

TESI DI LAUREA IN PROGETTAZIONE ARCHITETTONICA

Siracusa Archeologia e Città. La zona di piazza Adda e il Parco archeologico della Neapolis

Relatore prof. Angelo Torricelli

correlatori arch. Valerio Tolve (per Politesi)

consulenti prof. Erica Bagarotti (Rappresentazione dell'architettura)

prof. Gian Luca Brunetti (Tecnologia e costruzione delle opere di architettura)

prof. Siro Casolo, prof. Carlo Sanjust (Teoria e progetto di costruzioni e strutture)

prof. Sara Protasoni (Architettura del paesaggio)

Studenti Elisa Lo Iacono, Camilla Martegani, Caterina Paviglianiti

ABSTRACT

Il progetto si occupa dell'area a sud del parco archeologico della Neapolis di Siracusa, affrontandone problemi e criticità insite nel luogo; la porzione urbana presa in esame appartiene tanto all'antico quartiere di Acradina, pur perdendone il tessuto, quanto al parco archeologico pur essendone separato da via Paolo Orsi.

L'intervento nasce quindi come risposta a una duplice necessità urbana: dare un nuovo accesso al parco archeologico, a oggi privo di un ingresso opportunamente progettato, che si confronti in maniera adeguata con le emergenze archeologiche; in secondo luogo, ridare un assetto urbano e un antico ordine a un brano di città che non restituisce le tracce del passato invece riconoscibili negli altri quartieri storici di Siracusa.

Il progetto reinterpreta la proposta del piano regolatore per l'ampiamiento di Siracusa redatto dall'ingegnere urbanista Luigi Mauceri, circa un nuovo accesso all'area archeologica da sud, con l'ambizione di svelare l'antico legame tra la Siracusa che si costruisce sopra il suolo e la Siracusa ipogea delle necropoli. I confini del parco archeologico riconosciuti dal senso comune non corrispondono alla sua reale estensione: l'area d'intervento, infatti, è identificata dal Piano Regolatore Generale della città come area archeologica appartenente a tutti gli effetti al parco, pur essendone separata da una grande strada a scorrimento veloce. In tale area sono stati rinvenuti resti di un antico sistema di necropoli riconducibile alla necropoli del Fusco che si estendeva lungo la direttrice di Via Paolo Orsi. E' proprio questa strada a fare da cesura tra le due parti del parco; il superamento di questa incidenza è un tema che il progetto affronta e risolve.

Il legame con ciò che è stato è, per la composizione architettonica, un rapporto che guarda avanti e introietta l'antico nel nuovo. Il progetto si presenta in tal senso come un itinerario di conoscenza che porta al disvelamento di antiche connessioni e consente un rapporto più autentico e consapevole con un luogo carico di tracce del passato, altrimenti non percepibili.

Come la necropoli era limite e criterio per la città arcaica così il tracciato storico lo è per la città contemporanea; l'antico dà la regola e la misura al nuovo: come principio fondativo della città viene assunto il modulo base dell'insediamento urbano della città Ippodamea che conferisce ordine e misura al nuovo brano di città, la Nea-polis; essa si costruisce quindi sull'antico e porta avanti la vicenda della città contemporanea. Il tessuto del quartiere di Acradina in prossimità dell'area d'intervento incontra una nuova direttrice dalla quale il tracciato storico della città s'interrompe; il progetto porta avanti il tessuto dell'antico quartiere, assumendo come limiti dell'intervento due direttrici: la prima ricalca l'asse principale dell'Ara di Ierone II, sulla giacitura di un'antica strada sepolcrale scavata nella roccia sottostante il portico dell'Ara, e mira all'area archeologica del Ginnasio romano; la seconda invece conduce agli scavi di Piazza della Vittoria, in prossimità del Santuario della Madonna delle Lacrime.

Il progetto si dà una regola di fondazione e di sviluppo, costruendo una maglia, all'interno della quale trovano posto i tre grandi protagonisti che il progetto intende mettere a sistema: la città, l'archeologia e il verde.

Il progetto ha origine da un'operazione di scavo, che individua limiti ed estensione di un unico grande recinto, all'interno del quale ha luogo un sistema architettonico più complesso, che in ogni sua parte si svela come risultato di sottrazione di materia; l'indagine della profondità del suolo ne afferma l'identità di materia compositiva e fa della trasformazione di un suolo naturale in suolo d'architettura l'atto fondativo dell'architettura stessa.

Il grande scavo trova i suoi limiti nei due assi generatori e si estende oltre via Paolo Orsi, assunta come parte del progetto, conquistando il suolo del parco archeologico. E' un unico recinto a quota -5.50 metri rispetto al suolo urbano, accessibile dalla città tramite una cordinata, punto d'inizio del percorso pedonale che conduce al parco della Neapolis.

Il progetto si sviluppa su due livelli ontologicamente diversi, che rappresentano due momenti successivi: la quota dello scavo come architettura di fondazione e quella della grande copertura abitabile, che in parte lo copre, come intervento posteriore.

Lo scavo nasce dalla terra e con la terra si costruisce: è la quota della vegetazione e della massa. L'architettura del suolo si costruisce per sottrazione di materia interamente in terra cruda, dagli edifici alla pavimentazione, affermando la sua fondatezza e appropriatezza. Risultato finale dell'operazione di scavo è un cretto, sistema di volumi scolpiti e vuoti in equilibrio tra loro; esso si estende su tutto lo scavo e nella sua parte finale assolve alla funzione di musealizzazione dei resti della necropoli, costruendo un vero e proprio percorso museale, introduzione al parco della Neapolis.

La copertura abitabile, adibita a giardini minerali, copre e grava esclusivamente sulla parte di scavo prettamente connessa all'archeologia, il museo, dando in questo modo unità a un sistema articolato in volumi distinti, definendone il perimetro. Volume netto, astratto, dalla geometria pura sembra fluttuare nella città contemporanea, staccandosi dal suolo urbano sull'intero perimetro.