

POLITECNICO DI MILANO

Scuola di Architettura Urbanistica Ingegneria delle Costruzioni
Corso di Laurea Magistrale in Architettura – Ambiente Costruito
– Interni



PAESAGGI INTERSTIZIALI
MUSEALIZZAZIONE DEL PARCO ARCHEOLOGICO DI SATURO

Giovanna Gargano 896975

Relatore Prof. Luca Basso Peressut Correlatori Arch. Cristina F. Colombo e Arch. Matteo Sacchetti

a.a. 2020-2021



Indice

INTRODUZIONE.....	3
IL PARCO OGGI.....	17
Gestione.....	17
La vegetazione.....	21
Sopralluogo.....	33
TRA STORIA E LEGGENDA.....	53
Dall'età del Bronzo ai Greci.....	57
Frequentazione Greca.....	62
L'età Romana.....	68
Dall'età moderna al 1945.....	85
La nascita del Parco.....	86
PROGETTO.....	93
Concept e riferimenti progettuali.....	93
Demolizioni.....	106
Visitor Center e ingresso.....	118
Antiquarium Magna Grecia.....	119
Percorsi.....	124
Torre Saturo.....	128

Antiquarium Romano	132
Pergola e Bunker.....	132
Materiali e sistema costruttivo.....	141
Collezione.....	143
LA NUOVA VITA DEL PARCO	161

INTRODUZIONE

Questo lavoro di Tesi si pone come obiettivo il recupero e il potenziamento di un'area archeologica situata in provincia di Taranto, dove sorge uno dei più grandi, importanti e meno valorizzati parchi archeologici d'Italia: il Parco Archeologico di Saturo.

L'intera regione vanta numerose aree archeologiche che negli anni sono state studiate e valorizzate riportando alla luce tantissimi resti di epoca greca e romana ma anche della più lontana Età del Ferro. Taranto, in particolare offre un vero e proprio itinerario disperso per la città e per le coste dei paesi della provincia racchiudendo in sé reperti soprattutto riconducibili alla Magna Grecia.

L'analisi del territorio a diverse scale ha permesso di individuare i più importanti siti archeologici della zona e, secondo solo al Parco delle Mura Messapiche di Manduria, il Parco Archeologico di Saturo si attesta come uno dei più grandi per estensione coi suoi quasi 70 mila metri quadri ma soprattutto uno dei parchi con la più vasta stratificazione

storica racchiudendo in sé epoche diverse e fungendo da palinsesto per tante civiltà.

Si può leggere su di esso una continua ed ininterrotta sovrapposizione di insediamenti visibili dalle tracce del terreno, che svelano una costante riscrittura del territorio, e dai resti degli edifici antichi che sono in grandissima parte ancora visibili. Sappiamo inoltre che proprio qui nacque il primo insediamento indigeno grazie alla conformazione geografica del territorio che lo rendeva terra florida e facilmente accessibile dalla vicina Grecia. Un centro di approdo fondamentale che negli anni ha ospitato culture e popoli diversi.

L'intervento progettuale mira alla conservazione quasi totale delle preesistenze e all'aggiunta di elementi integrativi a servizio del pubblico al fine di rendere il sito un centro non solo culturale ma anche un punto di socialità strategico per la zona, che riassume in sé i vari itinerari limitrofi e si ponga come una sorta di succursale "a cielo aperto" del Museo Archeologico Nazionale MarTA di Taranto oltre che un luogo di svago immerso nella natura e nella storia. Sappiamo infatti che gran parte dei reperti rinvenuti durante le campagne di scavo degli ultimi decenni sono proprio conservate ad oggi nel Museo e sono state portate via dal sito.

Basta varcare l'accesso del Parco per restare incantanti dalla bellezza del promontorio, esso si sviluppa tra due insenature profonde e si apre verso il mare come una vera e propria penisola dalla forma suggestiva e strategica proprio perché accessibile da entrambi i porti adiacenti: Lido Saturo e Porto Perone, conosciuto oggi come Porto Pirrone. L'area, interna e protetta dal naturale dislivello fisico del terreno oltre che da una fittissima macchia mediterranea risulta protetta da ogni tipo di inquinamento acustico e luminoso e rappresenta una piccola oasi verde lontana dalle strade in un contesto prevalentemente composto da campi, pinete e uliveti, con una visuale completa sul mare. Si isola dunque fisicamente dal contesto creando un paesaggio diverso anche dalle spiagge e conche limitrofe con le sue falesie interrotte dalla spiaggia sabbiosa di Saturo, che la rende zona frequentatissima solamente nei mesi estivi, grazie alla presenza dei turisti provenienti da tutta Italia ma anche e soprattutto dall'Europa. Il mare cristallino tipico della costa salentina è motore di un grande turismo che riguarda l'intera Regione, infatti anche tutto l'entroterra pugliese si riversa sulla costa tarantina in un lungo periodo di tempo che va da aprile, condizioni metereologiche permettendo, fino ad ottobre compreso, ed in alcuni casi anche novembre. Intorno al parco si dislocano infatti prevalentemente residenze per villeggiatura, camping, lidi privati e strutture ricettive molto conosciute nella zona. La scarsa segnalazione del sito però rende molto difficile

che il Parco venga arbitrariamente frequentato dai turisti, e, come sappiamo, data la sua posizione è altrettanto difficile imbattersi in esso per caso! Ad oggi risulta completamente abbandonato e, purtroppo, vandalizzato: molti ritrovamenti come i pavimenti musivi della Villa Romana sono stati rubati, e la stessa sorte è toccata ad alcuni vasi.

Martina Franca

+400 mt s.l.m.

20 km

+40 mt s.l.m.

Golfo di Taranto

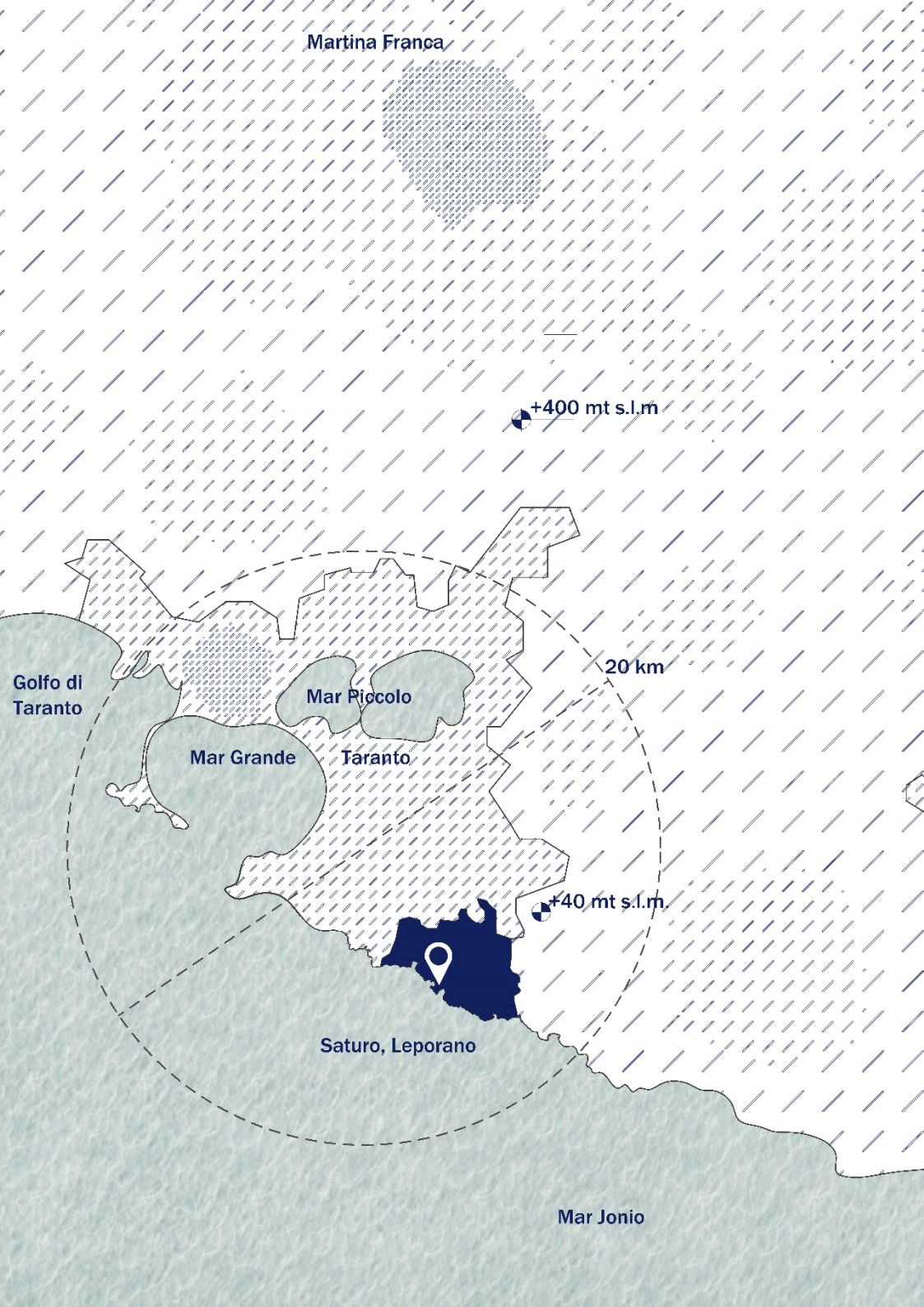
Mar Grande

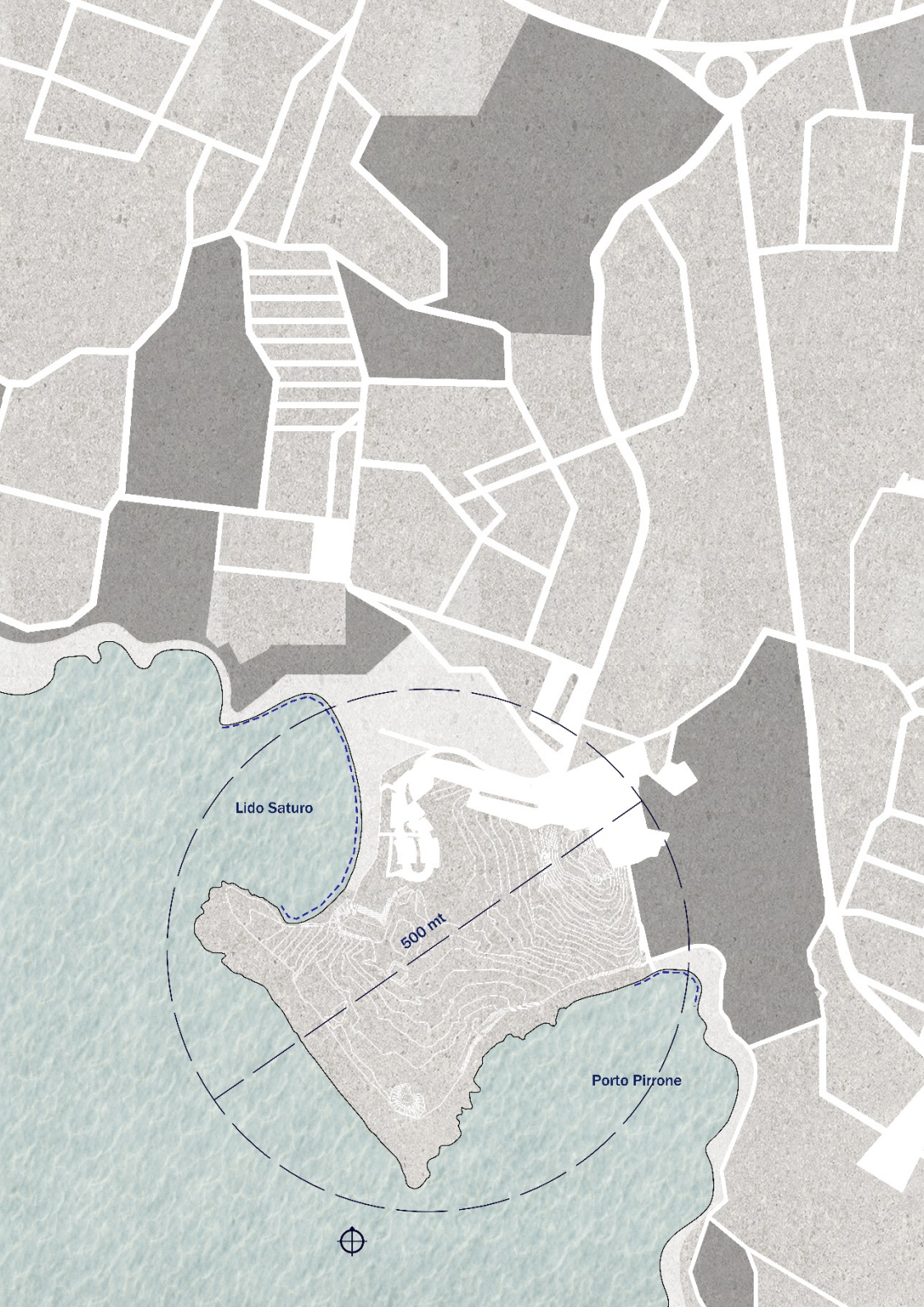
Mar Piccolo

Taranto

Saturo, Leporano

Mar Jonio





Lido Saturno

500 mt

Porto Pirrone















IL PARCO OGGI

Gestione

“Parco Archeologico di Saturo : triste storia di un sogno infranto”.

Il Parco si trova sotto l'amministrazione del Ministero per i Beni e le attività Culturali che ne ha finanziato le campagne di scavo dal 1959 ad oggi, è stato dato in gestione nel 2006 alla cooperativa Polisviluppo. Quest'ultima nasce con finalità ed obiettivi che mirano alla salvaguardia, al recupero e alla valorizzazione del patrimonio culturale e ambientale territoriale. Negli anni si è prodigata in progetti di recupero e piani di gestione di siti di particolare interesse storico-culturale, rilanciando aree in stato di abbandono o degrado attraverso strategie turistiche ed organizzazione di importanti eventi culturali e rievocazioni storiche. Da anni si è specializzata nella didattica, ed è stata la prima realtà territoriale ad occuparsi di archeologia sperimentale, con la creazione di laboratori e percorsi formativi che mirano allo sviluppo di etica e senso civico legati ai beni culturali e ambientali. Nel 2012 infatti la Regione Puglia ha premiato la realizzazione del progetto “Arkeogiochi”, primo parco didattico a tema del mondo antico sul territorio, vero centro di archeologia sperimentale, ad oggi

è visibile il piccolo edificio dismesso della biglietteria all'ingresso, mentre tutto il resto è andato quasi completamente distrutto. La visita prevedeva un servizio di guida e laboratori a tema archeologia destinati a bambini e ragazzi. Le attività non si limitavano al Parco ma facevano parte di una rete di iniziative che comprendevano “Taranto Sotterranea” e il distretto culturale della Magna Grecia per la valorizzazione dei Beni Culturali e Ambientali dell'Italia meridionale.

Nel 2016 è stato approvato un progetto promosso dal Politecnico di Bari che prevede il potenziamento dei percorsi tramite corrimano e apparecchi luminosi ed il recupero della Torre che verrebbe riportata alla sua forma originaria tronco piramidale attraverso la demolizione del retrostante risalente al 1940. I lavori sono iniziati proprio in questo periodo, a marzo 2021, e dovrebbero protrarsi fino al 2022.





I l t e r r e n o

Il territorio di Saturo, grazie alle sue ideali caratteristiche geomorfologiche, ha da sempre rappresentato un luogo favorevole per l'insediamento umano e, allo stesso tempo, un luogo strategico di controllo delle rotte marittime. Il Parco si trova precisamente a Saturo, località estiva situata nel comune di Leporano, 12 km a sud di Taranto. L'altitudine varia da un minimo di 9 metri sul livello del mare, in corrispondenza della Torre anticorsara visibile dal lido, ad un massimo di 25 metri sul livello del mare, dove sorgeva l'Acropoli. L'accesso, intermedio in linea d'area tra i due punti appena citati, si trova a 12 metri sul livello del mare, costituendo il punto più basso del piano stradale per il Comune, che nella sua parte più alta, il centro storico, raggiunge i 40 metri sul livello del mare.

L a v e g e t a z i o n e

La vegetazione all'interno del parco è costituita da bassi arbusti, piante aromatiche come timo, salvia, rosmarino, cappero e origano, fiori spontanei come papaveri e tarassaco e alcuni alberi sparsi ma piuttosto radi quali mimose e ginestre. La parte

più rigogliosa si trova nella parte più a nord e più alta mentre nella parte più bassa, dove sorge la torre e le ali della villa romana troviamo per lo più una distesa di erba incolta in mezzo alla quale si fanno strada i piccoli percorsi sterrati che permettono di inoltrarsi nel parco e raggiungere i vari punti di interesse all'interno di esso. Ai confini del parco troviamo una falesia di roccia che delimita il terreno e cade a picco nel mare creando uno spettacolo mozzafiato che inquadra il mare aperto e la costa salentina frastagliata. Tutto intorno, all'esterno, il territorio è dominato da campi agricoli, ulivi e vigneti e oltre la strada lunghe distese di pini marittimi che dipingono di verde il paesaggio dell'intera costa salentina. La scogliera è molto frequentata dai turisti in estate dal momento che il parco, ormai abbandonato, non è delimitato da accessi contingentati bensì da reti e bassi muretti che ormai sono stati distrutti e sono conosciuti come veri e propri "passaggi segreti" per entrare nel parco, evitando così la calca estiva sulle spiagge sabbiose adiacenti.





















Sopralluogo

Sono stati effettuati più sopralluoghi, tre, precisamente, uno in primavera ad aprile, uno in estate a giugno ed uno in inverno a gennaio. Il clima è torrido in estate e abbastanza mite in inverno non scendendo praticamente mai sotto i 6-7 gradi centigradi. Lo scenario assume ovviamente diverse configurazioni date dalla vegetazione (in particolare i fiori spontanei che nascono in primavera rendono il paesaggio molto colorato e suggestivo) e dall'incidenza della luce solare durante le varie fasi dell'anno. Una volta entrati la varietà di elementi che troviamo rende da subito l'ambiente complesso ma allo stesso tempo facilmente leggibile. Ci si trova a percorrere un grande corridoio all'aperto delimitato da tratti ancora completamente integri di muro a secco che disegnano il percorso sfociando in una sorta di piazzale dalla forma semicircolare, ancora definito dal muro. L'altezza di quest'ultimo è variabile ma va da circa 1 metro a 2 metri. Siamo a livello strada, a 12 metri sul livello del mare.

Sulla destra ci si affaccia su un grande parcheggio a quota più bassa fruibile dal lido Saturo mentre a sinistra il terreno sale perdendosi nella fitta vegetazione che non permette sin da subito di comprendere cosa vi sia dietro seppur sia già visibile un'altura non troppa lontana.

Una volta giunti nel piazzale si apre un grande portale con ai lati la biglietteria, struttura dismessa. Sulla destra l'interruzione del tratto di muro e l'inizio di uno nuovo aprono la strada ad una rampa che scende a livello del bar della spiaggia. Una volta oltrepassato il portale il corridoio si restringe e inquadra visivamente la grande e monumentale Torre Saturo che prende il nome dall'omonimo Parco, dietro cui tramonta il sole. La torre si presenta quasi completamente integra ma con l'aggiunta di due corpi, uno posteriore ed uno superiore che sono stati aggiunti successivamente, probabilmente nel periodo della II Guerra Mondiale, momento in cui l'area viene insediata ai fini di costruire strutture di protezione come bunker e casematte. Alla fine dello stretto percorso lo spazio si apre su una grande distesa verde aperta sul mare. In primavera ci si trova dinanzi ad uno spettacolare campo di papaveri mentre in inverno troviamo una fitta distesa di erba alta, arbusti e piccoli. Subito si scorgono ai lati della Torre due aree recintate e a sinistra una montagnetta di terra raggiungibile da una scala di pietra: il bunker. Proseguendo lungo i piccolissimi sentieri si possono raggiungere le due ali della Grande Villa Romana di età tardo imperiale. A est sorge la Pars Urbana, nonché la parte privata della casa nei quali si trovavano gli ambienti di vita quotidiana, è completamente visibile il perimetro della Villa con la vasca delle Terme private e la cisterna. A ovest invece, molto distanti, sorgono le Terme Pubbliche, più grandi di cui

sono ancora visibili calidarium e tepidarium. Camminando verso il fronte della torre si scopre, più in basso, il tracciato dell'antico porticato che collegava le due ali della Villa e rappresentava un camminamento privilegiato sul meraviglioso mare della Puglia Jonica. Non a caso il territorio era stato scelto come vera e propria meta estiva su cui far sorgere la – ancora attuale – villa al mare. Sembra quasi surreale ma l'atmosfera permette davvero di percepire e immaginare la villa integra e di tornare indietro con la mente a quelle epoche ammirate e studiate negli anni.

Scendendo sul tracciato del portico e guardando verso il mare si noteranno delle grandi cave antiche che corrispondono al paleolitico. L'acqua cristallina ha permesso anche di scoprire opere navali sommerse proprio nella Baia di Saturo.

Altro elemento subito visibile è una cupola di cemento: si tratta di una casamatta della II Guerra Mondiale come molte altre presenti lungo questa costa, volgendo lo sguardo a ovest se ne potrà scorgere un'altra e guardandosi alle spalle, verso l'entroterra si aprirà la visuale su un'altura ricca di vegetazione terrazzata e delimitata da un perimetro di muro a secco a ovest e sud e da una ripida scogliera ad est: l'acropoli. Per vedere meglio basterà salire sul bunker che offre una visuale a 360 gradi ad un'altezza di 5 metri rispetto alla base della Torre. Per esplorare l'altura bisogna tornare allo stretto percorso d'accesso poco prima di uscire dal portale, un percorso si

insinua nella vegetazione e conduce alla grande cisterna romana tagliata il cui interno è ancora completamente visibile. Si supera attraverso dei gradoni di pietra che permettono di raggiungere il livello ancora superiore fino all'altezza massima di 25 metri sul livello del mare su cui sorgono altre due casematte e dove sono attualmente ancora in corso gli scavi da parte dei ricercatori della facoltà di archeologia del Politecnico di Bari. Qui termina il parco ed è delimitato anche in questo caso da una rete metallica, al di là di esso il terreno scende a picco e guarda dentro una proprietà privata, il ristorante e club estivo Satyrion.































TRA STORIA E LEGGENDA

"Popolate la grassa terra degli Iapigi e siate la loro rovina."

"Quando vedrai piovere dal ciel sereno, conquisterai territorio e città."

Con queste parole, la leggenda racconta, l'Oracolo di Delfi predisse all'Ecista spartano Falanto lo sbarco sulle rive di Saturo e la fondazione della città di Taranto.

Antichità

L'area compresa fra le baie di Saturo e Porto Perone è uno dei luoghi più significativi del Mediterraneo, sia per quanto riguarda le fasi della preistoria e della protostoria, sia per le vicende relative alla colonizzazione del tarantino da parte dei coloni greci provenienti dalla Laconia. Le due insenature contigue offrivano riparo alle navi con qualsiasi condizione del vento e il promontorio offre una posizione privilegiata per il controllo dell'orizzonte. In più, la presenza di ricche sorgenti, consacrate come santuari già da prima della fondazione della colonia greca di Taranto, ha fatto sì che la zona fosse abitata fin

dall'Età del Bronzo (a partire dal XVIII secolo a.C.) e frequentata da viaggiatori e mercanti micenei. L'area, infatti, è ricca di testimonianze archeologiche che vanno dall'età neolitica all'età del Bronzo, nel secolo scorso sono stati messi in luce importanti villaggi, anche fortificati, successivamente reinterriati per esigenze conservative.

- **10000 - 8000 a.C.**

All'Età della pietra risalgono i resti delle cave antiche della fase paleolitica che si trovano a ridosso della scogliera a sud est del Parco di Saturo, ancora visibili.

- **8000 - 3000 a.C.**

Risalenti al Neolitico le prime testimonianze archeologiche della valle fluviale, ancora oggi proseguono le campagne di scavo da parte del Politecnico di Bari sull'altura della Acropoli.

- **2000 a.C.**

La leggenda narra di come Taras, uno dei figli di Poseidone, fondò l'insediamento di Saturo

dedicandolo alla madre, la ninfa Satyria, da cui prende il nome l'omonima località.



Dall'età del Bronzo ai Greci

Durante la I Età del Bronzo (1800-1700 a.C.) e sino al XVI secolo a.C. sulla collinetta dell'Acropoli e sui suoi spalti si stabilisce una comunità che ha stretti rapporti culturali con il mondo egeo, come dimostrano anche le capanne costruite con il muro perimetrale in pietre irregolari e pavimenti formati da strati di frammenti di vasi misti a ceramica; i frammenti vascolari fanno capire come attraverso il Mar Ionio giungessero merci dalla Grecia e soprattutto dal Peloponneso. Nel periodo di tempo compreso tra i secoli XV e XIV a.C. la zona non è abitata, come dimostra uno strato di terreno sterile, probabilmente per il carattere mobile delle comunità di pastori dell'epoca. All'inizio della fase Tardo Appenninica (XIII secolo a.C.), il villaggio rinasce con aspetti proto-urbani: le capanne sono di forma sub-circolare e ricostruibili grazie alle tracce dei pali di legno che fungevano da strutture portanti, mentre le pareti erano in incannucciata e intonaco a base argillosa. Tutto il villaggio era circondato da un grande muro a secco, ora non più visibile, che aveva un'altezza di tre metri e una base larga cinque metri (muro che costituiva anche opera di terrazzamento), e che all'esterno era circondato da un fossato (forse per il drenaggio delle acque piovane) e da un altro muro più piccolo. Quest'opera di ingegneria rivela il carattere

organizzato della comunità di Saturo/Porto Perone, che ricevevano modelli culturali dal Mediterraneo orientale, come provano i numerosi frammenti di ceramica micenea rinvenuti. A partire dall'XI secolo a.C., e sino alla fondazione di Taranto, il villaggio che viene nuovamente costruito presenta gli aspetti tipici della cultura iapigia dell'Età del Ferro. Sparta era una città guerriera per tradizione, e quando le milizie erano lontane a combattere, alle donne era consentito procreare figli illegittimi, per permettere il mantenimento demografico. Questi, però, erano destinati a vivere emarginati ed in condizione subalterna per il resto della vita. Erano gli ultimi decenni del VIII secolo a.C. quando, dopo una lunga guerra contro la vicina Messenia, i cittadini emarginati decisero di conquistare, al fianco degli schiavi, i diritti loro negati: essi si definirono Partheni e furono guidati da Falanto. La sommossa fallì, e non potendo i rivoltosi essere condannati a morte come gli schiavi, furono costretti a lasciare la città alla ricerca di nuove terre. Fu allora che Falanto consultò prima di partire l'Oracolo di Delfi, alla ricerca di un responso circa il proprio futuro. Sbarcato a Saturo, terra degli Iapigi, Falanto, bagnato dalle lacrime della moglie Ethra che su di lui vegliava ed il cui nome in greco vuol dire "cielo sereno", ritenne che l'oracolo si fosse avverato, e si accinse a fondare la sua città a cui diede il nome di Saturo. Il geografo Strabone, che ha scritto un trattato, la Geografia, nell'Età di Augusto, ci ha

tramandato il racconto di uno storico greco del V secolo, Antioco di Siracusa: dopo le guerre messeniche, i Parteni ovvero gli abitanti della Laconia che erano nati illegittimamente durante la guerra, insieme con gli schiavi, ordirono una congiura per prendere il potere a Sparta, ma furono scoperti. Così il capo dei congiurati, Falanto, venne consigliato dall'Oracolo di Delfi di andare a colonizzare Satyrion e la regione di Taranto, e a diventare il flagello degli Iapigi. Il toponimo Saturo è esattamente il nome che i greci usavano per indicare questo luogo. Tale nome è indicato dalle fonti antiche che narrano la colonizzazione greca e la fondazione di Taranto.

- **1700 a.C.**

Età del bronzo e del ferro: le capanne con muro perimetrale in pietre irregolari testimoniano il primo insediamento indigeno.

- **1400 - 1300 a.C.**

Abbandono dell'area: in questo periodo la zona non è abitata, come dimostra uno strato di terreno

totalmente sterile, probabilmente per il carattere nomade delle comunità di pastori dell'epoca.

- **1200 a.C.**

Fase Tardo Appenninica: il villaggio rinasce con aspetti proto-urbani.

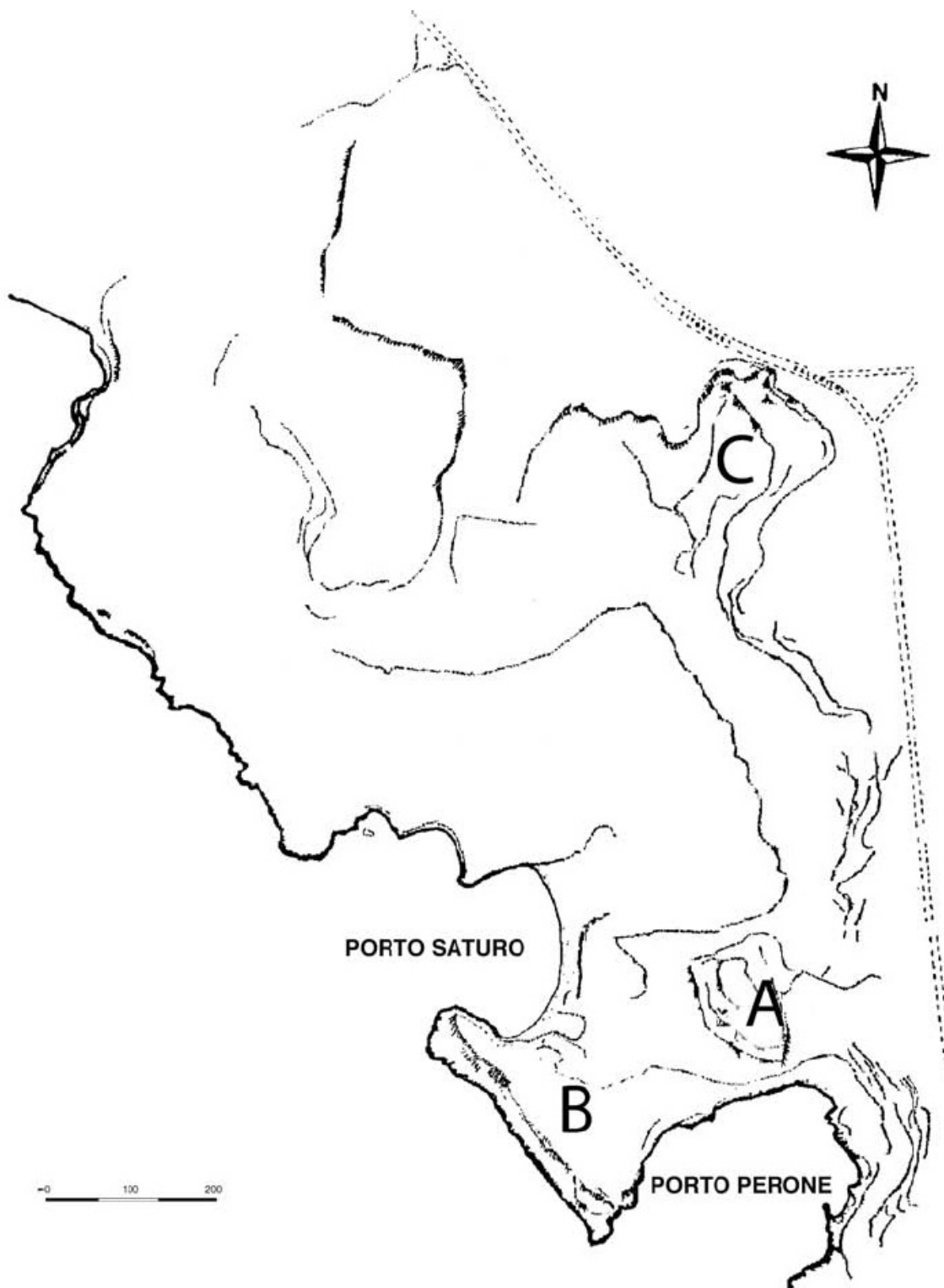
- **1000 - 706 a.C.**

Ricostruzione del villaggio: il villaggio che viene nuovamente costruito presenta gli aspetti tipici della cultura iapigia dell'Età del Ferro.

- **706 a.C.**

Fondazione di Taranto: la leggenda narra che gli Spartani guidati da Falanto, sottrassero il territorio ai Iapigi e fondarono la città di Taranto facendone una colonia della Magna Grecia.

Nelle immagini seguenti sono indicati con le lettere A, B e C rispettivamente Acropoli, Necropoli e Santuario della sorgente, che si trovava in un punto particolarmente fertile.



Frequentazione Greca

Il ruolo predominante di Saturo si rivela, oltre che dalla tradizione storica, anche dalla presenza di due santuari, uno all'esterno del parco e l'altro sull'acropoli, chiamato Santuario della Sorgente', per la pratica del culto della Dea Basilissa, cioè della Dea Regina. Il Santuario della Sorgente, successivamente viene ampliato con la costruzione di un nuovo sacello in muratura a pianta rettangolare all'interno del quale viene posta una statua in marmo della divinità principale e diversi oggetti d'argento che costituiscono il tesoro del santuario. Nel 1959 con gli scavi guidati da Lo Porto furono riportate in luce le rovine dell'Acropoli, di cui sono ancora visibili gli spalti e i resti del Santuario. Sono stati ritrovati blocchi isodomici facenti parte di un complesso rettangolare addossato al promontorio e due stipi votive che collocano i movimenti del Santuario proprio intorno al V secolo a.C. Inoltre era uso comune lasciare nel Santuario oggetti "ex voto" per avere la protezione divina: quando il santuario si riempiva di questi oggetti pur di non farli toccare da mani profane era compito dei sacerdoti spezzare quegli oggetti votivi e scavare delle favisse nelle quali conservarli. Le favisse venivano scavate nel terreno sottostante il Santuario perché considerato a tutti gli effetti sacro. I

ritrovamenti dunque portano in luce oggetti volontariamente rotti per essere inseriti in questi scavi, un esempio ne sono le anfore in terracotta.

- **700 - 200 a.C.**

Frequentazione greca: il villaggio di Satyrion viene distrutto, e tutta l'area intorno a Taranto viene occupata da insediamenti rurali.

Fondamentale la presenza di due santuari, uno sull'acropoli ed uno, più a nord della valle, detto Santuario della Sorgente.





A

B

D

E





L'età Romana

In età romana imperiale, la bellezza dei luoghi e la salubrità dell'ambiente hanno determinato la costruzione di un'importante villa romana già nota agli storici locali dei secoli scorsi. Lungo tutta la litoranea, ad ogni promontorio corrispondeva una villa, che univa le funzioni di luogo di piacevole soggiorno e di produzione agricola. Sono state individuate le ville di Gandoli e di Saturo, ma si devono citare anche quelle di Luogovivo e Lido Silvana nel contiguo territorio di Pulsano. Alla fase romana è pertinente anche la lunga cisterna tagliata nel versante sud dell'acropoli, che si conserva per tutto l'alzato e che è stata individuata nel corso degli scavi. Un lago sotterraneo che si trova tra Leporano e Saturo, chiamato "Pozzo di Lama Traversa", rappresentava, insieme ad altri pozzi sorgivi, la riserva acquifera del territorio: si trattava di un acquedotto di 12 km, risalente al I secolo a.C., chiamato *Aquae Nymphalis*, esso utilizzò l'acqua di Lama Traversa per fornire l'intera città di Taranto e i suoi territori sub-urbani, mediante la derivazione di una serie di canali che attraversano le vallate del litorale tarantino, inclusa quella di Saturo.

La villa di Saturo risale, nella sua prima costruzione, alla prima Età Imperiale (I secolo a.C.), come dimostra la presenza di

frammenti di ceramica sigillata, ceramica fine da mensa, ovvero destinata ad essere utilizzata come servizio da tavola, di vasellame per uso domestico, frammenti di lucerne del tipo africano e di marmi policromi, e di una moneta bronzea (custodita al Museo MarTA) dell'età di Settimio Severo ritrovata sotto un pavimento a scacchiera di color rosso e bianco. I pavimenti musivi che sono stati riportati in luce non potendo essere trasportati sono stati interrati sotto un sottile strato di terra negli anni 70 in attesa dei lavori definitivi di recupero del Parco, che, come sappiamo, non sono ancora conclusi. La villa di Saturo si estendeva da un porticciolo all'altro; i due nuclei che si vedono ai lati della torre costiera sono relativi alla stessa unità abitativa, ed erano collegati da un porticato con affaccio a mare in opera incerta, il noto “opus incertum” con tufi locali scavati dagli scogli sottostanti.

Bisogna precisare che le strutture murarie attualmente visibili della villa risalgono all'era Tardo Imperiale, fra il III e IV secolo d.C., rimanendo in uso sino a tutto il VI d.C. La sua ultima planimetria ha caratteristiche simili a quelle della Villa di Sirmione, della Villa dei Misteri di Pompei e della Villa dei Papiri presso Ercolano: infatti, in comune hanno la posizione assiale, la piscina termale e il lungo porticato. L'edificio si divide in due parti: la prima parte costituisce gli

ambienti residenziali, denominata *pars urbana*; la seconda parte costituisce gli ambienti termali, denominata grandi terme.

Nella prima parte, ad uso privato, disposte attorno ad un'area scoperta, si trovano diversi ambienti, tra cui un piccolo edificio termale, un atrio tetrastilo di ordine dorico al centro del quale un probabile impluvium per la raccolta delle acque, ambienti di servizio come la cucina, piccole terme ad uso domestico e alcuni vani usati dalla servitù, un piccolo edificio termale, e un'ampia e capace cisterna con volta a botte.

Nella seconda parte, ad uso pubblico, si trova un ampio complesso termale di cui fanno parte, tra gli altri ambienti, una grande vasca (*natatio*) fornita di un sistema di riscaldamento delle acque, una vasca per acqua tiepida (*tepidarium*), degli spogliatoi (*apodyterium*), una palestra e delle stanze di servizio, mentre, più ad est (in prossimità della torre), un ambiente triabsidato interpretato come sala per banchetti (*dietae*). La sala termale era decorata con affreschi pregiati dai colori accesi come il rosso e il blu mentre la vasca era decorata in marmo bianco, che si reiterava in tutta la villa, simbolo di eleganza, lusso e sfarzo. Il foro centrale ora visibile è dovuto al cedimento della vasca prima sopraelevata dal suolo, invenzione romana che prevedeva il collocamento di fiaccole al di sotto della vasca

al fine di riscaldare l'acqua.

La villa romana era completata in genere da un giardino ed un podere, le cui specie vegetali, unite a quelle indigene della macchia mediterranea, sono state usate per la forestazione della zona. Inoltre, ci sono testimonianze di un ninfeo, una fontana di grandi dimensioni, situato sulla spiaggia di Saturo, dove ora sorge il Bar del Lido, di cui si sono persi i resti a causa dell'usura e, successivamente, della cementificazione per la costruzione del deposito militare risalente alla II Guerra Mondiale.

In epoca tardo antica, dopo l'abbandono nel VI secolo d.C. della villa, l'insediamento si sposta all'interno per ragioni di sicurezza e di lì a poco, con l'incastellamento degli abitati precedentemente organizzati in nuclei sparsi e non fortificati, nascerà il borgo di Leporano.

- **200 a.c. - 200 d.C.**

Età repubblicana e prima età imperiale: lungo tutta la litoranea, ad ogni promontorio corrispondeva una villa, che univa le funzioni di soggiorno e di produzione.

- **200 - 400 d.C.**

Età tardo-imperiale: le strutture murarie attualmente visibili della villa risalgono all'era Tardo Imperiale, rimanendo in uso sino a tutto il VI d.C.









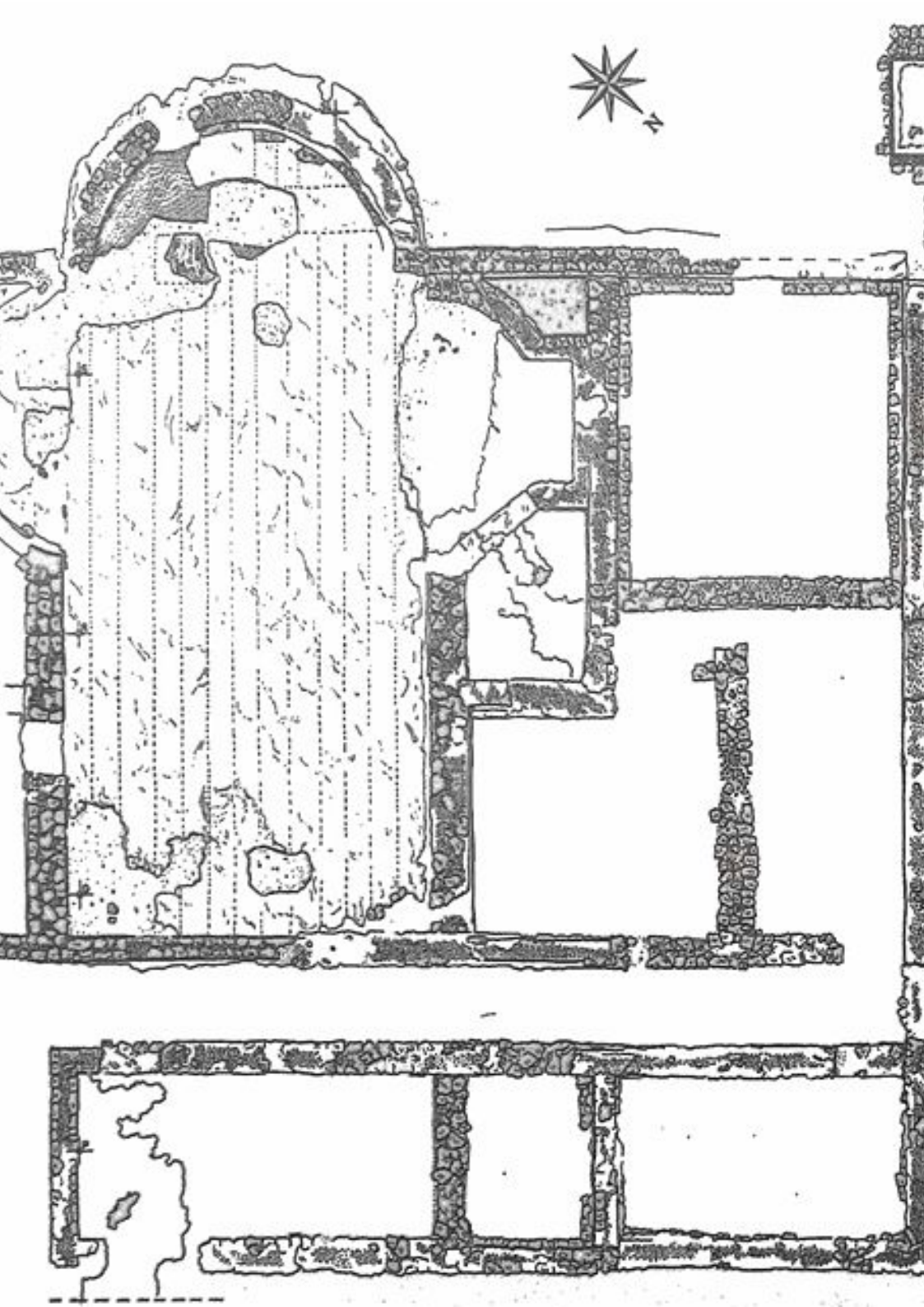


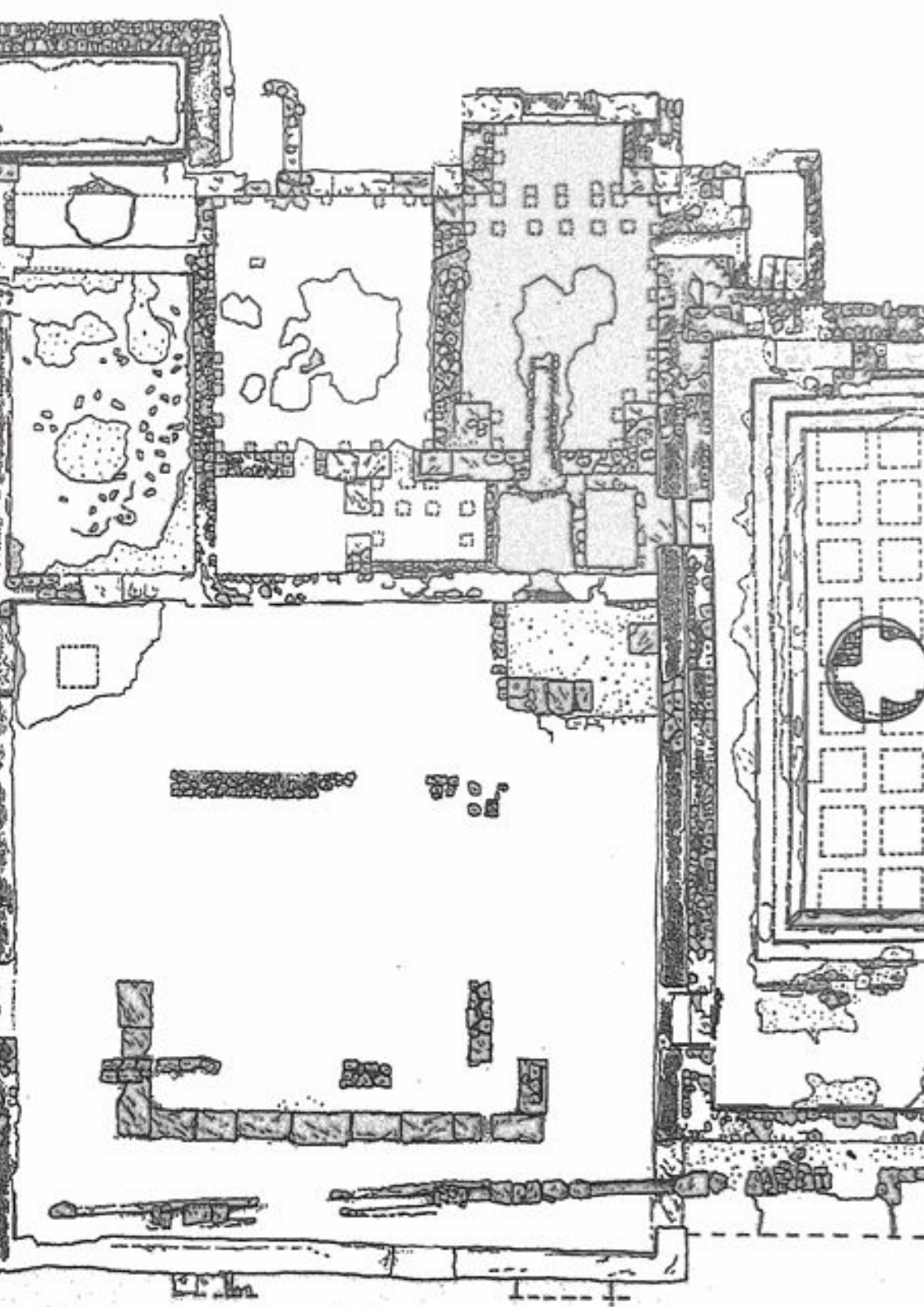












Dall'età Romana al Medioevo

Il passaggio dall'Età Romana al Medioevo può essere collocato intorno al VI secolo d.C.; in quel periodo, infatti, si svolge la guerra tra Goti e Bizantini per il possesso dell'Italia, conclusasi a favore dell'esercito bizantino di Giustiniano nel 553 d.C.. Fra il VII ed il VIII secolo d.C. l'insediamento sembra collocarsi più all'interno, probabilmente per difendersi dalle scorrerie arabe. Nel XII secolo, l'arabo El Edrisi ricorda Saturo un luogo di ancoraggio per le navi.

- **400 - 1100 d.C.**

Il passaggio dall'Età Romana al Medioevo può essere collocato intorno al VI secolo d.C.; periodo in cui si svolge la guerra tra Goti e Bizantini per il possesso dell'Italia, conclusasi a favore dell'esercito bizantino nel 553 d.C. Fra il VII ed il VIII secolo d.C. l'insediamento sembra collocarsi più all'interno, probabilmente per difendersi dalle scorrerie arabe. Nel XII secolo si ricorda Saturo come un luogo di ancoraggio per le navi.

Dall'età moderna al 1945

L'esigenza di proteggere le coste dagli assalti della pirateria prima saracena e successivamente turca nasce nell'Italia assai presto; la torre di Saturo, che risulta dai documenti già esistente nel 1569, si collega alla sistematica costruzione di torri costiere anticorsare voluta a partire dal 1563 dal viceré di Napoli spagnolo Pietro Afan di Ribera duca di Alcalá. La torre è situata a 9 m. s.l.m., proprio a ridosso delle vecchie cave e dell'antico porticato della villa romana, è a base quadrata tronco piramidale e, inizialmente si sviluppava su due livelli, si è estesa in altezza con la costruzione di un altro corpo che si fa risalire al 1900 e sul retro con un altro corpo risalente alla II Guerra Mondiale.

Con la Guerra infatti la Torre Saturo fu risvegliata un'ultima volta per adempiere al ruolo di difesa nel 1940, quando dopo il bombardamento inglese del Porto di Taranto nel Novembre dello stesso anno si costruì un nuovo corpo retrostante che aveva la funzione di centro delle telecomunicazioni. Il porticato dell'antica villa romana è interrotto nel suo percorso dalla costruzione di un bunker, una collinetta in cemento armato ricoperta con la terra. Nel bunker è ancora visibile un ascensore manuale, costituito da un piano elevatore asservito da contrappesi in cemento, che permetteva ad un grosso faro di

fuoriuscire dalla sua sommità, per l'illuminazione del mare, a favore delle batterie costiere, e del cielo a favore delle batterie contraeree. Ai piedi del bunker è ancora presente una casamatta, così come se ne trovano alla sommità dell'antica acropoli. Oggi, il maestoso edificio presenta dissesti statici ed è stato dichiarato pericolante.

- **1940**

Costruzioni posticce della Torre Saturo, Bunker e Casematte.

L a n a s c i t a d e l P a r c o

Nel 1959 iniziarono gli scavi guidati da Lo Porto che riportarono in luce dapprima il Santuario dedicato alla Ninfa Satyria. Le campagne di scavo dal 1973 al 1977 si sono dedicate al Santuario della Sorgente ma purtroppo sono state eseguite senza un chiaro criterio scientifico che ha reso di difficile lettura la stratigrafia del territorio. Solo nel 1997 sono stati effettuati i lavori di attivazione del parco Archeologico, gli scavi interessarono principalmente la parte pianeggiante dove sorge la Torre e le ali della Villa Romana.





INFORMAZIONE AL VISITATORE







PROGETTO

L'intervento consiste nel recupero e nel potenziamento del Parco Archeologico non solo attraverso il riuso delle preesistenze storiche ma anche attraverso un vero e proprio intervento progettuale che si integra perfettamente col contesto e con l'esistente. La linea concettuale che è stata perseguita sin dall'inizio è stata quella del completo rispetto dei reperti archeologici attualmente visibili all'interno del parco attraverso lo studio di questi ultimi e di un'azione di rinnovamento dell'area con forme architettoniche semplici e regolari che però si vanno ad inserire negli interstizi che i tratti di muro a secco esistente disegnano sul terreno, segni forti che delimitano lo spazio e generano forme e confini. Il muro a secco funge quindi da traccia e matrice per il progetto, gli interventi sono differenti ma si fondano su un unico modulo e concept che rende l'intervento coerente e unitario seppur frammentato in una vastissima superficie creando una visione di insieme che si inserisce nel territorio naturale in perfetta armonia con esso.

Concept e riferimenti progettuali

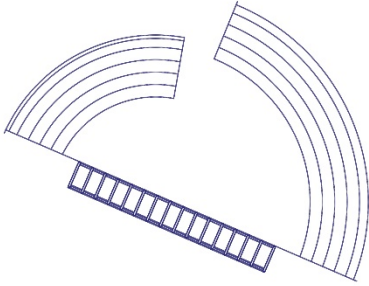
Il punto di partenza è stato l'analisi completa del territorio a differenti scale così da avere una lettura completa del Parco e del contesto in cui esso risulta inserito sia a livello culturale che e a livello geografico. La superficie molto ampia e i percorsi già esistenti definiti dagli elementi artificiali e da quelli naturali segnano già una linea molto chiara e precisa di come il progetto possa essere inserito in un contesto di così pregio e con così tanta storia da risultare quasi intoccabile. E' proprio il disegno di tali segmenti a determinare la matrice di progetto, un percorso che si addentra nel parco partendo dall'esterno attraverso una serie di attività a servizio del pubblico che rappresentano un vero e proprio filtro tra l'esterno pubblico e l'interno privato ma anche e soprattutto un diaframma tra la caoticità del turismo estivo appena fuori dalle mura del parco e la quiete quasi surreale che si respira all'interno del Parco. Il progetto risulta essere un museo all'aperto che passeggia tra le rovine creando un ponte tra passato e presente e funge da vero e proprio centro di interesse tra la località marittima e l'itinerario della Magna Grecia che parte da Taranto trovando spazio nel famoso Museo Archeologico Nazionale situato proprio nella città.

L'idea nasce proprio dallo studio delle rovine, il tracciato ancora visibile che si suppone collegasse in un primo momento la Pars Urbana e le Grandi Terme e successivamente terminasse dentro al bunker in epoca più recente ha suggerito l'idea di

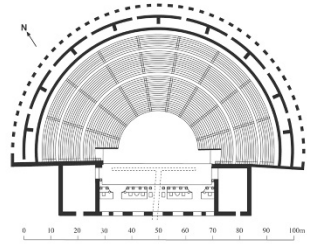
forme aperte, permeabili, semplici e regolari che ricostruissero in un certo senso quelle passeggiate panoramiche che hanno fatto sì che in epoca romana fosse scelta proprio Saturo proprio come dimora estiva. Un affaccio sul mare cristallino che in ogni suo punto offre visuali e orizzonti sempre diversi. Ciò dipende dall'altitudine stessa dei vari elementi ma anche dalla luce che gioca un ruolo fondamentale.

Per quanto riguarda la forma è stato fondamentale lo studio delle Stoà a partire da quelle più antiche come la famosissima *Stoà di Attalo* fino ad arrivare ad interpretazioni moderne della stessa come *Il Ampliamento di un Padiglione Ordinario di Sapiens Architects* in Francia, 2018.

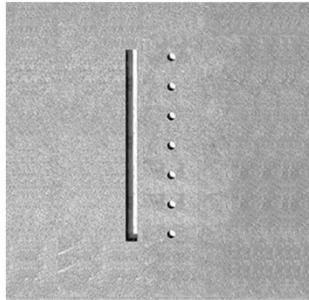
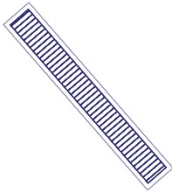
Teatro



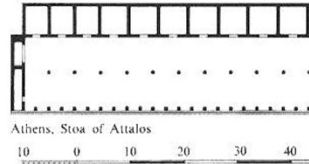
Teatro di Taormina



Stoà



Stoà di Attalo



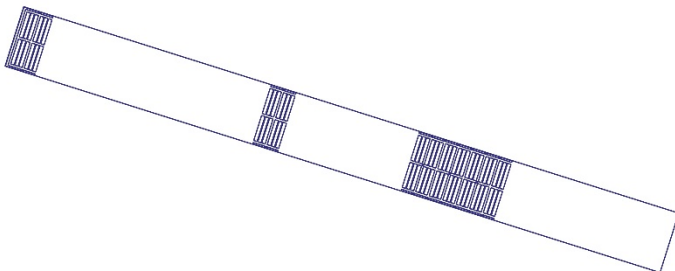
Modulo e materiali



Estensione di un Padiglione Ordinario, Sapienza

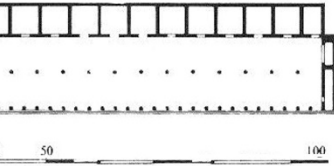


Copertura



Museo di Santo Tirso, Souto e Siza 2016, Porto





ens Architects, 2018, Francia.



ortogallo



















Demolizioni

Il primo passo è rappresentato dalla demolizione di alcuni elementi del Parco che risultano dismessi come ad esempio l'edificio seminterrato adibito a servizi igienici, il portale di ingresso, il corpo retrostante la torre considerato pericolante, struttura posticcia, alcuni tratti di muro a secco e la scala di pietra che conduce dalla spiaggia al parco, chiudendo definitivamente l'accesso da ovest, non originariamente consentito. Inoltre sono state rimosse le strutture relative all'Arkeogiochi, già andate in parte distrutte ed alcuni capannoni agricoli situati dove sorgerebbe il Visitor Center, a nord est, subito prima dell'ingresso del parco. L'accesso al lido che avviene anche da una grande rampa che conduce dal piazzale semicircolare al bar viene interrotto e reso possibile soltanto dal parcheggio del Lido con la sua scala in pietra che si inserisce nella rampa in cemento. Quello che è il cancello più esterno d'accesso viene lasciato come accesso di servizio mentre l'ingresso effettivo si sposta ad est, demolendo un piccolo tratto di muro. I percorsi vengono ripensati sebbene quelli esistenti, sterrati, rimangano comunque una possibilità di muoversi liberamente nel parco scendendo dalle passerelle progettate.

Il sistema trilitico governa il progetto e si configura in diversi elementi, con funzioni differenti ma nel rispetto di un modulo unitario. L'intercolumnio e l'interpiano costante in tutti gli interventi si identificano in semplici pergole ricoperte da Buganvilla nei punti più panoramici, come a sud, in portici coperti nei punti di collegamento tra differenti funzioni o in edifici lunghi e stretti che risultano dall'esterno compatti ed ermetici ma che si aprono verso sud con ampie vetrate che riempiono i moduli vuoti e permettono l'ingresso della luce per tutta la durata del giorno.

La stoà quindi, come in origine, funge non solo da percorso coperto e portico ma anche da limite e diaframma fra due parti disegnando lo spazio e progettando l'ambiente aperto come in unico grande complesso di edifici seppure non si tratti di un monolite. E' proprio l'etimologia stessa della parola a suggerire l'itineranza di questo tipo di intervento immaginato come una visita guidata tra storia e natura, pensata per il pubblico, per la didattica e anche per i turisti che si trovano immersi, senza volerlo, in un'oasi di pace e cultura.

Come le antiche stoà l'architettura in questo caso diventa estensione del contesto naturale portandolo all'interno dell'edificio attraverso il collegamento ottico che si crea con esso. Lo spazio interno diventa spazio esterno e viceversa oppure uno spazio tutto nuovo che si interpone tra i due, gli

spazi sono come lunghe gallerie aperte o chiuse che disegnano un percorso. Inoltre fondamentale è il concetto di flessibilità, questo tipo di intervento così essenziale e regolare può avere una riadattabilità maggiore nel tempo proprio per la sua possibilità di servire usi e funzioni sempre diverse. Il “colonnato” del teatro può essere portale monumentale di ingresso ma anche scenografia di uno spettacolo. Gli spazi esterni possono essere cortili o spazi espositivi. I portici possono essere corridoi per gestire la circolazione o antiquaria, e così via.

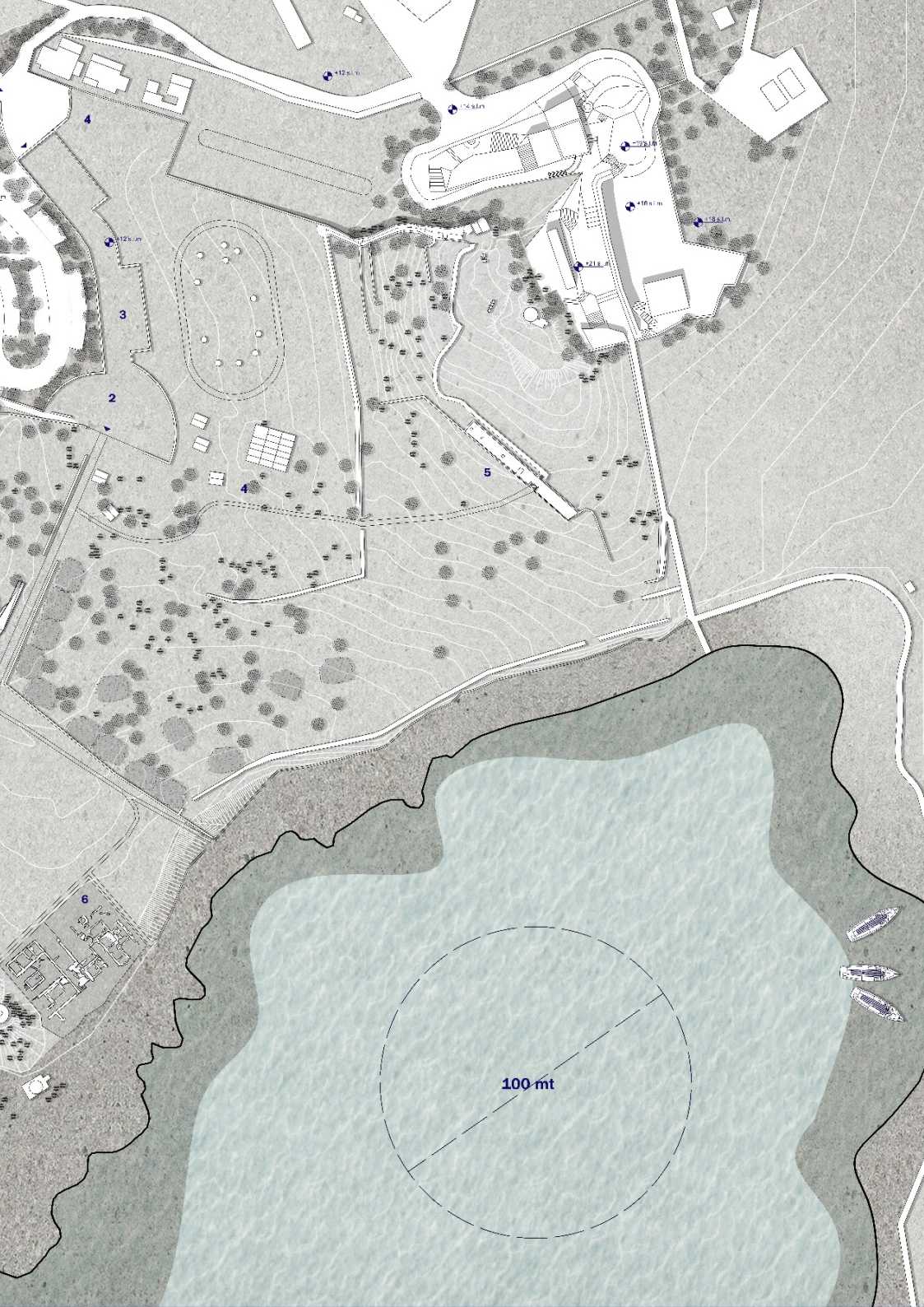








- 1. Torre Saturo 1500
- 2. Ingresso Parco
- 3. Parcheggio Parco
- 4. Parcheggio
- 5. Cisterna tagliata romana
- 6. Villa Romana
- 7. Parcheggio Lido
- 8. Bar Lido





- 1. Torre Saturo 1500
- 2. Ingresso Parco
- 3. Parcheggio Parco
- 4. Parcheggio
- 5. Cisterna tagliata romana
- 6. Villa Romana
- 7. Parcheggio Lido
- 8. Bar Lido





1. Pergola e Recupero Torre
2. Teatro
3. Antiquarium Epoca Greca
4. Accesso e Visitor Center
5. Antiquarium Epoca Romana
6. Passarelle
7. Parcheggio Parco



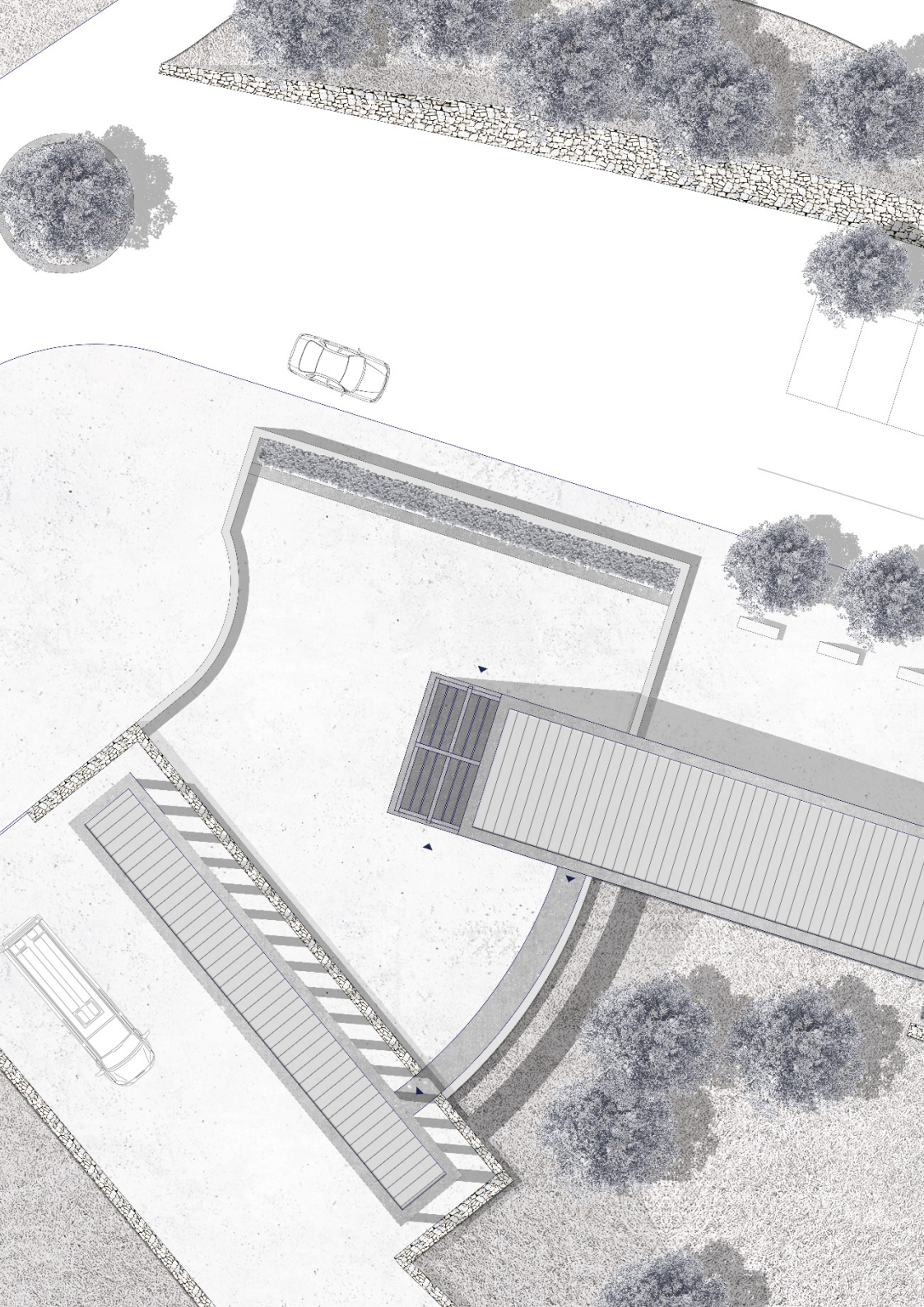
Visitor Center e ingresso

Il primo progetto che si incontra giungendo dalla strada principale che conduce al Parco (Viale Saturno) è il Visitor Center. L'accesso avviene dalla strada a un piazzola adibito a parcheggio del Parco che si differenzia, al contrario dello stato di fatto, dal parcheggio del Lido omonimo, che rimane ad ovest, dove si trova adesso. Il parcheggio a pettine è situato proprio di fronte all'edificio, separato da quest'ultimo da un filare di ulivi che ombreggiano sedute pubbliche. L'edificio si presenta in pianta come un rettangolo lungo e stretto che va a riempire lo spazio antistante il muro a secco che arriva ad una altezza di 2 metri. Lo spessore della "stecca" è di due moduli, circa 6 metri, mentre la lunghezza complessiva si aggira intorno ai 90 metri, in realtà non si tratta di un edificio unico ma di pezzi separati da tratti di portico dai quali avviene l'ingresso. I tre blocchi sono rappresentati da, partendo da ovest verso est, il vero e proprio visitor center, gli uffici e l'amministrazione ed infine il bar. I due portici hanno funzione di ingresso ai vari ambienti e quello del bar, in particolare, funge da spazio all'aperto per i tavolini, con la sua pergola luminosa. Esternamente, verso nord, non ci sono affacci degli spazi chiusi che delimitano completamente il parco come un confine netto, un muro spezzato composto da un arco di cerchio e due segmenti, di altezza 1 metro, si aggancia al muretto esistente creando un

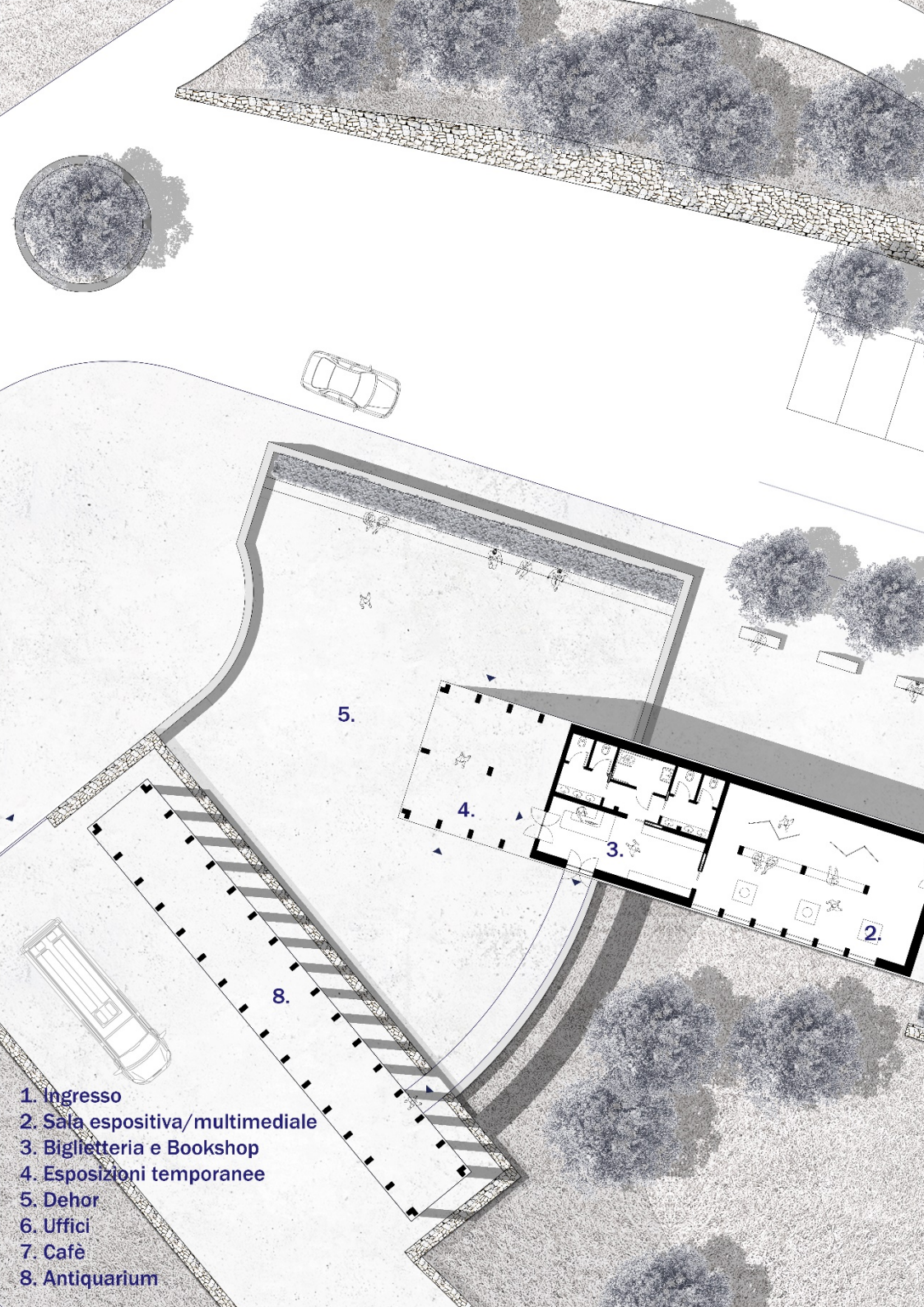
dehor esterno a servizio del Visitor Center che permette di guardare all'interno ma non lo rende accessibile. L'accesso di servizio e carico/scarico si trova invece a nord ovest, dove ora vi è il cancello di accesso, che permette l'ingresso diretto nel viale. Una volta superato l'ingresso dal portico ci si trova in un ambiente alto e stretto in cui il passo è segnato dagli alti pilastri rettangolari. Il primo ambiente è prettamente espositivo pensato per accogliere eventi temporanei o multimediali a servizio, ad esempio, della didattica. Il secondo ambiente invece è occupato dalla biglietteria e dal bookshop, solo una volta superato questo spazio si può raggiungere il dehor esterno oppure proseguire sotto la pensilina curva e raggiungere il primo Antiquarium

Antiquarium Magna Grecia

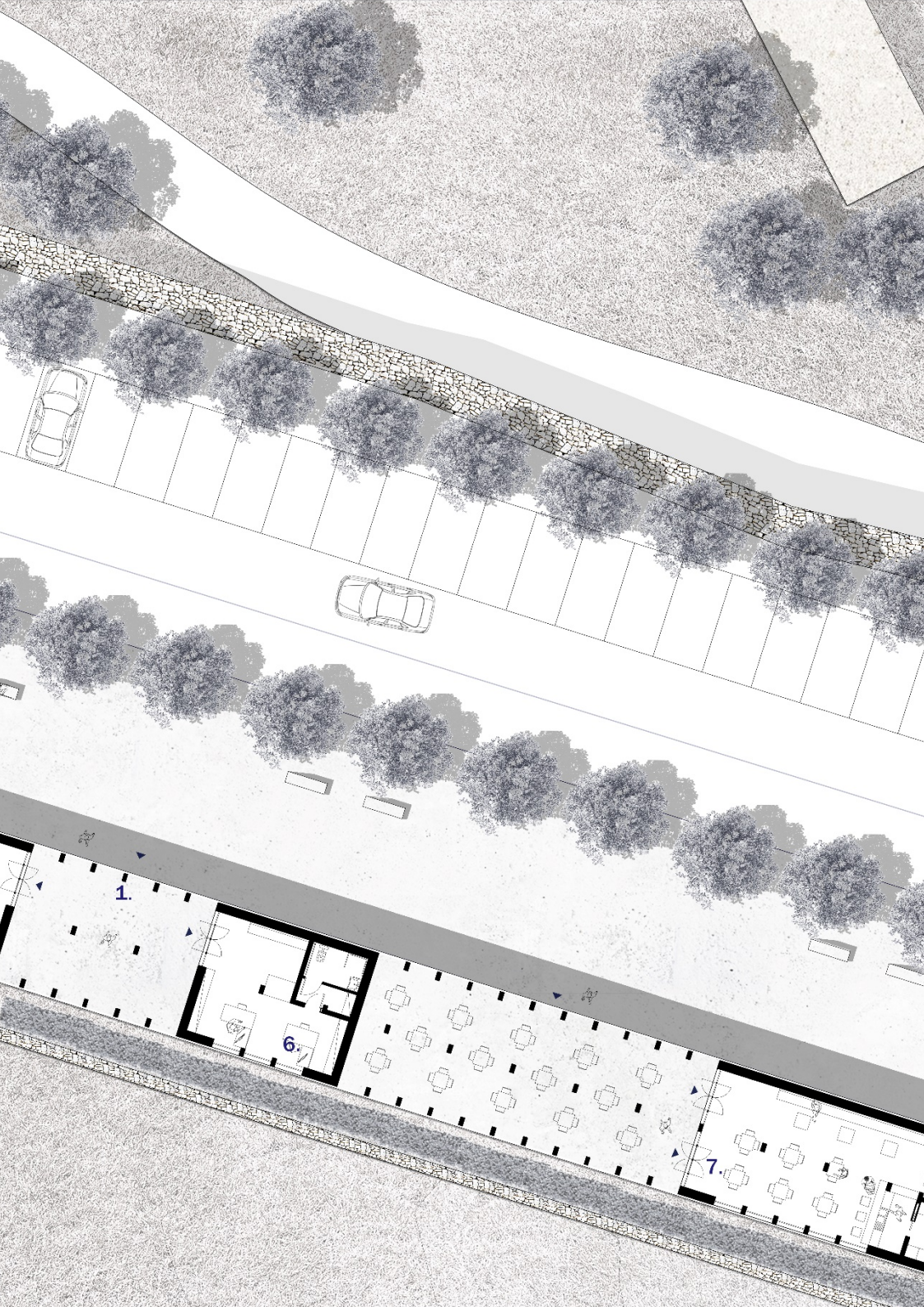
L'antiquarium espone copie di sculture della Magna Grecia e reperti rinvenuti dagli scavi ed oggi esposti al MarTa di Taranto. Un secondo antiquarium si pone affianco all'altro nello spazio definito dal muro a secco che soprattutto in questo punto disegna il terreno con un tratto molto netto e suggestivo, creando due nicchie profonde e lunghe unite da un arco di cerchio. Le due nicchie sono dunque occupate dai due Antiquaria sul loro basamento e la loro copertura aggettante.







- 1. Ingresso
- 2. Sala espositiva/multimediale
- 3. Biglietteria e Bookshop
- 4. Esposizioni temporanee
- 5. Dehor
- 6. Uffici
- 7. Cafè
- 8. Antiquarium



Teatro e accesso al parco

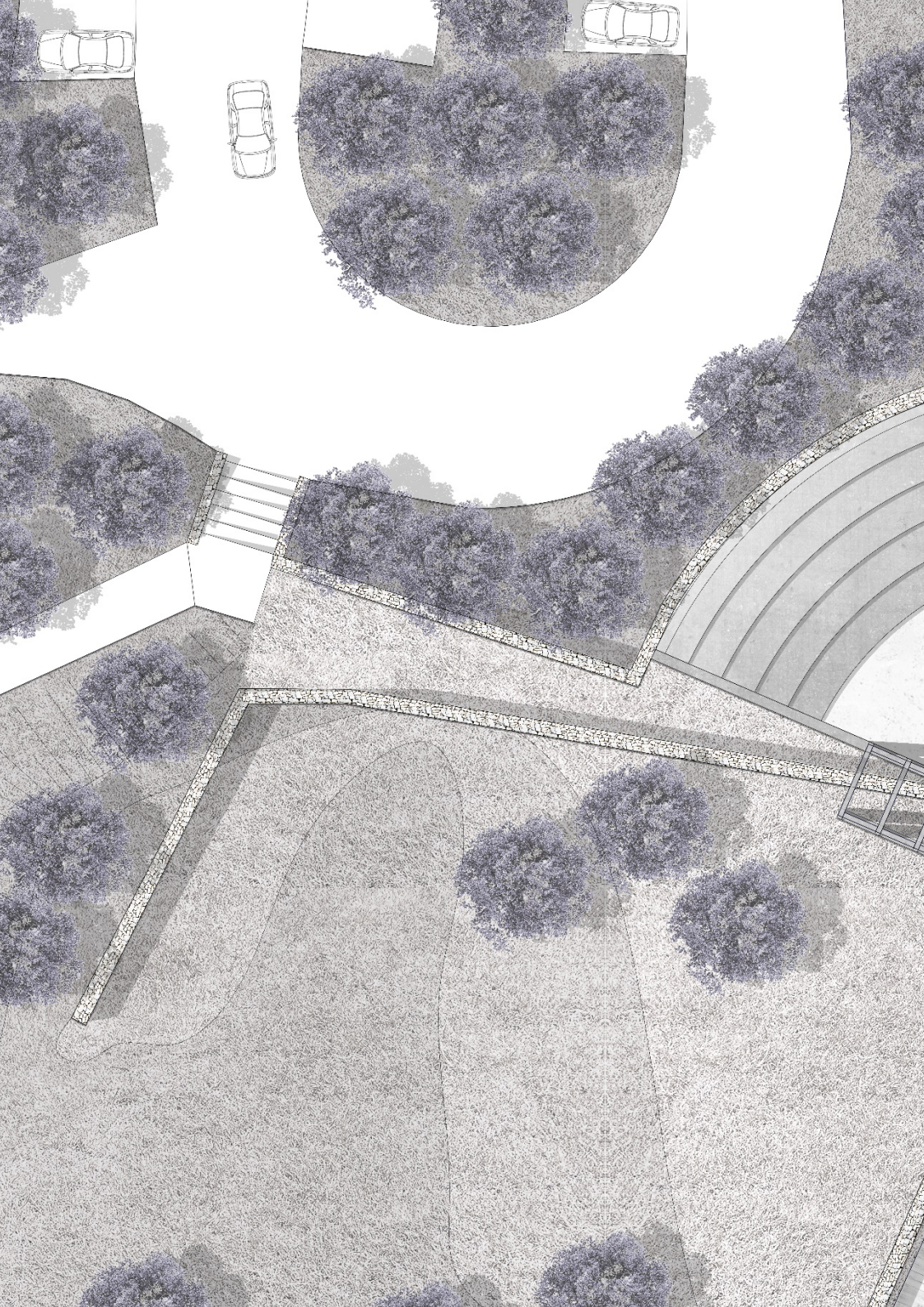
Dal primo antiquarium un grande viale pavimentato e delimitato dai tratti di muretto esistenti conduce a un piazzale semicircolare nel quale si accede al Parco vero e proprio, cuore pulsante dell'area. Questo piazzale, oggi completamente vuoto, viene occupato da una serie di gradoni bassi e profondi che fungono da spazio di sosta ma anche da platea vera e propria per eventi e visite guidate. Ci si trova di fronte ad una scena costituita da un reticolo di travi e pilastri, dal modulo x1,5 che inquadrano, per la prima volta, il mare e l'orizzonte.

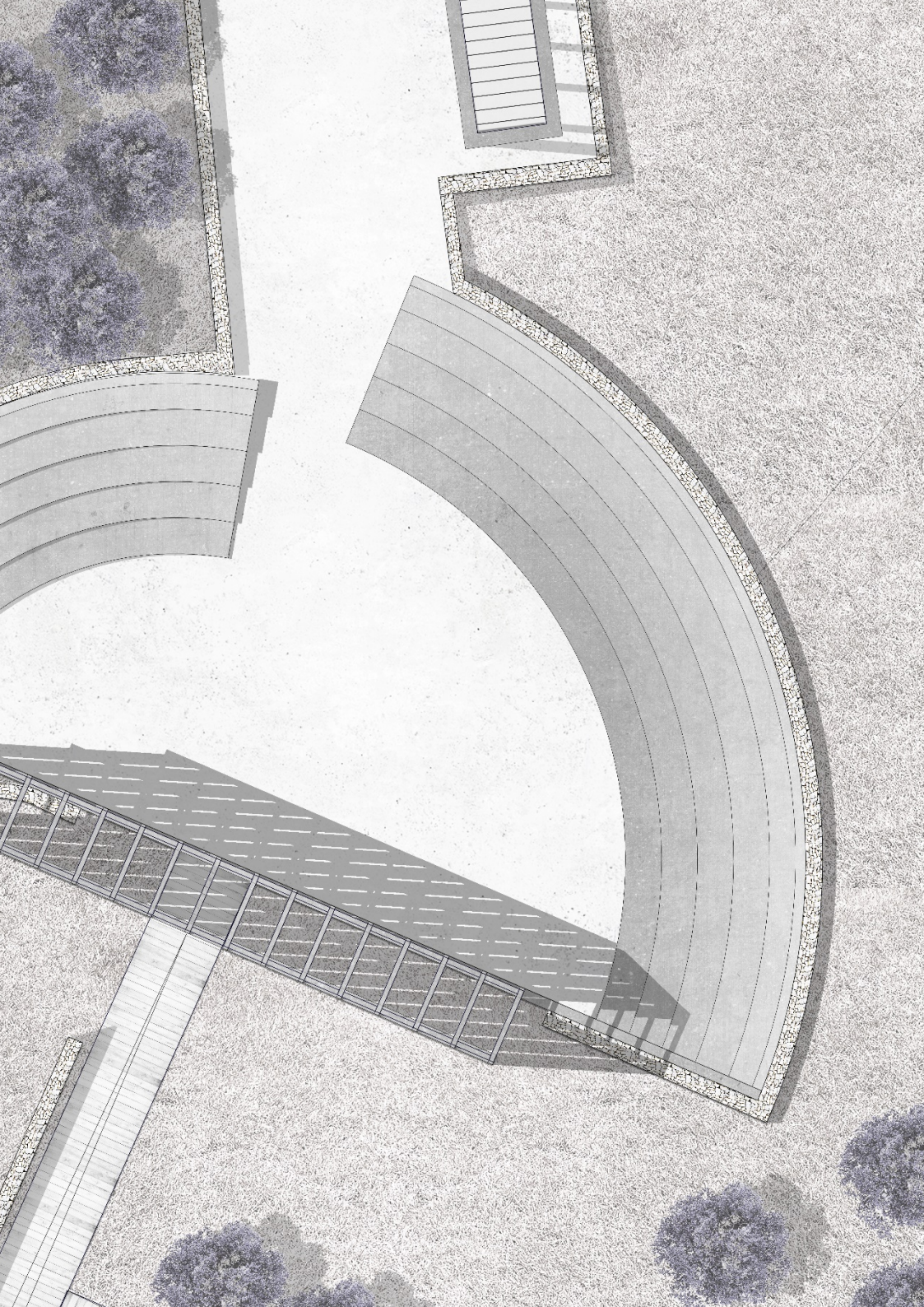
Percorsi

Superato il portale si imbecca un percorso lineare che inquadra visivamente la Torre Saturo, riprendendo la traccia dei percorsi esistenti ma regolarizzandone il tratto.

Le passerelle che corrono all'interno del Parco sono di larghezza differente a seconda che si tratti di percorsi principali o secondari ma sempre nel rispetto del modulo scelto per l'intercolumnio: il percorso principale è modulo x2 quindi 280 cm mentre i secondari sono di 140cm.

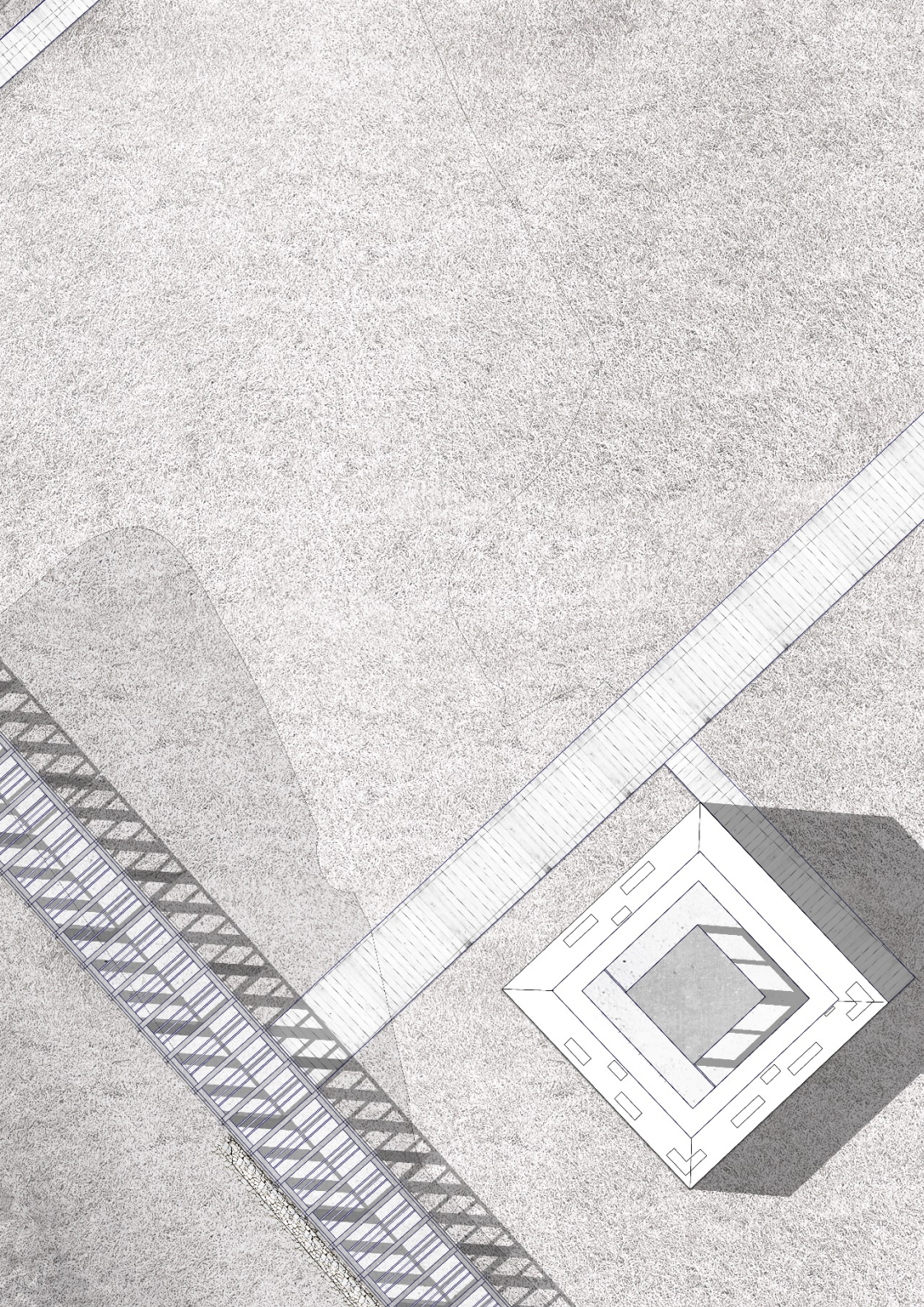
I percorsi seguono l'andamento naturale del terreno e la sua pendenza, alzandosi dal terreno di 10 cm e quindi facilmente accessibili. Il parapetto si trova solo nei punti di affaccio tra i resti delle due ali della villa, il percorso si addentra in esse, spezzandosi e culminando in due spazi rettangolari più ampi.

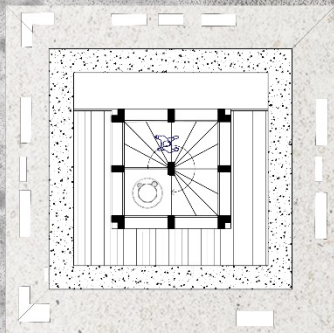




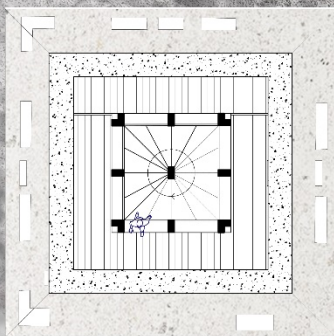
Torre Saturo

Dal Percorso principale si giunge alla maestosa Torre anticorsara voluta dal Vicerè di Napoli durante la dominazione spagnola. L'intervento si basa sugli studi che sono stati effettuati dal Politecnico di Bari quando, nel 2016, è stato presentato il progetto che ha poi vinto il bando di concorso. La torre risulta come svuotata attraverso la rimozione dei due corpi positicci e non originali del 1500: il corpo retrostante e quello superiore. L'accesso alla torre si apre proprio laddove viene demolito il corpo rettangolare retrostante e da esso parte una scala a chioccola ma a base quadrata che culmina in cima raddoppiando l'altezza della torre tronco piramidale e permettendo una vista panoramica su tutto il parco. Il progetto consiste in un reticolo aperto di pilastri e travi che definiscono tre piani. Un primo piano all'altezza del piano nobile della torre conduce su una passerella che gira intorno alla scala e permette di inquadrare le aperture preesistenti della torre. Un secondo piano è rappresentato da quella che sarebbe ora la copertura della torre e i muri preesistenti della stessa fungono da parapetto. Infine, come un'altana romana, la scala sale fino ad un ultimo piano che offre una visuale a 360 gradi e culmina in uno spazio quadrato nel quale porre una lanterna che funga da faro notturno che illumina il mare.

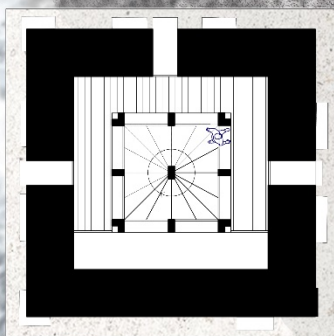




Terzo Piano + 11.5 mt



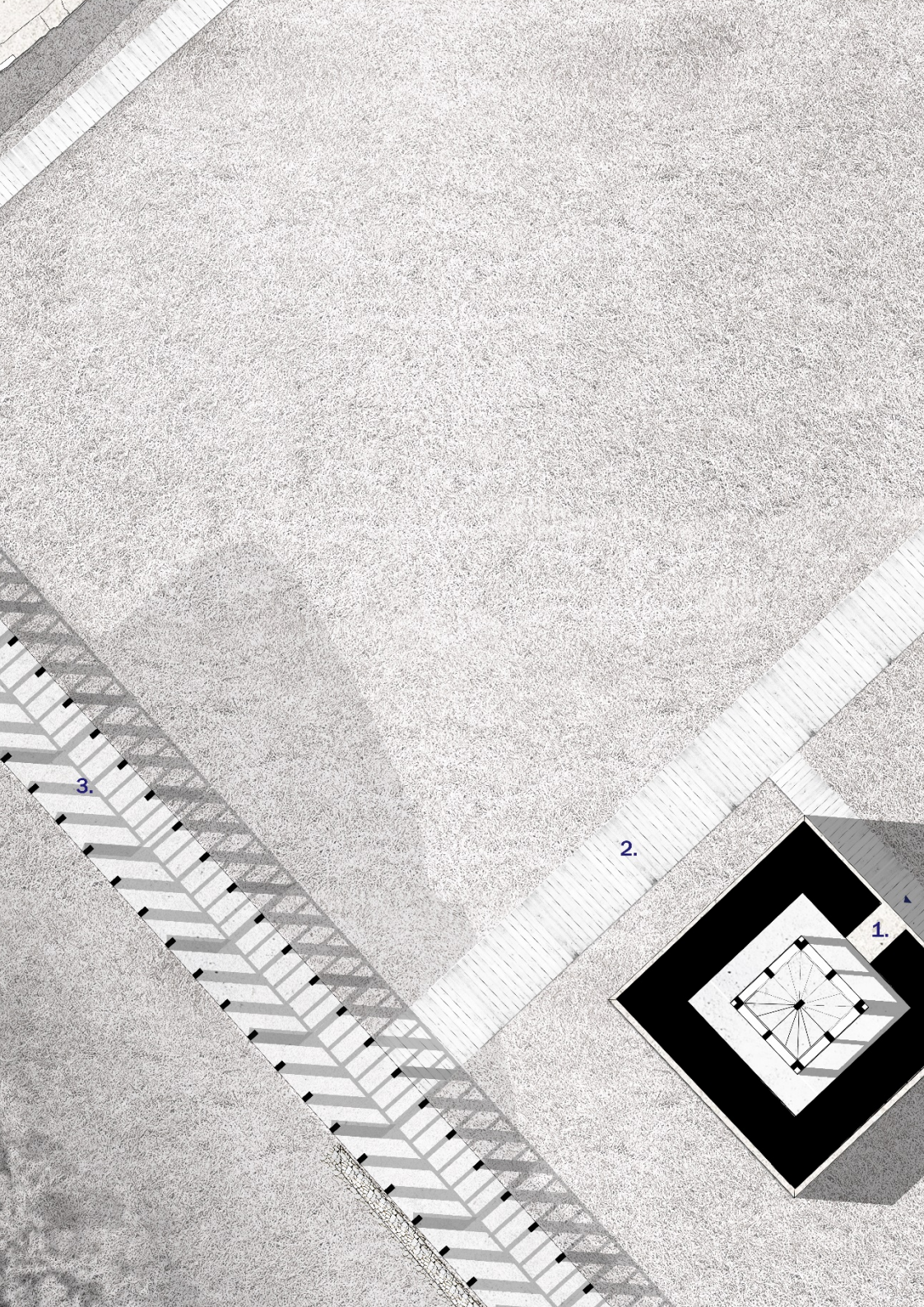
Secondo Piano + 8.6 mt



Primo Piano + 4.3 mt



1. Scala a chiocciola
2. Passerelle
3. Pergola
4. Villa Romana - Terme



3.

2.

1.

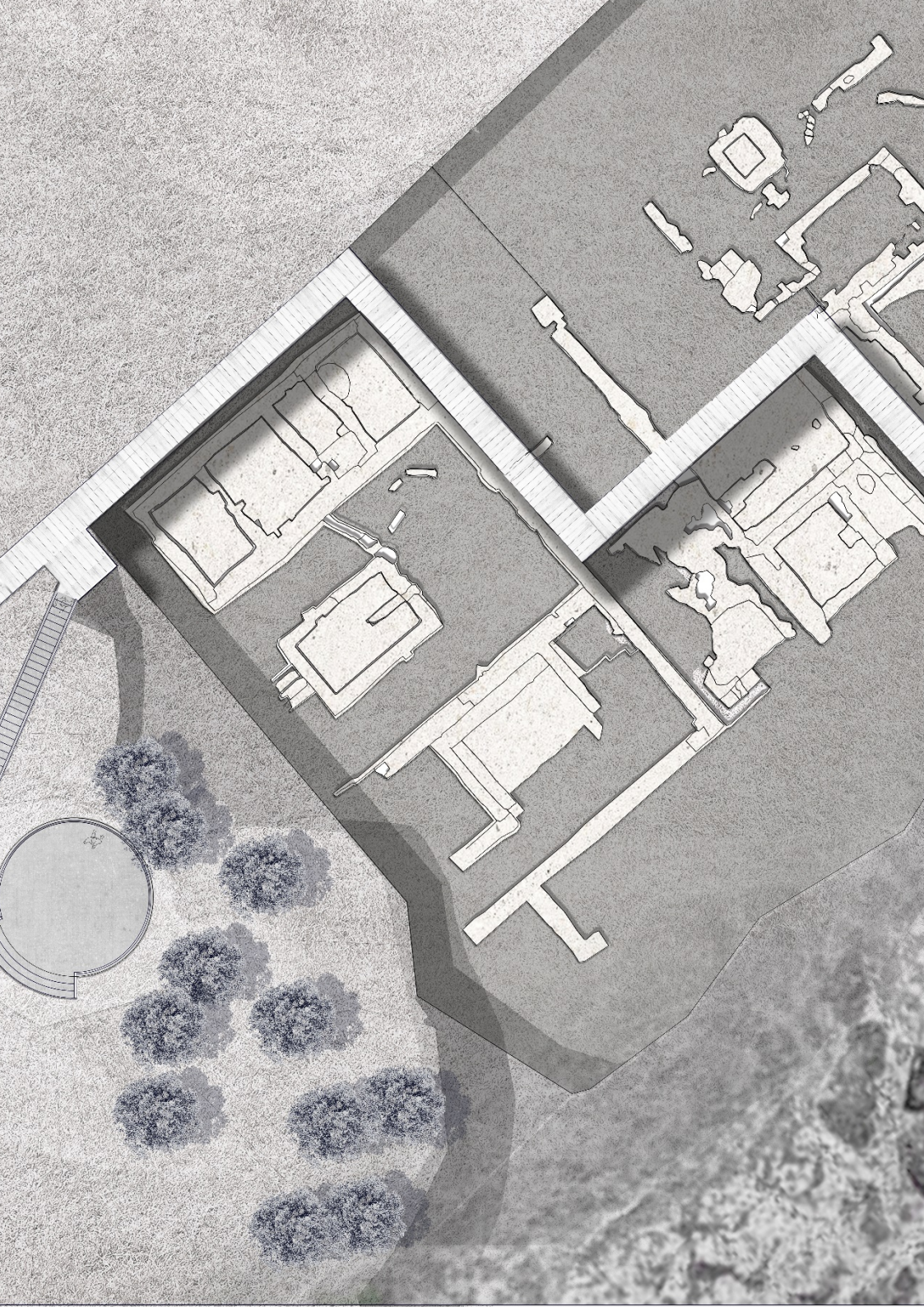
Antiquarium Romano

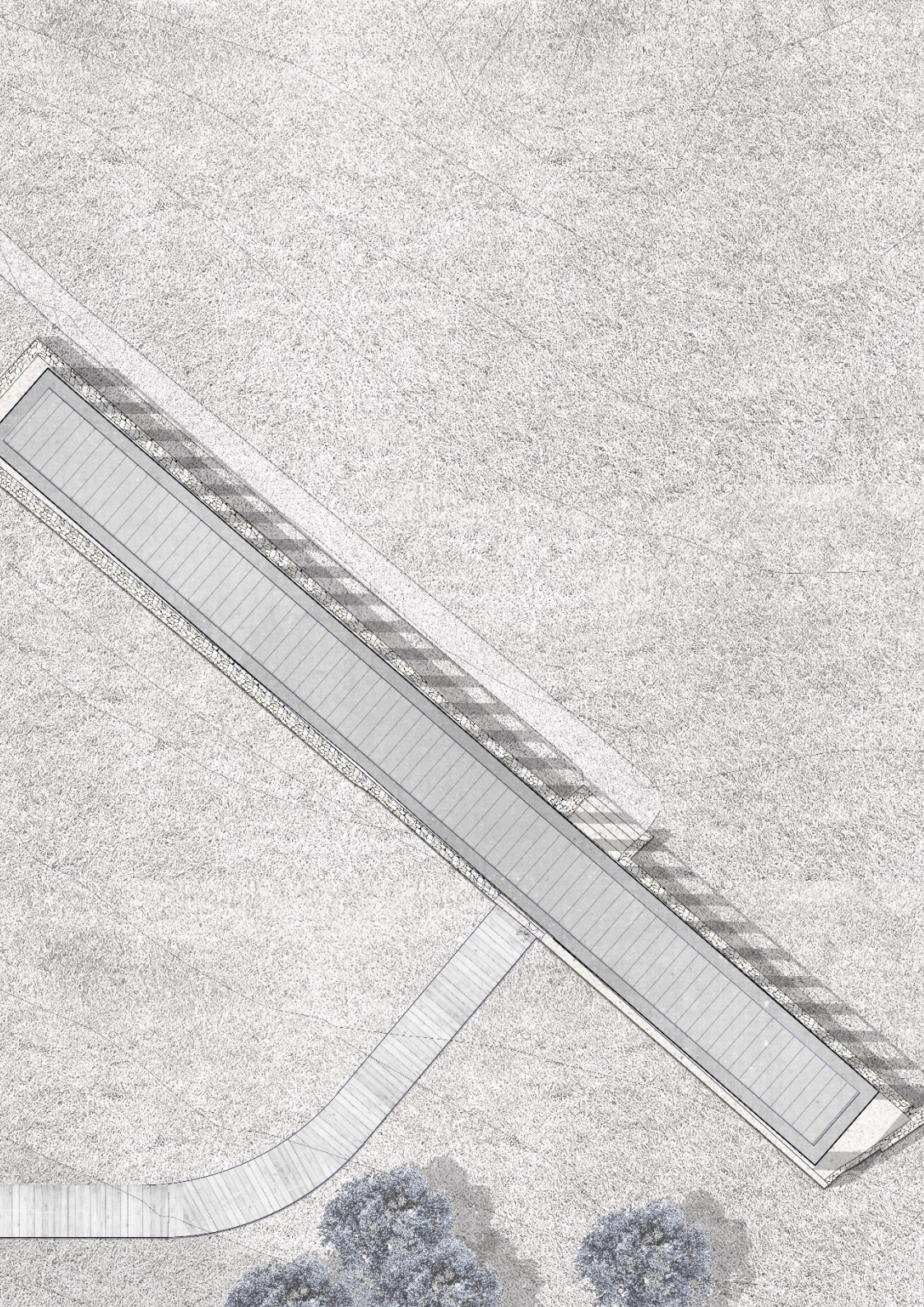
Un altro percorso secondario sale verso l'altura e termina nella cisterna sopra la quale sorge il terzo Antiquarium, questa volta a tema Età Romana. La grande cisterna tagliata è stata oggetto di studio e di numerosi interventi che l'hanno resa agibile, visitabile all'interno e hanno mantenuto integra la copertura voltata visibile sia dall'interno che dall'esterno. Il portico si colloca dunque su quest'ultima col suo basamento alzandosi per 4 metri, in questo mondo risulta visibile anche dalla Torre e dal Bunker.

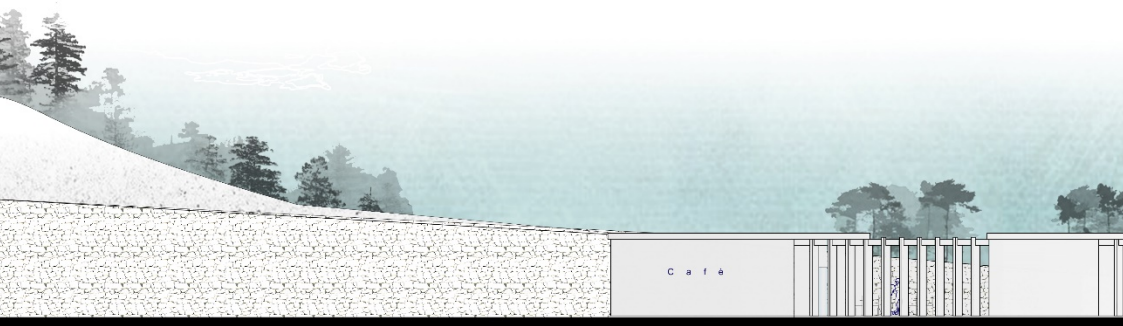
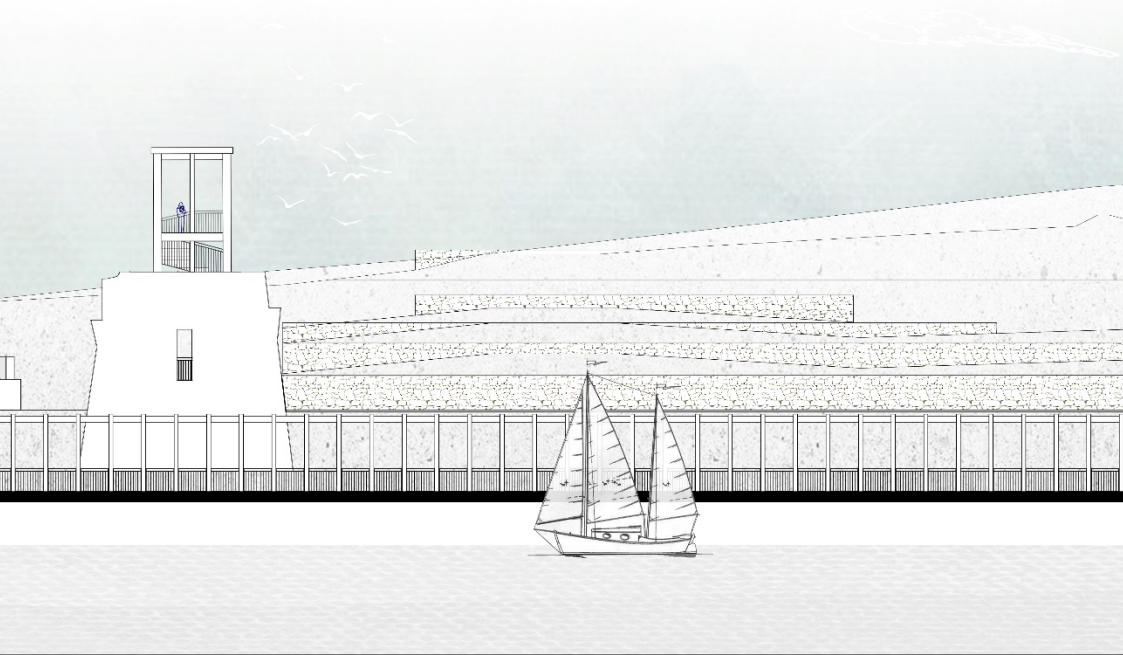
Pergola e Bunker

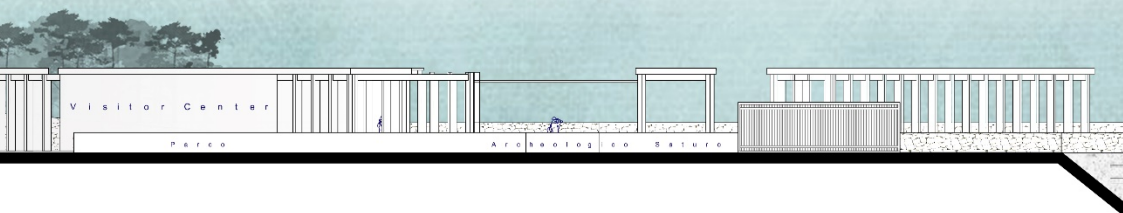
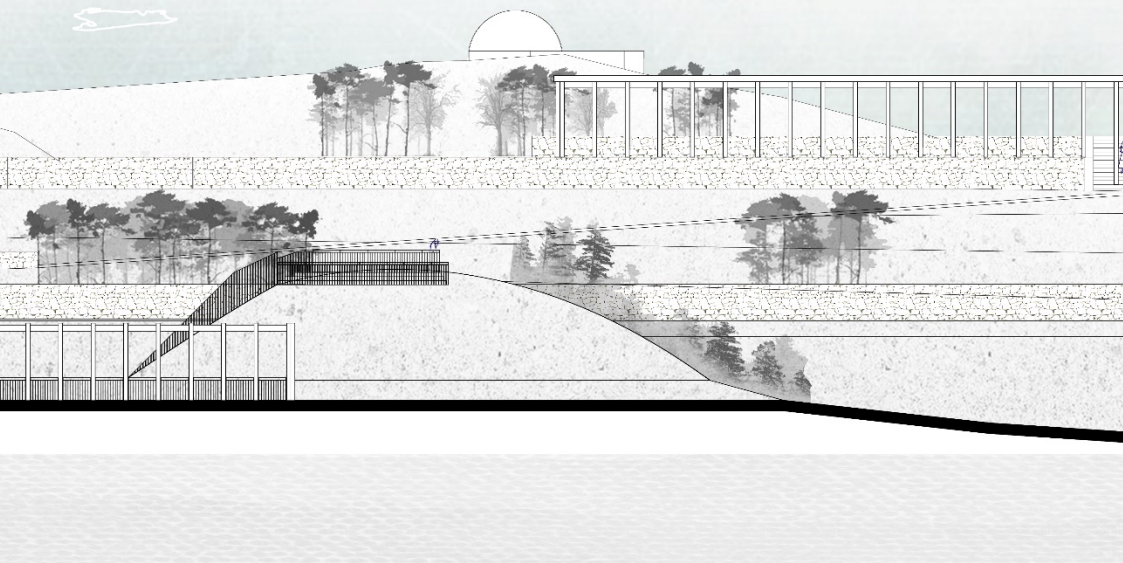
Elemento fondamentale del progetto è la lunga pergola vista mare che domina l'intero paesaggio ricoprendo trasversalmente tutta la larghezza del parco compresa tra le due baie. Essa, non appena entrati nel parco, disegna l'orizzonte inquadrandolo in una serie di cornici rettangolari che inquadrano il mare. Una volta raggiunta si presenta come un lungo corridoio pergolato e luminoso che inquadra visivamente i due lidi. Da essa partono i percorsi per la visita della Villa grazie alle passerelle che si addentrano tra i resti della planimetria della Pars Urbana e delle Grandi Terme, a est, la

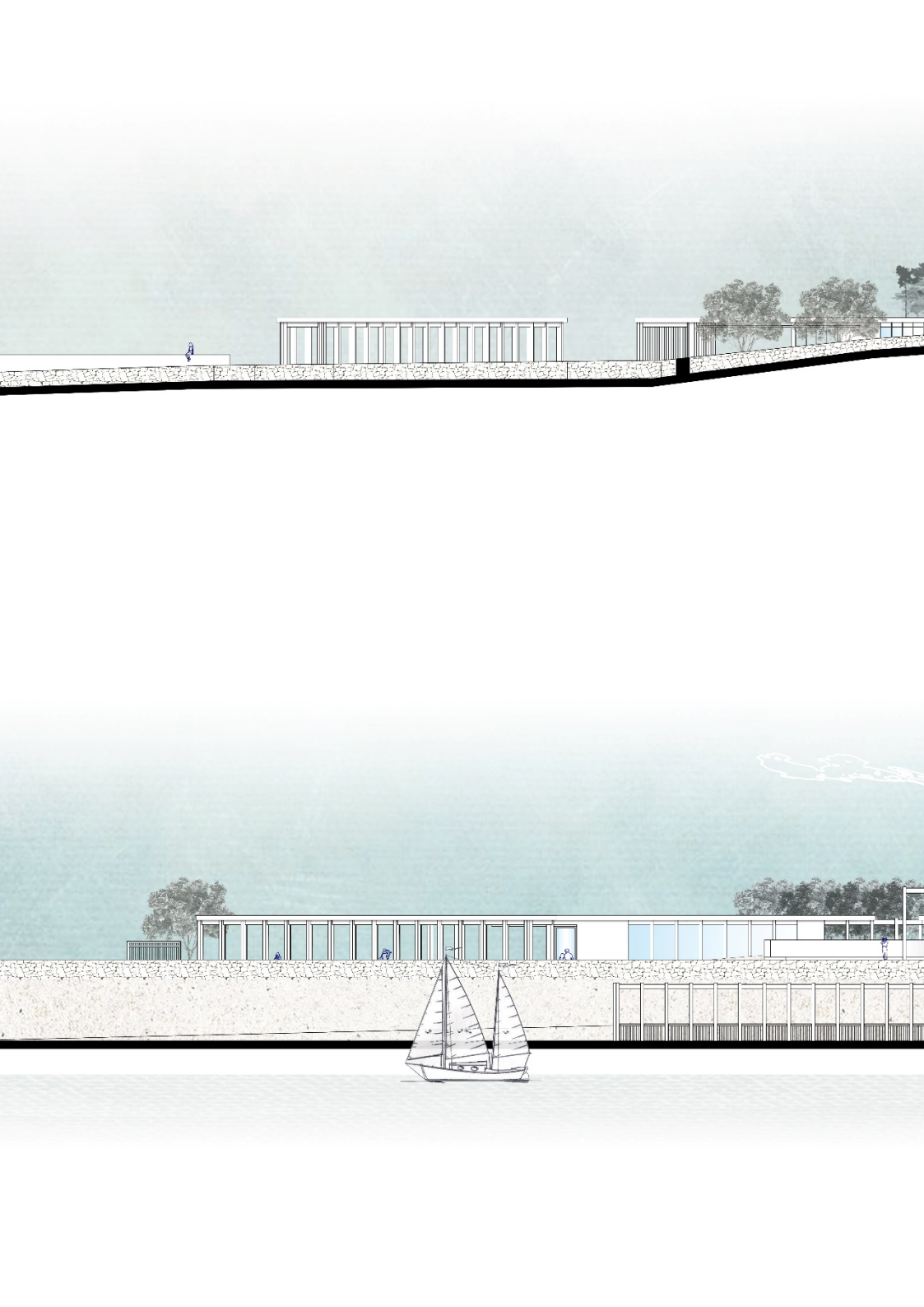
passerella si apre in una pedana da cui parte una scala che conduce al bunker. Il bunker risulta anche oggi visitabile seppur in condizioni da rivedere, il progetto interviene sul parapetto, ora costituito da una semplice rete, e sulla messa in sicurezza del piano di calpestio tramite una pavimentazione uniforme col resto del progetto e la messa in sicurezza della scala di accesso.

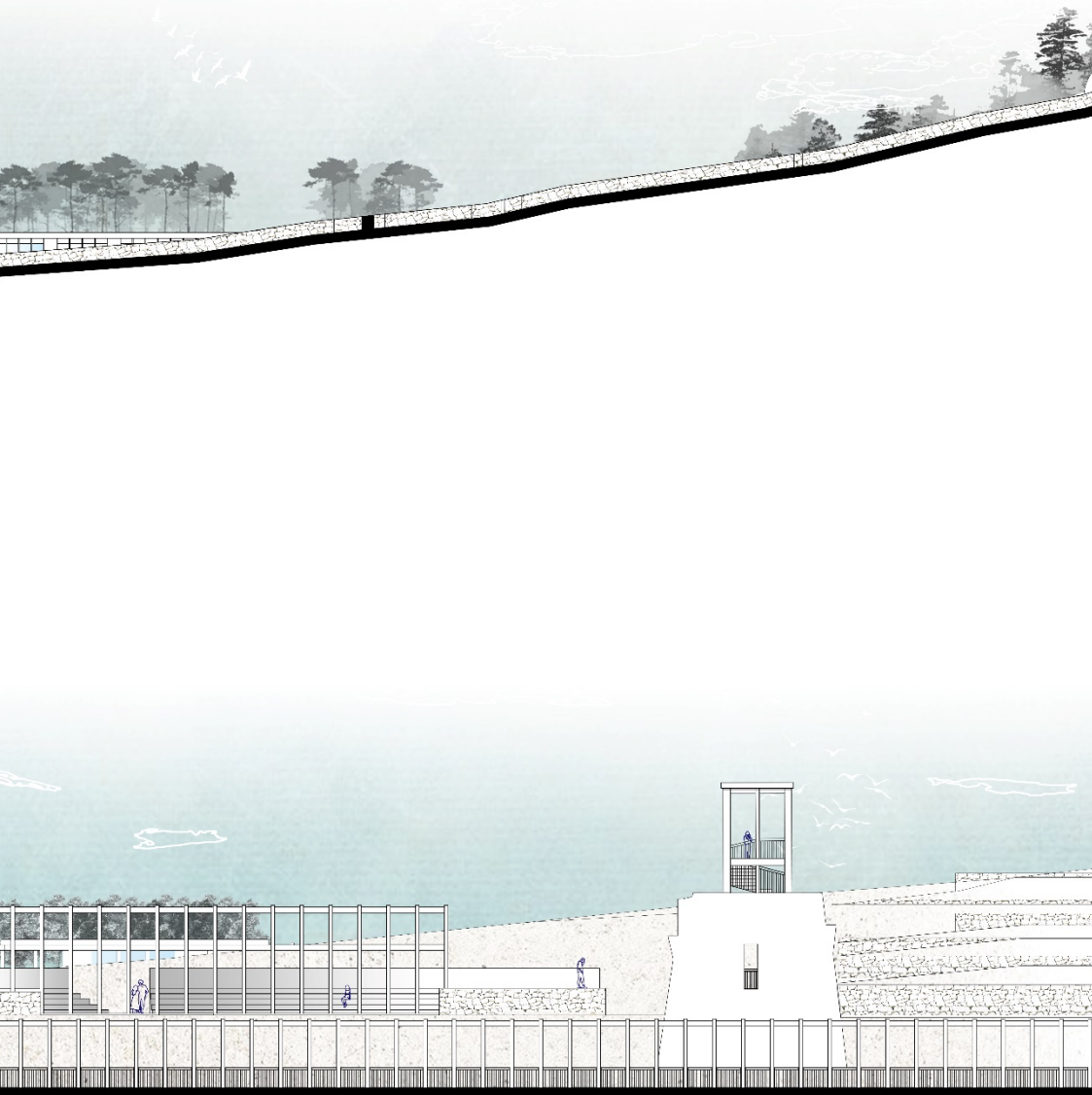


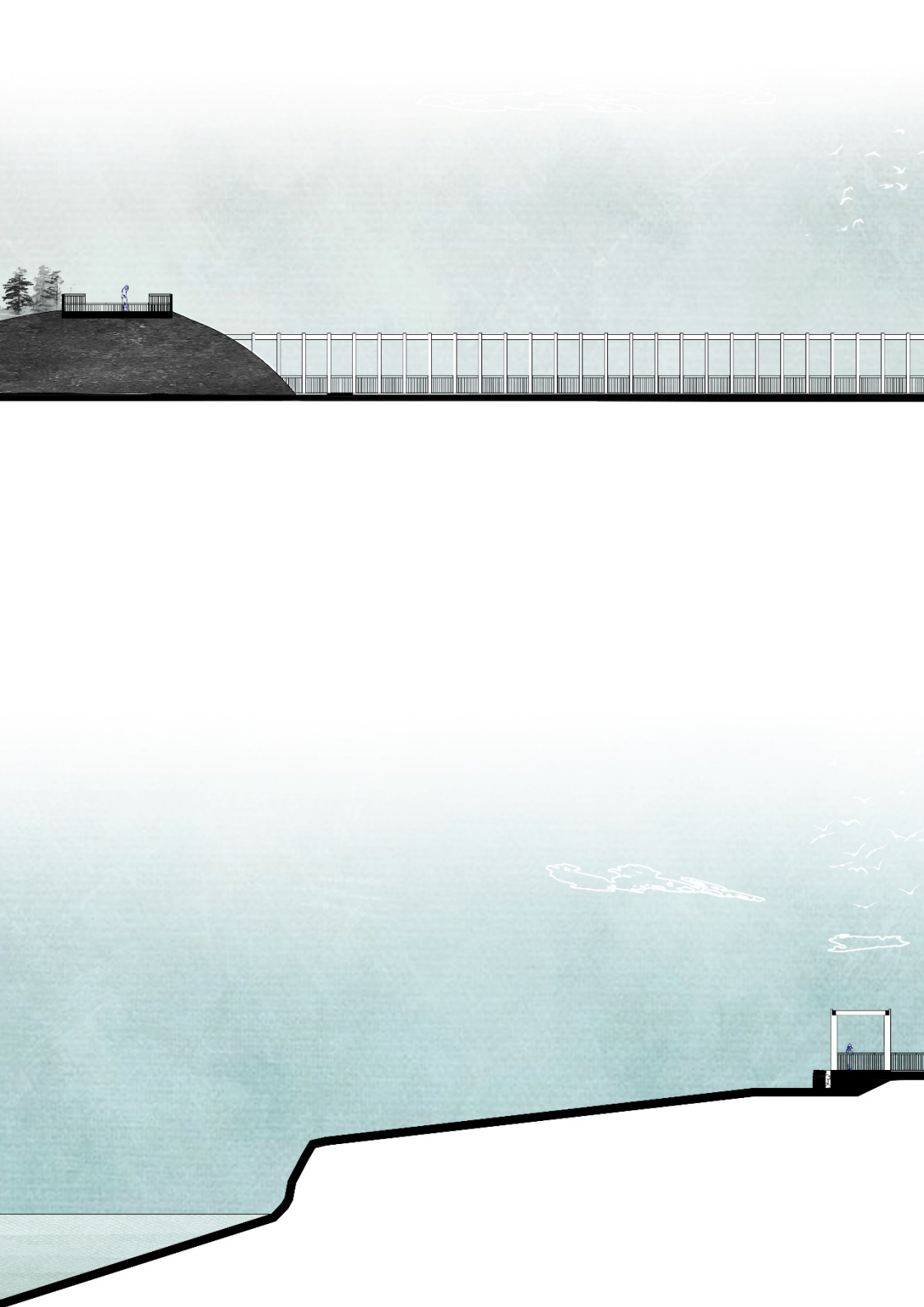














Materiali e sistema costruttivo

I materiali scelti sono cemento e pietra dal colore chiaro che si inseriscono in modo armonioso tra le preesistenze e nella vegetazione rigogliosa.

Tutti gli edifici sono in calcestruzzo con pilastri 20x40 in cemento armato ed un sistema di travi 20x30 che coprono una luce che va da 140 cm a 300 cm nello spessore. Nel caso dell'edificio le travi sono a vista negli ambienti interni e esternamente il solaio è completato da una copertura leggermente aggettante del medesimo materiale.

Dove l'edificio si apre in pergola il tetto viene sostituito da assi in legno bianco alte 30 cm e spesse 5 cm che si susseguono ad una distanza di circa 40 cm. Il basamento è di 10 centimetri e si collega in prossimità dell'accesso alla pavimentazione del "corridoio" all'aperto che conduce all'ingresso vero e proprio del parco, cromaticamente basamento e pavimentazione si differenziano per il colore più chiaro di quest'ultima, in pietra.

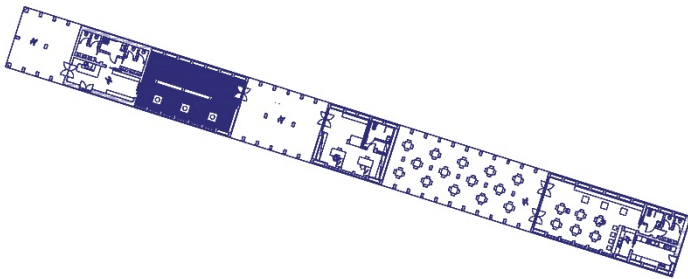
Le passerelle che corrono all'interno del parco sono invece ottenute dalla disposizione di assi in legno dipinto di bianco identiche a quelle della pergola sostenute da profili HEA100.

Il parapetto si innesta sui percorsi così come in alcuni punti della pergola più grande ed è costituito da bacchette in ferro

color antracite del diametro di 2 cm distanti 10 cm con due piattine, inferiore e superiore, anch'esse di 2 cm.

Collezione

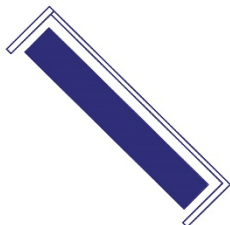
Gran parte dei reperti della Magna Grecia e provenienti da questa area e dalle aree limitrofe sono conservati al Museo MarTa, gli Antiquaria sono adibiti all'esposizione di copie di tali reperti all'aperto mentre il Visitor esporrebbe opere custodite come i pavimenti musivi che sono attualmente interrati perché non trasportabili a Taranto, la famosa moneta trovata proprio nella Villa Romana. gli oggetti portati alla luce dagli scavi che si sono susseguiti a partire dagli anni 50 come i reperti delle favisse trovati sotto al santuario della Acropoli o i blocchi isodomici dell'Acropoli. Inoltre questo spazio sarebbe destinato a contenuti video multimediali che raccontano la stratificazione storica del Parco, oltre che un'ingente raccolta fotografica.



Visitor Center, sala espositiva e multimediale

Reperti del Sito Archeologico

1. Moneta delfiniere Taras
2. Ceramica del neolitico
3. Idolo miceneo
4. Frammenti terracotta neolitico
5. Fibbia per cintura
6. Testa votiva
7. Frammenti terracotta neolitico
8. Frammenti terracotta neolitico
9. Frammenti terracotta neolitico
10. Frammenti terracotta neolitico
11. Resto funerario



Antiquarium

Copie Museo MarTA

1. Giovane togato romano
2. Frammento funerario
3. Testa femminile greca
4. Resto funerario













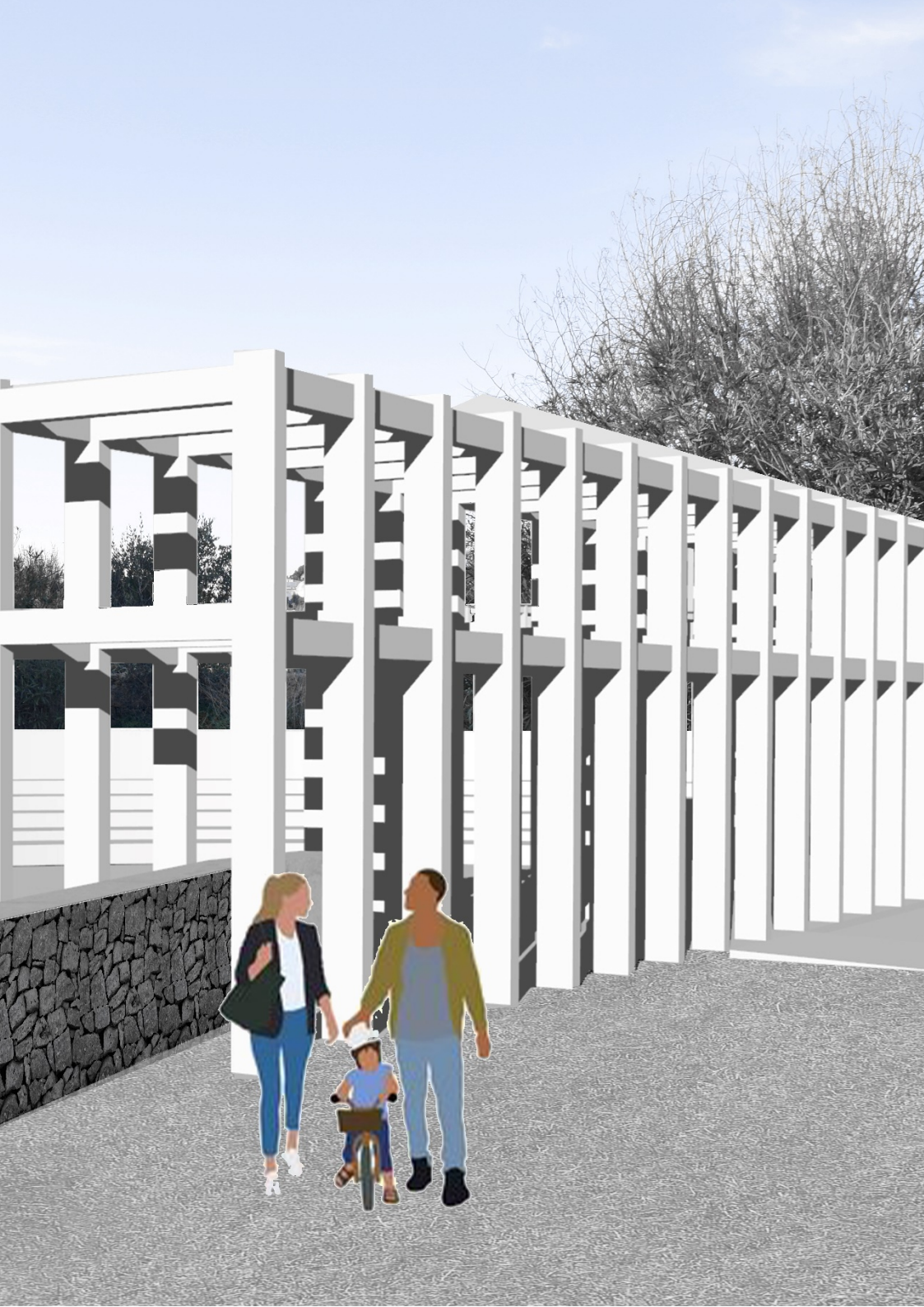




















LA NUOVA VITA DEL PARCO

Il progetto mira a dare una vita completamente nuova al Parco riportandolo alla luce in tutta la sua meravigliosa ricchezza. Nel sito si intrecciano armoniosamente cultura, svago, natura, didattica e panorama come un museo che si districa in mezzo al verde ma che prevede una coesistenza di numerose attività. L'attrattività del luogo è potenziata da una maggiore accessibilità e da una totale messa in sicurezza dell'area archeologica rendendone piacevole la circolazione all'interno ma senza rinunciare all'iter disperso che fa scoprire le rovine poco alla volta in base al punto in cui si colloca, in base alla luce ed all'altezza.

I punti panoramici aumentano, andandosi ad aggiungere al bunker esistente in un movimento sempre più ascensionale che culmina all'interno della Torre, esternamente riportata all'antico splendore ed interamente involucro svuotato. La villa risulta visitabile dall'interno come se si camminasse tra le mura della planimetria tracciata sul terreno, la cisterna diventa portico che crea suggestive visuali verso il tramonto e gli interstizi risultanti dai tratti di muro a secco vengono riempiti da antiquaria aperti. Il Visitor Center e la pergola sono idealmente le due porte del parco, il primo si pone come portale d'accesso all'area e carta d'identità multimediale del parco, mentre la seconda diviene una terrazza allungata sul mare che si perde nell'orizzonte. In mezzo il grande Teatro open air funge da filtro tra spazio espositivo e sito archeologico permettendo di accogliere la folla per eventi culturali e spettacoli a tema.

Il progetto con le sue forme chiare disegna il terreno in un unico percorso mentre la naturale pendenza del terreno rende anche dal lido visibili gli interventi ex-novo che appaiono come punti di riferimento.

L'obiettivo principale è che il Parco riconquisti il ruolo che ha sempre avuto nella storia con la sua ricchissima e vasta stratificazione storica e che funga da riferimento per tutta la provincia di Taranto in collegamento alle numerose iniziative già esistenti che comprendono Taranto Sotterranea coi suoi resti di colonia della Magna Grecia.

Proprio lì, dove tutto ebbe inizio.

