

Il Muro e lo Scavo: “Civitas Solis”

Antonio Conte

DiCEM Dip. delle Culture Europee e del Mediterraneo: Architettura, Ambiente, Patrimoni Culturali, Università della Basilicata
E-mail: antonio.conte@unibas.it

The Wall and the Excavation: “Civitas Solis”

“A hill rises in the high countryside, on which the greater part of the city is located; but its circles reach a great distance beyond the roots of the mountain [...] but, due to its elevation, it has more dwellings than if it were on the plain. The city is divided into seven very large circles named after the seven planets, and from one to the other there were four roads and four gates leading to the four corners of the world” (Campanella, T. (1602) La città del Sole, pp. 3-4; online version of the Biblioteca Comunale di Trento).

The city of Canosa di Puglia represents one of the most significant cases of a historic city, with deep roots and memories, and artifacts belonging to the pre-Roman era. Its geographical position intersects the Via Traiana and positions the city as a crossroads of ancestral triangulations and worship: to the north of the city is the Baptistery of San Giovanni, to the east is the Temple of Jupiter, to the south is the Basilica of San Leucio, and facing west are the entrances to the Lagrasta and Fullonica hypogea, which allow the sun to enter deeply, beyond the threshold, illuminating the underground chambers and funerary objects. These evidences show how the design concept and settlement logic refer to an idea of the foundation of “Civitas Solis” with visions between excavation and construction, between the physical and the metaphysical, and between the sun and its shadow.

The architectural evidences and archaeological remains mark and shape the development of the urban layout, but in the modern era, in this predominantly rural territory, the strong urban expansion has severed the long dialogue between past and present, forming archaeological areas swallowed up by daily urban dynamics, constituting lost islands and revealing an intense network vision of pieces and fragments, types and forms, juxtapositions and antinomies. The project finds in the spirit of the archaeological islands the metaphor of the city as an archipelago, islands that relate to the city over time, through the echoing of parts, in a single large whole: “The Archaeological Park” of the city of Canosa di Puglia.

The design proposal is structured to document and ensure a defined and clear understanding of the archaeological evidence for future visitors of the Park, starting from the case of the Lagrasta and Fullonica Hypogea: the best-preserved and most well-known funerary architecture of the Daunian necropolis. The project includes an intervention of recomposition and enhancement, also digital, of the archaeological area.

The design of “Civitas Solis” describes an interactive urban park within the dense fabric of the

“Sorge nell’alta campagna un colle, sopra il quale sta la maggior parte della città; ma arrivano i suoi giri molto spazio fuor delle radici del monte [...] ma, per la levatura, più abitazioni ha, che si fosse in piano. È la città distinta in sette gironi grandissimi nominati dalli sette pianeti, e s’entra dall’uno all’altro per quattro strade e per quattro porte alli quattro angoli del mondo spettanti” (Campanella T. (1602) *La città del Sole*, pp. 3-4. Versione in rete dalla Biblioteca Comunale di Trento).

La città di Canosa di Puglia rappresenta uno dei casi più significativi di città storica, avente radici e memorie profonde, con manufatti appartenenti all’epoca pre-romana. La sua posizione geografica, incrocia la Via Traiana, e pone la città come crocevia di triangolazioni ancestrali e di culto: a nord della città il Battistero di San Giovanni, ad est il Tempio di Giove, a sud la Basilica di San Leucio e rivolti ad ovest, gli ingressi agli ipogei Lagrasta e della Fullonica che permette al sole di entrare in profondità, oltre la soglia, illuminando le camere ipogee e i corredi funerari. Queste evidenze mostrano come la concezione progettuale e la logica di insediamento si rifà a un’idea di fondazione di “Civitas Solis” con visioni tra scavo e costruzione, tra fisico e metafisico e tra il sole e la sua ombra. Le evidenze architettoniche e le preesistenze archeologiche segnano e disegnano lo sviluppo dell’impianto urbano, ma nell’epoca moderna, in questo territorio prevalentemente rurale, la forte espansione edilizia ha reciso il lungo dialogo che vi era tra passato e presente formando così delle aree archeologiche, fagocitate dalle quotidiane dinamiche urbane costituendo isole perdute, restituendo una visione di rete intensa di pezzi e di frammenti, di tipi e forme, di accostamenti e antinomie. Il progetto trova nello spirito delle isole archeologiche la metafora della città come arcipelago, isole che si relazionano con la città nel tempo, attraverso il riecheggiamento di parti, in un unico grande insieme: “Il Parco Archeologico” della città di Canosa di Puglia. La proposta progettuale si struttura nel documentare e garantire ai futuri visitatori del Parco una definita e chiara comprensione delle evidenze archeologiche, a partire dal caso degli Ipogei Lagrasta e della Fullonica: l’architettura funeraria meglio conservata e più nota della necropoli daunia. Il progetto prevede un intervento di ricomposizione e valorizzazione, anche digitale, dell’area archeologica. Il progetto di “Civitas Solis” descrive un parco urbano interattivo all’interno della fitta maglia costruita della città, connettore analogico, ponte tra gli affioranti frammenti degli altri luoghi archeologici della città. Esso crea punti di discontinuità a carattere culturale che incrociano antiche percorrenze, direttrici urbane e vie di fuga inediti aggregando in un unico schema compositivo il verde urbano quale elemento catalizzatore per la vitalità e il tempo libero. L’unico dispositivo architettonico progettato è il muro come contenitore di luoghi, che si apre in corrispondenza del fronte di accesso all’area archeologica e diventa filtro grazie all’introduzione di alcuni servizi essenziali in un unico segno architettonico. Nello spazio interno del muro, fruibile grazie al suo spessore, si è progettato sottraendo alla massa tufacea spazi per un punto ristoro e un centro informazioni, seguito da un lungo corridoio aperto in più punti che permette al visitatore di ripercorrere, attraverso il suo allestimento museale, la storia del luogo a diretto confronto con la realtà del parco. La passeggiata nel “muro fruibile” culmina con una

passaggiata in quota che restituisce la possibilità di guardare il parco e gli insediamenti ipogei dall'alto, stabilendo il contatto visivo con il resto della città. La caratterizzazione del muro, la sua composizione e le sue proporzioni compositive, richiamano al percorso inverso a quello naturale del *dromos*, anziché scendere verso il buio della necropoli il muro auspica alla risalita verso la luce immaginando un rapporto empatico e metaforico tra buio e luce. L'intervento si completa con l'ausilio di applicativi digitali appartenenti al concetto di realtà estesa, predisposti per garantire ai futuri visitatori anche una esperienza immersiva come strategia di valorizzazione del sito archeologico attualmente in abbandono. Il progetto trova nel riferimento alle isole archeologiche la metafora della città come arcipelago, in modo tale da rendere l'insieme delle parti un unico grande Parco Archeologico e Patrimonio Culturale della città.

Gruppo di Progettazione

Docente: Prof. Arch. Antonio Conte

Tutor: PhD Arch. Roberto Pedone

Team di Lavoro: PhD Arch. Rossella Laera, PhD St. Arch. Emanuela Borsci, PhD

St. Arch. Ali Yaser Jafari, St. Gianluigi De Stradis, St. Giada Vignola

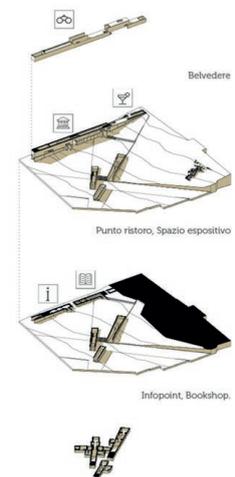
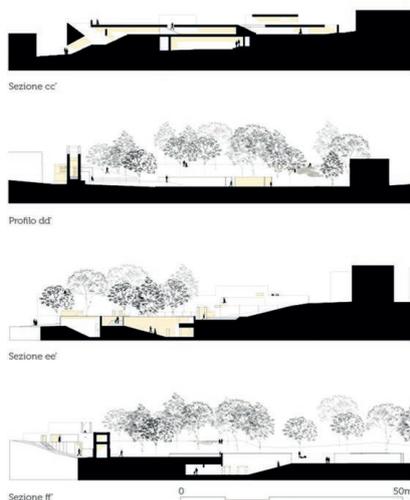
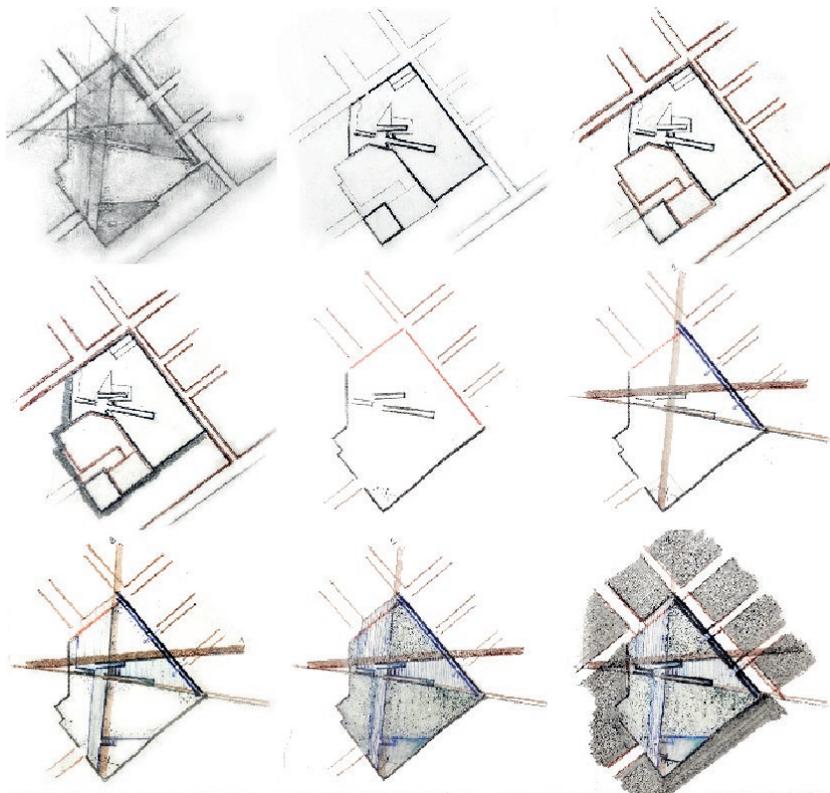
city, an analog connector, a bridge between the emerging fragments of the city's other archaeological sites. It creates points of cultural discontinuity that intersect ancient routes, urban axes, and unprecedented escape routes, combining urban green spaces as a catalyst for vitality and leisure in a single compositional scheme. The only architectural device designed is the wall as a container of spaces, which opens up at the entrance to the archaeological area and becomes a filter thanks to the introduction of some essential services in a single architectural element. Inside the wall, accessible thanks to its thickness, spaces for a refreshment area and an information center have been designed by subtracting from the tuffaceous mass, followed by a long corridor open at multiple points that allows the visitor to retrace, through its museum set-up, the history of the site in direct comparison with the reality of the park. The walk in the "usable wall" culminates in a walk at a height that restores the possibility of looking at the park and the underground settlements from above, establishing visual contact with the rest of the city. The characterization of the wall, its composition, and its proportions recall the inverse path of the dromos, the wall aspires to ascend towards the light, imagining an empathic and metaphorical relationship between darkness and light. The intervention is completed with the use of digital applications belonging to the concept of extended reality, designed to provide future visitors with an immersive experience as a strategy for enhancing the currently abandoned archaeological site. The project finds in the reference to archaeological islands a metaphor for the city as an archipelago, in such a way as to make the ensemble of parts a single great Archaeological Park and Cultural Heritage of the city.

Design Team

Professor: Prof. Arch. Antonio Conte

Tutor: PhD Arch. Roberto Pedone

Working group: PhD Arch. Rossella Laera, PhD St. Arch. Emanuela Borsci, PhD St. Arch. Ali Yaser Jafari, St. Gianluigi De Stradis, St. Giada Vignola



Schemi di progetto_composizione del muro-contenitore

