il museo

L'attuale visita al museo comincia con una sala didattica in cui è esposto un plastico dell'isola e dei pannelli che illustrano la storia e i caratteri della civiltà fenicia.



Sala didattica

Lasciata questa sala si comincia il percorso vero e proprio incontrando come primo reperto la statua del "Giovane di Mozia" esposta in un piccolo spazio illuminato da un lucernario in copertura. Si prosegue poi lungo la nuova ala che espone i reperti archeologici dividendoli per aree di appartenenza. Incontriamo per prima la vetrina della Preistoria e delle fortificazioni, seguita da quelle dedicate all'abitato esposte in un unico spazio che presentano una copertura ad una sola falda. Nella seconda sala incontriamo i ritrovamenti delle aree industriali, succeduti da quelli appartenenti ai san-

tuari e alle necropoli esposti in uno stretto spazio illuminato da un lucernario in copertura. L'ultima sala della nuova ala è interamente riservata ai reperti del Tofet mentre il vecchio spazio mantiene la collezione Whitaker a conclusione della visita.

## Il Giovane di Mozia

Il cosiddetto "Giovane di Mozia" è una statua di valore inestimabile scoperta la mattina del 26 ottobre 1979 da una missione archeologica dell'Università di Palermo, condotta in collaborazione con la Soprintendenza Archeologica della Sicilia Occidentale, grazie a finanziamenti dell'Assessorato della Regione Sicilia.



Immagine raffigurante il mezzobusto



ritrovamento statua

Fu ritrovata durante l'asportazione di un mucchio di pietrame che faceva parte di un enorme deposito di detriti nella 'Zona K' accumulati probabilmente subito dopo l'assedio di Dionisio. Solo cinque giorni dopo il momento della scoperta, e cioè il 31 ottobre fu possibile liberare interamente la scultura che finalmente si poteva ammirare nella sua totalità. Il punto in cui è stata ritrovata non coincide quindi con quello in cui era originariamente collocata e questo spiega anche il perché non si è trovata finora alcuna traccia della base e degli arti mancanti, nè del podio su cui era posata. All'atto della deposizione le braccia e i piedi già mancavano, ma la testa era certamente ancora attaccata al corpo. E' vero che al momento della scoperta era rotta sul collo, ma la sua posizione era perfettamente aderente alla linea di frattura e alcune schegge sotto la nuca erano in situ e perfettamente combacianti. Evidentemente la rottura della testa sarà avvenuta dopo la sua deposizione sotto al cumulo di pietre, nel corso del tempo, a causa della pressione esercitata dallo spesso deposito archeologico che la ricopriva. La scultura doveva essere inoltre originariamente

dipinta in alcune sue parti come suggeriscono le tracce di colore che erano nel suolo a contatto col marmo. L'assenza del naso e la forte abrasione delle labbra suggeriscono che il volto venne molto probabilmente sfregiato in tempi remoti prima ancora che la statua venisse deposta tra i detriti della 'Zona K'. In base alla unità stratigrafia alla quale apparteneva e alla datazione della colmata, si ritiene che la statua appartenga a un contesto di poco posteriore alla distruzione di Mozia e che si può presumibilmente collocare verso il 396/5 e comunque non oltre il 390 a.C. Alla luce di questi dati il "Giovane di Mozia" è indubbiamente un'opera originale del V secolo a.C.

Oltre ai dubbi sulla sua datazione, ne esistono anche riguardanti la sua storia, il suo ruolo a Mozia. Per dare una risposta a questi quesiti è necessario



iconografia dell'auriga

far concordare i fatti archeologici con quelli storici e, in tal senso, due sono le ipotesi possibili da considerare.

La prima è quella che la scultura sia una preda bellica. Essa può certamente aver fatto parte del bottino preso dai Cartaginesi a una delle colonie greche di Sicilia distrutte alla fine del V secolo e poi portata a Mozia ma si può ipotizzare che in tal caso le truppe di Dionisio l'avrebbero ripresa e restituita alla città di origine. La seconda ipotesi prevederebbe che la statua, ormai rovinata fosse stata lasciata sull'isola appena conquistata ma in questo caso verosimilmente i Cartaginesi avrebbero più semplicemente scavato una fossa per seppellirla e non avrebbero mai fatto una colmata come quella della 'Zona K'. E' infatti forse più logico supporre che gli autori della colmata e quindi della deposizione della statua siano stati gli stessi abitanti di Mozia. Si potrebbe allora pensare che questo evento abbia avuto luogo durante e non dopo l'assedio della città e che i moziesi abbiano cercato di nascondere la scultura nell'ora del pericolo. Se si fosse trattato di un trofeo di guerra, essi certamente non si sarebbero preoccupati di andarlo a deporre sotto un cumulo di pietre; lo avrebbero fatto soltanto se fosse stata un'opera propria della loro cultura e cara alla patria. Altri interrogativi permangono sulla originale collocazione della statua. Vicino al luogo del suo ritrovamento furono rinvenuti un grande ceppo di ancora litica che probabilmente doveva avere una destinazione votiva, un capitello unico a doppia gola egizia ed anche, finora inedite, due matrici fittili di terracotte votive. Tutti questi indizi suggeriscono che nelle

vicinanze della colmata vi fosse un edificio di culto, al quale poteva appartenere in origine la scultura. Questo potrebbe essere senz'altro il vicino Santuario di Cappiddazzu, il cui edificio a tre navate fu evidentemente ricostruito in epoca posteriore alla distruzione del 397 a.C. come indicano del resto i blocchi di cornice a gola egizia reimpiegati nelle fondazioni. Non si possono escludere però altre possibilità come quella di credere che tutta l'area che va dalla via di Porta Nord fino alla Zona K fosse una grande piazza che un tempo circondava il complesso monumentale di Cappiddazzu oltre al quale potevano sorgere altri edifici pubblici o religiosi non ancora identificati.

La statua raffigura un giovane dal corpo slanciato e atletico, eretto, colto in una posa solenne, coperto da una lunga veste pieghettata, perfettamente aderente, che scende fino alle caviglie.

Essa ha un'altezza di poco superando alla norma, misurando m. 1,81 (senza i piedi), e le dimensioni delle varie parti del corpo (cm. 26,7 l'altezza della testa; cm. 40 la larghezza del petto; cm. 93 la circonferenza della vita; cm. 120 la circonferenza del torace; cm. 12 il diametro delle braccia all'altezza della frattura), compongono una figura dalle proporzioni armoniche. Il reperto, pur essendo raffigurato in una posizione di riposo, è animato dai ritmi di un contenuto movimento, suggerito dal braccio destro levato in alto a reggere un oggetto, dalla testa leggermente volta a sinistra, dalla gamba destra rilassata e avanzata rispetto alla gamba sinistra, tesa invece a sostenere il peso del corpo. La testa è parzialmente lavorata, con una tripla fila di riccioli, mentre la calotta cranica è stata



il 'Giovane di Mozia'

scalpellata e presenta dei fori, forse per fissarvi un copricapo. Fra gli arti poi, inferiori e superiori, si viene a creare un movimento chiastico, essendo il braccio sinistro e la gamba destra in posizione di distensione, mentre il braccio e la gamba sinistra in posizione di tensione. La statua è vestita con una lunga tunica fittamente pieghettata, trattenuta al petto da un'alta fascia che presenta due fori, probabilmente per collocare un ornamento.

“La veste è molto pesante, con foltissime pieghe che si addensano soprattutto nella parte anteriore...l'obiettivo pesantezza però, per merito dell'artista, non si nota affatto, per la maniera in cui è resa, per le pieghe finissime e sottilissime che la caratterizzano e la movimentano tutta, sagomando il corpo nel suo atteggiamento straordinariamente sinuoso”

[V.Tusa in “La statua marmorea di Motya]

La veste è realizzata come un chitone perfettamente aderente e trasparente che lascia intravedere le linee del corpo e contribuisce a conferire slancio e vigore alla figura. Non è possibile, al momento, identificare con certezza il personaggio raffigurato. La scultura, infatti, non presenta caratteristiche particolari tali da poter definire l'identità del soggetto anche per la mancanza di alcuni degli attributi. Sono state avanzate diverse ipotesi: un auriga, un vincitore di una gara panellenica, un combattente oppure una divinità quali ad esempio Baal o Melqart.

## Sezione fenicio-punica

La nuova sezione espositiva raccoglie i reperti suddivisi in base al luogo del ritrovamento. La prima vetrina si differenzia dalle altre in quanto si riferisce ad un periodo storico, precisamente la preistoria, e riunisce tutti i materiali provenienti da diverse zone dell'isola, databili in un periodo compreso tra una fase tarda dell'Antica e la Media Età del Bronzo. Alcuni oggetti provengono da pozzi dell'area industriale a sud della necropoli, altri da scavi effettuati nell'area del moderno abitato di Motya, dove è stata ritrovata una tazza-attingitoio con ansa a forma di orecchie equine.



tazza-attingitoio

Procedendo, incontriamo la vetrina delle Fortificazioni. Gli oggetti contenuti hanno in realtà poco a che vedere con le mura. Si tratta, infatti, di materiale proveniente in parte dalle tombe della necropoli arcaica, sulla quale nel VI sec. a.C. vennero





immagine attuale della prima sala

costruite le fortificazioni. I corredi mostrano materiali databili al VI sec. a.C., ma è anche presente una pentola, utilizzata come cinerario, risalente al IV sec. a.C.

Dopo la distruzione della città di Motya, infatti, i grossi blocchi di pietra delle mura furono riutilizzati altrove sia nelle immediate vicinanze delle mura stesse, sia in qualche caso all'interno delle torri, dove vennero realizzati forni da vasaio, dai quali provengono i vasi esposti, con forme ormai ibride, tra greche e puniche. Appartenenti alle Fortificazioni sono inoltre i merli di forma semicircolare, tipicamente orientali, e le armi, punte di freccia e di giavelotto in bronzo, oltre ai proiettili di piombo a forma di ghianda.

Nelle ultime vetrine di questa prima sala sono esposti i ritrovamenti provenienti dalle diverse zone dell'abitato di Motya che hanno restituito materiali abbastanza omogenei fra di loro. Ne è testimonianza la ceramica fenicia di tipo red slip (ceramica ricoperta da una sottile e lucente vernice rossa), databile al VII sec. a.C., ma anche la ceramica corinzia della stessa epoca. La presenza di entrambe le tradizioni ceramiche è costante lungo tutto l'arco di tempo della vita dell'insediamento, anche se, con il passare del tempo, inevitabilmente, aumenta la presenza di vasi mutuati da forme greche, ed è sempre più frequente il ritrovamento di vasi a vernice nera (Settore Centrale), di tipica produzione greca. Le anfore erano utilizzate in tutti i settori della vita quotidiana, come contenitori di derrate alimentari o di oggetti (Zona A), senza escludere la vita ultraterrena, visto il loro utilizzo anche nella necropoli come vasi cinerari o sepolture per bambini.

Nelle case sono stati rinvenuti oggetti di tradizione fenicia, come la statuette egittizzante della "Zona A" o il Bes con i serpenti della "Zona B", ma anche oggetti di tradizione greca, come le statuette del flautista o offerente con il porcellino della "Zona B", o la dea seduta in trono della "Zona A". Un accenno a parte merita la "Casa dei Mosaici", dove gli elementi architettonici più recenti sono tipicamente greci: capitelli dorici e corinzi, trovati dal Whitaker in numero così elevato da fargli denominare inizialmente questo complesso "Casa dei Capitelli". Nell'ala che ospita la Collezione Whitaker sono esposti alcuni oggetti provenienti da questo scavo, come l'arula (piccolo altare per l'uso domestico)



immagine attuale della seconda sala



immagine della vetrina della zona industriale

decorata con un centauro e vasi di tradizione greca.

L'ala aggiunta negli anni '60 riporta i ritrovamenti delle zone industriali che riguardano perlopiù la realizzazione di vasi essenziali per il commercio di merci e prodotti fulcro delle attività dell'isola di Mozia.

Nelle aree industriali sono stati infatti individuati almeno una decina di forni da vasaio ed in particolare nell' "Area K-K est" sono stati trovati tutti i materiali necessari per la fabbricazione dei vasi: mucchi di sabbia, argilla, conchiglie da sminuzza-

re ed unire all'impasto. Sono stati rinvenuti vasi ed oggetti ancora crudi, altri cotti male, ma anche matrici (stampi) da cui ricavare statuette di tradizione greca (la donna seduta in trono), o raffigurazioni di miti greci (Eracle che uccide l'idra). Nella "Zona T" si sono rinvenute le testimonianze di un'altra probabile attività svolta nell'isola che era la tintura di tessuti.

Proseguendo si giunge nella nuova parte aggiunta dietro all'ala espositiva voluta da Delia Whitaker, che si suddivide in tre parti riportando nella prima i materiali dei santuari, in quella alla sua sinistra i reperti delle necropoli; mentre la sala posta sul fondo è interamente dedicata all'esposizione dei materiali del Tofet.

Gli oggetti provenienti dal "Santuario di Cappidazzu" non sembrano essere direttamente collegabili ad un edificio di culto.



immagine attuale della sala dei Santuari

Non sono stati finora ritrovate nè iscrizioni nè statue di divinità, ma vasi appartenenti all'orizzonte

culturale fenicio e greco, databili tra il VII e il IV sec. a.C.

Sono inoltre presenti lucerne e alcuni frammenti di 'matrici fittili' per focacce ovvero dei dischi in argilla, con impresso un decoro, spesso geometrico o floreale, che forse servivano a decorare dei 'pani sacri'. Da questo santuario provengono anche frammenti di ceramica romana (terra sigillata africana), lucerne paleocristiane e ceramica inventriata di epoca medievale, a dimostrare la continua frequentazione del luogo sacro. Altre due piccole aree sacre, individuate fuori dalla Porta Nord, hanno restituito materiali architettonici di tradizione greca, quale il capitello dorico, e di tradizione orientale, quale il capitello eolico; così come greco è il frammento di un rilievo con scena di battaglia, ma punico il frammento di volto femminile.

Nel Museo sono esposti alcuni dei materiali più significativi provenienti dall'area del Tofet.

Per circa due secoli, dal VI al V a.C., la deposizione di un vaso contenente i resti di un sacrificio venne contrassegnata da una stele: si tratta a volte di semplici pietre sommariamente sbazzate; alcune, però, mostrano elementi architettonici che rappresentano la facciata di un sacello (un piccolo tempio), al cui interno è collocato un betilo ('casa di dio'), che non è altro che una pietra eretta, o un simbolo religioso ('idolo a bottiglia'), o una raffigurazione schematica del corpo umano. Alcune stele recano scolpite figure umane di vario tipo: donne rappresentate frontalmente, con le mani ai seni, adorne di lunghe vesti; uomini (probabilmente sacerdoti) di profilo, secondo lo stile egizio, e figure quasi a tutto tondo.



immagine attuale della sala del Tofet



stele

Alcune stele recano iscrizioni in fenicio, con dediche al dio Baal Hammon, nelle quali l'offerente ringrazia perchè la sua richiesta è stata esaudita. Ricca anche la raccolta di terrecotte figurate: sono state rinvenute terrecotte figurate a tutto tondo, protomi e maschere.

Le figure a tutto tondo, probabilmente ex-voto, appartengono sia alla tradizione greca (offerenti con animali, donne sedute in trono o vestite con abbigliamento greco), sia alla tradizione fenicio-punica (figure dal corpo cilindrico, raffiguranti uomini e donne).

Le protomi, ossia le raffigurazioni del volto e della parte superiore del busto, prive di fori per occhi e bocca, sono per lo più femminili e si ricollegano a due tipi: l'uno di tradizione punica, con acconciature e caratteri egittizzanti; l'altro riconducibile ad un'origine greca, pur se con aggiunte di gusto punico.



maschera ghignante

Tra le maschere, la più famosa è sicuramente quella maschile, così detta "ghignante".

L'ultima parte della nuova ala del Museo è riservata alle vetrine nelle quali sono esposti i materiali provenienti dalla Necropoli. Tre vetrine ospitano alcuni dei corredi tombali rinvenuti nella necropoli arcaica, datati tra l'inizio del VII ed il VI sec. a.C. Il rito funebre finora maggiormente attestato a Motya è quello dell'incinerazione. Il cadavere del defunto

veniva cremato e le ceneri erano raccolte in olle (vasi con corpo globulare ed una sola ansa) o in vasi con collo a tromba e decorazione geometrica. Accanto al contenitore delle ceneri erano deposte, nella maggior parte dei casi, due bottiglie, una con orlo a fungo, l'altra con orlo trilobato, oltre ad una a forma aperta, spesso di tradizione greca. Rari sono gli oggetti destinati all'ornamento personale, ma sono stati ritrovati degli orecchini a cestello in argento ed una spada in ferro. Un solo corredo è formato da oggetti di importazione, ed è pertinente ad una sepoltura ad inumazione, dove cioè il cadavere non era bruciato. Degna di nota è anche un'altra sepoltura, nella quale è presente una statuetta raffigurante una donna nuda, con le mani ai seni, simbolo di fertilità. Sono esposti, inoltre, i corredi funerari provenienti da un piccolo settore della necropoli di Birgi, scavato nel 1996. Per lungo tempo si è ritenuto che questa necropoli, situata sulla costa antistante l'isola ed a essa collegata dalla 'strada marina', fosse la necropoli recente di Motya ma, alla luce dei nuovi scavi, è stato accer-



esempi di corredi funerari



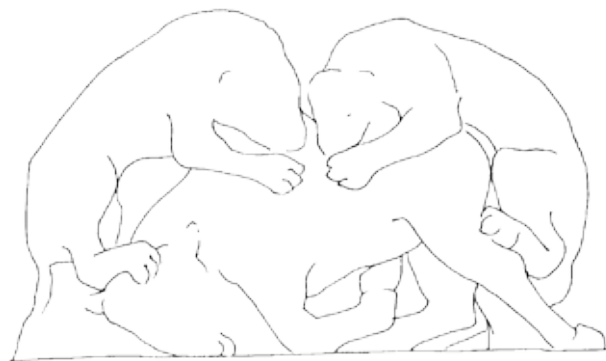
tato che esisteva un altro insediamento sulla terraferma, abitato da genti fenicie e greche, a cui era pertinente questa necropoli. Qui sono documentati sia il rito della incinerazione, sia quello della inumazione, ed i materiali sono simili a quelli rinvenuti a Motya, anche come datazione.

### Collezione Whitaker

Uno dei pregi della ristrutturazione subita dal museo di Motya è l'aver rispettato, salvaguardandola, la sezione originaria concepita e voluta dal commerciante-studio Giuseppe Whitaker.

L'ultima sezione espone una parte dei materiali appartenenti alla Collezione Whitaker in vetrine di legno dipinte di bianco corrispondenti a quelle predisposte dallo stesso Pip, così come gli oggetti rispecchiano la disposizione data loro dal collezionista. Seguendo la 'moda' del collezionismo di una volta, i materiali sono stati esposti per tipologia, ovvero i vasi uguali sono stati collocati uno vicino all'altro perdendo così la loro originaria associazione, utile per poter meglio comprendere il contesto di appartenenza. La prima parte dell'esposizione è dedicata agli oggetti provenienti dall'antica Marsala (Lilibeo), città nella quale si rifugiarono gli abitanti di Motya dopo la distruzione del 397 a.C. Si tratta per lo più di vasi di tradizione greca, a vernice nera o figurati, provenienti da corredi tombali, databili tra il IV a.C. ed il II sec. d.C. In particolare si segnalano il grande cratere attico a figure rosse (V sec. a.C.) e le piccole lékythoi (vasi per profumi) sovradipinte, di probabile produzione lilibetana (IV sec. a.C.), mentre all'epoca romana sono databili i balsamari di vetro, con collo lungo e base di forma

quasi globulare. Ugualmente in vetro, e ugualmente di epoca romana, sono i cinerari, con ancora le ossa cremate al loro interno, esposti nella stessa vetrina del cratere attico. In una delle bacheche centrali sono esposti alcuni frammenti di iscrizioni provenienti da Lilibeo, forse dal Tofet, nelle quali, oltre alle consuete formule epigrafiche, sono incisi simboli sacri. Al centro, a dividere le due parti, è una composizione di più elementi architettonici rinvenuti a Motya.



ridisegno del gruppo scultoreo



composizione scultorea al centro della sala Whitaker

Su tutti spicca il gruppo scultoreo in calcarenite raffigurante due leoni che atterrano un toro. Questo gruppo, ritrovato alla fine del 1700 a Motya e trasportato inizialmente a Marsala, secondo la tradizione formava il coronamento della Porta Nord, la porta alla quale si arrivava attraverso la “strada marina”.

Studi ulteriori hanno permesso di individuare nello scultore che ha realizzato il gruppo nel V sec. a.C. lo stesso artista che ha eseguito le metope del Tempio di Selinunte. Le scene di lotte fra animali sono ben rappresentate a Motya oltre che

sulle arule, si ritrovano anche nelle raffigurazioni di “Casa dei Mosaici”. Davanti al gruppo sono stati collocati due merli delle Fortificazioni, una stele del Tofet e due capitelli dorici provenienti da “Casa dei Mosaici”.

La seconda parte dell’esposizione è dedicata ai materiali provenienti da Motya. La lunga vetrina sul fondo è occupata dai reperti della “necropoli arcaica”, mentre le bacheche centrali conservano gli oggetti più particolari. Sono raccolti insieme i gioielli, composti per lo più da collane con vaghi in pasta vitrea di vario colore o in argento.



immagine attuale della collezione Whitaker

Pochi sono gli oggetti in oro: un orecchino a croce ansata e un pendente circolare lavorato a granulazione, con due serpenti urei ed il sole alato, proveniente dalla necropoli di Birgi. Si tratta di ornamenti tutti riconducibili alla 'moda' fenicio-punica del Mediterraneo occidentale, databili in un periodo compreso tra il VII e il IV sec. a.C.

In bronzo è realizzato un pendente, trovato nella necropoli di Motya, raffigurante il simbolo della dea Tanit: una figura umana stilizzata, con il corpo di forma triangolare, sormontato da una linea orizzontale, le braccia, e da un cerchio, la testa. In pasta vitrea o in ceramica smaltata sono gli amuleti, riproducenti quasi tutti simboli egizi: sono presenti gli scarabei, l'occhio di Horus, il dio Anubis con la testa di sciacallo, Horus—Ra con la testa di falco, la dea Tueris dal corpo di ippopotamo e il nano Ptah, che protegge dai morsi dei serpenti e degli scorpioni.

Un ritrovamento a tutt'oggi unico, per lo stato di conservazione, è rappresentato dalla coppa ricavata in un uovo di struzzo, anch'essa parte di un corredo tombale, come quasi tutti gli ornamenti descritti. Tre bacheche sono poi dedicate alle armi e ai metalli: le punte di freccia e di giavellotto, di vario tipo, in bronzo, provengono nella massima parte dalla zona di Porta Nord, mentre le punte di lancia in ferro sono state rinvenute in corredi tombali di Motya o di Birgi.

Nella vetrina alta, posta di fronte a quella contenente il cratere attico, è conservata la ceramica di tradizione corinzia, proveniente da corredi tombali. Sono presenti sia vasi utilizzati come coppe, skyphoi e kotylai, sia unguentari di varia forma, deco-

rati con animali passanti. Nella stessa vetrina, infine, è da notare una lékythos a figure nere (VI sec. a.C.), con la raffigurazione di Eracle e il leone di Nemea, il cui cartellino originale, redatto con tutta probabilità dall'amministratore di Whitaker, Giulio Lipari Cascio, riportava:

“Rinvenuto alla presenza del Sig. Whitaker in un sarcofago della necropoli di Motya, sotto le mura di fortificazione, lato Nord » (scavi del 1910).



lékythoi





orecchino in oro a croce ansata



pendente in oro lavorato a granulazione,  
con due serpenti urei ed il sole alato



pendente in bronzo raffigurante  
la dea Tanit



collane in pasta vitrea



## Capitolo\_03 **Lo stato attuale**

---

**Tra ricerca ed abbandono**



## Un'isola da scoprire

Nonostante la sua rilevanza eccezionale sia in quanto testimonianza unica della civiltà fenicio punica in Italia, che per la sua qualità ambientale e paesaggistica, Mozia sembra non suscitare un livello d'interesse che le permetta una riconoscibilità adeguata alla sue peculiarità.

Il primo problema è sicuramente la sua posizione contesa tra diverse realtà quali soprattutto la Fondazione Whitaker e la Soprintendenza di Trapani che sembrano volgere verso questa piccola isola un'interesse che spesso si riduce solo in un'accusa reciproca o in una protezione delle proprie posizioni.

L'articolo 2 dello "Statuto della Fondazione Giuseppe Whitaker" riporta lo scopo che essa deve avere descrivendolo in questo modo:

“Lo scopo della fondazione è duplice e cioè:

a) promuovere l'incremento della cultura, della istruzione e la divulgazione dei valori artistici nelle varie espressioni;

b) promuovere in generale lo studio e la conoscenza della civiltà fenicio-punica nel Mediterraneo.

Per il raggiungimento degli scopi di cui sub a), la Fondazione potrà promuovere conferenze, concerti, congressi, mostre, assegnare borse di studio, conferire premi, acquistare opere d'arte ed assumere tutte quelle iniziative che si riterranno utili per il conseguimento delle finalità istitutive dell'Ente.

Per il raggiungimento degli scopi sub b), la Fondazione nel cui patrimonio è compresa l'isola di Motya - potrà promuovere mediante scavi, pubblica-

zioni, costituzione di una biblioteca specializzata, lo studio e la conoscenza dell'isola stessa e fare di Motya il centro di studi, agevolando le visite, il soggiorno nell'isola di studiosi qualificati, nonché visite turistiche, che peraltro non siano in contrasto con il carattere culturale della Fondazione.”

E' curioso notare come l'impegno maggiore verso la riscoperta di quest'isola nel corso della storia sia stato sempre offerto da singole persone che ne hanno riconosciuto il fascino e l'importanza mentre la Fondazione sembra sempre essere una presenza costante semplicemente in quanto proprietaria del sito.

A partire da Giuseppe Whitaker che se ne occupò per quasi tutta la vita, seguirono una serie di personaggi tra i quali Vincenzo Tusa che nel 1975 operò in prima persona alla creazione della Fondazione Culturale “G. Whitaker”, Antonia Cascia, studiosa dell'Università ‘La Sapienza’ di Roma, che ha dedicato buona parte della sua carriera agli scavi nell'isola di Motya ed infine Enrico Acquaro. Questo archeologo, ordinario di Archeologia fenicio-punica presso la Facoltà di Conservazione dei Beni Culturali dell'Università di Bologna, dal 1985 conduce ricerche sull'area meridionale nell'edificio cosiddetto ‘Casa dei mosaici’ che rivela, nei suoi resti, bellissimi pavimenti musivi di origine ellenica raffiguranti animali in lotta. L'ultima campagna di scavi da lui condotta sempre nella stessa area che ha portato alla luce la quarta porta della cittadella, risale al giugno/luglio 2009 grazie ad un contributo finanziario di 10 mila euro stanziato da parte dell'Associazione delle Piccole e Medie Imprese

di Trapani.

Interessante notare da questo esempio come forse qualcosa cominci a muoversi per una possibile riqualificazione dell'area ed un suo possibile inserimento all'interno di un piano più generale di sviluppo turistico.

affascinante e di grande spessore culturale. Ritengo che l'API abbia fatto un ottimo investimento per valorizzare il patrimonio trapanese in tutte le sue articolazioni”.

Viene naturale chiedersi a questo punto come in effetti sia possibile che questa fascia costiera della



Casa dei mosaici\_foto di fine scavo 2009

Si riportano le parole del presidente dell'Associazione che così si è espresso riguardo a questa campagna di scavi:

“Il tessuto delle piccole e medie imprese si nutre di turismo, si nutre di opportunità culturali. La campagna di scavi ha potuto anche coinvolgere gli studenti che si stanno misurando in un campo

Sicilia Occidentale si ritrovi quasi completamente esclusa dagli itinerari turistici nonostante le sue enormi potenzialità.

Le saline di Trapani e Paceco per la loro unicità di perfetta integrazione tra ambiente naturale ed ambiente antropico sono un vero e proprio “museo en plein air”, in cui i manufatti architettonici, le va-



Riserva delle "Isole dello Stagnone di Marsala" - Salina Infera

sche, gli argini, i mulini, le case caratterizzano in maniera determinate il paesaggio. E' per tale sua peculiarità scientifica che la Regione Siciliana ha istituito il 10 giugno 1991 sull'area una riserva naturale orientata che nel 1995 ha successivamente affidato in gestione al WWF. Il termine "orientata" sta a indicare il grado di protezione dell'ambiente naturale delle saline, una delle ultime zone umide della Sicilia, in cui sono consentiti interventi agricoli e colturali, appunto, l'allevamento dei pesci o la coltivazione della vite, nel totale rispetto dell'ambiente circostante. La finalità dell'istituzione della riserva è quindi quella di salvaguardare l'area in oggetto per la sua importanza naturalistica legata alla fauna e alla flora, ma anche quella di evitare che una edificazione indiscriminata possa intaccare un'oasi di natura intatta.



fenicotteri rosa

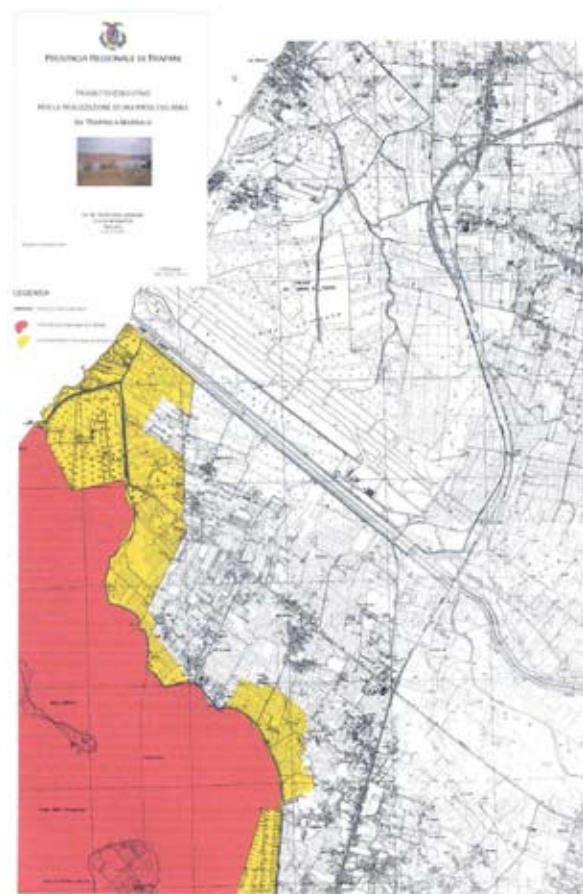
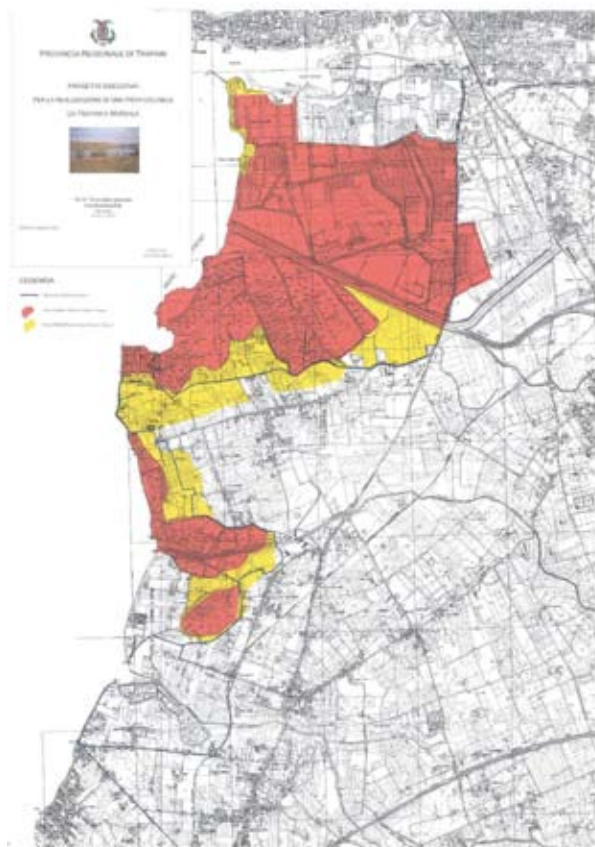
L'area protetta è costituita da una zona A, di riserva vera e propria, estesa per 707,5 ettari costituita dalle quattro isole che costituiscono lo Stagnone ossia la Scuola, Santa Maria, San Pantaleo e l'Isola Grande, e da una zona B di "pre-riserva" di 278,75 ettari formata dalla fascia costiera che

comprende la salina Genna, la salina Ettore, la salina Infera e la salina di S. Teodoro. Nell'area della riserva sono comprese una quindicina di saline, il Museo delle Saline, numerosi mulini e una torre di avvistamento.

Il panorama magico, che si presenta percorrendo la via del sale, caratterizzato dal geometrico e cromatico reticolato di canali naturali e dai frequenti cumuli di sale marino ricoperti da tegole di terracotta, dove appaiono alla vista come monumento di archeologia rurale i mulini a vento, è deturpato dal proliferare di insediamenti industriali ai margini della riserva, il cui equilibrio viene costantemente compromesso. Proprio per questo negli ultimi anni la Riserva è stata oggetto di diversi provvedimenti di tutela per la sua valenza naturalistica e culturale, fra cui tre Decreti dell'Assessorato Regionale ai Beni Culturali e Ambientali e due Decreti del Ministero dell'Ambiente che hanno recepito due direttive CEE con le quali l'area è stata dichiarata Zona di Protezione Speciale. Il WWF, in qualità di ente gestore della Riserva, in accordo con la Regione Sicilia, la Provincia Regionale di Trapani ed i comuni di Trapani e Paceco, ha avviato un programma per il recupero delle aree degradate attraverso la promozione di alcune iniziative mirate ad un utilizzo corretto del territorio, regolamentandone l'accesso e la fruizione. Tramite interventi di pulizia straordinaria, recinzioni di aree vulnerabili e installazione di barriere antidisturbo la vegetazione ha così riguadagnato molti spazi, che aveva perso con l'impiego indiscriminato di mezzi motorizzati, col fenomeno dell'abusivismo ed il comparire di alcune discariche. All'interno



di questo quadro generale di sviluppo del territorio è di particolare importanza la realizzazione di un tracciato ciclopedonale da Trapani a Marsala, attraverso la Riserva Naturale Orientata, attuata dalla Provincia Regionale di Trapani. La cosiddetta “greenway delle saline” si sviluppa da Trapani a Marsala attraversando per intero le Riserve Naturali Orientate delle “Saline di Trapani e Paceco” e delle “Isole dello Stagnone di Marsala”, rendendo fruibili ad una nuova mobilità ciclopedonale aree e poli d’attrazione turistico culturali, quali il “Museo del sale”, dove si trovano le testimonianze delle antiche tecniche della lavorazione del sale,



Planimetrie tracciato e perimetrazione area riserva naturale orientata

la “Torre Nubia”, la “Torre di Mezzo”, la “Torre di Marausa” e la “Torre S.Teodoro” lungo il litorale fino alla caratteristica “Strada Romana” sommersa che un tempo collegava l’isola di Mozia alla costa marsalese.

Da ciò fino a qui descritto sembrerebbe quindi che l’area d’interesse sia ben organizzata, sviluppata e promossa a scala territoriale ma in realtà la situazione è ben differente. Per descrivere la lo stato attuale dell’area riportiamo un caso emblematico

che la riguarda che consiste nella sua candidatura a “Patrimonio dell’Umanità”.

Dal 2002 il Sindaco, l’Assessorato Regionale ai Beni Culturali, la Soprintendenza ai beni Culturali ed Ambientali di Trapani, la Fondazione Whitaker e l’Associazione “Terre dei Fenici” cercano di far rientrare Mozia e Lilybeo nella ristretta lista dell’Unesco dichiarandole «patrimonio dell’Umanità». Il primo risultato si era ottenuto nel maggio del 2005 quando, dopo l’acettazione della candidatura del sito nella lista del Patrimonio Mondiale, si tenne un incontro istituzionale con la Dr.ssa Ferroni, funzionario del Ministero dei Beni Culturali facente parte del Gruppo di lavoro suddetto ed incaricata di seguire l’iter del progetto, al quale parteciparono tutti gli enti e le istituzioni rappresentative del sito di Mozia e Lilybeo. La candidatura veniva collocata in un percorso più ampio che aveva come comune denominatore le evidenze fenicio-puniche nel Mediterraneo delle quali la piccola isola di Mozia ne sarebbe stata il massimo esempio in quanto è tuttora quella meglio conservata. Tutto l’immenso entusiasmo scaturito da questa grande possibilità, svanì nel momento in cui la Dr.ssa Ferroni riferì le sue osservazioni sul sopralluogo effettuato il giorno precedente nell’Isola di Mozia che non risultarono per nulla soddisfacenti. L’isola non aveva ricevuto nemmeno l’ordinaria manutenzione del verde e si presentava con erbacce che coprivano i siti archeologici, il tophet non visitabile ed il cothon non valorizzato come si dovrebbe.

Ancora oggi, il Sindaco di Marsala in carica, Renzo Carini sostiene l’inserimento dell’isola di Mozia e della Laguna dello Stagnone nella World Heri-

tage List dell’UNESCO, operando con la Regione Siciliana, la Fondazione Whitaker, la Provincia di Trapani ed ovviamente il Comune di Marsala e così si esprime un anno fa:

“Il sito archeologico-naturalistico è già passato al vaglio di un primo gruppo di lavoro ministeriale; in più, la candidatura di Mozia è supportata anche dallo studio propedeutico al Piano di Gestione realizzato dalla Soprintendenza di Trapani. Insomma, ci sono tutti gli elementi per giungere ad una positiva valutazione del dossier”.

Sembra ovvio ritenere che quindi la situazione sia cambiata e si siano presi provvedimenti per migliorare lo stato del sito ma in realtà l’UNESCO ha abbandonato ancora una volta il progetto di Mozia Patrimonio dell’Umanità perchè nella zona non esiste un minimo di tutela nè ambientale, nè paesaggistica. Il riconoscimento come “patrimonio dell’Umanità” dovrebbe essere un punto di arrivo di una concezione della cura del territorio, che tuttora sembra essere carente a Marsala.

Intendiamo evidenziare come questa situazione si trascina da ormai otto anni e ci si chiede allora quanti ne dovranno ancora passare prima che le amministrazioni e gli enti di riferimento capiscano che questa tanto desiderata ed ambita candidatura dovrebbe essere vista come punto di partenza per una valorizzazione effettiva del territorio, una regolamentazione della tutela ambientale ed una coscienza dell’enorme patrimonio che si sta lasciando al più completo degrado.

Si rimane ancora più sbalorditi quando si scopre che esiste già un Regolamento che disciplina le attività consentite ed i divieti all’interno dell’area

protetta predisposto dagli uffici della Provincia ma che è in attesa di approvazione dall'Assessorato Regionale Territorio e Ambiente.

A riguardo si riporta la dichiarazione del Presidente del Consiglio Comunale di Marsala, Oreste Alagna che così descrive la situazione attuale:

“Come è noto, l'istituzione della Riserva risale al 1984 ma, in mancanza di un piano di utilizzo della stessa, ogni anno sono sempre più numerose le lamentele degli utenti nel fruire dell'area protetta che dovrebbe essere considerata come una risorsa di sviluppo per la nostra città e che, invece, sempre più spesso viene utilizzata in modo improprio, mettendo a dura prova il suo fragile ecosistema e le



airone

numerose specie presenti.

Il regolamento relativo alle zone A della riserva rappresenta uno strumento indispensabile al fine di superare le controversie emerse nei mesi scorsi, relativamente - ad esempio - alla navigazione o all'ormeggio di imbarcazioni al suo interno. Inoltre, ritengo necessario che la comunità lilibetana prenda maggiore consapevolezza della chance che la Riserva dello Stagnone offre in termini di sviluppo, attraverso la promozione di programmi di educazione naturalistica che valorizzino le sue bellezze paesaggistiche e le sue peculiarità naturalistiche e che favoriscano forme di turismo compatibile più rispettose e consapevoli nei confronti dell'ambiente. Tali iniziative potranno essere messe in campo a partire dalla redazione del Piano di Utilizzo della zona B, o Preriserva, area dove possono essere previste iniziative idonee alla valorizzazione delle risorse locali, con particolare riguardo alle attività artigianali, silvo-pastorali, zootecniche, alla lavorazione dei prodotti e ad attività ricreative, turistiche e sportive. La realizzazione di tale piano è di com-



esempio di degrado nello Stagnone

petenza dell'Amministrazione Comunale di Marsala. Pertanto, invito il sindaco Carini ad attivarsi affinché tale piano sia redatto e reso operativo in tempi brevi, in modo anche da dare una precisa regolamentazione alle attività di tipo turistico presenti nell'area. Tali attività, se da un lato rappresentano una grande opportunità di occupazione per i giovani marsalesi, dall'altro necessitano di essere pianificate in modo da garantire la conservazione dello Stagnone e scongiurarne ogni forma

di inquinamento”.

Descritta la situazione in cui si trova il contesto della piccola isola di Mozia, ci si prefigge ora di descrivere ed analizzare le difficoltà che ancora oggi s'incontrano per raggiungere quest'area.

Sia da Trapani che da Marsala non esistono quasi mezzi pubblici che raggiungano l'area delle saline e dell'imbarco per Mozia ad eccezione di rari autobus di linea che però non vengono segnalati in maniera chiara né tantomeno pubblicizzati. Una



imbarcazioni ormeggiate nelle acque dello Stagnone

volta giunti all'imbarco per le isole dello Stagnone, ci si rende conto che l'unico modo per raggiungerle è: nel caso di Mozia scegliendo una delle due compagnie private d'imbarcazioni che hanno quindi il completo monopolio sull'area, mentre per poter fare un giro dell'intero Stagnone vi è un solo referente.



imbarcazione per l'isola di Mozia

Si vuole anche evidenziare come manchi una pianificazione per la visita delle altre isole che compongono lo Stagnone e cioè la Scuola, Santa Maria e l'Isola Grande, che tuttora non sono visitabili. Gli unici servizi offerti nella zona dell'imbarco sono un bar/ristorante ed un piccolo negozio di souvenir quasi esclusivamente legato alle saline.

Dopo un breve tragitto si giunge finalmente sull'isola di Mozia. S'incontrano in successione la biglietteria, i servizi ed il museo dietro al quale si nasconde una piccola cantina. Storicamente Mozia era infatti sede di piantagioni di vite, tradizione che tuttora viene coltivata come prevede anche lo "Statuto della Fondazione Giuseppe Whitaker" che all'articolo 8 esplicita che:

"La Direzione dell'azienda agricola di Motya dovrà

essere affidata a persona tecnicamente capace - adeguatamente retribuita - nominata dal Consiglio e per la prima volta nominata dalla Fondatrice"

ed ancora nell'articolo 12:

" Il Direttore dell'azienda agricola dell'isola di Motya, avrà diritto di usufruire gratuitamente per sé e per i suoi familiari della casa ubicata nell'isola stessa ed in atto abitata dal Col. Giulio Lipari"

Proprio i vigneti, oggi come nel passato, rappresentano un'importante sbocco per la piccola isola anche a livello economico.

Da una decina di anni, sull'isola di Mozia, grazie al lavoro e alla passione messa dal dott. Agr. Giuseppe Giacalone, nominato come tecnico dalla stessa fondazione, è stata reimpiantata circa 10 Ha di uva Grillo ad alberello, come nella miglior tradizione dell'attività viticola dell'isola che negli anni 60 aveva una cantina e gli appezzamenti di terreno affidati a diversi agricoltori, soprattutto della Contrada Birgi. Proprio per questi importanti risultati, Mozia è stata rappresentata nel luglio



piantagioni sull'isola di Mozia



2009 all'evento chiamato Enosimposio organizzato dall'Associazione Enologi Enotecnici Italiani (Assoenologi), un'organizzazione di categoria recentemente riconosciuta dall'Union Internationale des OEnologues come l'Associazione di categoria più antica, più numerosa e meglio organizzata a livello mondiale, rappresentando perciò un'ottima visibilità per l'isola ed il suo intorno.

Addentrandosi nell'isola si può godere delle coltivazioni che presentano anche ulivi e fichi d'india ma ben presto queste splendide sensazioni si modificano. Il percorso di visita appare poco chiaro e assolutamente non organizzato; si assiste ad

contadini durante la pesatura delle ceste d'uva

una totale assenza di supporti alla visita nonché di aree di sosta che in giorni molto caldi e soleggiati trasformano quella che dovrebbe essere una piacevole passeggiata in una stancante camminata. Gli strumenti finalizzati all'informazione ed alla conoscenza si riducono a pannelli informativi riferiti alle singole aree archeologiche, non prevedendo nessun percorso formativo riguardante la storia dell'intera isola ed una spiegazione della sua organizzazione complessiva ad eccezione di quella presente all'ingresso del museo.

Quest'ultima è costituita da una piccola sala con al centro un modello dell'isola ed alle pareti dei

vecchi pannelli che rendono la fase di conoscenza preliminare una lunga lettura, poco interessante e stancante.



sala d'informazione



sala del 'Giovane di Mozia'

Non è previsto nessuno strumento interattivo o multimediale che potrebbe alleggerire questa fase d'informazione generale del sito.

La visita alle sale del museo non prevede nessun supporto così come del resto anche quella del 'museo a cielo aperto'. Si rimane sbalorditi anche osservando l'allestimento della statua del 'Giovane di Mozia' collocata in uno spazio ben illuminato dall'alto ma di dimensioni così ridotte da non permette una simultanea ammirazione di più persone contemporaneamente e, aspetto ancora più grave, non ne permette una percezione a 360 gradi come invece la fattura della statua richiederebbe. Quando finalmente si riescono a raggiungere le aree archeologiche, l'entusiasmo vacilla. Le rovine appaiono abbandonate a loro stesse ed in molti casi non comprensibili ad un visitatore comune. Nei casi peggiori queste presentano ancora una tettoia, oltretutto in molte parti crollata che impedisce quindi ogni visione dei resti archeologici, che doveva fungere da copertura provvisoria durante gli scavi dell'Università La Sapienza di Roma ma che solo pochi mesi fa sono state sottoposte ad un iniziale smantellamento.

Tutte le altre aree, già scavate o da completare, sono lasciate lì a subire sole, vento, pioggia in una totale assenza di controlli e manutenzioni che lo permettano.

In alcune sono già in atto fenomeni di dilavamento ed erosione che vista la mancanza di fondi per intervenire anche sulle piccole problematiche, sono destinate ad una triste fine se qualcosa non si modificherà nell'organizzazione e nella gestione di quella che dal Ministero è stata definita "la punta



Zona industriale K



Kothon



Porta ovest

di diamante” del percorso fenicio - punico del Mediterraneo.

Se l'attenzione per questo sito permane da parte degli studiosi che portano avanti da anni diverse campagne di scavo, è pur vero che la mancanza di servizi ed attrezzature di supporto alla visita e la inconsistente musealizzazione del sito la rendono una esperienza difficoltosa per i comuni visitatori. Si vuole sottolineare come l'assenza di promozione del sito sia dovuta anche alle volontà della Fondazione Whitaker che come espresso nello statuto non prevede nulla che sia in contrasto con il carattere culturale della Fondazione” escludendo perciò quasi del tutto il turismo lasciando spazio principalmente alla ricerca archeologica.

Si ritiene inoltre che un'adeguata promozione di tutta la fascia costiera adiacente e delle quattro isole porterebbe uno spettro più ampio di turisti ad interessarsene ed a scoprire questo gioiello ancora troppo nascosto. Se il problema più comune è quello dei finanziamenti bisogna considerare che dopo un'iniziale investimento, uno sviluppo ben progettato porterebbe un ritorno economico che oltre a coprire la spesa iniziale permetterebbe anche graduali migliorie sull'isola di Mozia. Oltre a questo anche una sporadica ma ben pensata organizzazione di eventi ed attività di svago o culturali, richiamerebbe l'attenzione su questa parte di territorio ed ovviamente porterebbe a dei fondi da poter reinvestire visto che sicuramente il problema economico è sempre alla base di ogni trasformazione.







## Capitolo\_04 Possibili sviluppi

---

### Rinascita di Mozia come isola abitata



## Obiettivo

Visto lo stato in cui si trova l'isola di Mozia, la nostra tesi si propone di presentare una possibile riqualificazione del sito attraverso diversi approcci che passano dai caratteri archeologici che la caratterizzano a quelli architettonici per tutte le funzioni di supporto alla visita ora mancanti, fino agli aspetti più commerciali legati ad una promozione turistica ed una visibilità esterna.

Dopo aver preso coscienza dell'importanza che questo luogo ha rivestito nella storia e delle problematiche che lo coinvolgono attualmente, abbiamo affrontato un'analisi dell'isola che ci permettesse un suo ridisegno con l'integrazione dei servizi necessari ed una organizzazione della visita a scala territoriale.

Questa analisi sfocia infine in una valutazione economica che dimostri come ognuno di questi aspetti possa portare a reali e possibili trasformazioni graduali nel tempo ma considerevoli nei risultati potenziali.

L'obiettivo è dunque la musealizzazione del sito archeologico dell'isola di Mozia che ne possa permettere una rinascita e la collochi a pieno titolo all'interno dell'immenso patrimonio artistico italiano.

## Musealizzare un sito archeologico

Le fasi metodologiche che abbiamo seguito per musealizzare un sito archeologico si suddividono in base agli aspetti ai quali si riferiscono e si possono riassumere e catalogare in diversi punti<sup>1</sup>.

1. Studio del percorso storico e dei contesti di provenienza della collezione archeologica, che costituirà il criterio guida secondo cui articolare la successione espositiva nel Museo, il percorso logico di questo, o la strutturazione dei percorsi fisici, di visita, nel contesto archeologico all'aperto, per cui è indispensabile uno studio della viabilità antica. Normalmente non è ammesso che l'ideazione di percorsi sia creata a tavolino senza tener conto degli originari modi di accesso alle emergenze archeologiche ma nel caso dell'isola di Mozia non sono ancora stati reperiti dati sulla sua originaria organizzazione urbana fatta eccezione per brevi tratti di strade che costeggiano i fronti di alcuni quartieri abitativi scoperti ed ovviamente per la Strada sommersa conosciuta però solo fino alla sua biforcazione nei pressi della Porta Nord.
2. Individuazione e Selezione dei poli principali di interesse da enucleare e illustrare, secondo un sistema gerarchico e concatenato dei dati. Si può anche scegliere di non includere tutte le aree nel percorso di visita ma si deve assicurare una chiara comprensione di ciascuna sia all'interno di una lettura più ampia di tutto il sito sia nella funzione e nella storia di ogni sua singola parte.
3. Definizione di forme allestitivo vere e proprie:

composizione dei nuclei espositivi in relazione ai contesti archeologici o ai nuclei storici di accesso al museo. Fasi importanti di progettazione riguardano la scelta dei contenitori più idonei per l'esposizione stabiliti in rapporto ai contenuti che dovranno esibire oltre che dei supporti di sostegno per gli oggetti in vetrina o fuori vetrina, tali a volte da richiamare o alludere in immagine alla sagoma dell'oggetto intero o ricostruibile. È importante anche ricordare che anche se talvolta le esigenze estetiche prendono il sopravvento, la collocazione dell'oggetto dovrà rispettare la destinazione funzionale dello stesso.

**4. Principi basilari nel campo del Restauro archeologico restitutivo e integrativo dei resti monumentali (Carta del Restauro 1972 e Documento di Cracovia 2000);** fattore che diviene particolarmente importante in riferimento al caso di musealizzazioni all'aperto. Dagli interventi finalizzati a una corretta lettura al pubblico di questi, con attenzione e cautela verso forme di ricostruzione eccessiva non rigorosamente documentata, alla conoscenza di più normali prassi nella manutenzione e conservazione di elementi strutturali nelle aree archeologiche quali ad esempio le "copertine" delle creste murarie o il consolidamento di stesure pavimentali.

**5. Scelta delle forme della comunicazione e divulgazione dei contenuti da presentare, relativamente ai livelli scelti nell'uso del linguaggio e alla strutturazione del messaggio, nel bagaglio di informazioni fornite; e allo spazio assegnato alla documentazione grafica e fotografica, all'uso delle restituzioni con mezzi multimediali nei musei e nei parchi archeologici.**

Ciò è strettamente correlato a quanto attiene la veste pubblicistica di una realizzazione museale, relativa al materiale a stampa di carattere scientifico e divulgativo: pannelli, tabelle riassuntive e/o cronologiche per fasi, didascalie e brevi dépliant informativi illustrati.

## **Il progetto**

La fase progettuale è cominciata con uno studio delle dimensioni e delle proporzioni dello Stagnone sulla quale è stata posizionata la griglia Wheeler con moduli da 100X100 metri. Questa griglia viene utilizzata per organizzare le fasi di scavo negli ambienti archeologici. Il sistema di scavo sistematico della Grid Box sviluppato da Mortimer Wheeler<sup>1</sup>, si basa sulla creazione di una griglia di piccoli quadrati, ognuno dei quali deve essere rimosso e ogni ritrovamento registrato uno alla volta.

Ogni piazza è separata da una stretta fascia che conserva una sezione verticale che rivela la stratigrafia del sito. Questo metodo è stato utilizzato universalmente in archeologia moderna e anche durante le missioni archeologiche che sono state presenti in quest'area, quindi si è ritenuta adeguata per studiare l'isola e le sue archeologie. La griglia può essere utilizzata con ogni sottomodulo che si è perciò ridotto a 25X25 metri quando ci siamo confrontate con la scala più ridotta di Mozia. Inizialmente è stata effettuata una suddivisione per livelli del sostrato dell'isola analizzati singolarmente e poi confrontati con la griglia facendone emergere proporzioni, rapporti pieni e vuoti ed emergenze.



I layer individuati sono stati quello delle aree archeologiche, del contorno che racchiude l'area di intervento, degli edifici oggi presenti riconducibili alla zona dell'abitato Whitaker, quello dei percorsi formati in questi anni per lo più in base alle necessità di spostamenti per gli scavi o per le coltivazioni, quest'ultime inserite a loro volta nell'analisi. A questo punto si è cercato di reinterpretare l'isola in base a queste suddivisioni per giungere ad una sua riorganizzazione territoriale.

E' emerso chiaramente che questi livelli non riuscivano a soddisfare i bisogni di organizzazione e pianificazione dell'isola anche a livello di visita. Ci siamo quindi concentrate per prima cosa sull'analisi dei percorsi osservandone l'assenza di progettazione che quindi rendono lunga e stancante la fase conoscitiva dell'isola. Siamo andate perciò ricercando gli allineamenti presenti nel territorio stesso di Mozia al fine di utilizzarli per una nuova organizzazione estraendo quello delle coltivazioni e del percorso esterno. A questi si è aggiunto l'ordinamento della griglia Wheeler ed un nuovo strato, moderno ed imposto sul territorio, che mantenendo l'allineamento del Kothon giunge fino alla Porta Nord. Quest'asse, insieme al suo perpendicolare che unisce l'area della Porta Ovest con l'abitato Whitaker, s'impone come "fuori-griglia" che fa da cardine portante a tutto il nuovo sistema strutturale, consentendo la strutturazione dei percorsi e fornendo una analisi interpretativa dell'isola stessa e del suo processo di musealizzazione.

Riassumendo i livelli che hanno portato alla nascita del progetto sono:

- livello coltivazioni
- livello reale del percorso esterno
- livello astratto della griglia Wheeler
- livello imposto degli assi perpendicolari fuori-griglia

Ogni layer ha un ruolo all'interno dell'isola che assume differente intensità e che quindi si rapporta con gli altri e col suolo con una proporzionale gerarchia.

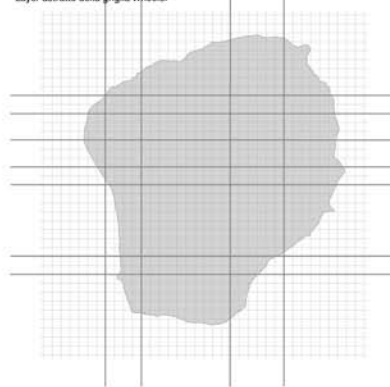
Il progetto di musealizzazione è cominciato quindi con un'accurata progettazione dei percorsi, basata soprattutto sulla selezione effettuata tra le aree archeologiche da inserire nei differenti percorsi.

## I percorsi

Gerarchicamente il percorso principale è quello dei due assi perpendicolari che attraversano tutta l'isola e ne permettono una conoscenza preliminare e relativamente rapida. Questo percorso si snoda immutato da una estremità all'altra sia in larghezza che in lunghezza. L'unica eccezione è costituita da delle aree pergolate che regalano un sollievo dal forte sole durante la visita senza però intaccare l'esperienza che l'isola da sola comporta. Per la sua realizzazione è stato scelto un pavimento in cocciopesto di facile realizzazione e del tutto reversibile.

Come accennato precedentemente il percorso esterno rimane inalterato anche se ovviamente prevede un intervento di manutenzione ma limitato in quanto sarà realizzato solo in terra battuta.

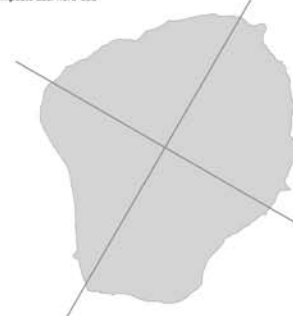
Layer astratto della griglia Wheeler



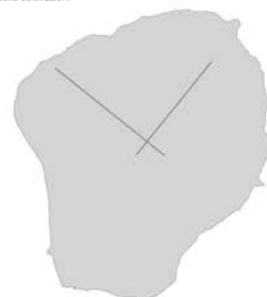
Layer reale del percorso esterno



Layer imposto assi nord-sud



Layer reale delle coltivazioni

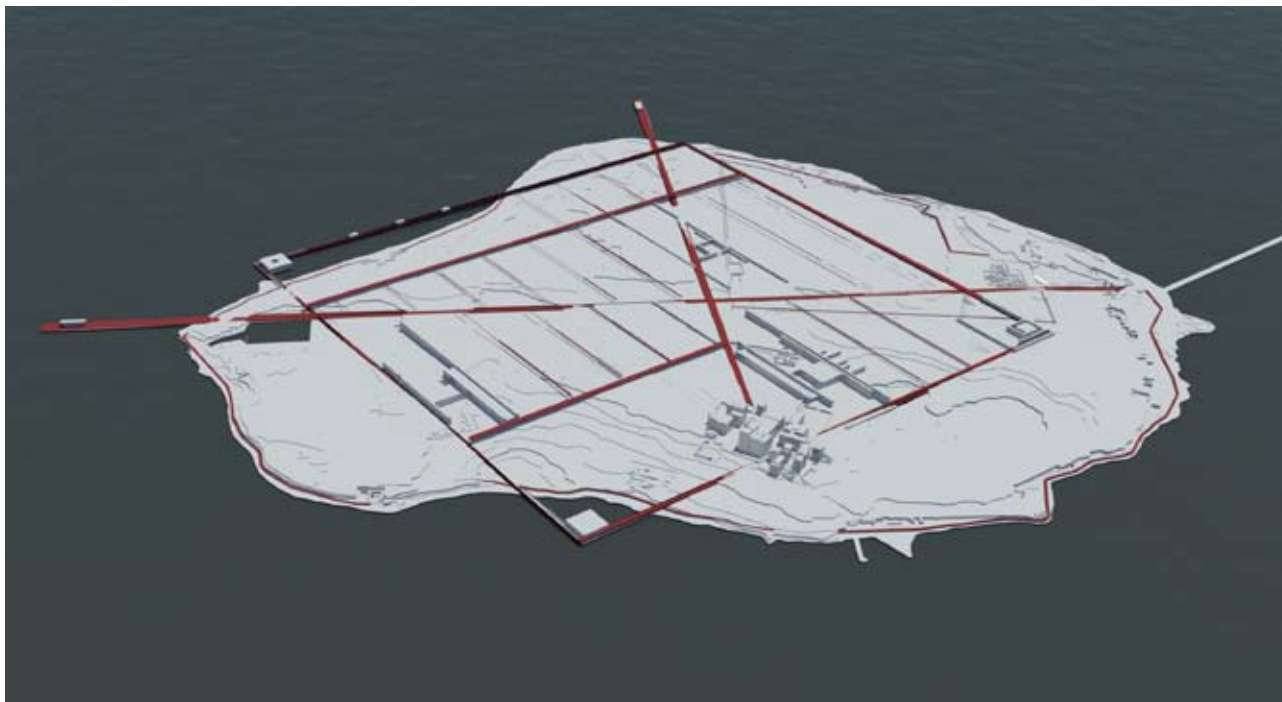




Il livello astratto cioè costituito dalla griglia Wheeler, ridotta dopo una iniziale selezione solo agli assi prevalenti, si declina nello sviluppo del progetto ridisegnando il paesaggio di Mozia con linee di dimensione maggiori che si trasformano in percorsi e collegamenti tra le varie aree archeologiche o tra le nuove funzioni previste, oppure creano dei tagli sottili nel terreno che sono una trasposizione della griglia in linee di luce che completano e rendono più percepibile il disegno in una visione completa dell'isola di Mozia. Per questo segno vengono utilizzate delle strisce formate da celle fotovoltaiche che permettano un dialogo anche notturno.

## Ingressi

Oltre all'approdo già presente sull'isola, nel progetto di musealizzazione proposto vengono inseriti altri due accessi disposti agli angoli opposti di Mozia ed entrambi disposti lungo l'asse principale. Quello a nord è costituito dalla strada ciclo-pedonale che collega l'isola alla terraferma ricostruita a lato di quella antica permettendo così la visione delle parti ancora integre. Quello a sud è dedicato alle imbarcazioni private mentre per quelle delle compagnie di trasporto viene riservato l'approdo preesistente.



## Edifici

All'interno della progettazione della musealizzazione dell'isola di Mozia grande attenzione è stata rivolta alla disposizione dei servizi di supporto alla visita ed alla didattica all'interno dell'isola.

Le linee preferenziali estratte dalla griglia Wheeler hanno portato a racchiudere l'isola all'interno di un recinto internamente suddiviso. Agli angoli sono stati posizionati dei presidi che ne mettano in risalto il livello e che si trasformano in funzioni differenti che verranno analizzate successivamente. Gli altri edifici si trovano invece all'interno del recinto dove questo incrocia l'asse che collega la Porta Ovest all'abitato Whitaker.

Mantenendo ancora quest'isola quell'atmosfera che sembra ricreare un scenario antico in una perfetta commistione tra resti archeologici e natura, l'intervento proposto doveva essere caratterizzato da caratteristiche che si potessero omogeneizzare col contesto in cui si inserisce. Tutti gli edifici situati all'interno dell'isola sono stati pensati quindi con una tecnica costruttiva molto semplice ed un materiale adatto al territorio e reversibile: si tratta della terra cruda.

Essendo tutte le costruzioni presenti sull'isola realizzate con strutture a secco in pietrame, questo materiale permette di mantenere le tradizioni costruttive del luogo rivisitandole in chiave moderna ottenendo inoltre importanti vantaggi quali:

- riduzione e certezza dei costi e dei tempi di costruzione.
- realizzazione in condizioni ambientali estreme per temperature e umidità
- riduzione dei tempi (e conseguente riduzione di

costi) del cantiere e delle sue infrastrutture con riduzione dell'impatto di esso sul contesto limitrofo.

- riduzioni delle opere di fondazione grazie alla maggior leggerezza delle strutture.
- ridotta manutenzione delle opere (praticamente nulla nella maggior parte dei casi).
- abbattimento del costo di demolizione delle opere che risultano altamente riciclabili e quindi corrispondenti al più ampio concetto di "sostenibilità".

Per tutte queste caratteristiche si afferma quindi come il materiale ideale da utilizzare in un contesto archeologico riuscendo a rispondere a tutte le problematiche presenti in questi contesti.

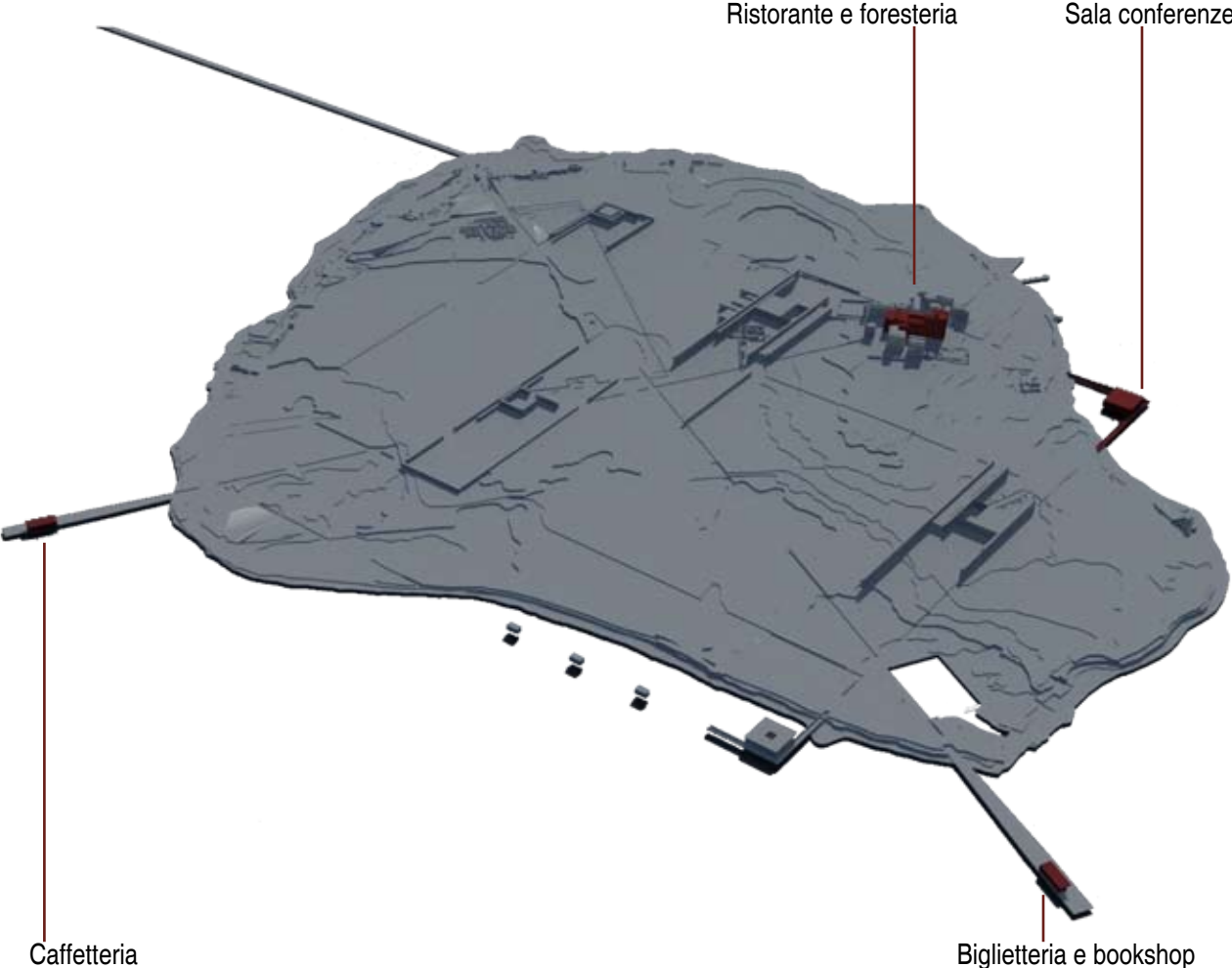
Questi nuovi elementi che sembrano ora ridisegnare il terreno creando una organizzazione ed una gerarchia nella visita dell'isola, sono stati pensati come un qualcosa da scoprire, visibile certo nella sua fisicità ma non comprensibile esternamente nella sua funzione.

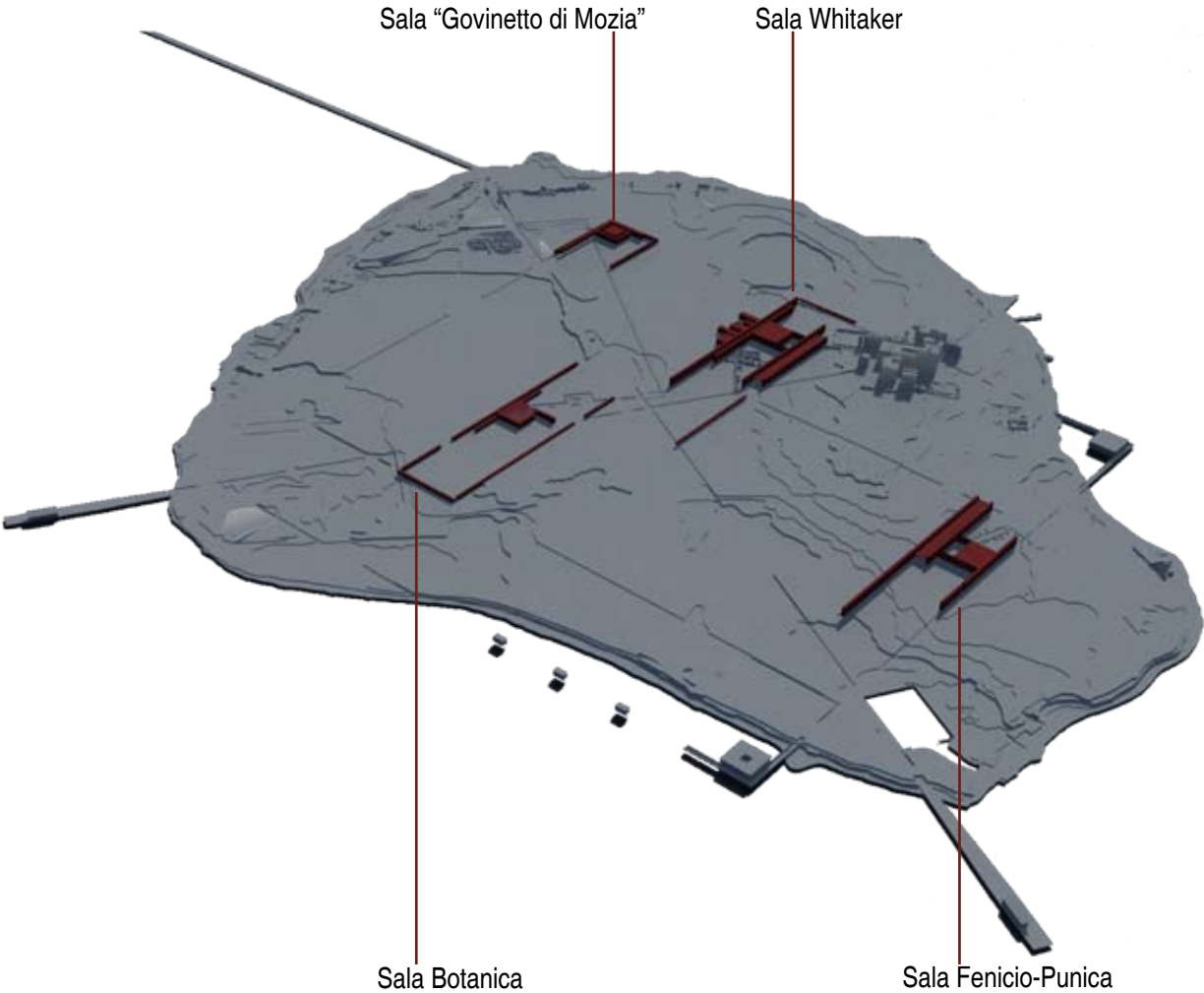
Presentano tutti un recinto che li racchiude e li delimita progettato con muri di due metri di larghezza che possano inserirsi nel linguaggio degli edifici dell'isola costituiti tutti da imponenti murature, mantenendo quindi un aspetto arcaico.

Questi si sdoppiano creando una soglia che porta il visitatore ad inoltrarsi incuriosito alla scoperta di un nuovo tesoro regalatoci dalla storia.

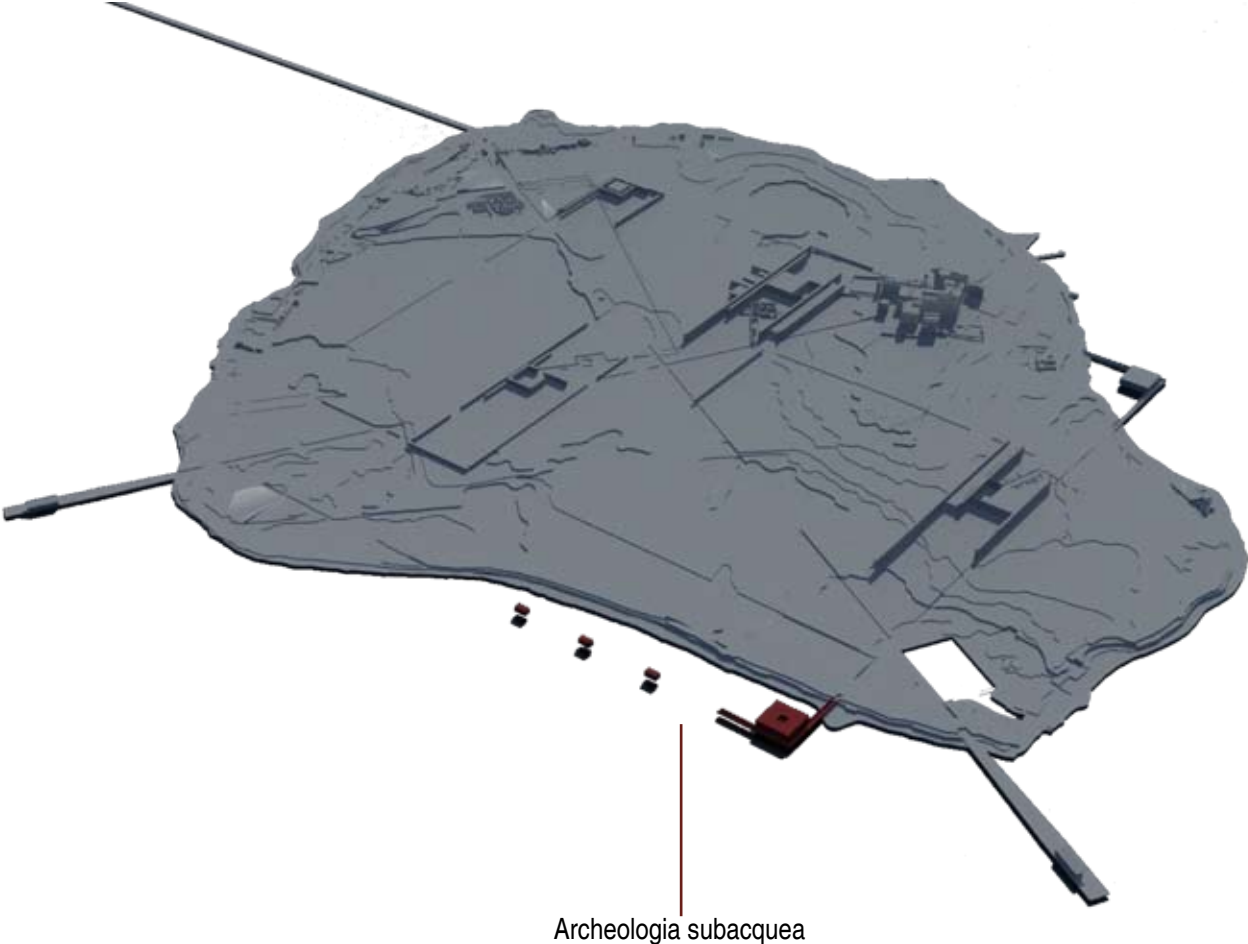
Per gli edifici appartenenti alla griglia che invece si allontanano dalla terraferma e prendono posto sull'acqua dello Stagnone la logica progettuale è rimasto intatta mentre i materiali si modificano. Alla terra cruda viene sostituito il cemento all'interno

# Servizi





Archeologia subacquea



del quale vengono però inseriti gli stessi pigmenti che caratterizzano la terra in modo da creare una omogeneità formale a dispetto di una necessaria differenziazione costruttiva. In tutti gli elementi si è cercato di ridurre al minimo l'utilizzo del vetro o dove necessario è stato coperto con pannelli composti da listelli di legno. Ove la necessità di luce non era assolutamente trascurabile siamo giunte a modellare e scavare la parete cercando però di dichiarare il meno possibile questa lavorazione sulle facce esterne per esaltare l'atmosfera "mistica" che sembra crearsi all'interno delle sale grazie alla rada luce che vi penetra.

Giungendo da nord, dalla strada di collegamento e seguendo il percorso centrale si trova a sinistra, in corrispondenza dell'angolo della griglia, la sala dedicata al "Giovinetto di Mozia" mentre a sinistra il presidio sembra cedere il posto al resto archeologico della Porta Ovest ritraendosi su una passerella sull'acqua ed andando a costituire un punto di ristoro. Dopo aver trovato riparo sotto l'area pergolata, si osserva a sinistra un padiglione che accoglie una esposizione conoscitiva sugli aspetti botanici che da secoli caratterizzano l'isola di Mozia. Come precedentemente descritto questo edificio si presenta con un ingresso racchiuso dalle due imponenti mura che nulla rivelano sulla funzione inserita. L'ingresso è collocato sul lato opposto a quello di arrivo preferenziale portando il visitatore ad incuriosirsi e sperimentare. Al termine degli ultimi filari di viti, racchiuse anch'esse all'interno di un piccolo muro che ne evidenzia la presenza come elemento di uguale importanza rispetto a quelli "artificiali", si scorge a sinistra la sala che espone

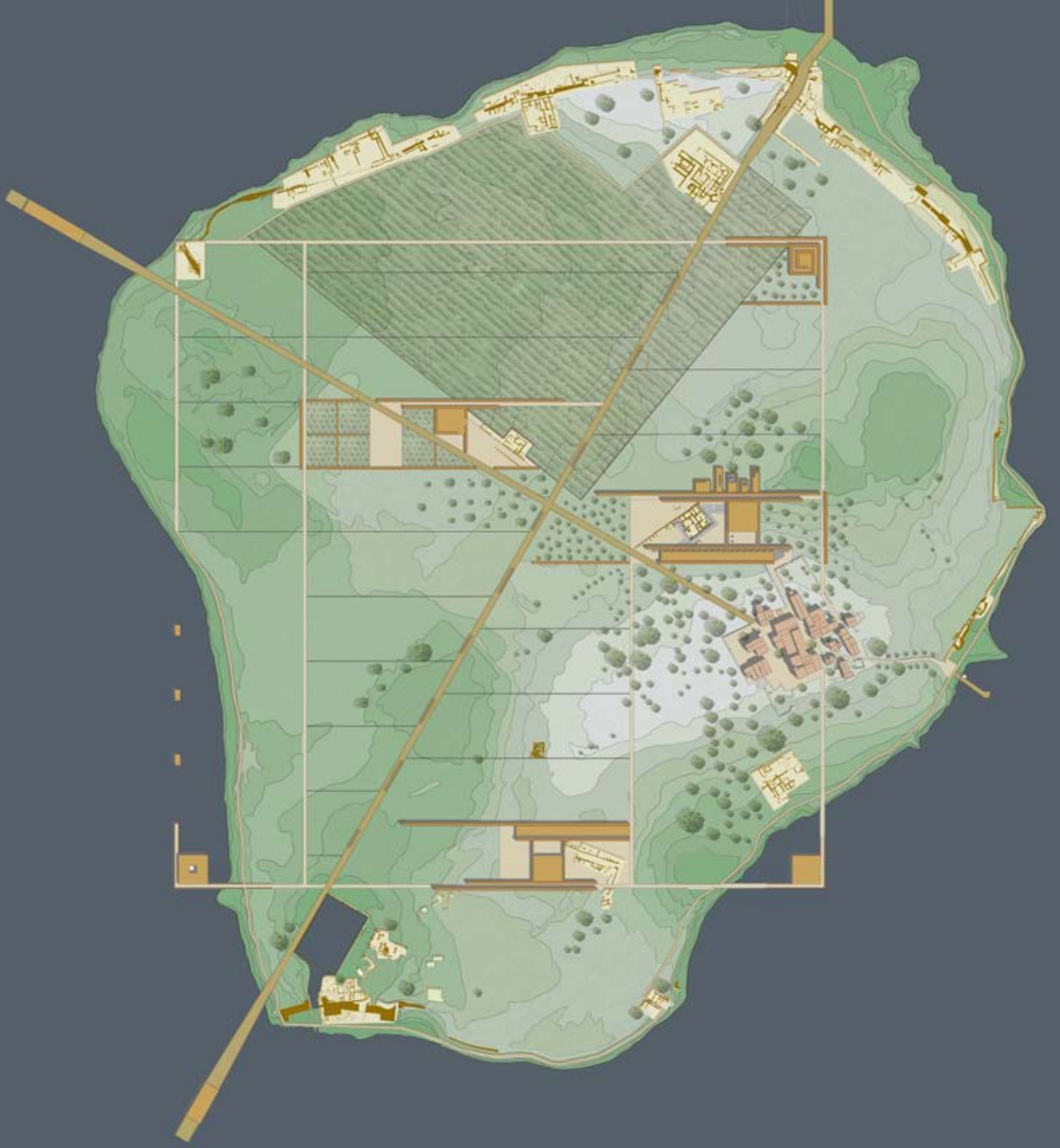
la collezione Whitaker.

Proseguendo lungo il percorso, si giunge all'ultimo edificio posizionato sulla terraferma che racchiude i reperti ritrovati sull'isola che ci raccontano la civiltà fenicio-punica.

Guardando verso l'Isola Lunga si osservano gli altri elementi rimanenti collocati tutti sull'acqua che formano gli altri presidi d'angolo della griglia.

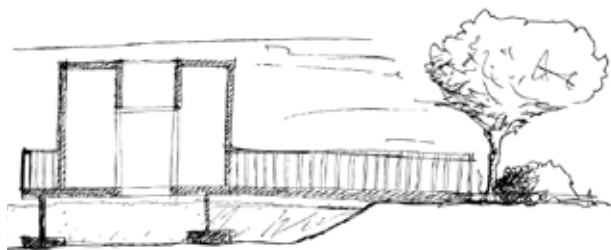
Quello a sinistra accoglie le sale conferenze ed è circondato da una passerella che si ricollega alla terra verso l'abitato Whitaker che ospiterà uno spazio di ristorazione al piano terreno e delle stanze nei due piani superiori adibite a foresteria. Questa zona si riconfigura quindi come l'area "business" riservando questi spazi a conferenze e convegni ma anche dedicandoli ad attività didattiche. A destra rispetto al nuovo accesso troviamo invece l'edificio dedicato all'archeologia subacquea che ricongiungendosi virtualmente con la costa dell'isola si frammenta in altri piccoli elementi raggiungibili solo dall'acqua.

Questo edificio, insieme a quello che racchiude il "Giovinetto di Mozia" ed alla sala Whitaker, è stato oggetto di una progettazione più approfondita che verrà esposta nei paragrafi successivi.



## Archeologia subacquea

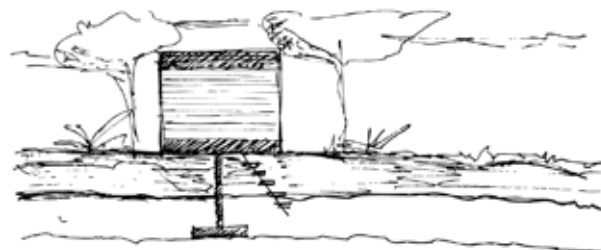
Questo edificio si trova, osservando la pianta, in corrispondenza dell'angolo sinistro in basso del recinto creato dalla griglia. Trova la sua origine sulla terraferma dalla quale si allontana modificando i caratteri che lo contraddistinguono. Proprio dall'interno dell'isola infatti si erigono i due muri che come descritto precedentemente, delimitano e creano un segno riconoscibile attorno agli edifici. Dovendosi confrontare con un contesto ambientale differente, la terra cruda viene sostituita con il cemento per esigenze di durabilità e rischioso deterioramento, all'interno del quale vengono inseriti i pigmenti della terra per crearne un omogeneo effetto estetico. Anche la soglia si modifica presentandosi ribassata rispetto alle altre in modo da non isolare questo percorso rispetto allo splendido panorama che lo circonda ma permettendo un costante contatto visivo. Dai muri perimetrali alti perciò un metro e mezzo, si alza quello che si rivela essere il nodo del presidio che contiene la funzione vera e propria. Qui è stata realizzata una grande sala destinata alle attività legate all'esperienza dell'archeologia subacquea quali corsi di metodologia dello scavo archeologico (allestimento del cantiere subacqueo, documentazio-



ne preliminare, montaggio della sorbona, scavo e recupero dei materiali, documentazione grafica e fotografica), laboratorio dei reperti (trattamento di dissalazione, pulitura, identificazione, siglatura e documentazione grafica e fotografica dei reperti rinvenuti) nonché teoria e pratica dell'immersione. L'involucro di questo edificio si presenta da fuori come un'oggetto chiuso ed introverso che internamente sembra ripiegarsi su se stesso nella zona centrale andando a creare una sorta di "impluvium" delle domus romane che si proietta sul pavimento frantumandolo e giungendo fino al livello dell'acqua. La sala sviluppata attorno a questo vuoto centrale è stata pensata senza suddivisioni interne, anche se facilmente realizzabili con un sistema di pannelli mobili, così da esaltare questa forte relazione col cuore dell'elemento.

Questo nodo rimane isolato, quindi per proseguire il percorso di visita bisogna ritornare sulla terra ma idealmente questo edificio viene ricongiunto all'isola attraverso la direttrice della griglia che lo regola e lungo la quale si assiste alla sua frammentazione che genera tre piccoli elementi.

Questi poli sono raggiungibili esclusivamente dall'acqua. Sono stati pensati come piccoli magazzini in cui raccogliere i materiali rinvenuti durante l'escursione oppure come torrette di avvistamento





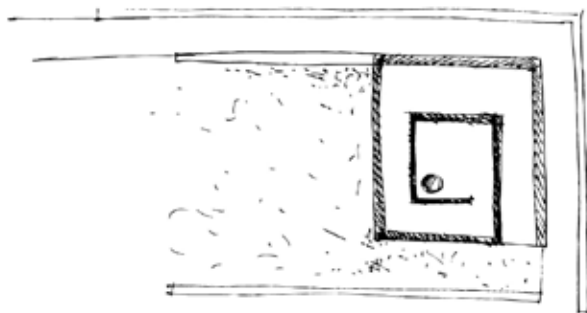
essendo lo Stagnone una Riserva Naturale ricca di flora e fauna o anche come aree di sosta coperte che possano regalare un po' di sollievo dopo una gita in barca. Questi edifici sono stati pensati interamente in legno con delle parti vetrate sui lati nord-sud che mantengono un collegamento visivo con tutta l'area. Si vuole anche sottolineare come tutti questi edifici siano sorretti da pilastri che giungono al suolo, precedentemente accertato essere non archeologico, e poggino su plinti in cemento completamente reversibili in quanto semplicemente appoggiati e non interrati.

### Sala "Govinetto di Mozia"

La sala che ospita la famosa statua è uno dei presidi che occupano gli angoli del recinto che racchiude l'isola e precisamente quello in alto a destra. La sua localizzazione è stata scelta anche in base alla vicinanza con l'area archeologica della zona industriale K dove la statua fu ritrovata nel 1979.

Il sistema di accesso è stato realizzato sempre con lo sdoppiamento dei muri di altezza tre metri che incanalano ed accompagnano il visitatore a percepire il disegno realizzato dall'intervento.

L'ingresso all'edificio vero e proprio non è posizionato all'interno di questa galleria ma vi si accede

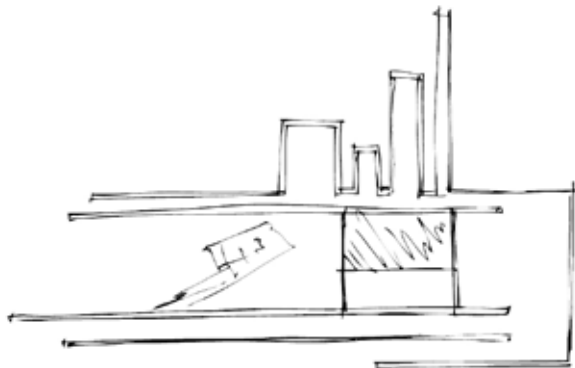


passando per l'area esterna racchiusa dal recinto di progetto. Questo, forse più di tutti gli altri elementi inseriti sull'isola, è stato pensato per trasformarsi in una graduale ricerca verso la visione della stupenda testimonianza storica. La sala è stata realizzata seguendo un disegno che si rifà al principio della spirale, nel centro della quale si trova la statua. Il suo sviluppo avviene lungo mura di cinque metri di altezza che nelle parti esterne della spirale presentano una leggera copertura in legno ad una altezza di tre metri mentre la sala centrale si chiude ai cinque metri. Questo trattamento permette oltre ad esplicitare il disegno dell'edificio all'esterno, anche di differenziare le aree in base alla loro funzione.

I corridoi di accompagnamento e di spiegazione risultano più compatti e con un'illuminazione zenitale che oltrepassa i listelli mentre la sala che espone la statua è più regolare e presenta un'illuminazione naturale che giunge dai tagli di luce realizzati su tutti i quattro lati che la costituiscono. Queste bucatore sono esternamente nascoste dalla doppia parete che assicura anche la presenza di una luce più diffusa e mai diretta che comprometterebbe la percezione della statua finemente decorata. La sala è stata progettata con dimensioni ridotte così da poter creare una relazione intensa tra il visitatore ed il "Giovinetto di Mozia" cercando di giungere alla sua reale e graduale scoperta e non limitandosi ad una mera contemplazione. Sono state inserite delle sedute scavate direttamente nelle pareti che percorrono buona parte del perimetro della sala.

## Sala della collezione Whitaker

L'edificio che ospita la collezione Whitaker si trova lungo il percorso che collega la Porta Ovest con l'abitato Whitaker, la cui vicinanza è stato uno dei fattori di scelta per la nuova ricollocazione. Perimetralmente è attraversato dai percorsi derivanti dalla griglia Wheeler di dimensioni più ridotte rispetto a quelli dei due assi centrali.



L'ingresso all'edificio è più diretto rispetto agli altri anche se per l'accesso vero e proprio si è scelta una soluzione che tramite uno sfalsamento di due pareti permettesse di nascondere la porta rendendola quindi non visibile dal fronte. La formazione di questa sala si può suddividere in tre elementi affiancati, ognuno incorniciato sempre dallo sdoppiamento delle pareti che in questo caso si alzano tutte a sette metri ad eccezione di quelle che si relazionano col paesaggio che raggiungono un'altezza di un metro e mezzo così da delimitare l'edificio permettendo però di scorgere ciò che lo circonda.

Il primo elemento è costituito da una galleria nella quale sono esposti i reperti più piccoli allestiti in teche interne alla parete o incorniciate da un pan-

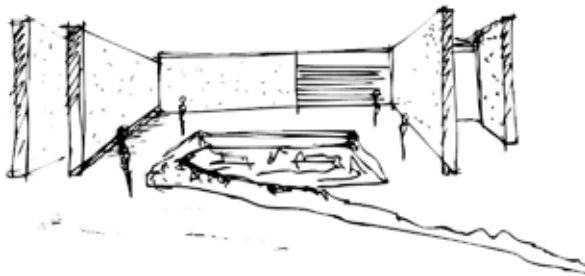
nello le cui caratteristiche verranno descritte meglio successivamente. Da questa sala passando tramite un cortile interno si entra nella seconda sezione a sua volta suddivisa in tre aree: la prima di accompagnamento all'ingresso che espone una serie di anfore, la seconda che contiene i reperti più rilevanti avendo un'area maggiore dedicata all'osservazione ed inoltre funge da collegamento sia tra le altre due parti sia con il terzo elemento ed infine l'ultima che tramite una suddivisione interna si trasforma in una stanza più chiusa per l'esposizione dei ritrovamenti significativi di medie dimensioni.

La luce entra esclusivamente dalla parete che la separa dal cortile interno, interamente vetrata e ricoperta da pannelli di legno che la rendono più diffusa.

La terza parte dell'edificio sembra nascere dall'ultimo muro di recinzione e frammentarsi all'esterno trasformandosi in piccole nicchie contenenti singoli reperti o sale video o schermi interattivi. La luce vi penetra tramite la parete di fondo, sempre ricoperta da pannelli in legno, creando una particolare illuminazione che conferisce a questo spazio delle caratteristiche quasi immateriali ingannando il visitatore sulla sua reale e ridotta area.

La sezione centrale è quella più alta e raggiunge un'altezza di sei metri mentre quelle laterali si fermano a quattro metri e mezzo. Questa differenziazione oltre che derivare da fattori estetici e di composizione, dipende anche dagli aspetti costruttivi che sono stati scelti per questo interno. Si è deciso infatti di lasciare il traliccio di travi a vista realizzate in legno e sovradimensionandole fino ad un metro

e mezzo per quelle principali e settanta centimetri per le secondarie.



## **Allestimento Galleria**

Per il primo elemento della sala dedicata alla collezione Whitaker si è scelto di esporre i reperti di dimensioni più ridotte che quindi necessitano di essere contenuti in teche. Queste sono state pensate attraverso un doppio allestimento che se da un lato scava e modella la parete rievocando il momento della scoperta, dall'altra la inserisce all'interno di un sistema pannellistico che riporti il reperto in un quadro descrittivo più generale.

## **Sala centrale**

Per la sala centrale, dopo aver selezionato i reperti più importanti da esporre, ci si è concentrati su come disporli all'interno dell'esposizione e su quali fossero le caratteristiche salienti di ciascuno da comprendere per poter raggiungere la loro forma allestitiva migliore.

All'ingresso si è deciso di posizionare degli esempi di anfore, simbolo della cultura fenicio-punica. Per questi reperti si è pensato ad un supporto di vetro e cavi di acciaio che le possa sostenere permet-

tendone però una visione integrale e libera da ogni supporto.

Nella parte centrale è stata ricomposta l'esposizione, ora presente nella sala Whitaker, composta dal gruppo scultoreo a tutto tondo raffigurante due leoni che azzannano un toro (fine VI-V sec. a.C.); due anfore puniche a siluro (IV-II sec. a.C.); due merli delle fortificazioni (V sec. a.C.); due capitelli dorici (Vsec. a.C.) ed una stele con idolo a bottiglia ritrovata nel Tofet.

Nell'ultima parte della sala sono stati posizionati altri reperti significati quali steli o bassorilievi disposti lungo la parete ed altri reperti di dimensioni più ridotte posizionate su mensole e supporti.

## **Nicchie**

In questa salette ci è sembrata più adeguata l'esposizione di un singolo reperto posizionato su una pedana se la dimensione lo consente o su di un piedistallo per quelli più ridotti. Essendo aperti in direzione zenitale si sottolinea come saranno esposti solo oggetti che possono essere mantenuti in suddetto ambiente.



## Note

1\_ Mortimer Wheeler è nato nel 1890 a Glasgow, in Scozia. La sua fama deriva soprattutto dal supporto che ha regalato all'archeologia moderna per il suo sviluppo di scavo e di tecniche di registrazione, in particolare il sistema Box Grid.



## Capitolo\_05 Comunicare il museo

---

**Tra valorizzazione e promozione**





## Finalità e funzioni del museo

Il museo svolge oggi le seguenti funzioni:

- a. raccolta e recupero;
- b. conservazione;
- c. tutela;
- d. produzione scientifica e culturale;
- e. trasmissione culturale e didattica.

## La didattica museale

Il termine museo tende ad essere inteso non più come spazio chiuso, deputato alla conservazione, ma come metafora sociale e come mezzo tramite cui la società rappresenta il suo rapporto con la propria storia e quella di altre culture.

Gran parte delle attività del museo diventano funzionali e necessarie all'interpretazione e comunicazione degli oggetti esposti al fine di renderli accessibili fisicamente e culturalmente ad un pubblico il più ampio possibile superando così l'inutile contrapposizione tra conservazione e valorizzazione.

Tra i sistemi comunicativi di cui il museo si serve per rendere accessibili le proprie collezioni, la didattica museale riveste un'importanza strategica.

La didattica museale, nella sua più ampia accezione di mediazione culturale, è diventata una delle attività cruciali dei musei intorno alla quale si condensano aspettative e nuove elaborazioni teoriche.

I primi musei pubblici europei sono nati per un ristretto pubblico di colti intenditori – studenti d'arte,

coi nesseur, mercanti – e la loro vocazione pedagogica si riafferma in concomitanza con la progressiva evoluzione delle esposizioni permanenti e con l'avvio del cruciale dibattito intorno al rapporto tra arte, industria e la conseguente nascita dei primi musei di arte applicata. Questi ultimi propongono per la prima volta allestimenti in cui l'aspetto divulgativo prevale sulla conservazione, il criterio stilistico sulla classificazione scientifica, discipline diverse si mescolano e si sovrappongono e dove, accanto al capolavoro, viene sistemato l'oggetto di uso quotidiano.

Imparare al museo significa procedere dall'osservazione dell'opera d'arte potenziando così la capacità di "vedere" e sviluppando la curiosità e l'interesse per la scoperta.

La comprensione e l'osservazione delle opere del patrimonio diventano lo strumento per promuovere percorsi interdisciplinari e attività di laboratorio, rispondenti agli effettivi bisogni formativi di un determinato gruppo di studenti. La visita al museo si trasforma in una occasione per studiare e approfondire argomenti e discipline differenti, partendo dall'esempio concreto delle opere d'arte e della ricerca artistica.

I musei possono promuovere nuovi approcci didattici e comunicativi sperimentali in grado di stimolare, intrattenere e sfidare il visitatore. Il contatto con le opere deve stimolare la curiosità, la capacità di porre domande piuttosto che fornire risposte scontate, la visita a una mostra o a una collezione diventa l'occasione per sviluppare forme di apprendimento diversificate.

I responsabili delle sezioni educative sono chia-

mati a collaborare nella programmazione delle attività espositive temporanee o nell'allestimento della collezione permanente. Questa incongruenza riflette la difficoltà a trovare un equilibrio tra la necessità di ampliare le funzioni del museo cercando di soddisfare la nuova domanda di fruizione e, allo stesso tempo, mantenere salda la specificità dell'identità dell'istituto museale e delle sue finalità di conservazione, manutenzione e studio delle opere.

Il museo si configura oggi come istituzione culturale improntata al dialogo dove la trasmissione delle conoscenze avviene non in forma autoritaria e precostituita, ma dove il visitatore partecipa attivamente a una esperienza culturale utilizzando il suo personale bagaglio di conoscenze.

Proporre iniziative educative in ambito museale significa predisporre azioni finalizzate a scatenare processi di apprendimento in cui la comunicazione tra il pubblico e l'esperto (l'operatore didattico) avviene in modo circolare: sulla base della necessità dei visitatori si costruisce la proposta didattica.

Questo nuovo modo di concepire la visita comporta la necessità di ridefinire le forme con cui il museo si presenta al proprio pubblico e quali criteri adotta nella elaborazione dei programmi educativi.

Il tratto eccessivamente accademico di certi nostri musei e il personale di sala, abituato più ad imporre divieti, che non ad accompagnare il pubblico nella sua visita, sono spesso alla base della scelta di non frequentare i musei.

La moderna museografia, non a caso, rivolge una sempre maggiore attenzione all'organizzazione spaziale dell'atrio perfezionando gli strumenti di

orientamento ed accoglienza del visitatore. Altrove il personale di sala, opportunamente istruito e motivato, cerca di entrare in rapporto diretto con il pubblico garantendo un primo servizio di supporto alla visita.

Le esigenze e il punto di vista del pubblico diventano, per questi motivi, ineludibili; la progettazione delle attività all'interno di un museo non possono prescindere da una attenta analisi dei bisogni dei visitatori, per questo motivo negli ultimi anni sono state condotte numerose indagini sui frequentatori dei musei.

Il museo contemporaneo si trova così a sperimentare nuovi modelli di azione e protocolli d'intervento in grado di assicurare una maggiore accessibilità alle collezioni e al patrimonio.

Il museo contemporaneo non è più il luogo di pura contemplazione, ma non è neanche un istituto formativo, è piuttosto il luogo dove si costruisce un sistema di interpretazione degli oggetti esposti in grado di produrre e trasmettere significati coinvolgendo e rendendo consapevole il pubblico di questo processo e della mediazione culturale del museo, del suo ruolo cruciale nella società contemporanea quale spazio pubblico dove il confronto con opere e testimonianze di altri tempi e di altri luoghi contribuisce in modo significativo alla crescita individuale e collettiva.

## I processi di comunicazione museale: cosa, come e a chi comunicare.

Semplificando i termini della questione, la funzione educativa del museo può essere riassunta dallo schema presentato in figura

La funzione educativa del museo



Durante la visita al museo, dunque, il visitatore si trova investito da una molteplicità di segnali e proverà a decodificarli utilizzando non solo gli strumenti in proprio possesso, ma anche facendo ricorso ai supporti che vengono resi disponibili dall'istituzione. Il museo, quindi, per svolgere il processo di comunicazione deve essenzialmente affrontare tre questioni:

cosa, come e a chi comunicare.

Per quanto riguarda il cosa comunicare, si tratta di un problema di grande rilevanza, in quanto la gamma di informazioni che può essere trasmessa rispetto ad un qualsiasi tipo di opera è molto ampia.

Attività di interpretazione delle collezioni:  
cosa comunicare



Alla base della scelta sul cosa comunicare vi è naturalmente la selezione e la gerarchizzazione delle informazioni, processi che appartengono e rappresentano il dominio esclusivo degli studiosi del settore quali lo storico dell'arte, dell'architettura, l'archeologo, il museologo, etc.

Il secondo dei punti cui s' intende fare cenno attiene al come comunicare, che fa essenzialmente riferimento agli strumenti che sono a disposizione di un museo per veicolare le informazioni in precedenza selezionate.

Attività di interpretazione delle collezioni:  
come comunicare



Partendo dalla convinzione che non si può, o non si dovrebbe, comunicare in assenza di una contestuale attività di “ascolto”, ne discende la necessità di raccogliere una pluralità di dati, notizie ed informazioni sui destinatari del progetto comunicativo; anche per tale attività gli strumenti messi a disposizione dalle discipline statistiche e sociali sono diversi: interviste sul campo, interviste a distanza, colloqui in profondità, focus group, indagini osservanti.

Attività di interpretazione delle collezioni:  
a chi comunicare



Utilizzando uno degli strumenti di indagine sopra individuati risulta utile segnalare, a titolo esemplificativo, alcune indicazioni emerse da alcune ricerche fatte relativamente ai principali fabbisogni informativi espressi dai visitatori.

I principali bisogni informativi

personaggi o temi rappresentati	18,6%
contesto storico e geografico	16,1%
importanza artistica o storica	16,1%
opere principali della collezione	14,2%

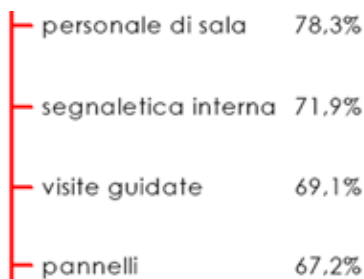
Fonte: L. Solima, Il pubblico dei musei. Indagine sulla comunicazione nei musei statali italiani, Roma 2000.

A proposito di quest’ultimo punto può forse risultare utile segnalare che nel caso di visitatori che hanno a propria disposizione una quantità limitata di tempo da dedicare ad una visita, l’indicazione delle principali opere esposte, e quindi la selezione delle stesse da parte del personale del museo, può risultare un utile ausilio alla definizione del percorso di visita all’interno del museo.

Un ulteriore aspetto analizzato dall’indagine citata ha riguardato gli “strumenti” di comunicazione ritenuti maggiormente soddisfacenti da parte dei visitatori; ne è emerso, in maniera abbastanza sorprendente, che il personale di sala è risultato essere il canale preferito di acquisizione delle informazioni da parte dei visitatori.

Con sfumature diverse anche la segnaletica interna, le visite guidate ed i pannelli informativi sono ritenuti complessivamente soddisfacenti da porzioni assai significative del campione di pubblico coinvolto nell’indagine.

## Gli "strumenti" di comunicazione



Fonte: L. Solima, Il pubblico dei musei. Indagine sulla comunicazione nei musei statali italiani, Roma 2000.

Può essere utile richiamare un dato fra quelli raccolti relativo alla distribuzione delle attività durante la visita all'interno della specifica sezione presa in esame; ponendo pari a 100 il tempo complessivo trascorso dalle persone all'interno di questo spazio definito, il 75% di questo tempo è stato dedicato a quello che è possibile definire come "museum cruising" (o "crociera museale"), cioè il mero attraversamento delle sale, senza che venga posta in essere una specifica attività di osservazione dei reperti, di lettura dei pannelli, di osservazione delle vetrine, etc..

## Distribuzione delle attività durante la visita



Fonte: L. Solima (a cura di), Indagine osservante sui comportamenti di fruizione dei visitatori della sezione "Partenope e Neapolis" del Museo Archeologico Nazionale di Napoli, rapporto di ricerca, Napoli 2002.



## Conoscere per comunicare

Per comunicare è necessario conoscere la realtà da comunicare e i destinatari di questa comunicazione.

Per svolgere costantemente nel tempo un'indagine sull'utenza è necessario utilizzare un sistema informativo integrato, in grado di analizzare sia quantitativamente che qualitativamente il pubblico che visita i musei e il territorio. Si potranno utilizzare questionari digitali e analisi automatiche delle statistiche in modo da velocizzare il processo di analisi.

Lo scopo di fare indagini sulla tipologia di utenza dovrebbe essere quello di "individuare le specifiche identità per poter poi valorizzare adeguatamente le singole eccellenze e proporre modelli ad hoc in materia di comunicazione".

La comunicazione deve essere mirata, pensata cioè su misura per i diversi tipi di utenza, non esiste un unico modo di comunicare il museo, ma diversi modi che tengono conto delle diverse utenze: il linguaggio dei bambini è diverso da quello degli adulti che è diverso da quello dei non vedenti ma esistono anche altre differenze: il gruppo piuttosto che il visitatore, la visita approfondita e tematica piuttosto che quella lampo per chi ha poco tempo, ecc.

Instituire una rete museale territoriale costituisce il primo passo di un processo di valorizzazione museale; la rete museale deve comunicare e informare su più livelli utilizzando sia canali tradizionali che nuovi canali.

Per nuovi canali s'intende il web e la multimedialità,

le nuove tecnologie dovranno essere sfruttate per le attività di gestione e promozione del sistema. Il sito internet non dovrà essere, dal punto di vista promozionale, un punto di arrivo che lo relegherebbe ad un limitato ruolo di brochure online, ma al contrario una opportunità per ulteriori iniziative.

All'interno del museo le postazioni, interattive o non, devono servire a migliorare la comunicazione della collezione o di alcuni particolari pezzi, contribuire a ricostruire un contesto fruitivo dell'opera spesso perduto per renderlo di nuovo disponibile e aiutare la comprensione.

La rete museale inoltre offre il vantaggio di poter svolgere azioni di marketing, pubbliche relazioni e promozione dell'identità più omogenee, creando un brand, un'immagine maggiormente riconoscibile e che possa essere ricordata dal pubblico, per tutto il territorio, salvaguardando allo stesso tempo le diversità presenti al suo interno.

## Il rapporto museo – fruitori

Il museo oggi è, sempre più, un luogo d'incontro ed uno scrigno della memoria della comunità, e poi ancora luogo di espressione collettiva nel quale la comunità opera il legame tra passato e presente. Oggi, più di ieri, i musei si sono dovuti rinnovare, o meglio "reinventare", soprattutto grazie all'ausilio del marketing e della comunicazione; ciò si è reso indispensabile considerando principalmente due fenomeni:

1\_ il flusso sempre crescente ed eterogeneo di visitatori che, anche per merito di una maggiore e più diffusa istruzione, sono diventati più esigenti e

interessati ai “prodotti” che il museo offre.

Gli utenti, grazie al contributo apportato dalle leve del marketing, prodotto, prezzo e comunicazione, aumentano di numero producendo un incremento monetario nelle entrate delle istituzioni museali e quindi un loro conseguente incremento economico;

2\_ la considerazione del museo come fonte economica inesauribile da sfruttare al meglio sia per accrescere le conoscenze dei cittadini, ma anche come ausilio per le risorse economiche del Paese.

## La comunicazione interna ai musei

La comunicazione all'interno dei musei è da considerarsi come la più “antica” racchiudendo al suo interno l'architettura stessa del museo. Anche la stessa disposizione degli oggetti nello spazio può essere considerata un modo per attribuire un senso alle cose e trasmetterlo poi ai visitatori.

Molti sono ancora i musei dove prevale un orientamento volto all'esigenza di conservare, trascurando quella di comunicare; gli esempi possono essere molteplici, tra cui:

- oggetti stipati dentro armadi di vetro;
  - sculture fittamente allineate contro un muro senza riguardo alle distanze ed alla possibilità di un'opportuna pluralità di posizioni visuali per il visitatore;
  - dipinti fittamente ammassati su una parete senza riguardo all'esigenza di poterli esaminare distintamente e disponendo di appropriate pause visuali.
- In ogni museo che ha come obiettivo principale la

soddisfazione dei suoi fruitori:

- la sede museale deve essere idonea a consentire l'esposizione e la raccolta in forme appropriate per tutti gli utenti, dallo specialista all'individuo del tutto privo di conoscenze specifiche.
- l'interesse per la raccolta museale non deve mai essere distratto, né sovrastato, dall'interesse per i valori. Altra importante forma di comunicazione propria dell'istituzione museale, sin dai suoi albori, insieme alla disposizione degli oggetti nello spazio, sono i pannelli, depliant e didascalie. L'importanza di un'opera, infatti, non sta solo nella rappresentazione fatta dal suo autore, ma anche come questa viene comunicata e fatta percepire ai fruitori in modo tale da permettere loro una comprensione più esauriente e soddisfacente possibile. Anche i cataloghi svolgono una funzione positiva, soprattutto se letti preventivamente o utilizzati successivamente alla visita per riflessioni e approfondimenti. Ma a parte il fatto che solo un'esigua minoranza acquista i cataloghi, la loro utilizzazione come supporto diretto alla visita deve fare i conti con la difficoltà di reperirvi rapidamente informazioni puntuali sulle opere e sulla scarsa maneggevolezza, soprattutto dei cataloghi che pretendono di offrire notizie esaustive, collegamenti con opere esterne al museo, informazioni bibliografiche e biografiche, oltre ad un ampio e qualitativo corredo di immagini.

La politica di comunicazione del museo e del suo messaggio, seppur non tralasciando le finalità principali, ovvero quella conservativa e di accrescimento culturale dei suoi fruitori, passa anche attraverso l'istituzione presso i suddetti di biblio-

teche, archivi di Stato e servizi aggiuntivi offerti al pubblico a pagamento tra cui: un servizio editoriale e di vendita riguardante le riproduzioni dei beni culturali e la realizzazione di cataloghi ed altro materiale informativo e l'apertura di servizi di caffetteria, ristorazione, di guardaroba e di vendita di altri beni correlati all'informazione museale.

Questa evoluzione del servizio può essere imputata ad un cambio generale dell'approccio con la struttura stessa, motivato dal fatto che i suoi fruitori da un lato sono sempre più numerosi e non omogenei, ma dall'altro sono sempre più esigenti e maturano delle aspettative ben diverse da quelle di cinquanta anni fa; il museo contemporaneo deve rispondere a nuove domande, diversificare il suo pubblico, le sue attività, le sue risorse.

E' proprio a fronte di questi cambiamenti che anche il museo, per non diventare obsoleto, ha dovuto evolversi diventando un luogo di cultura ma allo stesso tempo di aggregazione e di svago; a fronte di questi grandi cambiamenti vanno però tenuti presente anche nuovi problemi che ci si trova ad affrontare, il più evidente è quello della gestione del museo che dovrà entrare in un'ottica più economica e commerciale.

L'implementazione delle tecnologie informatiche multimediali, nell'ambito generale dei beni culturali e in quello particolare dei musei, svolge un ruolo significativo nelle strategie di documentazione di molte istituzioni. In primo luogo ha comportato dei mutamenti relativi alle procedure di archiviazione e di catalogazione dei materiali.

Gli archivi multimediali, riunendo una quantità di dati sotto forma di testi, immagini statiche e dina-

amiche, registrazioni sonore, raccolgono e organizzano una quantità di informazioni notevolmente superiore rispetto ai tradizionali data base esclusivamente testuali delle collezioni e degli oggetti. L'integrazione dei dati offre un quadro più completo per la comprensione e l'interpretazione del contesto e dei significati insiti negli artefatti, costituendo una eccezionale risorsa informativa da poter essere comunicata. In quanto strumenti di documentazione gli archivi multimediali possono essere facilmente consultati da parte dei ricercatori e degli operatori museali in genere, favorendo una gestione e un controllo più razionale ed efficiente del patrimonio, in quanto strumenti di comunicazione, interpretando gli oggetti e le collezioni del museo, rivelando la loro efficacia a supporto dell'attività didattica e divulgativa. In particolare, in ambito espositivo, l'introduzione di sistemi multimediali interattivi e non, consentono una diversa lettura dell'esposizione di un museo o di una mostra da parte del pubblico. Tali sistemi possono variare nelle forme e nei contenuti, possono funzionare da guida per il visitatore, da collezione di studio per i materiali non esposti, da strumento per l'orientamento all'interno delle sale e da mezzo esplicativo. Ad esempio un singolo chiosco multimediale situato all'ingresso di un museo oppure una mostra temporanea può contenere informazioni riguardanti il museo e le collezioni, può fornire indicazioni sul percorso o suggerirne di alternativi, può contenere approfondimenti di temi specifici attinenti al contenuto dell'esposizione e quindi funzionare al tempo stesso da strumento di orientamento e approfondimento.



In tutti questi casi, l'introduzione di tali sistemi favorisce e aiuta l'esperienza della visita al museo o all'esposizione, enfatizzandone il contenuto narrativo e rafforzandone la naturale esperienza "costringendo" il visitatore ad assumere un ruolo attivo nell'esposizione di contenuti stessi.

## **La comunicazione all'esterno del museo**

Per quanto riguarda la comunicazione rivolta verso l'esterno, invece, il target sarà molto più differenziato, e il messaggio si troverà ad essere recepito non solo da prospect e suspect, ma indifferenziatamente da tutto il mercato, per questo motivo sarà quindi necessario sfruttare al meglio le potenzialità di ciascun mezzo di comunicazione. Per far questo è però fondamentale fare una divisione tra la comunicazione esterna tradizionale da quella introdotta solo di recente attraverso i nuovi mezzi interattivi.

Quando parliamo di comunicazione tradizionale ci riferiamo a tutti i mezzi di comunicazioni usati regolarmente ormai da tempo: cartellonistica statica e mobile, radio, televisione e organizzazione di eventi; mentre per quanto riguarda i nuovi mezzi interattivi saranno sicuramente da citare internet, intranet e i cd room che hanno permesso la nascita dei "musei virtuali".

Come già anticipato, le attività di comunicazione nel corso degli ultimi dieci anni si sono praticamente raddoppiate e hanno permesso una notevole crescita e diffusione del concetto "bene culturale" facendolo diventare tanto una risorsa economica da potenziare al massimo, quanto un valore da

comunicare alla massa.

Una profonda svolta è però stata data attraverso la virtualità che ha rivoluzionato anche lo stesso concetto di fruizione, i musei sono diventati virtuali e non è più necessaria la presenza del fruitore all'interno della struttura. Con gli strumenti telematici le possibilità di fruizione dell'opera d'arte si estendono in modo esponenziale. Si pensi, ad esempio, alla consultazione in modalità remota, in cui la distanza geografica viene annullata grazie all'uso di reti, sia locali che esterne, ad alta velocità. La rete esterna a cui in particolare ci si riferisce è internet, mentre sono in continuo sviluppo le reti locali che ricorrono alle medesime tecnologie di comunicazione della rete mondiale, Intranet.

Il presupposto di partenza, comunque, risiede nel processo di digitalizzazione del patrimonio artistico. In questo modo le diverse informazioni, voci, testi e immagini, vengono ricondotte tutte in forma numerica, ed in particolare binaria, che può essere facilmente gestita dai computer.

Dal punto di vista organizzativo, l'introduzione dell'informatica e della telematica non è solo da ridursi ad un mero progresso nella promozione mirata e capillare del nostro patrimonio, ma potrà permettere una più stretta connessione tra le istituzioni culturali che fanno attualmente capo a diversi soggetti: Stato, enti locali, università, privati e istituzioni religiose. Sarà così possibile creare una rete delle istituzioni culturali italiane con differenziate valenze economiche che possono essere sintetizzate: nell'attività di tutela e sorveglianza del nostro patrimonio a costi ridotti e con una maggiore efficacia, nell'attività di ricerca che risulterà

potenziata sia nella fase di elaborazione che in quella di diffusione dei risultati, nella riduzione dei costi di gestione con un vantaggio immediato dei bilanci delle istituzioni stesse.

## Il museo del futuro: tra reale e virtuale

E' nell'ottica della continua trasformazione museale si sono inserite le innovazioni tecnologiche e internet che saranno d'ausilio nel progetto di creazione di un "museo virtuale" ovvero un tipo di accesso ai dati interattivo e basato sui rapporti multimediali.

Un museo virtuale può ricostruire ambienti, modi di vita, storia, con avanzate tecnologie per l'elaborazione dell'immagine che integrano il museo tradizionale.

Questo tipo di trasformazione non vuole portare ad essere obsoleti i musei che tutti noi conosciamo, le sensazioni che un'opera dal vivo può provocare non sono nemmeno lontanamente paragonabili con quelle di una riproduzione, anche se di ottimo livello, ma vuole piuttosto essere un'integrazione per consentire un aumento dei suoi utenti.

I fruitori, infatti, non sostituirebbero la visita reale con quella virtuale, al contrario quest'ultima servirebbe come integrazione della prima offrendo uno stimolo al "contatto reale con il museo" e un eventuale approfondimento successivo attraverso il "contatto virtuale". Nel futuro ci si prefigge quindi un utilizzo sempre più ad alto livello del web come risorsa didattica e di sussidio per regolare il flusso dei visitatori con la preparazione sia culturale sia

civica nel senso di un maggior rispetto e consapevolezza del valore di un bene culturale. L'espressione "museo virtuale" è così diventata facilmente sinonimo di prodotti multimediali, di CD Rom o di siti web capaci di offrire viste e visite di uno specifico museo reale e del suo patrimonio di oggetti.

La possibilità di duplicare digitalmente gli oggetti museali contenuti nel museo reale, insieme allo sfruttamento delle capacità associative dell'ipertesto e alle potenzialità visuali dei linguaggi multimediali o tridimensionali, consente di rendere le informazioni testuali e iconografiche facilmente accessibili e consultabili semplicemente attraverso l'utilizzo di un computer.

Massimizzare i giacimenti di immagini e di informazioni a cui poter accedere attraverso il web significa trasformare il museo in una sorta di "enciclopedia mobile"; rispetto al percorso obbligato dell'utente diretto di un museo reale, l'utente remoto di un museo virtuale può cercare informazioni, combinarle e ricontestualizzarle in base ai propri interessi.

Secondo taluni autori, l'interconnessione telematica di più musei permetterà ricomposizioni altrimenti impossibili, come, per esempio, la ricomposizione virtuale di collezioni che, nel corso del tempo, sono state smembrate o delle opere di un artista disseminate in molti musei, ed a navigazioni virtuali con percorsi, nei diversi musei, di grande respiro.

Così pure saranno possibili:

- la creazione di mostre virtuali che, non essendo soggette a limiti spazio-temporali degli spazi espositivi, potranno avere durata illimitata e venire continuamente aggiornate. Fra l'altro ciò permet-

terebbe di conservare memoria delle mostre reali;

- l'effettuazione di restauri virtuali, per avere un'idea di come poteva essere l'aspetto originario di un'opera, oppure restauri guidati, di ausilio al restauratore permettendogli di valutare l'esito dell'operazione di restauro, condotta fisicamente su un tassello ed estesa a tutta l'opera, in modo da apportare tutte le appropriate correzioni nella fase iniziale del restauro;

- la ricostruzione virtuale delle sale di un museo per riprogettare la disposizione delle opere e l'allestimento degli spazi espositivi. Apparirà infatti del tutto inappropriata la concezione del museo come entità autocontenuta ed autosufficiente,

Le prime forme del virtuale per il museo consistono pertanto in una possibilità di estensione del reale attraverso la duplicazione degli oggetti museali, il che equivale a nuove opportunità di accessibilità e a nuove modalità di comunicazione, e di massimizzazione, ricombinazione delle informazioni e del loro contesto sulla base di percorsi personali, il che equivale a nuove forme di elaborazione e personalizzazione della conoscenza.

Il museo virtuale diventa una sorta di "non – luogo" dove trovare ciò che non è possibile rintracciare in un museo reale, e che addirittura non corrisponde ad alcun museo reale, ad alcun luogo fisico.

Diventa così possibile ricomporre virtualmente collezioni disperse per il mondo, avere mostre di durata illimitata, produrre restauri e ricostruzioni virtuali, accedere a informazioni specializzate e disperse.

Si assiste così all'entrata in scena della figura interamente nuova dell'utente remoto: un universo

di pubblico potenzialmente illimitato che amplifica enormemente la responsabilità culturale dei musei, degli archivi e delle biblioteche. L'utente remoto non si appaga infatti "dell'aura" magica delle sale dei musei e della pacata solennità di aule colme di libri. Più che evocazioni egli è in cerca di informazioni, che devono essere organizzate ed offerte in maniera nuova rispetto ai tradizionali metodi di comunicazione. Gli istituti dei beni culturali non devono limitarsi a funzionare come templi solenni dove si conservano e si vanno a celebrare le memorie e i fasti del passato, ma trasformarsi in laboratori capaci di sviluppare una produzione di alta qualità fondamentale per la valorizzazione continua del patrimonio che possiedono.

Alla luce dell'evoluzione che stanno vivendo gli istituti culturali e del nuovo rapporto venuto ad instaurarsi tra beni culturali e innovazione tecnologica non può essere tralasciato lo sforzo doveroso per contenere l'investimento di risorse pubbliche per il mantenimento di tale sistema nel suo complesso non può prescindere dalla valutazione della qualità dei servizi culturali offerti dai singoli istituti e dalla computazione, anche sul piano squisitamente economico, dei benefici immateriali da essi prodotti. E ciò sia nel caso delle grandi istituzioni assediate da milioni di visitatori, così come in quello delle piccole e poco visitate.

Internet è al momento uno dei più utilizzati e importanti mezzi di comunicazione.

Il pubblico è pronto ad accogliere l'offerta museale online, ma non sempre i musei sono pronti a comunicare attraverso internet. Non bastano schede o testi simili ai cataloghi a stampa, per attirare

l'attenzione dei navigatori occorrono ipertesti e percorsi virtuali appositamente studiati. Il catalogo on-line delle opere possedute, essenziale per la conoscenza e la tutela del patrimonio, non si addice ad un'efficace comunicazione culturale nei confronti dell'utente medio: la scheda descrive l'oggetto d'arte, più che spiegarlo, e lo considera come entità individuale irrelata.

Sono necessari, piuttosto, sistemi multimediali capaci di coinvolgere il visitatore nella lettura dell'opera, di stimolarlo a esplorarla, sia visivamente sia concettualmente, di aprire i collegamenti tematici e intellettuali necessari per coglierne l'importanza e per situarla in un periodo storico.

Per la stesura della struttura di un Web museale e delle pagine relative alle opere è opportuna la collaborazione tra diverse professionalità: storici dell'arte, esperti di comunicazione ipertestuale, informatici.

Contrariamente al timore diffuso tra gli operatori dei musei, la crescita degli utenti virtuali non produce una riduzione dei visitatori reali, ma al contrario li incrementa.

Evidentemente le informazioni offerte dai web site dei musei stimolano il desiderio del contatto con le opere in carne ed ossa; in generale si può ipotizzare una complementarità tra visita reale e visita virtuale, la seconda potendo precedere o seguire la prima, la prima potendo essere replicata a costi molto contenuti.

Il sito internet di un museo viene visitato da due principali tipologie di fruitori: il turista e lo studioso. Il primo cerca sia una presentazione dei contenuti del museo che lo aiuti a decidere se programmare

una visita, sia informazioni pratiche (orari di apertura, costi dei biglietti, possibilità di prenotazione online dei biglietti e di un servizio di guida) per organizzarla. Il secondo utente, che può anche aver già visitato il museo, cerca servizi qualificati (riproduzioni fotografiche digitali di buon livello, possibilità di acquisto online di diapositive e foto delle opere facenti parte della collezione, informazioni storico artistiche e museografiche accessibili tramite database o sezioni speciali del sito).

In mezzo a queste due categorie di utenti, troviamo il pubblico in età scolare, che sempre di più, grazie all'introduzione di internet nell'attività didattica, imparerà a conoscere l'arte mediante basi di dati e di immagini, a fianco delle classiche gite di istruzione. Il museo, chiamato a svolgere una funzione di supporto alla formazione dei giovani, potrà esercitarla prima tramite il Web, poi con visite guidate per gli alunni delle scuole.

Il sito internet museale "ideale" tiene conto di questi tre livelli di utenza e dedica spazio a ciascuno di essi. Per esprimere un giudizio su un Web museale, si devono inoltre valutare non solo i contenuti, ma anche la capacità di trasmetterli in forma ipertestuale.

In base a ciò, i siti museali possono essere classificati in quattro tipologie, in cui il livello successivo contiene quasi sempre il precedente:

- il pieghevole elettronico: pagina pubblicitaria con informazioni essenziali;
- la guida digitale: la sintesi in internet del museo reale, con planimetrie, immagini, selezione di notizie sulle collezioni e le mostre temporanee;
- il catalogo elettronico: descrizione completa del-

la collezione museale, che ha il valore aggiunto, rispetto al catalogo a stampa, di essere un database interrogabile per vari accessi (autore, titolo dell'opera etc.);

- l'ipertesto sviluppato: pagine web che aggiungono dati su opere estranee alle collezioni ma che hanno relazioni con il museo reale, che reinventano il museo suggerendo percorsi di visita virtuale, che mostrano fasi precedenti ed irrecuperabili delle opere o che anticipano i risultati di restauri in corso, che danno un'idea dell'ambiente originale in cui un oggetto d'arte si collocava.

Dal punto di vista tecnico, la maggior parte dei siti museali si basa su tecnologie Web standard con immagini in formato Jpeg (caricabili velocemente dal pc dell'utente perché più "leggere", ma a volte di scarsa qualità); molto diffuse sono le metafore di navigazione del sito basate su mappe sensibili, utilizzate per rappresentare la topologia del museo reale. I siti più complessi adottano sistemi di catalogazione delle collezioni su database, affiancano alle schede delle opere immagini ad alta definizione e impiegano soluzioni di realtà virtuale o di visualizzazione fotografica 3D.

## Il museo italiano on line

Nei musei italiani l'introduzione delle nuove tecnologie è avvenuta con significativi ritardi ed è spesso stata stimolata dall'iniziativa spontanea di alcuni curatori o dall'occasionale collaborazione con agenzie esterne.

Adesso che ci si muove con determinazione e che l'amministrazione centrale dei beni culturali viene impegnandosi nell'elaborazione di strategie omogenee e coerenti per programmare e radicare l'utilizzazione in questo settore delle nuove tecnologie, rimane tuttavia l'impressione che sopravviva una visione parziale e riduttiva delle opportunità offerte dai nuovi mezzi informatici.

Occorrono sistemi multimediali che vadano oltre alla concezione e alle strategie didattico – espositive tradizionali del museo che ne riproducono il carattere di tempio–fortezza "chiuso", dove ogni opera appare come microcosmo perfettamente risolto e non come momento dell'esperienza complessiva di un autore.

Attualmente, invece, il rischio maggiore che si corre durante l'informatizzazione dei beni culturali è la "clonazione" sui nuovi supporti delle forme tradizionali della comunicazione museale, libri e cataloghi. L'idea del museo virtuale che sembra venirsi imponendo è, di fatto, quella del semplice clone digitale del museo reale, del quale vengono accettati pregiudizialmente tutti i vincoli: se ne ricostruiscono tridimensionalmente e con fedele realismo le strutture murarie e le sale, si accettano senza preoccuparsi di integrarle con le altre immagini le lacune della raccolta, se ne mantengono le

settorializzazioni interne.

Per avere un senso e qualche utilità, il museo “virtuale” dovrebbe viceversa configurarsi in maniera diversa dal museo “reale”. Nella dimensione del cyberspazio quest’ultimo dovrebbe essere solo un punto di partenza e di ritorno di percorsi non confinati al perimetro interno del museo, né alla sola disciplina o al genere al quale appartiene; dovrebbe inoltre esserci la possibilità di esplorazioni, non solo di oggetti, ma di idee e personaggi, luoghi ed eventi, con l’intervento di testimoni e commentatori autorevoli.

I siti realizzati dalle istituzioni del nostro paese, oltre ad essere ancora pochi, non figurano frequentemente nei metaindici internazionali che valutano i Web museali per qualità della comunicazione e per livello delle soluzioni tecnologiche adottate.

Complessivamente, i musei italiani hanno pagine Web che contengono sempre una presentazione, alcune informazioni pratiche, almeno una minima descrizione della collezione. Sono in genere assenti i servizi online di prenotazione dei biglietti e di acquisto di libri o oggetti artistici, segno di un’ancor scarsa attenzione alle attività di merchandising, ma anche specchio della diffidenza degli italiani (che costituiscono una parte del pubblico online) a fare acquisti tramite internet con le carte di credito, per cui alcuni musei di interesse locale ritengono inutile dotarsi di pagine web di tale tipo.

Il livello della descrizione delle collezioni è molto vario, si hanno esempi mediocri a fronte di pagine molto ben realizzate.

## Il museo internazionale online

Il Louvre è stato il primo museo su internet, ha investito nelle nuove tecnologie, creando uno dei migliori Web presenti in rete, incentrato soprattutto sulla visita virtuale a 360°.

Il Centre George Pompidou ha un Web molto articolato in conformità alle molteplici attività che vi hanno luogo. Il sito è basato su una grafica elaborata e tecnicamente avanzata ed offre una notevole documentazione sulle collezioni del museo e sul progetto Enciclopedie Nouveaux Media. Quest’ultimo è una raccolta di informazioni sui maggiori artisti contemporanei che hanno operato sperimentazioni nel campo dei nuovi media, promuovendo le ultime tendenze nella ricerca estetica.

Il Prado di Madrid si segnala come uno tra i migliori siti, per la quantità e per la qualità dei servizi offerti. Contiene informazioni storiche e logistiche, un database delle sue collezioni (interrogabile per nome dell’artista, titolo dell’opera o temi, stili e correnti artistiche) e una serie di lezioni su come leggere un’opera d’arte, assolvendo così ad un’importante funzione didattica.

Tra i musei britannici si sono analizzati i siti del British Museum, del Victoria and Albert Museum e del gruppo delle Tate Galleries.

Anche qui troviamo la classica ripartizione in sezioni di informazione generali e sezioni dedicate alle mostre temporanee e alle collezioni.

E’ interessante notare come il British, che custodisce un patrimonio archeologico ed artistico di importanza mondiale, abbia previsto un largo uso delle sue pagine Web da parte degli studiosi

ed abbia offerto la possibilità di ordinare on-line diapositive e riproduzioni fotografiche delle opere esposte.

Il sito unificato delle Tate Galleries, di cui la più importante è quella londinese, permette di accedere ad informazioni sui vari musei che afferiscono alla fondazione, e ad un database unificato che contiene migliaia di schede corredate di immagini. Sono disponibili lo shop online, che permette di acquistare on-line tutto il merchandising realizzato dalla Tate, e le job opportunities per conservatori e addetti museali.

Il Victoria and Albert Museum mette a disposizione dei ricercatori una sezione resources, dove si trovano link al sito della sua biblioteca e a quello degli archivi, nonché informazioni sui servizi per gli studiosi, evidenziando una forte attenzione al pubblico universitario.

Nell'area statunitense si ha la maggiore concentrazione di musei on-line, tra i quali si esaminerà il sito del Museum of Modern Art di New York. Sono disponibili numerose sezioni dedicate alle attività che si svolgono nel museo, alle mostre temporanee (di cui viene conservato l'archivio online), alle varie collezioni, ai problemi della conservazione, al materiale didattico e scientifico, senza tralasciare, come ogni museo americano, la sezione dedicata allo shopping e all'invio di e-cards con le opere.

Sicuramente il più corposo sito museale di ambito occidentale è quello unificato dei musei della Guggenheim Foundation, che permette di accedere alle sezioni dedicate a tutti i musei che fanno capo alla fondazione (Solomon Guggenheim di New York, Guggenheim di Las Vegas, Peggy

Guggenheim Collection di Venezia, Deutsche Guggenheim di Berlino e Guggenheim Museum di Bilbao). Ciascuna parte è a sua volta articolata in varie pagine informative relative ai singoli musei e alle importanti mostre che vi si tengono, tenendo conto dei gusti e delle necessità dei diversi tipi di visitatori che possono interessarsi ai musei europei o statunitensi. Nei primi prevale la sobrietà grafica, il ruolo informativo, nei secondi si presentano in maggiore evidenza sulla home page i link alla sezione commerciale e alla raccolta di donazioni attraverso l'iscrizione al club. Si deve notare come nel sito del Guggenheim di Bilbao appaia sulla home page come prima voce un link alla documentazione sull'architettura costruita appositamente da Frank O. Gehry per il museo e fulcro di una delle più grandi operazioni economico-culturali di questi anni. Perfino i bottoni per raggiungere le altre sezioni del sito sono illustrati con foto dell'edificio.

In rappresentanza dei musei tedeschi si è scelto il Web della Hamburger Kunsthalle. La mappa del sito consente di rilevare un buon equilibrio tra le informazioni pratiche e quelle storico artistiche, tra lo spazio commerciale e quello informativo. Si devono notare, tra i servizi di queste pagine, l'utilizzo di internet per fornire materiale ai giornalisti che cercano notizie sulle mostre e possono accreditarsi con una personale login; la possibilità per tutti di ricevere per e-mail la newsletter del museo; la presenza di una selezione di link a riviste d'arte, siti di artisti, calendari di mostre e altri musei.

Per concludere, si è analizzato lo splendido sito del Van Gogh Rijksmuseum di Amsterdam, che contiene una parte intitolata Web specials.

Questa pagina contiene link ai progetti che il museo Van Gogh ha sviluppato appositamente per internet negli ultimi anni, segno di una consapevolezza profonda delle peculiarità del nuovo mezzo di comunicazione e delle opportunità speciali che può offrire ai musei.

## Un buon Web museale

Dal confronto tra progetti ed esperienze internazionali emerge una temporanea superiorità dei Web museali stranieri rispetto ai siti italiani,

Un buon Web museale è risultato composto dalle seguenti aree:

- informazioni pratiche relative all'accesso, alla collocazione, agli orari e ai servizi in loco, affiancati dai servizi di prenotazione o acquisto online dei biglietti e delle visite guidate;
- informazioni relative al museo stesso, sia dal punto di vista storiografico, sia da quello istituzionale, sia da quello logistico e spaziale (corredate da piante e fotografie);
- informazioni relative alle collezioni permanenti, presentate attraverso cataloghi tematici delle opere, cataloghi logistici collegati alle mappe del museo o database; per ciascuna opera sono fornite descrizioni, notizie di commento e di spiegazione, corredate da immagini; talvolta le notizie associate ad alcune opere si espandono fino ad assumere la forma di veri e propri saggi introduttivi all'opera stessa o al suo autore;
- informazioni relative alle mostre temporanee, dotate delle medesime caratteristiche di quelle relative alle collezioni, a cui si aggiungono note

sugli scopi e sui fondamenti teorici della mostra, che possono ricalcare o riassumere il contenuto dei cataloghi a stampa;

- strumenti didattici specificamente pensati per fini divulgativi e educativi, che aiutano a comprendere un'opera o un reperto, o ad effettuarne un'analisi approfondita;

- sezioni dedicate alle attività di merchandising, sviluppate fino ad essere dotate di sistemi di commercio elettronico;

- sezioni dedicate agli studiosi d'arte, con metaindici di risorse internet per la storia dell'arte, link a cataloghi di biblioteche o archivi museali, servizi specifici di riproduzione fotografica delle opere;

- sezioni dedicate al rapporto col pubblico (indirizzi e-mail dello staff, questionari, raccolta reclami e proposte).

Il passo successivo è quello del museo virtuale o addirittura del meta museo virtuale, che raccoglie le opere conservate ovunque in base a criteri cronologici, tematici o in un enorme sforzo enciclopedico. Numerosi progetti internazionali stanno andando in questa direzione, nell'ottica di un museo "dinamico" che testimonia e produce cultura.

## Il marketing strategico e il marketing operativo in ambito museale

Il marketing è entrato nell'ambito dei musei portando una grande innovazione, bisogna però a questo punto fornire una chiara definizione di che cosa esso sia e come si inserisca in questa materia. Dalla definizione di Kotler: "Il marketing consiste nell'analisi, pianificazione, realizzazione e con-



trollo di programmi accuratamente formulati volti all'effettuazione di scambi volontari di valori con mercati obiettivo allo scopo di realizzare le finalità dell'organizzazione. Esso mira soprattutto ad adeguare l'offerta dell'organizzazione ai bisogni e ai desideri del mercato obiettivo, e all'uso efficace delle tecniche di determinazione del prezzo, della comunicazione e della distribuzione per informare, motivare e servire il mercato", ciò sta a significare un profondo cambiamento dell'ottica con la quale ci si relaziona con il proprio pubblico, ovvero si è attenti ai desideri, richieste e aspettative di quest'ultimo.

E' importante fare una suddivisione tra marketing strategico e marketing operativo, analizzando il rapporto che intercorre tra la dimensione strategica e la dimensione operativa delle scelte di marketing.

L'oggetto primario del marketing strategico attiene all'individuazione dei fattori critici e di successo del sistema minacce – opportunità entro il quale si muove un'organizzazione.

Più in particolare occorre analizzare:

- le caratteristiche della domanda, identificando gruppi omogenei di "utilizzatori" del museo e, per ciascuno di essi, i rispettivi fabbisogni; la domanda di un museo, infatti – come abbiamo visto – è estremamente variegata, in quanto non è limitata alla categoria dei visitatori, ma comprende un insieme piuttosto ampio di stake holder che interagiscono a vario titolo con il museo
- il grado di attrattività del mercato di riferimento, valutando il contributo dei diversi gruppi di utilizzatori nella formazione della domanda attuale e

prospettica del museo;

- le dinamiche competitive, considerando che per i musei esiste – al pari di quanto accade per altre organizzazioni – un problema di concorrenza con altri soggetti, attivi nel soddisfacimento di bisogni alternativi o complementari.

Il quadro così delineato è funzionale all'individuazione della strategia di marketing del museo: la formulazione di tale strategia rappresenta il risultato conclusivo del processo decisionale di marketing strategico e costituisce, a propria volta, la cornice di riferimento per sviluppare le conseguenti decisioni di marketing operativo.

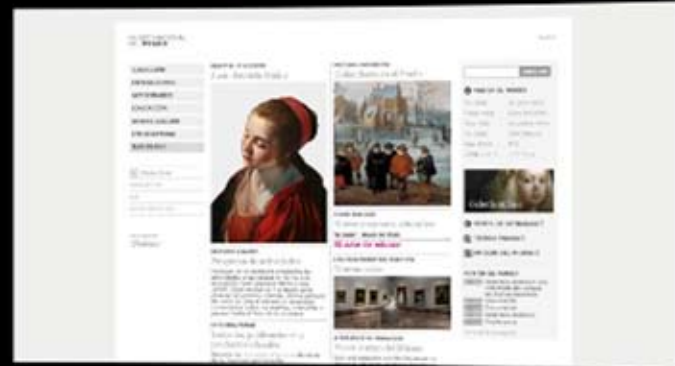
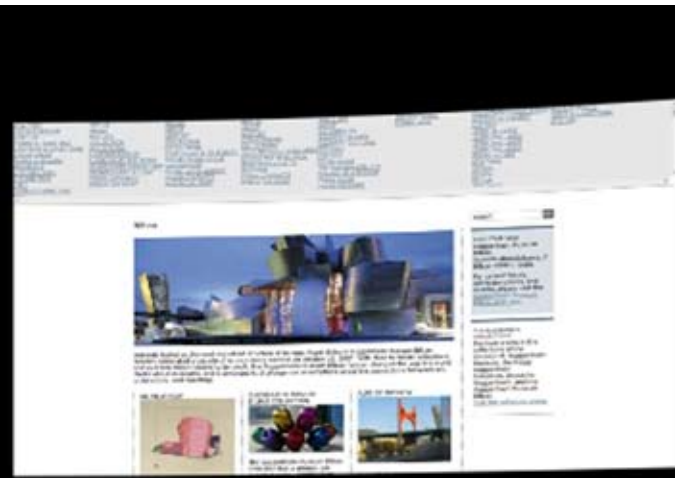
L'oggetto principale del marketing operativo, infatti, è rappresentato dalla costruzione di un marketing plan che viene definito traducendo gli orientamenti strategici individuati in una serie di decisioni attinenti alle cosiddette "leve di marketing": il prodotto, con riferimento all'esposizione delle opere ed all'attivazione di servizi integrativi messi a disposizione dei visitatori (accoglienza, didattica, ristorazione); il prezzo, là dove la natura giuridica del museo consenta l'autonoma determinazione del costo del biglietto, la realizzazione di una politica tariffaria differenziata per fasce di utenza e la vendita di abbonamenti; la distribuzione, nei casi in cui vengano effettuati prestiti di opere, ovvero mostre itineranti; la promozione, attraverso la quale diffondere la conoscenza del museo e le attività culturali di volta in volta realizzate.







Il museo intern



azionale online

## L'economia del museo nell'epoca delle reti-mercato telematiche

Lo scenario economico in cui operano i musei nell'epoca telematica è influenzato soprattutto da alcuni fattori: l'economia del tempo, il consumo a domicilio e l'economia delle reti mercato.

Per quanto concerne l'economia del tempo bisogna premettere che il consumo di arte, e più in generale di cultura, richiede la combinazione di due elementi: i beni artistici e il tempo del consumatore, più l'osservatore è persona colta ed esperta, meno la contemplazione, il godimento e il consumo dell'opera sono frettolosi e rapidi.

Tutto ciò porta ad un esito paradossale: man mano che una società diventa più ricca il tempo diventa più costoso e, se teniamo conto che il consumo culturale richiede tempo, più si diventa ricchi, moltiplicandosi le occasioni e le opportunità di consumo, minore sarà il tempo disponibile.

Non essendo pensabile la dilatazione del tempo individuale dedicato ai beni culturali, per aumentare il consumo si devono sedurre e conquistare nuove generazioni, ma ciò può avvenire secondo un numero limitato di modalità: in primo luogo aumentando l'investimento in capitale umano, ossia creando, per mezzo del sistema educativo, le condizioni per una sempre più intensa e vasta assuefazione sociale alla cultura; in secondo luogo agendo sulla parte fisica dei beni d'arte favorendo le tecniche che comprimono i tempi di accesso ai prodotti artistici.

Le nuove tecnologie, internet prima di tutte, hanno contribuito all'abbattimento delle frontiere spazio-

temporali; siamo entrati nell'epoca dell'ubiquità dei beni artistici, si sono modificate le possibilità di trasmissione e di riproduzione dei beni d'arte iniziando il processo, tutt'ora in fase di svolgimento, della grande "magia" del consumo a domicilio.

Gli aspetti positivi del consumo a domicilio sono sempre più apprezzati, tra cui: l'eliminazione del senso di costrizione che assale il visitatore di un museo, il piacere della contemplazione di singole opere, all'interno delle sale molte volte l'intelligenza, il piacere estetico e le emozioni sono avviliti da tante opere vicine.

Il terzo fattore che caratterizza il contesto in cui il museo di oggi opera sono i network informativi e le reti-mercato; tre settori di importanza strategica: quello delle telecomunicazioni, quello degli audiovisivi e quello dell'informatica: telefonia, televisione e computer creano una miscela tecnologica ad altissimo potenziale. Sarà infatti possibile far viaggiare milioni di informazioni tra milioni di utenti a basso costo per la diffusione con voce, dati e immagini di innumerevoli beni culturali.

## I ritorni economici prodotti dalle innovazioni tecnologiche

Con l'entrata in scena dell'utente virtuale collegato on-line ai centri di diffusione dei servizi dei beni culturali è lecito attendersi significativi ritorni economici.

E' evidente, tuttavia, che se si applicano seccamente i rigorosi criteri dell'analisi costi-ricavi, il processo di innovazione presenterà inevitabilmente un saldo negativo. In questo settore pare, d'altra

parte, impossibile evitare di prendere in considerazione i benefici indiretti e immateriali, i quali presentano potenzialità straordinarie in conseguenza dell'adozione sistematica e dell'impiego ottimale delle nuove tecnologie.

E' proprio per questo motivo che alcuni studiosi hanno proposto l'applicazione di analisi multiobiettivo come la "cost – effectiveness analysis".

L'assunzione di obiettivi non monetari non escludono comunque la possibilità di introdurre criteri di razionalità economica anche nella gestione delle imprese no-profit.

Le istituzioni culturali, dai musei alle biblioteche, possono infatti essere gestite in una forma imprenditoriale poiché si possono avere strutture d'impresa e una gestione pronta a criteri d'efficienza anche quando la "missione" dell'impresa non comporti il conseguimento di alcun utile contabile. Evidentemente le regole che presiedono alla razionalità economica delle imprese no-profit differiscono da quelle che regolano il comportamento delle imprese profit e, in questo caso, il concetto di razionalità economica deve essere ridefinito.

Un primo servizio che il museo moderno potrà gestire e sviluppare secondo le tecnologie informatiche è il consumo interattivo dei dati e informazioni sul mondo dell'arte.

Sulle reti, con il passare del tempo, correrà un traffico di dati potenzialmente interrelati tra loro sempre più intenso; l'interazione aumenterà la domanda di acquisto di beni, dalle T-shirt, ai cataloghi, ai più sofisticati CD-Rom – cosa che già avviene nei musei mondiali, meno in quelli italiani - e a sua volta stimolerà la crescita del settore dell'editoria multi-

mediale, della didattica e delle tecniche di restauro. Lo sviluppo di servizi documentari e commerciali di rete rappresenta caratteristiche analoghe sia per il museo d'arte classica, della scienza o del costume che per quello d'arte contemporanea.

Come dicevamo precedentemente lo sviluppo di un consumo puramente "virtuale" dei beni culturali può incentivare lo sviluppo economico dei musei in primo luogo per merito alla significativa circoscrizione dei rischi di un più rapido deterioramento fisico degli stessi a causa eccessiva dilatazione dell'utenza, anche se gli indicatori oggi disponibili mostrano che la visita "virtuale" stimola quella "reale". Questo fenomeno equivale di per se alla produzione di rilevanti risorse materiali. Inoltre, la dimensione potenzialmente molto cospicua della crescita culturale, derivante non solo dalla diffusione di servizi più qualificati all'utenza diretta di questi istituti, ma dalla loro stessa capacità di proiettarsi, con efficaci strategie di comunicazione, oltre la fisicità delle proprie mura raggiungendo l'universo degli utenti virtuali, va valutata come una vera e propria risorsa attivata da questi processi.

Basti considerare il profitto sul piano culturale e civile di una comunicazione non occasionale ed estrinseca, quale è oggi, tra il sistema dei beni culturali, da un lato, e la scuola, dall'altro, per essere indotti a riconoscere che l'investimento necessario per l'introduzione delle nuove tecnologie può essere largamente compensato dalla dilatazione e dalla qualificazione culturale dell'utenza che ne consegue.





## Capitolo\_06 **Comunicazione coordinata**

---

### **Dal concept al merchandising**



Per aiutare a comprendere meglio la tematica della comunicazione tramite immagine coordinata può essere utile inserire la definizione delle singole parole tratta dal vocabolario della lingua italiana<sup>1</sup>.

### Comunicazione:

1. Atto del comunicare, trasmettere ad altri;
2. Processo mediante il quale l'informazione viene trasmessa con appositi segnali da un sistema all'altro.

### Immagine:

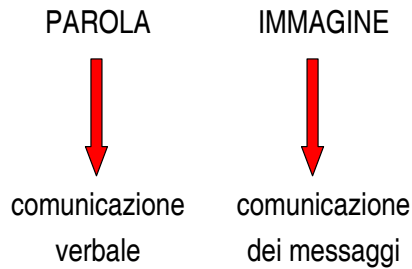
1. forma esteriore di un corpo percepito coi sensi, specialmente con la vista;
2. Riproduzione esatta o estremamente simile di un essere, di una cosa oppure rappresentazione grafica o plastica di un oggetto reale;
3. Figura che evoca una specifica realtà; in senso astratto: 1. Rappresentazione mentale o visione interiore di cose, persone, situazioni o percezioni reali, ma non più esistenti o non più percepibili nel momento attuale; 2. Prodotto della fantasia, dell'immaginazione.

### Coordinata:

Da coordinare, ordinare insieme vari elementi in modo da costituire un tutto organico conforme al fine che si intende raggiungere.



## Comunicare con le immagini



### TIPOLOGIE DI IMMAGINI classificazione generale

- \_ IMMAGINI STATICHE (quadri, illustrazioni, cartelli)
- \_ IMMAGINI IN MOVIMENTO (cinema, televisione)

### TIPOLOGIE DI IMMAGINI classificazione secondo Bruno Munari<sup>2</sup>

- \_ Messaggi visivi di carattere casuale  
(che non scaturiscono da un preciso scopo es. nuvola in cielo, fiore in un prato)
- \_ Messaggi visivi di carattere intenzionale  
(messaggi studiati intenzionalmente es. disegno, manifesto)

*“Una comunicazione casuale può essere liberamente interpretata da chi la riceve, sia come messaggio scientifico, estetico o altro.*

*Una comunicazione intenzionale, dovrebbe essere ricevuta nel pieno del significato voluto nell'intenzione di chi l'ha prodotta”*

Bruno Munari

## FUNZIONI DELLE IMMAGINI

### classificazione schematica

#### 1) Funzione informativo-descrittiva

Si tratta di quella funzione che frequentemente viene utilizzata per documentare fatti di cronaca, come per esempio foto pubblicate sui giornali. In altri contesti tale funzione può descrivere un oggetto, un ambiente, oppure visualizzare un concetto attraverso schemi o grafici. In entrambi i casi l'immagine porta l'attenzione dell'osservatore su ciò cui il messaggio si riferisce.



Fotografia che documenta l'azione di rivolta degli attivisti di GreenPeace contro la fabbrica della Dow a Livorno (L'Espresso, 21.11.2002)

#### 2) Funzione espressivo-emotiva

Si tratta di quella funzione che ha il fine di mettere in luce la sensibilità dell'autore, i suoi sentimenti, il suo immaginario. Un esempio è la produzione degli artisti espressionisti che evidenzia la sensibilità dell'autore senza però tralasciare l'aspetto compositivo dell'immagine.



E. Munch, Il grido (particolare), 1893

### 3) Funzione estetica

Si tratta di una funzione che porta l'osservatore a considerare in modo particolare l'aspetto formale dell'immagine, cioè composizione, colori, luce. L'attenzione si sposta dall'autore all'immagine a cui viene attribuito anche uno scopo decorativo.



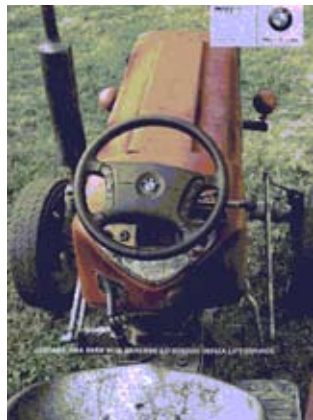
Foto di un fiore

### 4) Funzione esortativa

Si tratta di quella funzione che viene utilizzata per spingere l'osservatore a fare o non fare una determinata cosa.

Un esempio può essere un segnale stradale di divieto che impone a chi lo osserva e conosce il codice un determinato comportamento.

Allo stesso modo un manifesto pubblicitario cerca di indurre il destinatario del messaggio all'acquisto del prodotto suscitando emozioni, curiosità, ricordi, ecc.

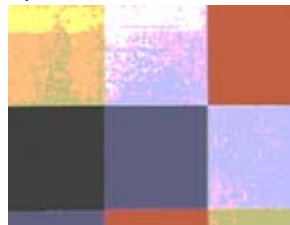


Pagina Pubblicitaria

### 5) Funzione metalinguistica

Si tratta di quella funzione in cui i testi visivi sono incentrati sul codice:

per esempio le tavole cromatiche di J. Itten che parlano delle caratteristiche e dei rapporti intercorrenti fra le varie tonalità di colore. La funzione metalinguistica si ha inoltre nelle immagini che rendono esplicita la propria origine come un quadro che riproduce un atelier d'artista o che cita un'altra opera.



J. Itten, Tavola cromatica: contrasto di colori puri

### 6) Funzione di fatica o di contatto

Si tratta di quella funzione che stabilisce e consolida il contatto tra l'autore (emittente) e il destinatario del messaggio. Per esempio la copertina di una rivista ha la funzione di attirare l'attenzione sull'oggetto, di creare cioè un contatto con il destinatario.



Copertina del magazine VOGUE

## Le origini dell'immagine coordinata

A partire dallo sviluppo industriali dei primi del novecento, il coordinamento dell'immagine inizia a riferirsi a realtà prevalentemente private. In precedenza si era assistito a casi spontanei di identificazione in simboli, bandiere e quant'altro in determinate situazioni storiche, in cui la scelta di un segno elementare comune indicava una volontà di identificazione.

Anche in epoche più lontane si ritrovano testimonianze assimilabili oggi a casi di immagine coordinata, come ad esempio le prime scritte: i monogrammi, ossia dei logotipi (dal greco, logos=parola e tupos=marchio, firma) in cui un nome di persona è semplificato usando una o più lettere composte centralmente, e non linearmente come le firme convenzionali. Scritture di questo tipo appartengono alla cultura greca che fu la prima ad attribuire a ogni consonante e a ogni vocale un segno singolo, dalla cui combinazione si poterono costruire parole e frasi.

A fare uso di firme riconoscibili, fin dall'antichità, furono soprattutto gli appartenenti alle classi dominanti: governanti o capi spirituali dimostravano potenza firmando con sigilli riconoscibili documenti o testi di leggi.

Nel Medio Evo i proprietari terrieri, i commercianti e le famiglie nobili cominciarono ad adottare dei marchi: i primi due per riconoscere le proprie merci o il proprio bestiame, sistema ereditato da epoche preistoriche, i secondi iniziarono a creare un codice complesso e articolato, l'araldica, i cui stemmi comparivano poi su edifici, documenti, oggetti

d'uso o pietre tombali. Inizialmente il codice era elementare e basato su campiture dai colori differenti, per poi articolarsi in un sistema di segni a individuare i vari gradi di parentela e importanza. Tornando a un periodo storico a noi più vicino, è da considerare come altra straordinaria operazione di immagine la scelta di una simbologia forte ed evocativa durante il Nazismo e il Fascismo, la svastica, di origine estremo orientale cui, ancora oggi, viene assegnata una valenza negativa.

### Definizione

Innanzitutto è necessario precisare che a seguire si utilizzerà la definizione italiana di immagine coordinata, più volte ben definita da Giovanni Anceschi<sup>9</sup>, unitamente a quella di corporate identity, in uso nella letteratura anglosassone.

Il primo ad utilizzare in maniera consapevole il termine corporate identity sembra sia stato negli anni '50 Walter Margulies della Lippincott&Margulies di New York, il quale, nel tentativo di differenziare il lavoro della sua agenzia, offriva alle maggiori compagnie americane del periodo un progetto di comunicazione coerente e complesso, come risultato di studi e analisi del mercato e delle attività dei concorrenti. Tutt'ora viene spesso equivocato il significato vero di un progetto di corporate identity che viene interpretato come un puro progetto grafico, il cui elemento centrale è il marchio, ma che si risolve spesso nella semplice e meccanica sua applicazione ai differenti supporti.

Un equivoco che ha dato interessanti esempi di buona progettazione, la corporate identity infatti

individua un campo che va al di là di quello puramente visivo. Nel loro fondamentale testo, *Design coordination and corporate image*, Henrion e Parkin<sup>4</sup> definiscono la corporate image come l'insieme delle immagini o idee o qualità di un ente che le persone hanno o si formano, entrandovi in contatto tramite elementi, detti punti di contatto, quali edifici, prodotti, packaging, stampati, veicoli, pubblicazioni, uniformi, attività promozionali, ecc.

L'immagine di un ente, di un organismo, di una persona, di un'organizzazione è quindi la somma delle idee, degli aspetti storicizzati, di tutti i fattori acquisiti, di tutti i comportamenti espressi o codificati, o l'impressione generale che un osservatore esterno, in modo conscio o inconscio, sia abituale che fortuito, si forma.

Tale definizione è stata ripresa e confermata in tempi recenti da Wally Olins<sup>5</sup> (1995), il quale ha introdotto ancora un altro termine, *corporate personality*, a indicare, più che la corporazione in se, lo spirito che la caratterizza in una qualche comprensibile maniera. La tangibile manifestazione di una corporate personality è la sua corporate identity, e tutto ciò che essa emette verso l'esterno.

Ma l'immagine è soprattutto qualcosa di intangibile e complesso, che si può sintetizzare come tutto ciò che caratterizza o identifica un ente, tanto che spesso può essere direttamente sostituito con il termine di identità, come sostengono anche Maldonado e Bonsiepe<sup>6</sup>.

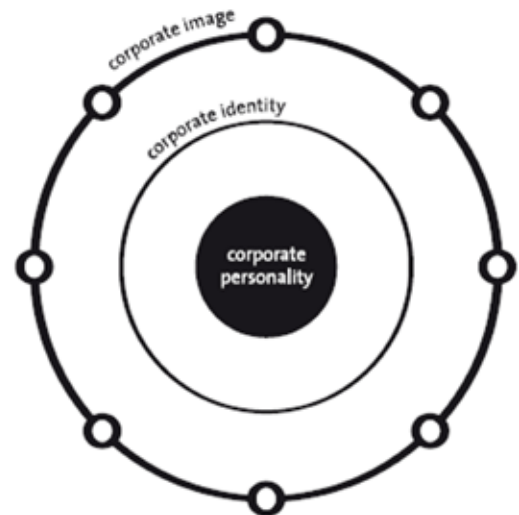
Corporate identity, quindi, si può estesamente definire come l'immagine progettata acquisita e trasmessa da un ente verso il suo pubblico tramite una consistente comunicazione visiva (i punti

di contatto). In sostanza per un'azienda dotarsi di una corporate identity (o immagine coordinata) voleva e vuol dire adottare una filosofia o un sistema di valori in cui si riconoscano coloro che fanno parte della corporazione e di cui rendere partecipi gli interlocutori esterni.

Il progetto grafico è solo uno degli strumenti a disposizione, con i quali rendere nota tale filosofia, ma anche i comportamenti di dirigenti e dipendenti, i prodotti o il servizio fornito, divengono elementi portanti su cui poggiare la reciprocità tra intenzioni, obiettivi, interessi commerciali e comunicazione nel senso più ampio.

Lo schema traduce graficamente

● quanto definito in queste pagine:  
punti di contatto



## Dal nome al marchio

Il progetto di immagine coordinata per un'azienda, come per qualsiasi ente pubblico o privato, deve partire necessariamente dallo studio del marchio che permetta la facile riconoscibilità dell'ente in questione nella molteplicità di segni della contemporaneità. Secondo Olins il primo step, in molte esperienze progettuali è, però, lo studio del nome e quindi, della sua applicazione visiva, sotto forma di marchio e le conseguenti applicazioni, che andranno a costituire l'insieme dei punti di contatto. Sempre secondo Olins, la scelta di un nome per un ente rischia di essere sempre un processo lungo e difficile: un nome, come un simbolo o un marchio, non ha senso se non vi è un contesto entro cui è collocato.

Classifica, così, i tipi di nomi in sei categorie:

- nomi personali di un individuo o di più individui, che generalmente si riferiscono al fondatore dell'azienda (come Olivetti, Philips, Ford, ...);
- nomi descrittivi dell'attività dell'ente (British Airways, General Motors oppure Museum of...);
- le abbreviazioni (Mart, ...);
- i nomi ridotti a iniziali (Klm, lbm – International Business Machines –, oppure MOMA – Museum of Modern Art –, ...);
- i nomi scelti unicamente per la loro capacità di attirare l'attenzione (Kodak, Apple, ...);
- infine, i nomi concettuali, scelti per la loro capacità di essere associati a ciò che l'ente è o ha intenzione di essere (Jaguar, ...).

I criteri di scelta per un nome, invece, dovrebbero essere i seguenti:

- facile lettura;
- facile pronuncia, preferibilmente in ogni lingua;
- non deve suggerire associazioni negative, preferibilmente in ogni lingua;
- deve essere flessibile, tale da adattarsi a tutti i campi di attività dell'ente;
- deve poter essere registrato o comunque posto sotto protezione;
- non deve essere legato in qualche modo a un tempo o a un'epoca;
- possibilmente, deve avere una qualche relazione con l'attività dell'ente;
- deve avere tratti caratteristici (idiosyncratic) che lo leghino all'ente cui appartiene;
- gli deve poter essere associata una identità visiva forte;
- deve avere carisma.

Il nome, come detto, ha una sua forma visiva: il marchio, quel segno grafico la cui funzione simbolica emblematica contrassegna, all'interno di una classe di oggetti, lo statuto particolare dei suoi membri. Secondo Maldonado esso può avere un'articolazione significativa semplice se è costituito da un solo:

- fonogramma (il cui referente è una espressione di tipo fonologico, e viene reso visibile elaborando una o più lettere alfabetiche con forme calligrafiche o monogrammatiche);
- pittogramma (segno iconico il cui referente è un oggetto o una particolare classe di oggetti, o la particolare qualità o azione che la classe di oggetti può designare);
- diagramma (segno grafico non iconico o con bassissimo grado di iconicità, utilizzato per designare



un evento o un processo, o ancora, il modo o il luogo in cui si svolge un evento o un processo); Può anche essere composto (gli accoppiamenti giudiziosi) di una combinazione delle tre tipologie. Un altro criterio di lettura dei marchi viene schematizzato da Walter Diethelm<sup>7</sup>, il quale opera una classificazione dei segni grafici, riprendendola da Hans Weckerle<sup>8</sup>, facendo riferimento, come Maldonado, alla semiotica, di cui adotta la terminologia, e comunque alla teoria dei segni e dei sistemi di segni.

Le quattro categorie principali, simboli verbali, segni iconografici, indici ed emblemi, si dividono

a loro volta in sotto-categorie che possono essere combinate tra di loro. Per i simboli verbali si hanno, quindi, le iscrizioni (il logotipo), le sigle e le iniziali; i segni iconografici si suddividono in segni che si riferiscono all'oggetto che rientra nel campo di attività dell'ente (icona pittogrammatica) o in segni utilizzati in senso metaforico; gli indici figurativi e multicolori; e, infine, gli emblemi, intesi come stemmi araldici o segni utilizzati come tali, suddivisi in pubblici e privati.

Quattro gruppi di oggetti che Maldonado suddivide in base alla loro articolazione.

### I punti di contatto

Fonogrammi



Pittogrammi



Diagrammi



"Accoppiamenti giudiziosi"



	Simbolo verbale: logotipo	Simbolo verbale: abbreviazione	Simbolo verbale: iniziale	Icona: product-oriented	Icona: metaforica
Simbolo verbale: logotipo					
Simbolo verbale: abbreviazione					
Simbolo verbale: iniziale					
Icona: product-oriented					
Icona: metaforica					

Classificazione di Diethelm Weckerle applicata ad alcuni marchi di musei

Il marchio, come visto, costituisce il fulcro del progetto di immagine coordinata, o comunque l'elemento primario. A questo vengono accostati convenzionalmente l'alfabeto istituzionale e i colori sociali che, declinati e applicati nei punti di contatto, caratterizzeranno l'identità visiva.

La scelta dei caratteri, o meglio della famiglia di caratteri, se non la loro progettazione, rappresenta un aspetto fondamentale al fine di favorire la riconoscibilità di tutti i testi e le scritte appartenenti all'ente.

Per questa ragione si tendono a utilizzare, nell'ottica della coerenza formale, da una a un massimo di tre famiglie. Altrettanto importante è la scelta e la determinazione dei colori, legata a motivazioni psicologiche o normative, e comunque da comunicare in modo inequivocabile specificando percentuali e composizione a seconda del sistema preso in considerazione. I punti di contatto, però, sono innumerevoli e non riguardano solo artefatti della comunicazione, ma anche aspetti meno tangibili. In maniera indicativa si possono dividere gli strumenti di comunicazione in quattro grandi gruppi: strumenti di base, ambienti, prodotti e servizi.

Riassumendo gli elementi di base della corporate identity sono: il nome, gli eventuali nomi sussidiari; il marchio; l'alfabeto istituzionale, gli eventuali alfabeti sussidiari; i colori.

Un'ente particolare come un museo non pone problemi molto differenti da quelli che si devono affrontare nel progetto di identità per un'azienda, seppure con le sue peculiarità. Infatti, per quanto riguarda gli elementi di base e gran parte degli strumenti di base non vi sono sostanziali differenze. Ve-

ne sono però alla voce 'ambienti', per la quale si devono considerare l'importanza dell'orientamento e della lettura delle opere da parte del visitatore, oltre che di tutta la segnaletica di emergenza legata alle norme per gli ambienti frequentati dal pubblico. Le informazioni e le modalità per veicolarle vengono determinate in collaborazione con i vari interpreti del progetto di allestimento, e non solo dal progettista di comunicazione visiva.

È opportuno anche tenere conto della presenza che i supporti informatici possono avere all'interno delle strutture museali e del loro impatto sul pubblico.

La didascalica elencazione che segue è utile per comprendere la complessità e l'articolazione che un progetto di identità per un ente può avere. Non sempre, però, si coprono tutti i punti di contatto, essi variano a seconda dei contesti, delle necessità e delle possibilità economiche.

L'insieme degli elementi che costruiscono l'identità, ai fini della sua corretta riproduzione a distanza di tempo e a garanzia dell'indipendenza del committente, viene inserita in un manuale operativo.

Nel manuale vengono ripresi i vari artefatti e analizzati in tutte le loro parti. Di tale manuale si devono istruire i dipendenti o comunque tutto il personale dell'ente per evitarne un uso scorretto ed è bene tenere presente che può essere realizzato su supporti informatici, che possano facilitare riproduzione e diffusione degli elementi di identità.

#### \_ ELEMENTI DI BASE

Nome; marchio e/o logotipo; tipografia (alfabeto/istituzionale/i); colori istituzionali.

#### \_ STRUMENTI DI BASE

Cancelleria, carte intestate e secondi fogli, biglietti da visita, buste da lettera e altro materiale per le spedizioni postali, buste e carte da imballaggio...

Modulistica e cancelleria amministrativa

Fatture, bolle di consegna, contratti, moduli per comunicazioni interne...

#### \_ PUBBLICAZIONI

Bilanci annuali, giornali interni, cataloghi (sia cartacei che elettronici), guide brevi, dépliant...

#### \_ VEICOLI

#### \_ PUBBLICITÀ

Campagne d'affissione, campagne stampa, campagne TV, comunicazioni al punto vendita, sito web, mailing.

#### \_ PROMOZIONE E GADGETS

Bandiere, adesivi, cravatte, materiale promozionale e per il punto vendita, sito web

#### \_ AMBIENTI

Esterni

Identificazione per gli edifici (archigrafia, bandiere); segnaletica esterna.

Interni

Segnaletica interna di orientamento e di sicurezza, pannelli didattici e didascalie, postazioni informatiche.

#### \_ SERVIZI

Sito web, intranet, postazioni informatiche, info-center, biblioteche informatiche.

#### \_ PRODOTTI

Design dei prodotti e del loro packaging, istruzioni

per l'uso del prodotto, sito web.

Il sito web è stato inserito consapevolmente nelle categorie dei Servizi, dei Prodotti e degli Strumenti di base, per la sua stessa natura. È infatti uno strumento che può assolvere sia alla vendita di qualcosa (materiale come immateriale) che allo svolgimento, oltre che alla semplificazione, di determinati servizi e procedure.

Come prodotto può essere utilizzato per la vendita di spazi promozionali e pubblicitari.

Come servizio può tornare utile in termini informativi e pratici, e di riflesso in termini promozionali, oltre a poter essere utilizzato per la comunicazione interna (dando accesso alla rete intranet).

## L'immagine coordinata applicata ai siti archeologici.

Il Codice dei Beni Culturali, con l'articolo 101, definisce il parco archeologico come "un ambito territoriale caratterizzato da importanti evidenze archeologiche e dalla compresenza di valori storici, paesaggistici o ambientali, attrezzato come un museo all'aperto".

In questo contesto, un progetto di immagine coordinata che contribuisca alla tutela, al recupero e alla valorizzazione del patrimonio archeologico, paesaggistico e ambientale dell'area diventa un importante strumento per contribuire ad una buona fruizione e valorizzazione del sito, oltre che al suo posizionamento sui mercati turistici nazionali ed internazionali. La salvaguardia e la diffusione del patrimonio culturale oggi hanno inoltre bisogno di essere veicolate attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie informatiche, il cui uso facilita la fruizione dei contenuti dei parchi archeologici, offrendo itinerari esplorativi progettati in funzione dei diversi profili d'utenza.

Il progetto cerca dunque di rispondere alla necessità di adottare un nuovo sistema di identificazione visiva immersa nella consapevolezza della sostanziale carenza comunicativa che attualmente caratterizza molte aree archeologiche, cresciute e mutate ma senza la necessaria continuità ed omogeneità. Un progetto di comunicazione integrata, che sfrutti dunque al meglio anche i mezzi che la tecnologia ci mette a disposizione, potrebbe così divenire strumento per varare e svolgere una strategia comunicativa efficace e continuativa, indi-

ispensabile per una buona fruizione, valorizzazione e promozione del sito, in grado di raggiungere un pubblico il più ampio possibile.

L'obiettivo è quello di creare un'identità visiva chiara e riconoscibile del sito archeologico, che richiami l'attenzione, coinvolga, favorisca la conoscenza, comunichi un messaggio e dunque lasci una memoria nel visitatore.

Già altre importanti aree archeologiche, come Agrigento, o come Pompei stanno facendo notevoli passi in questa direzione, soprattutto attraverso l'utilizzo di uno strumento informatico potente ed efficace come il web.

Il progetto di corporate identity deve prevedere una serie di soluzioni per la valorizzazione del parco archeologico e si suddivide in varie fasi: per prima cosa la creazione un logo grafico, dunque la produzione e la promozione di una "immagine coordinata" che renda immediata la riconoscibilità del parco, ed in seguito tutta una serie di interventi atti a rendere immediatamente leggibile sul territorio del parco, ma non solo, l'offerta culturale del sito archeologico. Il progetto di comunicazione integrata dovrebbe prevedere la realizzazione e la gestione di un sito web ufficiale, la produzione di brochure, segnaletica e pannelli informativi e didattici da distribuire lungo il parco, la progettazione del design del suolo e dei percorsi, l'allestimento del bookshop come vera e propria libreria specializzata dove il visitatore può trovare un'articolata serie di pubblicazioni su argomenti correlati con il parco oltre a una vasta gamma di oggetti e riproduzioni d'arte legati al parco archeologico. Il messaggio è costituito dall'unione e della coe-

sione di più elementi. Una parte è quella che costituisce l'informazione vera e propria e l'altra è quella del supporto visivo, ovvero l'insieme degli elementi che rendono visibile il messaggio e sono caratterizzati da texture, forma, struttura e colore. La creazione e diffusione di una specifica immagine di sistema, legata all'offerta culturale e ambientale del parco archeologico prevede una serie di interventi e attività che possono essere sintetizzate in:

#### 1) Codifica formale del concept

La prima fase del processo consiste nell'identificazione e codifica formale di un concept di partenza. Questa fase progettuale è importante anche ai fini delle successive specifiche progettazioni di marketing. La codifica ha il compito di enfatizzare gli aspetti distintivi del parco e di farne emergere la carica attrattiva ed evocativa intrinseca. Partendo dai più rappresentativi elementi della dotazione territoriale vengono individuate delle suggestioni utili a sviluppare esecutivamente uno o più loghi distintivi dell'area.

#### 2) Identificazione di un brand territoriale

E' un segno distintivo da porre alla base di tutte le attività di comunicazione per migliorare la percezione da parte dei potenziali fruitori e veicolare il concept dell'offerta. Il marchio territoriale, che deve essere oggetto di uno studio specifico sarà tanto più efficace quanto più in grado di sintetizzare aspetti diversi e di rappresentare ampi contesti territoriali. E' infatti preferibile che il brand rimanga unico con eventuali declinazioni in funzione dei diversi tematismi. Ogni rappresentazione grafica è sempre comunque un'interpretazione, una messa

in codice che funziona in quanto comunicabile.

#### 3) Realizzazione del manuale tecnico di immagine coordinata.

Il manuale di immagine coordinata è lo strumento che regola in modo organico e vincolante l'uso degli strumenti di comunicazione, dal logo all'impostazione grafica della carta intestata, buste da lettera ecc. Nel manuale sono dunque contenute le caratteristiche del logo, la scala cromatica utilizzata, le norme per il posizionamento di tale logo su tutti gli strumenti comunicativi, il rapporto tra logo e sottotitolo, esempi di suo utilizzo corretto e scorretto ecc. Il manuale deve interpretare e rappresentare l'ente comunicandolo in modo efficace ai destinatari, essere immediatamente riconoscibile e dare un'impostazione grafica coordinata anche ad altri mezzi di comunicazione quali brochure, manifesti e pannelli informativi. E' nel manuale di immagine coordinata che trovano codificazione i tre elementi costituenti il marchio quali:

- il pittogramma

Creare un pittogramma significa in primo luogo operare una semplificazione e universalizzazione grafica dell'informazione, per farlo bisogna denudare stilisticamente l'oggetto da rappresentare, togliergli ogni forma di interferenza culturale o caratterizzazione soggettiva. La realizzazione di un pittogramma è regolata da alcune norme da seguire che indirizzano il lavoro verso un risultato di massima resa e chiarezza, tra queste: piano di rappresentazione frontale, linea utilizzata come margine, tratto preciso, assenza di indici di profondità negli oggetti, assenza di sfondo, condizioni ottimali per il minor tempo di identificazione e lettura possibile

e chiarezza di lettura anche a piccole dimensioni.

- il testo

L'obiettivo principale nella scelta del carattere e nel suo dimensionamento deve sempre essere l'ottenimento della massima leggibilità e chiarezza.

Oltre a queste considerazioni di carattere generale per progettare in maniera ottimale un messaggio testuale si deve valutare anche le condizioni in cui l'utente finale ne usufruirà. Il testo va dunque valutato non solo dal punto di vista stilistico, ma anche in considerazione della percezione che si avrà di esso.

- il colore

Nella progettazione il colore ha poi un ruolo funzionale legato alla psicologia della comunicazione visiva, da cui ne deriva che la scelta di un colore piuttosto che un altro deve essere compiuta attentamente e coscientemente. Nella scelta di un colore si deve essere attenti a fare in modo che non si confonda o mimetizzi con l'ambiente, che sia con esso armonioso ma non indistinto. I colori ci appaiono integrati con altri aspetti fenomenici, sono colori di qualcosa e spesso a loro volta accostati ad altri colori di qualcos'altro. L'uso che si deve fare del colore non è di tipo artistico bensì oggettivo e scientifico, rendendo il suo messaggio chiaro ed inequivocabile per il maggior numero di persone possibile.

- Progettazione degli strumenti di comunicazione e divulgazione di sistemi territoriali individuati tramite l'elaborazione di una immagine coordinata dell'offerta locale. Le azioni propedeutiche alla realizzazione del progetto definitivo in questione sono: censimento della cartellonistica esistente sul ter-

ritorio interessato dagli itinerari, individuazione e rilievo dei luoghi di collocazione dei cartelli e della relativa tipologia, ricognizione delle autorizzazioni necessarie, redazione di testi sia per pannelli puntuali che per la brochure di illustrazione delle singole attrattive. I principali strumenti comunicativi da prevedere riguardano:

- il sistema di cartellonistica articolato principalmente in due tipologie di pannello: di orientamento generale agli itinerari del territorio e in prossimità del singolo bene;

- materiale didattico/divulgativo per l'illustrazione degli itinerari tematici individuati sul territorio;

- Realizzazione di un sito web specifico collegato ai principali motori di ricerca e ai portali istituzionali.

- Servizi di accoglienza e servizi aggiuntivi.

A partire dall'analisi del contesto si dovrà proporre un sistema coordinato dei servizi individuando anche la eventuale necessità di interventi di realizzazione, riqualificazione o adeguamento, compresi gli interventi di formazione del personale dedicato. Sotto questo profilo nella rete dei servizi di accoglienza e informazione, andrà presa in considerazione anche la rete esistente e diffusa dei musei locali in grado di rappresentare oltre che momenti qualificanti dell'itinerario tematico, punti di accoglienza e informazione più generale sul territorio circostante. Pertanto verranno incoraggiate iniziative di rete che prevedano modelli di gestione sistemica dei servizi museali, di accoglienza e di informazione (biglietti integrati, card, visite guidate, call center, materiale editoriale, ecc.).

- Progetto e gestione di un portale web

In un mondo in cui l'applicazione delle nuove tecnologie investe praticamente tutti gli aspetti della vita, non sembra illogico ritenere che esse debbano essere applicate e utilizzate anche nel settore dei beni culturali. Internet è al momento uno dei più utilizzati ed importanti mezzi di comunicazione. Lo sviluppo delle tecnologie multimediali e di realtà virtuale, e la veloce diffusione sociale dell'uso della rete costituiscono un'interessante opportunità per la divulgazione on-line del patrimonio culturale. Non bastano schede o testi simili a cataloghi a stampa, per attirare l'attenzione dei visitatori occorrono ipertesti e percorsi appositamente sviluppati. Poiché un sito non è un canale di comunicazione monodirezionale sorgente-destinatario, il valore aggiunto della rete sta proprio nella reciprocità e molteplicità della comunicazione. Per questo vanno previsti contenuti multimediali per instaurare un rapporto a vari livelli con l'utente, da quello base di lettura dell'informazione a quello dell'utente più esperto della rete che riesce a sfruttare maggiormente le risorse a disposizione.

Comunicare invece che semplicemente presentare, è in questo senso che si deve muovere l'ausilio delle nuove tecnologie in ambito culturale. Non bisogna dimenticare comunque la piacevolezza dell'interfaccia grafica, che deve essere sempre percepita come viva, in continuo movimento, così da donare suggestioni per avvicinare l'utente sia prima che dopo la visita reale.

Il sistema informativo diventa la voce del parco archeologico. Diventa una porta d'ingresso autorevole che va gestita sempre sotto il regime dell'innovazione e della flessibilità.

Impostare oggi un progetto per la realizzazione di strumenti digitali per la fruizione culturale deve necessariamente passare per una progettazione basata sull'utente e sulle esigenze di comunicazione, preservando le esigenze e le opportunità di condivisione e di dialogo con altre esperienze in ambito culturale. Vanno studiati ambienti piacevoli graficamente, ma usabili e basati su interazioni utili ed efficaci. Va introdotta l'idea di "sistema", una miscela innovativa fatta di contenuto, tecnologia, usabilità, reti di relazione, condivisione di linguaggi, standard diffusi e condivisi. Va favorito il dialogo con l'utente che ormai è abituato ad interagire con le tecnologie.

- Applicazione di nuove tecnologie di supporto alla didattica

E' necessario comprendere come l'utilizzo delle tecnologie informatiche possa essere d'aiuto anche nella diffusione e nella produzione della cultura. Attualmente l'informatica offre un pacchetto di tecnologie interattive mature che possono essere la soluzione per il successo di progetti che mirino a favorire la diffusione e la conoscenza del patrimonio culturale. Determinante per il buon esito finale è il poter disporre di strumenti in grado di far interagire l'utente con i dati. L'interattività e la visibilità globale offerta dalla connessione in rete sono il valore aggiunto che queste applicazioni offrono all'utente. La salvaguardia e la diffusione del patrimonio culturale oggi hanno bisogno di essere veicolate attraverso un pacchetto di tecnologie informatiche costituito da ipermedialità e reti telematiche, il cui uso facilita la fruizione dei contenuti dei costituendi parchi archeologici, offrendo itinerari



esplorativi progettati, in funzione dei diversi profili d'utenza, da esperti di comunicazione o di scienze cognitive. Gli oggetti artistici e storici da esporre possono essere presentati avvalendosi di volta in volta, delle tecnologie più idonee e offrono al visitatore occasioni di analisi in forma immediata ed una efficiente catalogazione che non riproponga unicamente in chiave elettronica la storica schedatura cartacea replicandone i metodi e l'aspetto, bensì un insostituibile strumento di lavoro per il conservatore, per lo studioso ma anche il comune fruitore.

- Il merchandising

In un'ottica contemporanea che vede l'ente culturale funzionare con modalità che ricordano molto da vicino la realtà imprenditoriale, corrisponde l'adesione incondizionata alla disciplina del marketing: musei e siti archeologici hanno oggi bookshop nei quali è possibile acquistare merchandising di ogni genere, dai cataloghi e le collane editoriali correlate al luogo, a gadget di svariata natura quali t-shirt, cartoline, calendari, tazze riproduzioni, ecc.

Per una miglior comprensione dell'argomento, riteniamo utile, prima di presentare il nostro progetto per l'area archeologica di Mozia, inserire una serie di immagini di alcuni progetti di corporate identity di alcune aree archeologiche o musei in Italia.



Sopra: Alcune immagini della corporate identity per il progetto del museo di Capodimonte, 2000.

A sinistra: L'immagine coordinata per Il Parco archeologico della Valle dei Templi di Agrigento, 2003.

Corporate identity per il Parco archeologico di Pompei:  
L'immagine coordinata, il sistema della segnaletica,  
le brochure per l'area e il ticket d'ingresso, 2000.





POMPEI  
ERCOLANO  
BOSCOREALE  
OPLONTIS  
STABIA



POMPEI  
ERCOLANO  
BOSCOREALE  
OPLONTIS  
STABIA



POMPEI  
ERCOLANO  
BOSCOREALE  
OPLONTIS  
STABIA



POMPEI  
ERCOLANO  
BOSCOREALE  
OPLONTIS  
STABIA



POMPEI  
ERCOLANO  
BOSCOREALE  
OPLONTIS  
STABIA



POMPEI  
ERCOLANO  
BOSCOREALE  
OPLONTIS  
STABIA



POMPEI  
ERCOLANO  
BOSCOREALE  
OPLONTIS  
STABIA



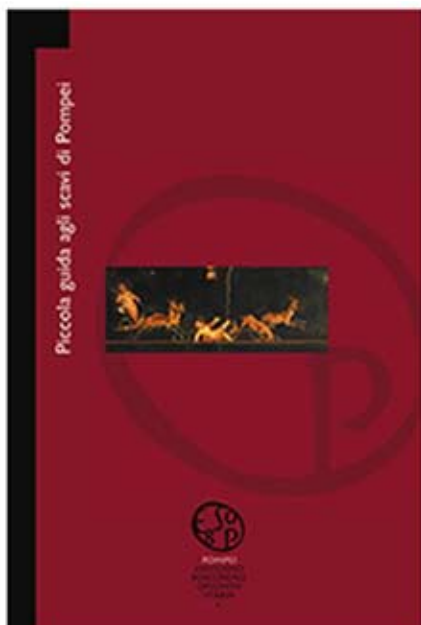
POMPEI  
ERCOLANO  
BOSCOREALE  
OPLONTIS  
STABIA



POMPEI  
ERCOLANO  
BOSCOREALE  
OPLONTIS  
STABIA



POMPEI  
ERCOLANO  
BOSCOREALE  
OPLONTIS  
STABIA



Porta Marina e cinta muraria	Tempio di Venere
<p><b>2</b></p> <p>Simile a un bottone, ad Ovest, tra le 7 porte di Pompei è la più imponente, insieme a porta Ercolano. Si chiama così perché la strada che ne usciva conduceva al mare.</p> <p>È a due forni (apertura ad arco a tutto vento) di seguito murati in una grande volta a botte in opera cementizia*.</p> <p>Il circuito murario oggi visibile, impostato già nell'8 sec. a.C., è lungo oltre 3.200 m: in genere è una cortina muraria, protetta all'esterno da un fossato e all'interno da un terrapieno su cui correva il cammino di ronda. 12 torri, numerose a Nord, dove il suolo pianeggiante rendeva Pompei più vulnerabile, pure assicuravano la difesa.</p> <p>L'entrata definitiva di Pompei nell'orbita romana (con la colonia silana, 80 a.C.), diminuisce l'importanza delle mura, talora riusate o distrutte per far posto a case e terme.</p> 	<p><b>1</b></p> <p>Costruito sulle propaggini Ovest della collina di Pompei, verso il mare e il fiume Sarno, fu innalzato ai primi tempi della deduzione della colonia silana (80 a.C.), per onorare la dea Venere protettrice di Lucio Cornelio Sullò, assimilata alla Venere Faccia protettrice della città, merita, dunque, nel programma architettonico "di regime" inaugurato alla conquista romana. Orientato in senso Nord-Sud verso il litorale, su podio in tutto circondato da portici, abbellito da marmi, doveva essere il più sontuoso e scenograficamente splendido degli edifici religiosi cittadini, ma proprio la sua posizione eminente l'avrà reso oggetto di continue spoliazioni, sicché oggi ne è difficile l'interpretazione.</p> 

Corporate identity per il progetto del Museo d'Arte Moderna e Contemporanea di Trento e Rovereto (l'acronimo sintetizza chiaramente parte della dicitura), 2002.





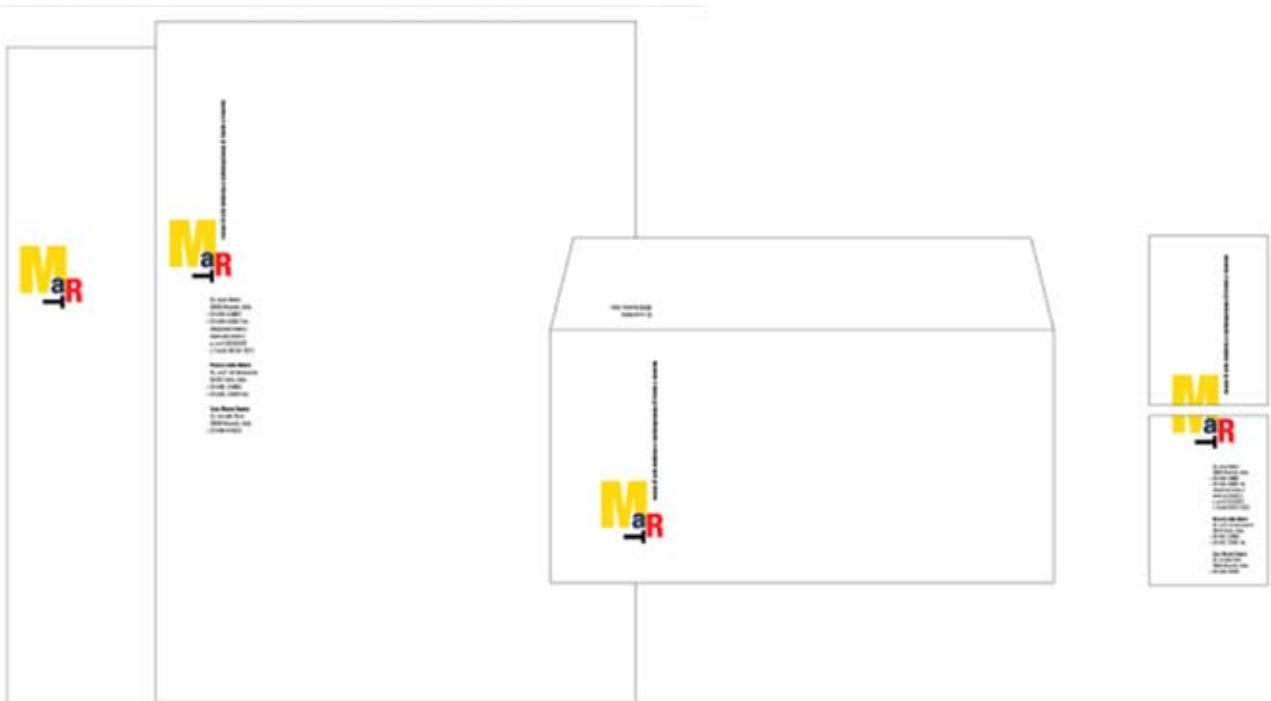
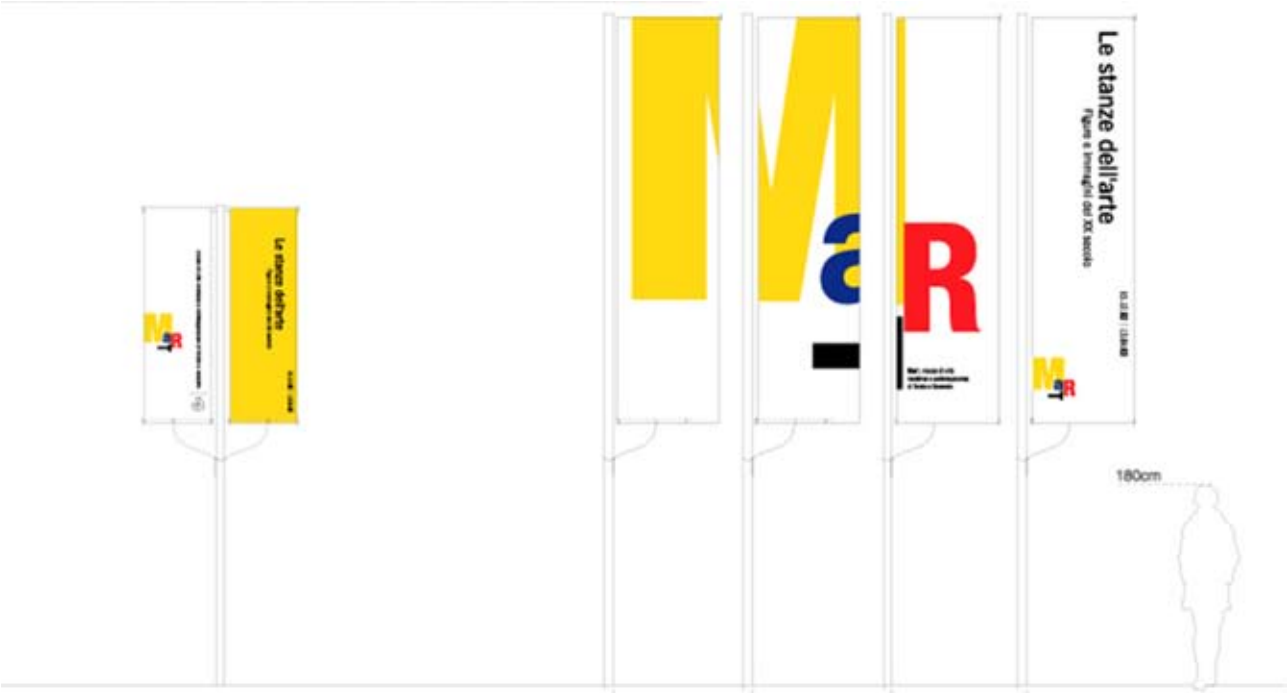
15.12.02 | 1334.02

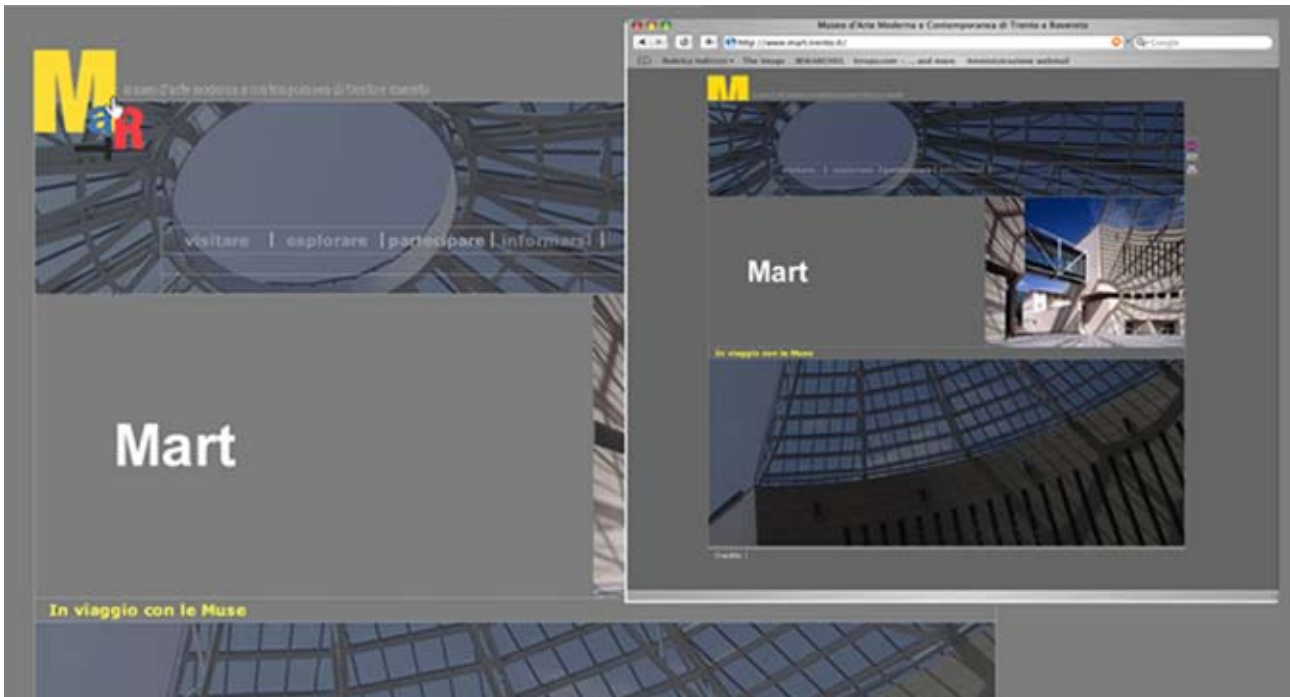
### Le stanze dell'arte

Figure e immagini del XX secolo

2  
1  
0  
-1

Il libro è diviso in quattro parti, ciascuna con un numero di pagina che corrisponde a una lettera del logo: 2 (M), 1 (a), 0 (R), -1 (T).









## Note

1\_ Voci tratte da Nicola Zingarelli, Vocabolario di italiano, Zanichelli, Bologna 1970.

2\_ Bruno Munari (Milano, 24 ottobre 1907 – Milano, 30 settembre 1998) è stato un artista e designer italiano. È stato uno dei massimi protagonisti dell'arte, del design e della grafica del XX secolo, dando contributi fondamentali in diversi campi dell'espressione visiva (pittura, scultura, cinematografia, design industriale, grafica) e non visiva (scrittura, poesia, didattica) con una ricerca poliedrica sul tema del movimento, della luce e dello sviluppo della creatività e della fantasia nell'infanzia attraverso il gioco.

3\_ Giovanni Anceschi (Milano, 12 settembre 1939) è un designer italiano. Si tratta di una figura non proprio comune sulla scena del design: a partire dagli anni '60 dell'altro secolo - ha sviluppato la sua attività in molti ambiti, tutti però legati dall'interesse per una comunicazione e una sperimentazione che nella temporalità trova la sua dimensione principale, che faccia uso delle tecnologie avanzate e che prenda posizione per un design etico e politico. Come artista, è stato fra i fondatori del movimento dell'Arte cinetica e programmata. Come designer ha sviluppato in Italia e all'estero, grandi progetti d'immagine coordinata, d'exhibition design, e alcuni esempi pionieristici di multimedia, hypermedia e interaction design.

4\_ Frederick Henri Kay Henrion (Norimberga 1917 - Londra 1990), graphic designer, tipografo e insegnante è stato anche presidente dell'AGI (Alliance Graphique Internationale) dal 1963 al '66 e presidente dell'ICO-GRADA (International Council of Graphic Design Associations) tra il 1968 e il '73. Durante la Seconda Guerra Mondiale (1940-'45) si occupa dei progetti espositivi e divulgativi per il British Ministry of Information e per lo United States Office of War Information.

5\_ Wally Olins è il co-fondatore della società di consulenza e design Wolff Olins, per la quale ha curato in 30 anni di attività almeno 300 progetti di corporate identity. È anche professore a contratto presso le Università di Copenhagene Loughborough.

Cfr. anche i siti [www.allaboutbranding.com](http://www.allaboutbranding.com) e [www.identityworks.com](http://www.identityworks.com) per le informazioni sul contributo pratico e teorico di Walter Margulies.

6\_ Tomás Maldonado (Buenos Aires, 1922) è un pittore, disegnatore e filosofo argentino. Tra il 1964 e il 1967, in collaborazione col suo collega tedesco Gui Bonsiepe, sviluppo un sistema di icone per un progetto di design per la Olivetti e curò l'immagine e il design per La Rinascente.



## Capitolo\_07 Un nuovo volto per Mozia

---

### Manuale di immagine coordinata



## Dal concept al marchio-logotipo

L'obiettivo primario del progetto è stato quello di dare al Parco Archeologico di Mozia un'identità visiva forte e chiaramente riconoscibile, che potesse contribuire ad informare e valorizzare la sua proposta culturale, attualmente comunicata in maniera senza dubbio insufficiente.

L'intero progetto, partendo dal logo fino ad arrivare al manuale di immagine coordinata e ad un sito internet per Mozia, mira inoltre a garantire un significativo ritorno economico, legato alle iniziative promozionali e di merchandising, a parziale copertura dell'investimento iniziale e dei costi di esercizio annuali.

Lo strumento per raggiungere l'obiettivo è stato per prima cosa la realizzazione di un'immagine coordinata unitaria, che potesse coordinare tutti i materiali informativi e promozionali sfruttando sia i tradizionali supporti che le nuove tecnologie.

La prima fase del progetto è consistita nell'elaborazione di un concept di partenza, di un'immagine evocativa che avesse il compito di enfatizzare gli aspetti distintivi dell'isola.

Siamo partite analizzando l'etimologia del nome dell'isola. Il nome Motya, che compare in alcune monete fenicie, ha suscitato da sempre l'attenzione degli studiosi, che, nei secoli, hanno voluto



Moneta di Mozia

ⲕⲧⲐⲘ

riconoscere in esso varie etimologie, legate alle specifiche connotazioni della colonia fenicia che abitava l'isola.

Di recente un'arguta osservazione di Maria Giulia Amadasi Guzzo, ha identificato il termine Motya come forma semitica da una radice che significa «avvolgere», «attorcigliare», in passato utilizzata per avvalorare un'interpretazione legata alla visione tradizionale dei Moziesi come produttori di tessuti colorati, che vedeva nel termine motye l'equivalente di «filande». La studiosa ha invece voluto leggere il termine con il significato plurale di «attracchi», che ben si attaglia alla situazione dell'isola nello Stagnone di Marsala, dove il basso fondale e la chiusura della laguna consentivano un facile attracco, con il semplice aiuto di un palo ligneo infisso nel fondo.

Questa etimologia del nome Motya non ci ha però fornito nessun elemento fortemente caratterizzante tale da identificare immediatamente l'isola. Il nome fenicio è stato utilizzato da noi unicamente come pittogramma associato al nome latino immediatamente leggibile e comprensibile. A completamento del pittogramma abbiamo inserito l'immagine stilizzata del reperto archeologico più famoso dell'isola, il "Giovinetto" che ci riconduce in maniera univoca a Motya.



Statua del "Giovinetto"

Ecco dunque trovata un'immagine, un segno grafico capace di rappresentare l'idea stessa del parco. Il pittogramma accompagnato o meno dall'elemento testo, diviene il marchio che contraddistingue l'identità visiva del Parco Archeologico.



Immagine coordinata per il Parco Archeologico di Mozia

## Il Progetto di immagine coordinata

Il progetto dovrebbe prevedere oltre alla definizione del marchio e alla sua sistematizzazione (con la scelta degli elementi tipografici e dell'identificazione del sistema di colori) tutto un sistema di artefatti comunicativi, come la modulistica di base (biglietto d'ingresso, carta intestata), l'editoria di supporto cartaceo (catalogo), il supporto elettronico e web, i sistemi informativi ed espositivi (i pannelli didattici), la segnaletica (cartelli indicatori del percorso di visita), il design del suolo, fino a comprendere altri aspetti come ad esempio il merchandising.

In questa sede di progetto sono stati analizzati comunque solo alcuni degli elementi sopra elencati, considerati esemplificativi della linea generale di progetto che si intende adottare.

Gli elementi appena elencati, che dimostrano tutti la versatilità del sistema di identità visiva, si strutturano sulla base di un sistema le cui costanti sono rappresentate dalla presenza del marchio, dall'utilizzo dei colori base, dall'uso di uno stesso font e da uno schema compositivo estremamente semplice. Il progetto di immagine coordinata richiede, infatti, un coordinamento tra gli elementi, che vengono progettati insieme e che, una volta realizzati, provocano un effetto di risonanza, dovuta all'iterazione degli elementi istituzionali.

Il passo successivo all'ideazione del logotipo, è stata la redazione di un manuale tecnico di immagine coordinata, strumento indispensabile per ogni progetto di comunicazione visiva.

## Il Manuale

### 1) Caratteristiche del marchio

Il pittogramma è composto da quattro sagome affiancate derivanti, come precedentemente detto, dalla statua simbolo dell'isola, incollonnate alle lettere che vanno a comporre la parola Mozia in fenicio.

Affiancato, su due righe, è posizionato il testo "Archaeological Area of Motya", la prima riga in corsivo mentre la seconda in stampatello con la medesima altezza delle lettere fenice.

Il pittogramma o logotipo, accompagnato o meno dall'elemento testo contraddistingue l'immagine coordinata per Mozia.



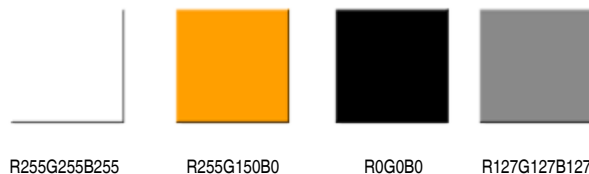
Proporzioni del marchio

### 2) Definizione del codice cromatico e applicazione al masterbrand

Spesso il colore viene considerato come un semplice accessorio, come qualcosa di poco rilevante, è invece un elemento fondamentale, perchè è ciò che ci si ricorda più facilmente e che identifica un determinato marchio o pagina web.

Un sito senza identità cromatica è un sito con un'identità debole.

Per la palette dei colori selezionati a rappresentare cromaticamente l'immagine coordinata di Mozia si è optato per una gamma di quattro tonalità di colore combinate in diversi modi.



Paletta dei colori selezionati  
Applicazione dei colori al marchio

### 3) Definizione del font da utilizzare

Anche se non li riconosciamo e non ci facciamo caso, i font influenzano profondamente il nostro modo di percepire un testo.

Durante la scelta di ogni carattere è importante assicurarsi che questo sia chiaro e facilmente leggibile. Inoltre bisogna sempre tenere in considerazione il supporto su cui il testo verrà presentato.

Scrivere per web è più difficile che scrivere su una pagina stampata. Leggere sullo schermo è faticoso per gli occhi ed è molto più lento che leggere sulla carta, tanto che spesso gli utenti scrollano velocemente la pagina alla ricerca dell'informazione desiderata. Per questo il font rappresenta uno dei elementi più importanti di un sito internet ben realizzato. Il font da noi utilizzato per i testi per l'intero progetto di immagine coordinata è Helvetica Narrow, che all'interno del web risulta accorpato ad Arial e San serif rendendolo visibile ad ogni utente.

#### Helvetica Narrow

8 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz, ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ, 1234567890

9 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz, ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ, 1234567890

10 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz, ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ, 1234567890

11 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz, ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ, 1234567890

12 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz, ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ, 1234567890

14 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz, ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ, 1234567890

18 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz, ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ, 1234567890

24 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz, ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ, 1234567890

30 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz, ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ, 1234567890

34 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz, ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ, 1234567890

### 4) Marchio abbinato al font e alla gamma cromatica

Il marchio come abbiamo precedentemente detto è composto da più parti che possono essere usate associate o scorporate a seconda del supporto su cui poi verrà applicato.

Ad ogni elemento, sfonfo, pittogramma e scritta, può essere associato uno dei colori della gamma cromatica scelta.

Differenti soluzioni per il marchio  
Il font utilizzato: Helvetica Narrow





Archeological Area Of  
**MOTYA**



Archeological Area Of  
**MOTYA**



Archeological Area Of  
**MOTYA**



Archeological Area Of  
**MOTYA**



Archeological Area Of  
**MOTYA**



Archeological Area Of  
**MOTYA**



Archeological Area Of  
**MOTYA**



Archeological Area Of  
**MOTYA**



Archeological Area Of  
**MOTYA**



Archeological Area Of  
**MOTYA**



Archeological Area Of  
**MOTYA**



Archeological Area Of  
**MOTYA**

7890

TUVWXYZ, 1234567890

LMNOPQRSTUVWXYZ, 1234567890

GHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ, 1234567890

## 5) Esempi di uso del marchio

Posizionamento del marchio e composizione su carta intestata, busta commerciale, buste a sacco, cartelline porta documenti e blocco note, brochure informative, biglietto di ingresso, segnaletica e pannelli didattici.



Esempi di uso del marchio: carta intestata e buste, segnaletica, biglietti di ingresso e audioguida



## 6) Merchandising



Esempi di applicazione del marchio su magliette, felpe, k-way e obretto

Esempi di applicazione del marchio su cappellini, borse, telo mare, costumi, oggetti di cartoleria, tazze, bussola, peluche e al vino prodotto con l'uva grillo dei vigneti di Mozia.





## 7) Omogeneità grafica sul portale web

Come precedentemente detto anche per il sito da noi progettato e creato è stata mantenuta la medesima identità grafica sia per quanto riguarda la paletta colori che per quanto riguarda il font.

### **Progetto di un portale web**

Particolare attenzione è stata rivolta in questo progetto all'ideazione di un sito web pensato come principale interfaccia tra l'ente, in questo caso il parco Archeologico di Mozia, e l'utente.

Per tutti gli aspetti comunicativi ed informativi è da tenere presente la rilevanza progressivamente assunta dalla comunicazione su internet, atta a rendere disponibili informazioni sia pratiche che scientifiche di ogni genere in anticipo e successivamente alla visita effettiva.

Il sito web diventa infatti lo strumento più potente attraverso il quale il parco può mostrarsi al visitatore ancor prima della visita effettiva, e può costituire dunque, una enorme opportunità per l'agevolazione della rapida diffusione delle informazioni.

Oltre a svolgere le naturali funzioni istituzionali e scientifiche relative alla conservazione e alla promozione del patrimonio che lo costituisce, il sito del parco si pone come vero e proprio centro di elaborazione e produzione culturale.

Il sito web di un'area archeologica, così come di un museo, viene visitato da due tipologie di fruitori: il turista e lo studioso. Il primo cerca sia una presentazione dei contenuti che lo aiuti a decidere se programmare una visita, sia informazioni pratiche

per organizzarla (orari di apertura, costi dei biglietti, possibilità di prenotazione on line di un servizio di guida). La seconda tipologia di utente, che può anche già aver visitato il parco, cerca servizi qualificati (riproduzioni fotografiche digitali di buon livello, possibilità di accedere ad un database di materiali di approfondimento).

Sulla base di queste considerazioni il sito del Parco Archeologico di Mozia è stato pensato come un ipertesto sviluppato, concepito come una guida digitale con possibilità di accesso a diversi livelli di informazione.

Attualmente il Parco non presenta un portale web ufficiale ma online si trovano diversi siti, in qualche caso anche abbastanza ricchi di informazioni, ma che rendono la ricerca dispersiva e poco immediata. L'idea è quindi quella di riunire tutti i livelli di informazione in un unico portale.

Graficamente il sito web rimanda immediatamente all'idea di identità coordinata complessiva definita per il parco, immediatamente riconoscibile dal logo, dalla grafica e dalla gamma cromatica utilizzata riconoscibile già dall'intro del sito.

La struttura del portale, già dalla home page, è improntata sulla semplicità e l'immediatezza.

La navigazione all'interno del sito è agevolata da una grafica intuitiva e un'adeguata strutturazione del portale web che permettono all'utente di muoversi con facilità ad orientarsi al suo interno.

Le pagine avranno una impostazione base che verrà mantenuta in tutto il sito, saranno composte da tre parti: testata, piede e una parte centrale costituente il contenuto.

Nella testata troveremo il logo del parco e il menu

principale, attraverso il quale sarà possibile ottenere sia informazioni sulla visita al parco (orari di apertura, i costi del biglietto o la possibilità di prenotare visite), sia informazioni di tipo culturale e didattico per acquisire notizie sul parco, sulle sue origini, sulle aree archeologiche e sul museo, un viaggio virtuale nel parco archeologico che non andrà a sostituirsi ad una vera visita ma che permetterà all'utente di giungere più preparati a Mozia e di godersi a pieno il sito archeologico; inoltre attraverso la voce attività ed eventi, che si prevede aggiornata in tempo reale, sarà sempre possibile essere aggiornati su eventi ed iniziative promosse dal parco archeologico, eventi che spazieranno dalle attività rivolte alle scuole, alle conferenze tematiche alle degustazioni fino a visite notturne dell'isola. Già prima della visita al parco vera e propria, sarà quindi possibile studiare sul sito i diversi itinerari di visita, che vanno dal percorso di visita breve, al percorso puramente archeologico, che archeologico - naturalistico. Una mappa interattiva permetterà già al visitatore del sito di orientarsi nel parco e visualizzarne gli elementi caratterizzanti l'isola, come ad esempio le area archeologiche alle quali sono state dedicate pagine specifiche di descrizione e approfondimento.

Nel piede della pagina troveremo un secondo menu contenente informazioni secondarie alla navigazione all'interno del sito ma che darà informazioni relative ai contatti, ai credits o a link connessi all'argomento nonchè la mappa del sito e vi troveremo inoltre diversi loghi degli enti e delle università associate con i rispettivi collegamenti alle homepage delle loro pagine web.

Cliccando sul menu principale all'interno della parte centrale compariranno le diverse informazioni, anch'esse organizzate attraverso un sotto menu che comparirà di volta in volta in una colonna a destra della pagina.

In linea con le attuali tendenze sul web, è stata prevista nel sito anche la possibilità di fare acquisti on line, sia di materiale bibliografico e fotografico correlato al parco, sia del merchandising legato alla nuova idea di immagine coordinata.

Nel parco Archeologico di Mozia è anche presente un museo composto da differenti sezioni, dunque si è pensato anche ad una sua possibile visita on line, con la possibilità di visualizzare, attraverso immagini, i reperti in essa conservati, suddivisi per categoria e ciascuno con la propria scheda di riferimento.

L'intento generale, nella realizzazione del sito è stato dunque quello di creare uno strumento non solo di comunicazione diretta e interattiva tra il parco archeologico e i suoi fruitori ma anche di forte valenza promozionale che contribuisca ad accrescere il numero dei potenziali visitatori.

Andremo adesso ad analizzare più nello specifico le differenti pagine del sito con le sottostrutture.

## Struttura dell'intro Intro

Per spiegare al meglio l'intro abbiamo inserito alcuni fotogrammi esemplificativi della clip.

Dal lato destro della pagina entra la prima sagoma con la rispettiva lettera fenicia incolonnata, e si va a posizionare a centro pagina. Successivamente entrano le altre tre sagome con le rispettive lettere non più dal lato destro ma scaturiscono direttamente dalla prima sagoma.

Una volta composto l'intero pittogramma le lettere

fenice si scambiano con "AAOC" nonchè le iniziali di Archeological Area of MOTYA.

Prima che il pittogramma si sposti verso sinistra per lasciare spazio alla scritta, Archeological Area Of MOTYA, le lettere si scambiano nuovamente, andando così a comporre il logo completo.

Fin dall'inizio della clip del logo, in basso a destra, sono inserite le lingue, italiano e inglese, che ti permetteranno di accedere al sito anche senza attendere la fine della clip.





Testata



Contenuto

Piede

Clip logo



Menu Testata

Clip immagini

MenuPiede

Sponsor



Immagine fissa



Galleria  
immagini



Immagine  
interattiva

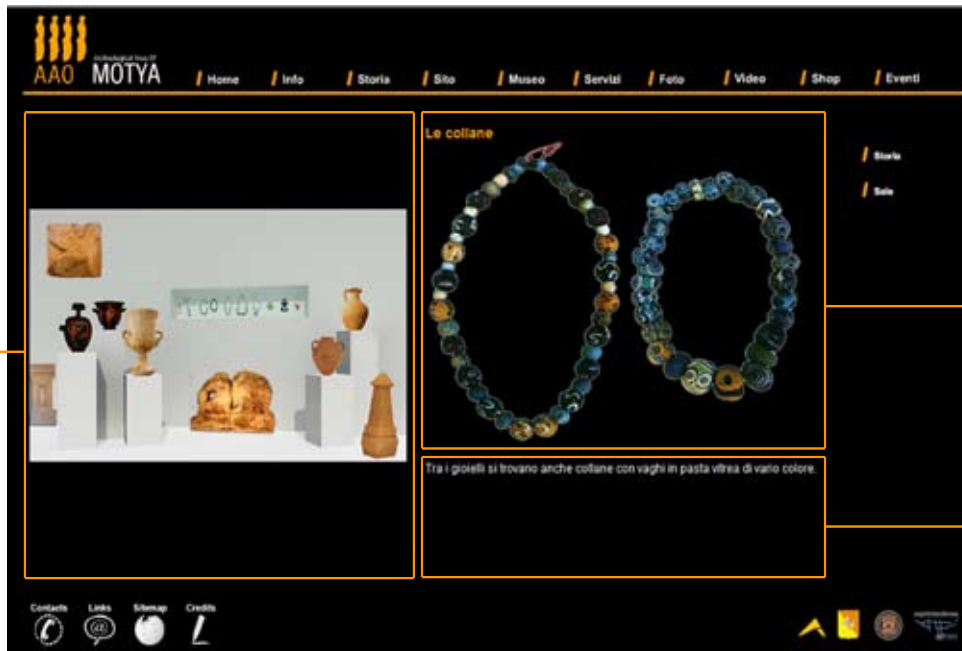
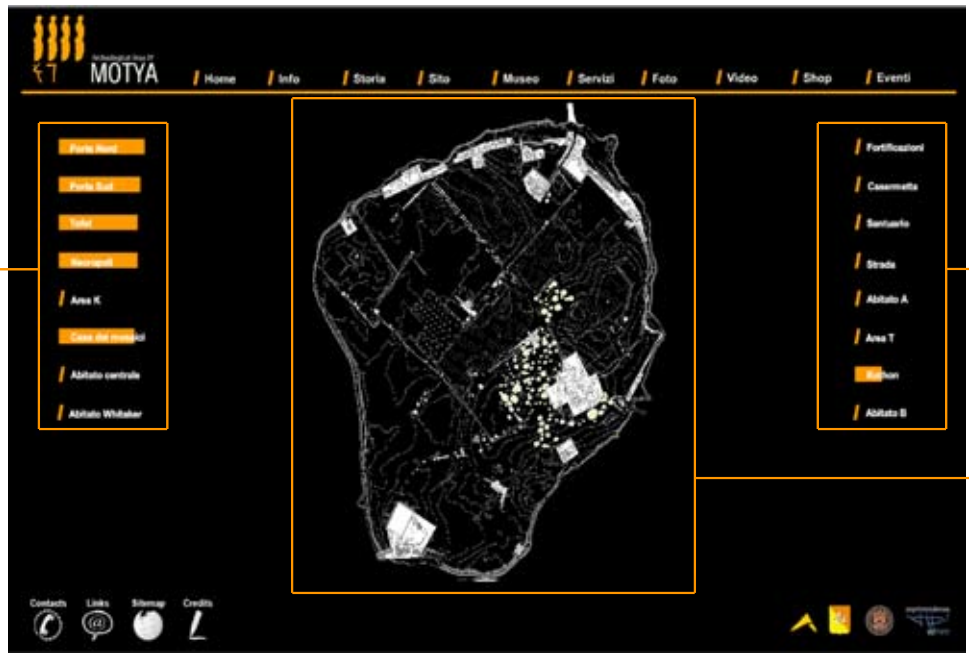


Foto reperto

Scheda reperto



Sottomenu

Sottomenu

Immagine interattiva

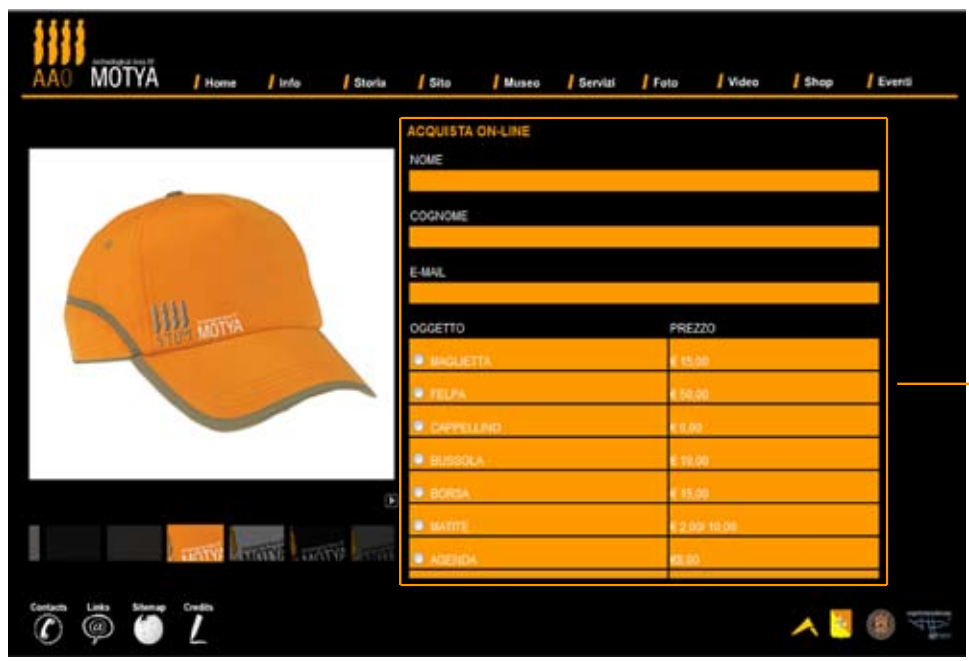


Tabella di interazione con l'utente





## Capitolo\_08 I risvolti economici

---

### Un piano economico per Mozia





## Introduzione

Il progetto di riqualificazione e ristrutturazione proposto nei capitoli precedenti richiede, per essere realizzato od anche solo proposto ad importanti investitori pubblici e privati, di essere supportato da modelli di ritorno economico che ne evidenzino la capacità di produrre ricchezza, o almeno di auto sostenersi, nel medio – lungo periodo.

Al fine di non snaturare l'intero elaborato, nel presente capitolo non si entrerà nel dettaglio di un modello di business plan complesso ed articolato, ma ci si focalizzerà su alcune semplici simulazioni di scenario che servano comunque a dare una prima idea dei possibili ritorni economici che la progettazione integrata dell'isola potrebbe offrire.

Coerentemente con quanto premesso, il modello che si andrà a presentare prende in considerazione solo le quattro voci di ricavo ritenute quelle più rilevanti nell'ambito di un contesto museale:

1. Biglietti di ingresso
2. Merchandising
3. Affitto spazi per convegni
4. Affitto spazio per ristorazione

Ognuna di queste voci viene analizzata singolarmente per poi confluire nel modello proposto nel paragrafo finale.

Al fine di rendere più leggibile il prospetto di sintesi, nel corso dell'analisi di ogni voce si arriverà a determinarne il margine primo come differenza tra prezzo di vendita e costi variabili diretti.

Le spese del personale, anche laddove direttamente ricollegabile ad una voce di profitto, non rientrano nella definizione del margine di “prodotto” ma vengono aggregate in un'apposita voce di costo considerata fissa.

Le voci di costo della struttura vengono semplificate a spese fisse divise in alcune macro sottovoci.

## Voci di ricavo

### Biglietteria

Fonte di ricavo principale, alla biglietteria (sia essa fisica o virtuale) saranno disponibili diverse tipologie di biglietti:

1. Intero
2. Ridotto
3. Intero + Audioguida
4. Ridotto + Audioguida

Il prezzo di vendita si considera stabile e non affetto da eventi stagionali o promozionali, sconti per gruppi o per pacchetti significativi.

I costi diretti variabili ricollegabili all'attività di vendita del biglietto cartaceo vengono considerati non rilevanti, per quanto riguarda il costo di gestione e manutenzione del sito web si rimanda alla nota in fondo al presente paragrafo.

Per la gestione della biglietteria si considerano due persone full time (di cui una, per il 50% del tempo, destinata alla gestione della biglietteria online).

Per quanto riguarda la fornitura di audio guide, le spese relative (manutenzione, aggiornamento) vengono considerate parte dei costi generali di struttura di cui al paragrafo relativo.

Si considera che le quattro tipologie di ingresso siano acquistate in ugual misura utilizzando perciò, nelle elaborazioni successive, un margine di 9 € per ogni ingresso.

Nota: in un primo periodo di avviamento potrebbe venir offerto un servizio di guide a richiesta per scolaresche e grandi gruppi.

Non potendo stimare la richiesta del servizio, e di conseguenza la sua profittabilità, si stima di appoggiarsi completamente a terze parti per la fornitura in full outsourcing.

I ricavi così generati si assumono pari ai costi di set up e gestione tecnologica del portale di informazione e prenotazione online.

Categoria merceologica	Costi variabili diretti	prezzo di vendita	Margine	Margine %
Biglietto Intero	€ -	€ 10,00	€ 10,00	100%
Biglietto Ridotto	€ -	€ 5,00	€ 5,00	100%
Biglietto Intero + audioguida	€ -	€ 13,00	€ 13,00	100%
Biglietto Ridotto + audioguida	€ -	€ 8,00	€ 8,00	100%
<b>Margine medio Biglietteria</b>			<b>€ 9,00</b>	

## Merchandising

Al fine di valutare la redditività del merchandising, che verrà venduto nell'apposito spazio adibito a negozio di souvenir, si sono selezionati alcuni articoli/categorie merceologiche rappresentative di un portafoglio prodotti tipico dei musei:

1. Maglietta
2. Cartoleria (penne, matite, gomme)
3. Poster
4. Borse
5. Libri/cataloghi
6. Cartoline
7. Calamite/portachiavi
8. Cappellini
9. Borsa portacomputer
10. Ombrello
11. Accendino

Di questi articoli si è fatta una stima sia di costo, partendo da cataloghi di aziende specializzate in merchandising e oggettistica promozionale per aziende, che di ricavo confrontando i prezzi esposti in diversi musei e siti archeologici.

I costi di acquisto vengono considerati lineari e non influenzati dalle quantità acquistate, similamente il prezzo di vendita si considera stabile e non affetto da eventi stagionali o promozionali.

Si consideri che ogni acquirente spenda in media 15€ in un paniere di prodotti che garantisca un margine medio del 50%, nelle elaborazioni successive consideriamo quindi un margine di 7,5 € per ogni acquirente.

Per la gestione del negozio si considerano due persone full time

Nota: la stima del numero dei clienti del negozio di souvenir è oggetto di una elaborazione separata presentata nell'analisi di scenario finale.

Categoria merceologica	costo di acquisto	prezzo di vendita	Margine	Margine %
Maglietta	€ 7,00	€ 15,00	€ 8,00	53%
Cartoleria (penne, matite, gomme)	€ 0,50	€ 2,00	€ 1,50	75%
Poster	€ 3,00	€ 10,00	€ 7,00	70%
Borse	€ 7,00	€ 15,00	€ 8,00	53%
Libri/cataloghi	€ 10,00	€ 15,00	€ 5,00	33%
Cartoline	€ 0,20	€ 0,50	€ 0,30	60%
Calamite/portachiavi	€ 1,00	€ 3,00	€ 2,00	67%
Cappellini	€ 1,40	€ 6,00	€ 4,60	77%
Borsa porta computer	€ 9,85	€ 25,00	€ 15,15	61%
Ombrello	€ 3,95	€ 7,00	€ 3,05	44%
Accendino	€ 0,40	€ 1,20	€ 0,80	67%
<b>Margine medio</b>				<b>66%</b>
Margine per cliente		15	€ 7,50	50%

## Sale per convegni

Il progetto, così come descritto nel capitolo 4, prevede la creazione di sale convegni di medie dimensioni.

Il portafoglio di offerta per quanto riguarda l'affitto delle sale si considera composto da due diverse opzioni: solo affitto sala o affitto sala con servizio catering (acquistato da aziende esterne).

Si considerano incluse nelle spese dirette:

1. Spese per personale di servizio (pulizie, reception, guardiana etc.)
2. Spese per elettricità e affitto attrezzature
3. Spese per manutenzione ordinaria

Si assume che le due opzioni siano vendute in ugual misura, nelle elaborazioni successive stimiamo quindi un margine medio arrotondato a 1000 € per ogni giornata venduta.

L'efficiente gestione, e promozione del servizio, richiede una persona part time che svolga azioni di marketing.

Questa voce viene arrotondata all'unità considerando inclusiva di altre attività di sviluppo business dell'intero portafoglio di offerta.

Nota: la stima del numero di giornate di affitto delle sale è oggetto di una elaborazione separata presentata nell'analisi di scenario finale.

Categoria merceologica	Spese dirette	Tariffa di affitto/gg	Margine/gg	Margine %
Sala Convegni	€ 300,00	€ 1.000,00	€ 700,00	70%
Sala Convegni + Catering	€ 600,00	€ 2.000,00	€ 1.300,00	65%
<b>Margine medio</b>			€ 1.000,00	

## Affitto spazio per ristorazione

La ristorazione si considera data in gestione a terzi previo pagamento di un affitto annuo degli spazi che includa anche il diritto di esclusiva nell'area del museo.

I costi diretti si considerano sostenuti direttamente dalla ditta appaltatrice e vengono pertanto considerati nulli.

Categoria merceologica	Spese dirette	Tariffa di affitto	Margine	Margine %
Affitto spazio ristorazione	€ 0,00	€ 24.000	€ 24.000	100%

## Voci di costo

### Comunicazione e marketing

Per le attività di comunicazione (di cui al capitolo7) si prevede un investimento annuo di 100.000€

Per queste attività è previsto l'utilizzo di una persona full time a cui si aggiunge una part time a saturazione delle attività svolte per la gestione delle sale convegni (si veda il capitolo relativo alla gestione della sala convegni).

### Costo del personale

Il costo del personale tiene conto del fatto che l'organico sarà composto da dipendenti, collaboratori e stagionali con le più diverse tipologie contrattuali(dipendente full time, part time, turnista, consulenti).

In ossequio a questa varietà, è stato utilizzato come base del modello il concetto che in gergo viene comunemente denominato FTE (full time equivalent): un "addetto" = un FTE

Si assume un costo medio di 30.000 €/anno comprensivo di tutte le voci di costo ricollegabili al personale.

Il personale previsto viene suddiviso per aree di competenza:

La ristorazione, essendo gestita in full outsourcing, non richiede personale alle dipendenze del museo.

### Costi di struttura e gestione

La presente voce di costo include, tra gli altri:

1. Manutenzione ordinaria
2. Manutenzione delle audioguide
3. Servizi generali (es: pulizie)
4. Spese vive (es: elettricità, telefono e internet, etc.)
5. Tutto quanto non espressamente citato nei paragrafi precedenti

Si considera una spesa annua di 500.000€

Allocazione	numero addetti	costo medio	totale
Museo + Biglietteria + Negozio souvenir	14	€ 30.000,00	€ 420.000,00
Gestione Sale convegni + Comunicazione e marketing	2	€ 30.000,00	€ 60.000,00
Ristorazione	0	€ -	€ -
<b>Totale</b>			<b>€ 480.000,00</b>

## Analisi di scenario

Sintetizziamo quanto finora esposto, le voci di ricavo:

Partendo dai dati sopra esposti, si considerano alcuni scenari possibili in funzione del numero di visitatori attesi.

Per semplicità le percentuali di saturazione delle sale, di acquirenti di merchandising, si considerano fisse.

Categoria merceologica	Margine medio per unità venduta
Merchandising	€ 7,50
Biglietteria	€ 9,00
Sale convegni	€ 1.000,00
Licenza per ristorazione	€ 24.000,00

	SCENARI		
	worst	average	best
<i>Visitatori attesi</i>	100.000	200.000	300.000
<b>Margini generati da vendita biglietti di ingresso</b>	€ 900.000	€ 1.800.000	€ 2.700.000
<i>% di visitatori che acquistano merchandising</i>	20%	20%	20%
<b>Margini generati da vendita merchandising</b>	€ 150.000	€ 300.000	€ 450.000
<i>Numero di giorni di affitto delle sale convegni</i>	50	50	50
<b>Margini generati da affitto sale convegni</b>	€ 50.000	€ 50.000	€ 50.000
<b>Margini generato da affitto spazi per ristorazione</b>	€ 24.000	€ 24.000	€ 24.000
<b>Totale Primo Margine</b>	€ 1.124.000	€ 2.174.000	€ 3.224.000

Date le voci di costo fisso:

Voce di costo	
Personale	€ 480.000
Comunicazione	€ 100.000
Struttura e gestione	€ 500.000
<b>Totale costi fissi</b>	<b>€ 1.080.000</b>

Non potendo effettuare una stima, non vengono considerati i valori di ammortamento e tutto quanto non rientrante nella gestione caratteristica.

Utilizzando i dati sopra esposti si può quindi effettuare una prima verifica di sostenibilità del modello:

	SCENARI		
	worst	average	best
Primo margine	€ 1.124.000	€ 2.174.000	€ 3.224.000
Costi fissi	€ 1.080.000	€ 1.080.000	€ 1.080.000
<b>Margine operativo lordo</b>	<b>€ 44.000</b>	<b>€ 1.094.000</b>	<b>€ 2.144.000</b>

Si osservi come, anche in uno scenario molto conservativo quale è quello denominato “worst” (che prevede un numero di visitatori immutato rispetto alla situazione attuale), il modello proposto riesce, una volta a regime, a mantenere un margine operativo positivo anche se probabilmente non sufficiente a sostenere alcuni dei costi trascurati nell’analisi (ammortamenti, costi fiscali e finanziari, etc.).

Nel caso fosse proprio lo scenario peggiore a manifestarsi si potrebbe rendere necessario rivedere

la struttura dei costi fissi ed analizzare la redditività di ogni singolo servizio offerto al fine di ottimizzare il risultato. Anche così facendo, comunque, riteniamo che difficilmente si verrebbero a creare le condizioni che rendano appetibili gli investimenti e le sponsorizzazioni da parte di grandi realtà private ed il progetto dovrebbe pertanto sostenersi solo con fondi pubblici.

Al migliorare delle aspettative in termini di visitatori, i numeri risultanti dal modello divengono sempre più allettanti tanto che, già nello scenario

“average” che prevede di raddoppiare il numero di visitatori (obiettivo a nostro avviso raggiungibile considerando la scarsità di servizi ad oggi offerti che spingono comunque circa cento mila persone a visitare l’isola) si può intravedere una sostenibilità del modello.

Un attento lavoro di marketing che alzi i margini su alcune voci (es: merchandising) e che focalizzi al meglio gli investimenti della comunicazione, potrebbe essere sufficiente a raggiungere l’auto-sostentamento.

Nel caso dello scenario “Best”, anch’esso a nostro avviso non irrealistico, possiamo iniziare a ragionare in termini di investimento di medio termine per fondi/fondazioni private che aiutino e supportino la gestione finanziaria (e magari anche i ricavi con degli investimenti pubblicitari).







## Bibliografia

---



## TESTI

### STORIA

#### MONOGRAFIE

- Sabatino Moscati, I Fenici, Bompiani Milano 1988
- J.I.S. Whitaker, Mozia, Una colonia fenicia in Sicilia, Accademia Nazionale di Scienze Lettere e Arti di Palermo 1991
- Marsala, Muret edizioni

### ARCHITETTURA

#### MONOGRAFIE

- Biondo Stefano, Giuditta Fanelli - Mozia tra storia e progetto per l'ampliamento della sua fruizione turistica, Palermo
- F. Donati, L'Archeologia e i suoi musei, Servizio Editoriale Pisano, Pisa 2003.
- M.C. Ruggieri Tricoli, Musei sulle rovine. Architetture nel contesto archeologico,
- M.G. Amadasi, A. Ciasca, A. Cutroni Tusa, R. Di Salvo, G. Falsone, M. L. Famà, A. Giammellaro Spanò, V. Tusa, P. Vecchio; a cura di M. P. Toti, Mozia, Dalle origini alla riscoperta dell'antica città, Fondazione Whitaker, Regione Sicilia, Area Soprintendenza Trapani
- Ruggieri Tricoli, Maria Clara, I siti archeologici. Dalla definizione del valore alla protezione della materia, Palermo 2004
- Sandro Ranellucci, Carsa, Strutture protettive e conservazione dei siti archeologici, Pescara 1996

#### ATTI SEMINARI

- M. L. Famà, Brevi note sulle strutture difensive e marittime di Mozia, in M. Panzarella – A. Sarro (edd.), Il mare e la città. Progetti di architettura per lo stagnone di Marsala. Atti del Seminario e del Laboratorio di progettazione, Palermo 1999

### ARCHEOLOGIA

#### MONOGRAFIE

- Piero Alfredo Gianfrotta, Patric Pomey, Filippo Coarelli, Archeologia subacquea, storia, tecniche, scoperte e relitti
- P. Barresi, Metrologia punica, Lugano 2007
- A. Volpi, M. Pamela Toti, Motya, Nel mondo dei Fenici, La Medusa Editrice, 2004
- Tullio Amedeo, Ettore Magno, Mozia: immagini e memoria, Grifo, Palermo 1986
- Petronilla Maria Adelaide Russo, Mozia, Lilybeo, Marsala: le orme degli avi, Editecnica, Palermo 1987

- Antonia Ciasca, Aldina Cutroni Tusa, Maria Luisa Famà, Antonella Spanò Giammellaro, Vincenzo Tusa, Mozia; Ministero per i beni culturali ed ambientali, Libreria dello Stato
  - Sabatino Moscati, Maria Luisa Uberti Scavi a Mozia : le stele, Roma 1981
  - Maria Luisa Fama, Rosario Alaimo, Mozia : gli scavi nella Zona A dell'abitato, Bari 2002
  - Carlo Odo Pavese, L'auriga di Mozia, "L'erma" di Bretschneider, Roma 1996
  - Rossella Giglio, Mozia, Lilibeo:un itinerario archeologico, Anselmo Editore, Trapani 2001
- ATTI SEMINARI
- Antonia Ciasca, Mozia -1-9. : Rapporto preliminare della Missione congiunta con la Soprintendenza alle antichità della Sicilia Occidentale, Roma – 1964/1978

## RESTAURO

### MONOGRAFIE

- Maria Clara Ruggieri Tricoli e Cesare Sposito, I siti archeologici. Dalla definizione del valore alla protezione della materia, Dario Flaccovio Editore

## MUSEOGRAFIA

### MONOGRAFIE

- Pier Federico Caliarì, Kothon : la musealizzazione del kothon di Mozia : progetto pilota di restauro e valorizzazione, Libreria CLUP, 2004, Milano
- Pier Federico Caliarì, Museografia : teoria estetica e metodologia didattica, Alinea, Firenze 2003

### ATTI SEMINARI

- I siti archeologici: un problema di musealizzazione all'aperto, primo Seminario di studi, Roma, 1988

### CATALOGHI

- C. Arias, S. Mazzoni, Percorere le rovine. Lo Scavo, Il Museo, il Parco Archeologico, Mostra di Damasco, Pisa, 2000.

## COMUNICAZIONE

### MONOGRAFIE

- M.Maiocchi, Progettare con un nuovo strumento di comunicazione, Franco Angeli editore, Milano 2000
- M.Rossi – P.Solonia, Comunicazione multimediale per i beni culturali, Pearson Education Italia, Milano, 2003
- Martina De Luca, Comunicare la Cultura, cap. 5. Comunicazione ed educazione museale, Franco Angeli, 2007
- Il museo come istituzione culturale dinamica: valorizzazione e promozione, Space s.p.a, 2004

- C.Branzaglia, *Comunicare con le immagini*, Mondadori, Milano, 2003
- C.Ferrara, *La Comunicazione dei beni culturali. Il progetto di identità visiva nei musei, siti archeologici, luoghi della cultura*, Lupetti editore, Milano, 2007
- A. Frutiger, *Segni e Simboli*, ed. Stampa Alternativa/Graffiti, Roma, 1998
- F. Guida, *Comunicazione coordinata per i beni culturali: 4 progetti italiani*, Edizioni Valentino, Ischia 2003  
CATALOGHI
- AA.VV., *12 progetti per Pompei: un sistema d'identità visiva per la Soprintendenza archeologica: catalogo della Mostra*, Napoli, 2000

## RIVISTE

### ARCHITETTURA

- F.Schianchi, *I nuovi musei*, in *Linea grafica*, n.315, maggio, 1998

### COMUNICAZIONE

- M.Campana, *Comunicare il museo*, in *Linea Grafica*, n.352, luglio-agosto, 2004

### GUIDE

- *Siracusa e provincia : i siti archeologici e naturali, il mar Ionio, i monti Iblei / Touring club italiano.* - Ed. 1999. - Milano : TCI ; Siracusa : A.P.T., 1999
- *L'amministrazione dei beni culturali nella regione siciliana*, Giuseppe Lo Iacono e Assunta Lupo, Cassira editore.

## TESI DI LAUREA

### ARCHITETTURA

- *Lo Stagnone di Marsala: per la musealizzazione di un territorio* ; aut: G. Garrasi, N. Sciacca, P. Zanghi; rel: S. Boscarino, Facoltà di Architettura di Palermo, Laurea in Architettura, a.a. 1990-1991
- *Valorizzazione e fruizione dell'isola di San Pantaleo(Mozia)*; aut: Ignazio Baglio, Maria Ciotta; rel: Giuseppe De Giovanni, Facoltà di Architettura di Palermo, Laurea in Architettura, a.a. 1999-2000
- *Proposta di un parco archeologico nella zona dello Stagnone di Marsala / aut. Franco Valentino Pipitone; rel. Corrado Gavinelli.* - Milano : Politecnico di Milano, Architettura, Laurea in Architettura, 1984/85.
- *Le mura di Mozia: studi e riletture*, A. Lamia, Tesi di Laurea in Archeologia Fenicio-Punica, Università degli Studi di Bologna, Facoltà di Conservazione dei Beni Culturali, a.a. 2006-2007

## COMUNICAZIONE

- Frammenti. Comunicazione promozionale dei siti archeologici della Lombardia / Giulia Biscottini ; rel. Pier Paride Vidari. - Milano : Politecnico di Milano, Facoltà del Design (III), Laurea in Design degli interni (Interior design), 2005/06.
- Teoria e tecniche della comunicazione pubblica: la promozione della cultura museale on line aut. Cristina Forti rel. Prof. Carlo Gelosi; Libera Università Maria ss. Assunta, Roma, Corso di Laurea in Scienze della Comunicazione, a.a. 2003 – 2004

## ARTICOLI

### ARCHITETTURA

- Fulvia Donati, Relazione puntuale presentata al Seminario organizzato dalla Direzione Generale per i Beni Archeologici

### ARCHEOLOGIA

- E. Acquaro, Krossai da Mozia, in Rivista di Studi Fenici, 2 (1974), pp. 179-188.
- La copia del “Giovane di Mozia” nella mostra del museo dell’arte classica, Unocad, Divisione Arte, Progetto Mozia
- Francesco Benassi, Angelo Ceraulo, Maria Assunta Papa, Nuove ricerche archeologiche nello Stagnone di Mozia. Indagini e prospezioni presso la strada sommersa, Società Internazionale di Archeologia Classica di Roma, 2008

## COMUNICAZIONE

- Ludovico Solima, Comunicare il museo tra teoria e pratica
- Stefano Sepe, Il ruolo della comunicazione nella pubblica amministrazione
- Giovanni Pinna, L’organizzazione intellettuale dei musei
- Maria Lisa Figuccia, Comunicare con le immagini, ipotesi di percorso didattico



## SITI INTERNET

- [www.mozia.it/](http://www.mozia.it/)
- [www.pompeisites.org /](http://www.pompeisites.org/)
- [www.regione.sicilia.it/beniculturali/dirbenicult/info/ Benilnamovibili/TpMoziaAuriga.html](http://www.regione.sicilia.it/beniculturali/dirbenicult/info/Benilnamovibili/TpMoziaAuriga.html)
- [www.fenici.unibo.it/](http://www.fenici.unibo.it/)
- [www.egadi-service.com/mothia/](http://www.egadi-service.com/mothia/)
- [www.studioguida.net/4progetti/index.htm#](http://www.studioguida.net/4progetti/index.htm#)
- [www.intermed.it/liceo/hyper/table.htm](http://www.intermed.it/liceo/hyper/table.htm)
- [www.prolocovalderice.it/mozia/mozia.html](http://www.prolocovalderice.it/mozia/mozia.html)
- [www.initalytoday.com/it/sicilia/mozia/index.htm](http://www.initalytoday.com/it/sicilia/mozia/index.htm)
- [www.antoniogenna.net/marsala/orari.htm](http://www.antoniogenna.net/marsala/orari.htm)
- <http://web.tiscali.it/fondazionewhitaker/index.htm>

