

università degli studi di **roma tre** - facoltà di **architettura** - a.a.2012-2013
laboratorio di progettazione 1M - prof.: paolo **desideri** - studente: leandro **crisofaro**

workshop

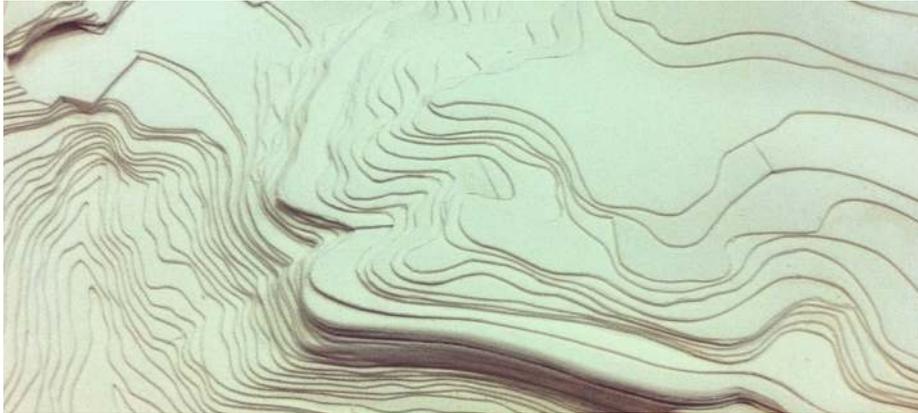
roma3.0

05-12 novembre 2012



tema workshop:

il sito archeologico di OTRICOLI



cenni storici	3
planimetria generale	4
stato di fatto	5
concept progettuale	7
il logo	10
ingresso	11
anfiteatro	15
teatro	22
il modello	26
team	29

cenni storici

Otricoli (in origine Ocriculum, città preromana) è oggi uno dei più importanti siti archeologici, non solo dell'Umbria, ma di tutta l'Italia antica, per la sua estensione, per lo stato di conservazione dei suoi monumenti, e per il suo paesaggio naturale di rara bellezza contornato da una grande varietà di influenze culturali sviluppatesi lungo il fiume Tevere. L'antica città umbra datata fine III e inizio IV secolo a.C., fu costruita su una collina di tufo, che come l'attuale città affaccia sulla valle del Tevere, era protetta e racchiusa da un perimetro murario, costruito anch'esso con grandi blocchi di tufo. La città venne abitata anche in epoca romana, infatti Otricoli divenne città alleata di Roma nel 308 a.C., dopo la battaglia di Mevania in cui giocò un ruolo strategico per la sua posizione; metteva infatti in contatto popolazioni diverse per lingua e cultura: Umbri e Sabini lungo la riva sinistra, Etruschi e Falisci su quella destra. Rappresentava inoltre un punto di scambio tra il fiume e la via Flaminia, realizzata nel 220 a.C., che attraversava proprio il centro della città. La sua importanza crebbe ancora di più verso la fine dell'età repubblicana: divenne una colonia romana, e nella pianura sottostante la collina, in una larga ansa del Tevere venne realizzato un attracco portuale, che con il tempo assunse il nome di "Porto dell'olio", che oggi purtroppo non è più visibile, l'area è infatti ricoperta da alberi e arbusti. La bellezza del sito e di tutta l'area circostante, attirò molti ricchi dall'Urbe, l'area venne trasformata, qualche secolo dopo, in un posto per le vacanze, in cui realizzarono le loro residenze estive Tito Annio Milone, politico della prima metà del I secolo d.C. e Pompea Celerina, la madre di Plinio il giovane, alla fine del I secolo d.C.. Dalla fine del V secolo d.C. Otricoli fu sede vescovile e subì gravi danni al momento delle invasioni barbariche e durante la guerra greco-gotica (535-553 d.C.),

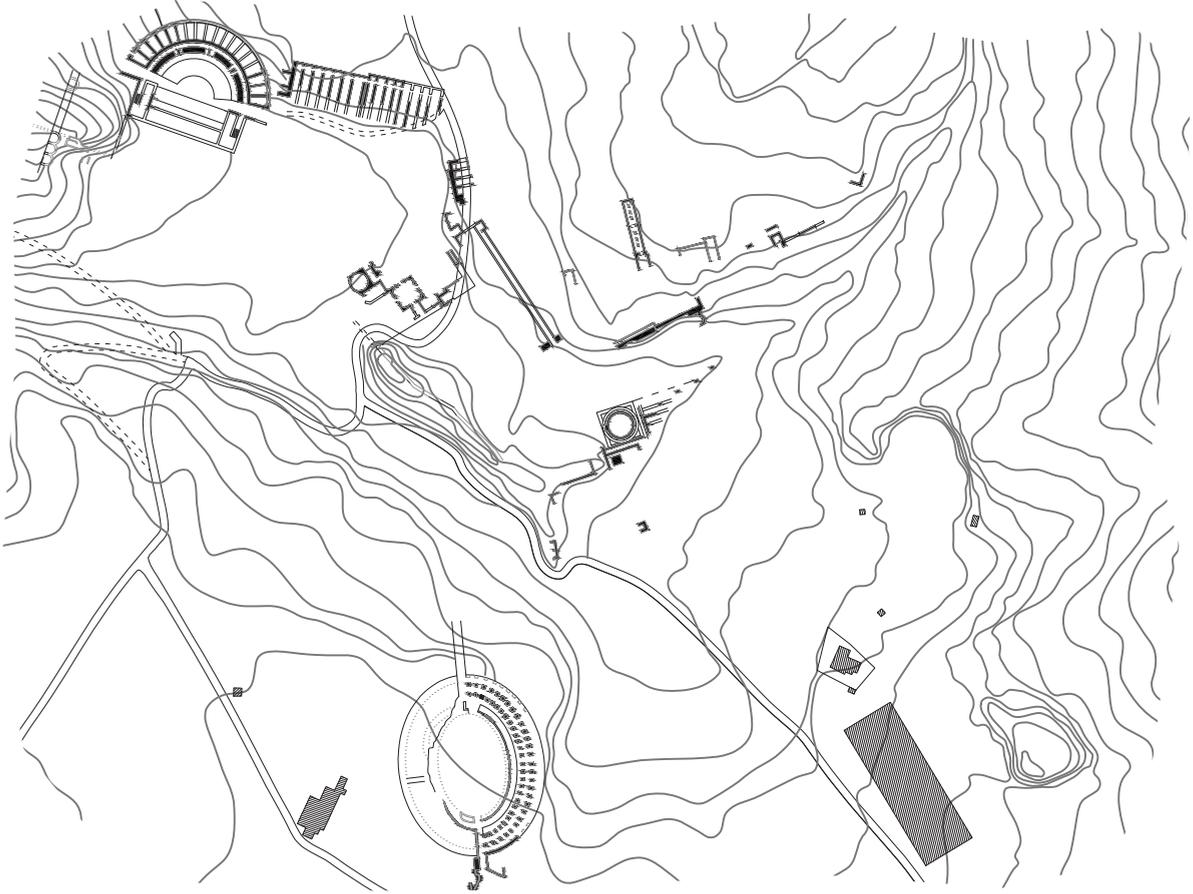
fonte: <http://www.regioneumbria.eu/guidamusei/dettaglio-citta.asp?idcitta=30>

intrapresa dall'imperatore d'Oriente Giustiniano per riconquistare l'Italia invasa dai Goti. La città presso il Tevere continuò a essere abitata fino al VII secolo d.C., quando fu rioccupato il sito preromano, in una posizione geografica più difendibile e con una maggiore possibilità di controllo sulla sottostante valle del Tevere. Le rovine di Otricoli, visitabili da chiunque attraverso la via Flaminia Nuova, sono menzionate in testi scritti tra il 16° e il 18° secolo che trattano delle regioni Umbria e Sabina: viene sempre citata la presenza di elementi come l'anfiteatro, il teatro, le grandi e le piccole sostrutture, l'area della piazza e gli altri edifici pubblici come la basilica, le terme e il ninfeo.

I primi scavi autorizzati vennero eseguiti durante il pontificato di Pio VI, nella seconda metà del 18° secolo, e vennero diretti dall'architetto Giuseppe Pannini. Vennero rinvenuti e studiati molti edifici monumentali, come la basilica e le terme, gran parte delle opere d'arte vennero trasferite nei Musei Vaticani, dove tuttora sono esibite. Altre opere vennero invece portate in altri musei italiani ed esteri (nel Louvre di Parigi, e all'Hermitage di San Pietroburgo).

Altre importanti collezioni di manufatti sono ancora ad Otricoli, in parte riutilizzati nella nuova città, esposti in collezioni comunali o addirittura private. Nelle immediate vicinanze della città, che una volta era circondata dalle mura di tufo e attraversata dall'antica via Flaminia, sono presenti dei monumenti funerari, e proprio in quel tratto la strada che giungeva al Porto dell'olio, venne utilizzata durante tutta l'epoca imperiale come luogo di scambio con la città di Roma, in cui venivano allestiti dei veri e propri mercati. Fino allo scorso secolo infatti il Tevere venne utilizzato moltissimo per il trasporto, in particolare di minerali, cibo, legname e materiali per le costruzioni.

planimetria



stato di fatto



l'anfiteatro

In queste pagine sono riportate delle immagini significative, atte a descrivere qual'è oggi la situazione in cui si trova il sito archeologico di Otricoli. Lo stato di fatto è piuttosto fatiscente. Le rovine appaiono tutte allo stato di abbandono e nella maggiorparte dei casi infestati dalla vegetazione. Questa è la stessa condizione in cui abbiamo trovato il sito il giorno del sopralluogo, avvenuto nella mattinata del primo giorno del workshop. Visitare il luogo e renderci conto dello stato di fatto è stata una tappa importante per le nostre riflessioni e scelte progettuali. Percorrere i percorsi naturali tra le rovine e osservarne la loro disposizione è stato didattico per progettarne di nuovi.



la città di Otricoli, vista dall'alto



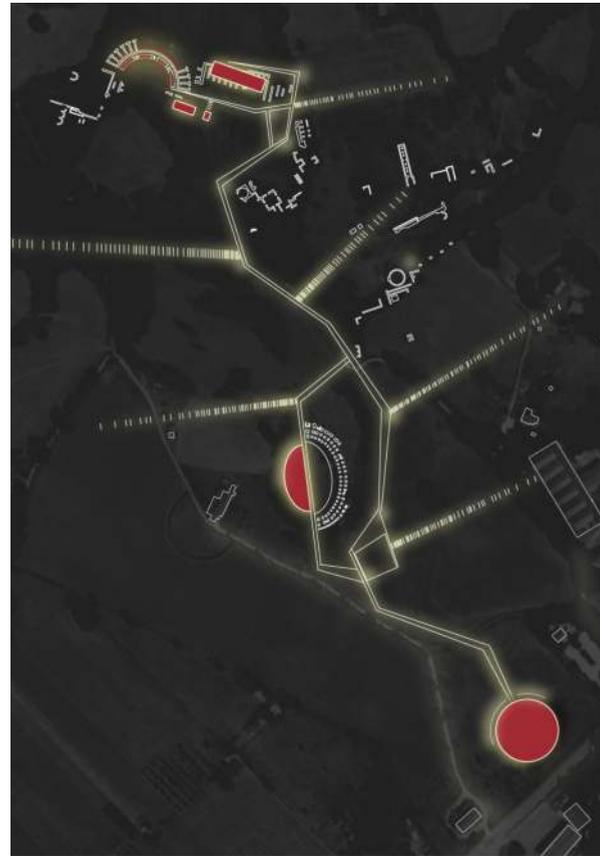
le terme, la sala a pianta ottagonale



le grandi sostruzioni

concept progettuale

il nostro approccio progettuale è stato sin dall'inizio quello di reintegrare il sito archeologico con la città, evitando allo stesso tempo di realizzare un "parco divertimenti", ovvero un'area recintata con ingresso giornaliero, utile ai fini di una visita delle rovine per chi fosse realmente interessato alla componente storica e archeologica, che senzadubbio non è trascurabile. La prerogativa del progetto è quella di dotare quel luogo di una nuova parte di città da sfruttare, e quindi **non solo un polo museale**, ma uno spazio vivibile e accessibile per ogni età, interesse ed esigenza. Conseguenza di questa scelta è il fatto che il progetto determini un utilizzo dell'area, così pensata e riprogettata, attivo 24 ore su 24, ovviamente prevedendo un utilizzo notturno quasi ed esclusivamente per la stagione estiva. Elemento cardine del progetto sono quindi i **percorsi pedonali** (immagini nelle pagine seguenti) realizzati in legno, vale a dire con una struttura che fosse il meno intrusiva possibile, sia strutturalmente che per tipologia di materiale. Attraverso la realizzazione dei percorsi, è ipotizzata ogni situazione possibile, una visita alle rovine archeologiche, una passeggiata, un utilizzo come parco e spazio aperto anche per bambini, un luogo dove soffermarsi a leggere, studiare, riflettere, variante introdotta per la scelta di articolare i percorsi in diverse **ramificazioni**. Attraverso le ramificazioni dei percorsi è possibile seguire la direzione per la visita del sito archeologico, o di tanto in tanto deviare dal percorso per stazionare in aree verdi. Altra scelta progettuale è stata quella di stabilire una **nuova via di accesso** al sito archeologico,



percorsi pedonali, vista notturna



percorsi pedonali, vista diurna

in particolare relazionandoci con il contesto dell'area, che vede la presenza della via Flaminia Nuova ad est delle rovine, abbiamo concordato che non potevamo esimerci dal raccogliere il maggior afflusso di utenze da quella direzione. Il nuovo ingresso nasce quindi come un collegamento stradale, vale a dire fisico, tra la città già esistente e quella da realizzare. Raccogliere un afflusso di utenze elevato come quello della via Flaminia, che è una strada a scorrimento medio alto, ha comportato il progetto di un'area di arrivo (sosta o parcheggio), che allo stesso tempo però mantenesse inalterata la naturale tranquillità dell'area progettuale, la soluzione adottata verrà illustrata in seguito. La richiesta da "bando" prevedeva inoltre la realizzazione di un **punto di ristoro**, che è stato collocato proprio in quest'area come un filtro tra la città e il parco, garantendo inoltre una valida attività economica per i futuri gestori, data la posizione su un asse stradale che arriva fino a Roma. Il punto ristoro può servire sia le utenze che realmente accedono al sito archeologico, sia utenti di passaggio per brevi o lunghe soste. L'area ristoro può dunque funzionare con una vita propria (orari di apertura, chiusura ecc.), indipendentemente da ciò che avviene nel parco archeologico. Come affermato in precedenza era tuttavia fondamentale non trascurare la componente storica e archeologica del luogo, per questa ragione, il progetto non trascurava soluzioni che intendono dare valore alle rovine presenti. Le richieste progettuali prevedevano in particolare, la realizzazione di un'area di sosta per i bus e parcheggio vicini all'ingresso,



il teatro, vista dal punto della scena

con la presenza di un punto ristoro e di servizi igienici, e la realizzazione di percorsi pedonali tra i monumenti. Con l'obbligo di rispettare i seguenti dati:

Caffè/ristorante: circa 300 mq coperti + 1000 mq all'aperto + 40 mq di servizi

E la realizzazione di:

a. Un progetto per il riutilizzo del **teatro** all'aperto (foto in alto), organizzando nuovamente la seduta sulle rovine, utilizzando i seguenti dati:

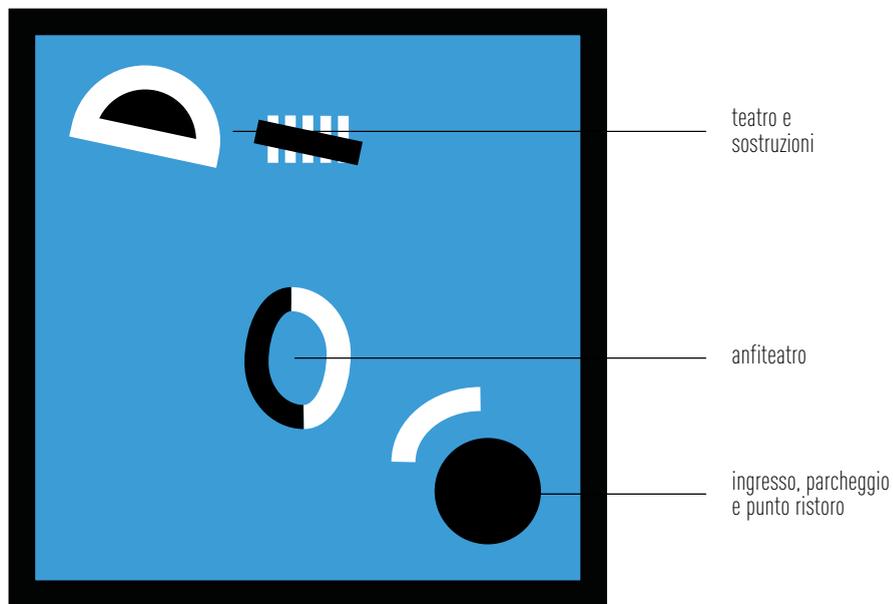
Teatro: 600 posti a sedere + 300 mq di scena + 120 mq di camerini + 30 mq di servizi + biglietteria (banco coperto e fila all'aperto) + bar (bancone coperto e consumazione all'aperto)

oppure:

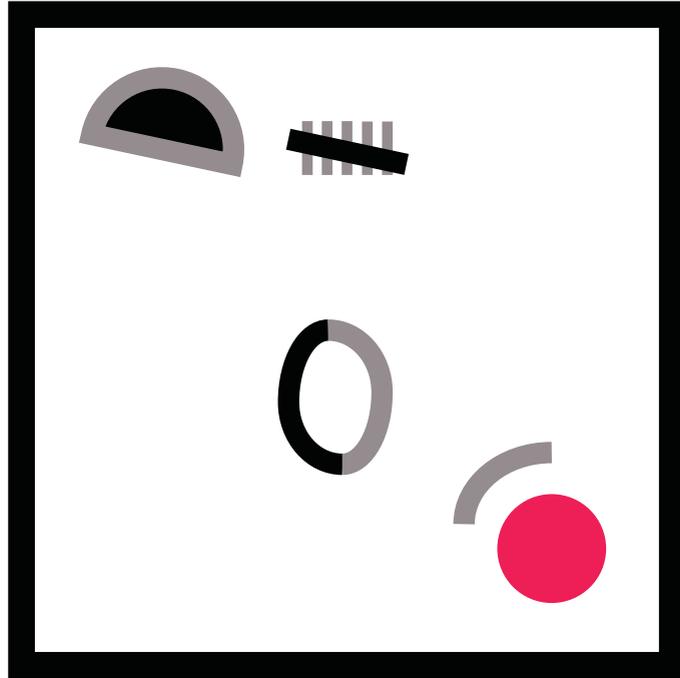
b. Un padiglione per eventi ed esposizioni nelle rovine dell'antico **anfiteatro** (foto pag.5), rispettando le seguenti richieste:

Non meno di 600mq + 30 mq di servizi +60 mq biglietteria interna + bar interno 160mq + 30 mq di foyer

il logo

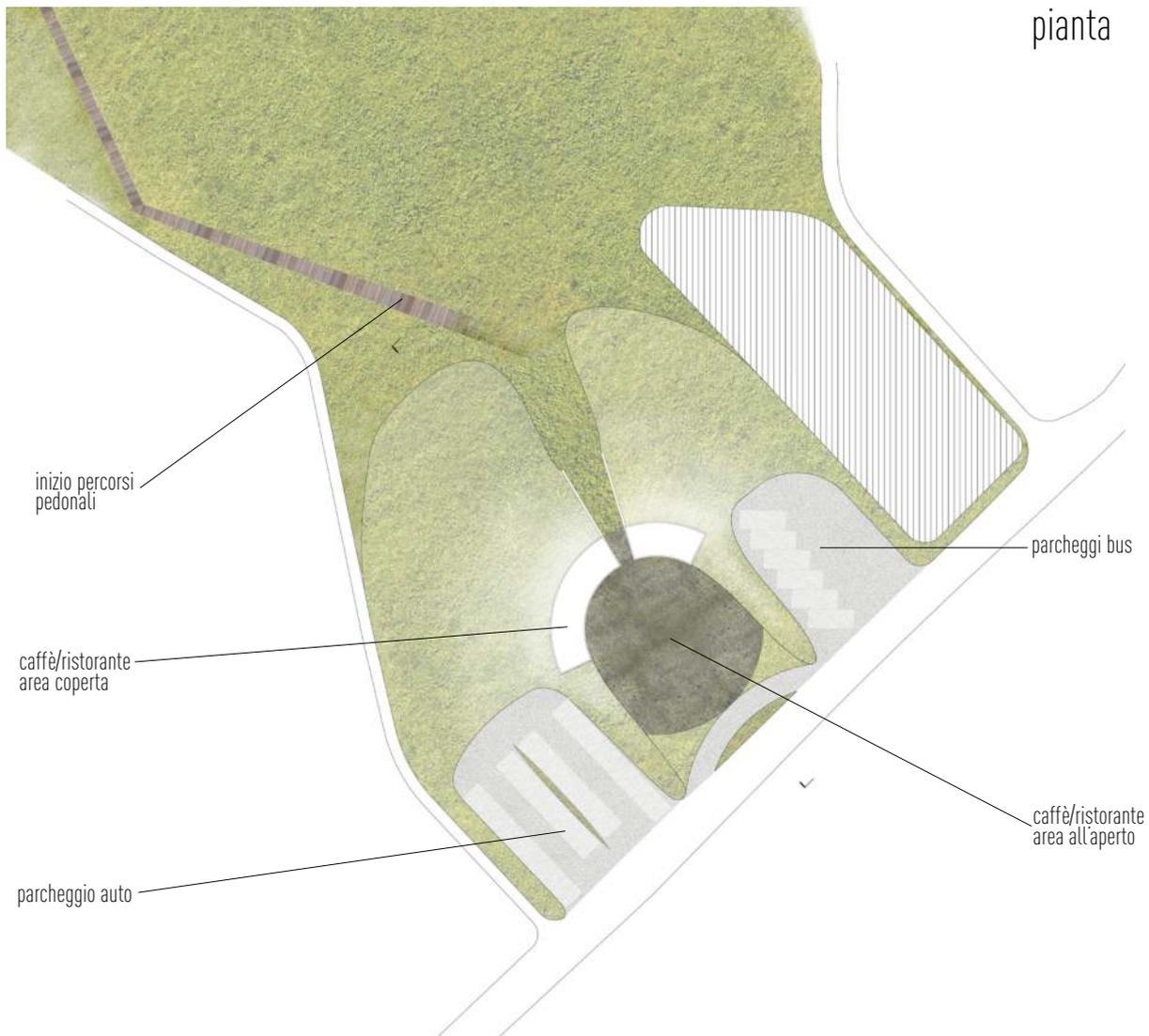


La realizzazione di un logo è stata per il nostro gruppo di lavoro il modo più semplice per comunicare il progetto. Nello specifico il logo è muto, non prevede testi o abbreviazioni, ma solamente un **pittogramma**, che in maniera approssimativa ricostruisce la planimetria, stilizzandola. Gli elementi che emergono sono quattro, il teatro, le grandi sostruzioni, l'anfiteatro e l'ingresso, anch'essi stilizzati. Sono orientati e collocati nel quadrato che rappresenta l'area di progetto, proprio come si trovano in planimetria. Si è scelto di riportare nel logo solo queste quattro componenti, poichè sono quelle che coinvolgono maggiormente l'apporto dato dal progetto, e l'intento del logo è allo stesso tempo il tentativo di sintetizzare quest'ultimo.

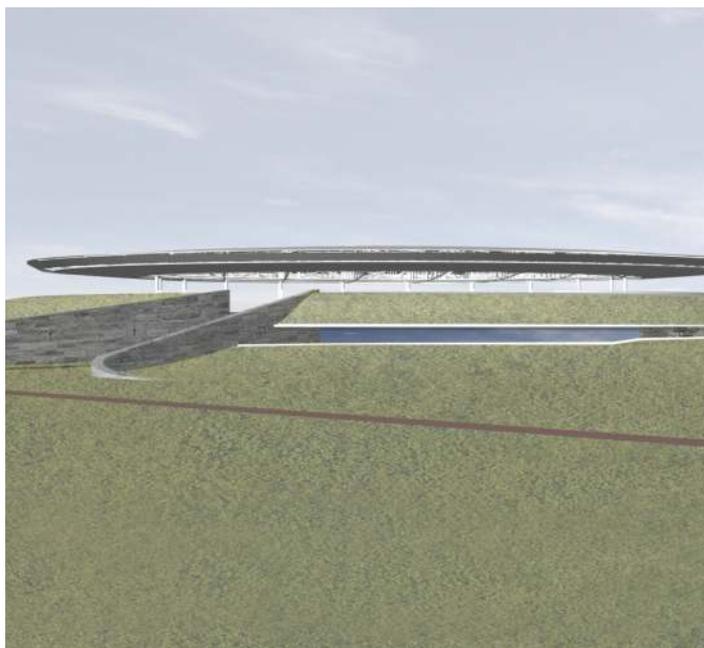


ingresso

pianta



La sezione mette in mostra la soluzione progettuale adottata. Si è scelto infatti di progettare il punto ristoro, per quanto riguarda la parte coperta, all'interno di una **collinetta artificiale**. La collinetta è a forma di C, e racchiude all'interno la parte di area ristoro all'aperto, richiesta da bando. Questa scelta ci ha permesso di realizzare due obiettivi che avevamo stabilito di ottenere sin dalla fase di raccolta delle idee e prime impressioni. Ovvero di ipotizzare l'ingresso verso la via Flaminia, ma allo stesso tempo fare in modo che la presenza della collina **filtri** sia visivamente che acusticamente il caos provocato dai mezzi in movimento e dall'arrivo/partenza delle persone. In secondo luogo abbiamo realizzato un'architettura che risulti abbastanza "nascosta" e **poco intrusiva** in uno spazio naturale in cui oltre alle rovine la costante paesaggistica è rappresentata da alberi arbusti e distese di prato. L'idea prevede inoltre un'asola che come una **finestra a nastro** permetta un primo sguardo verso le rovine sin dall'arrivo al ristorante, e la possibilità di raggiungere un affaccio sul tetto, dove è prevista la realizzazione di una **terrazza**.



vista dell'ingresso dal sito archeologico

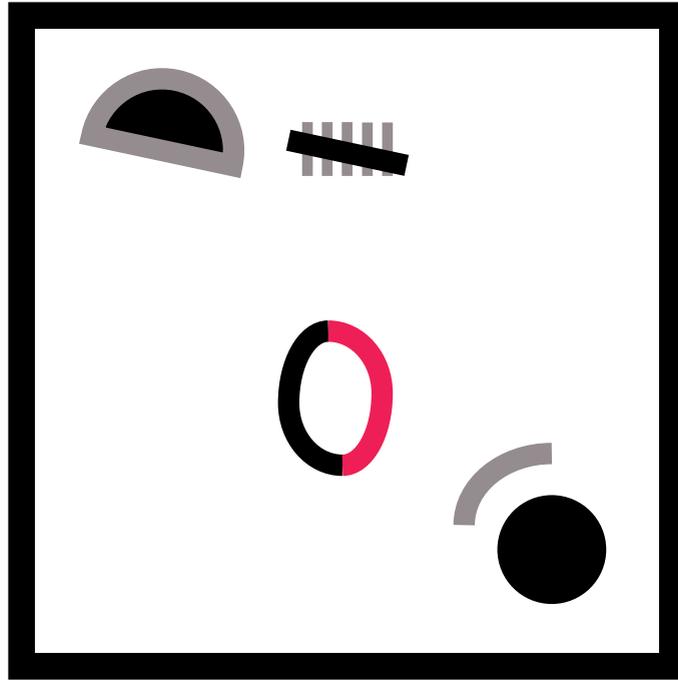
sezione trasversale





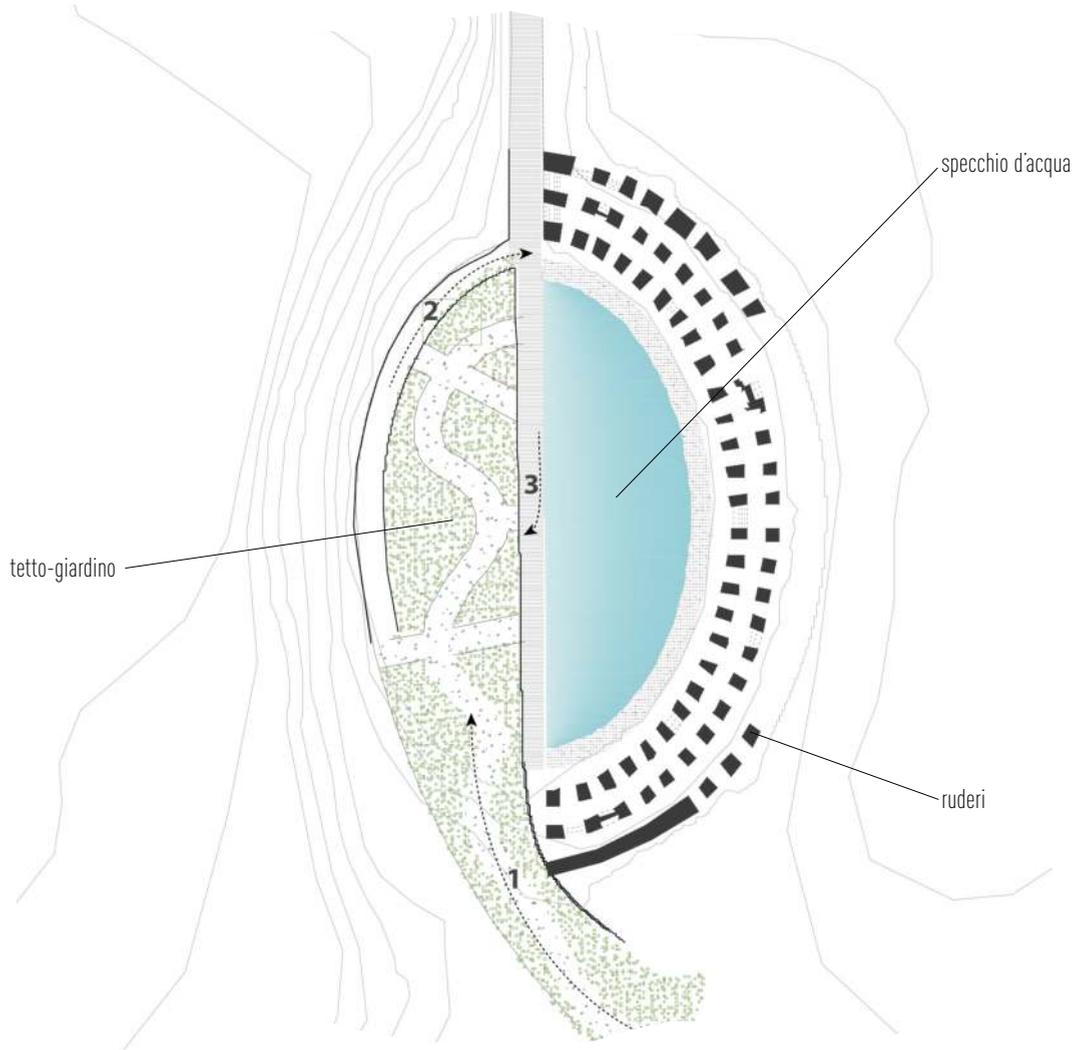
vista dell'ingresso dai parcheggi, area all'aperto



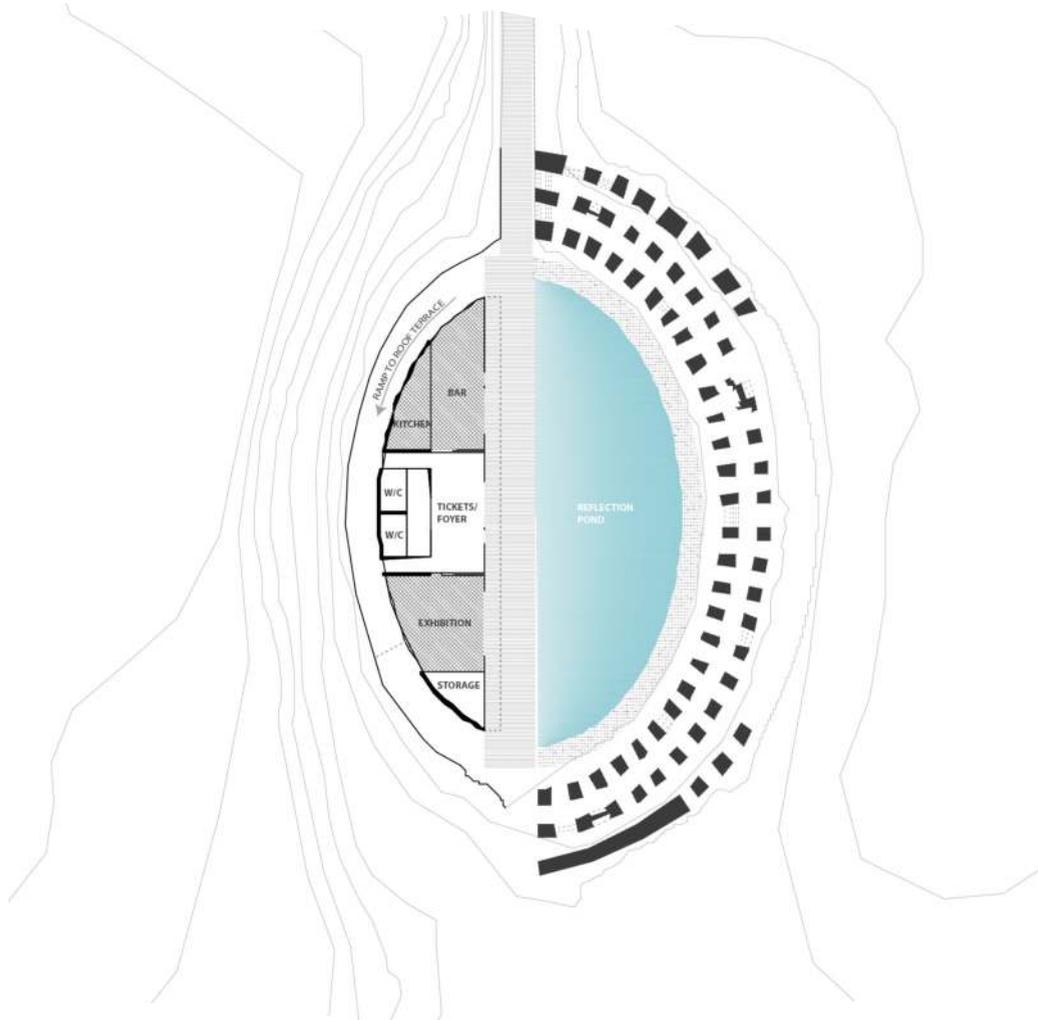


anfiteatro

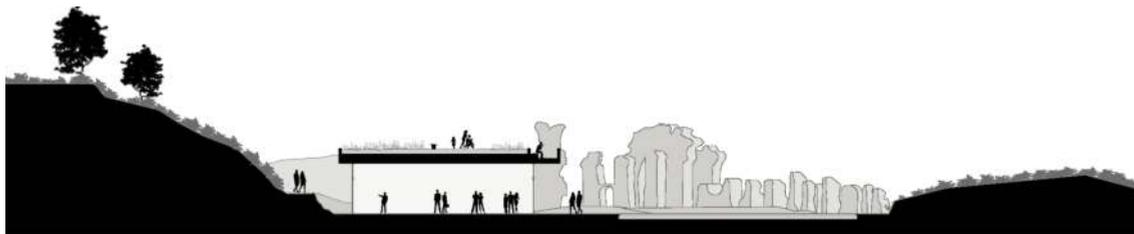
pianta-livello della copertura



pianta-piano terra



sezione trasversale



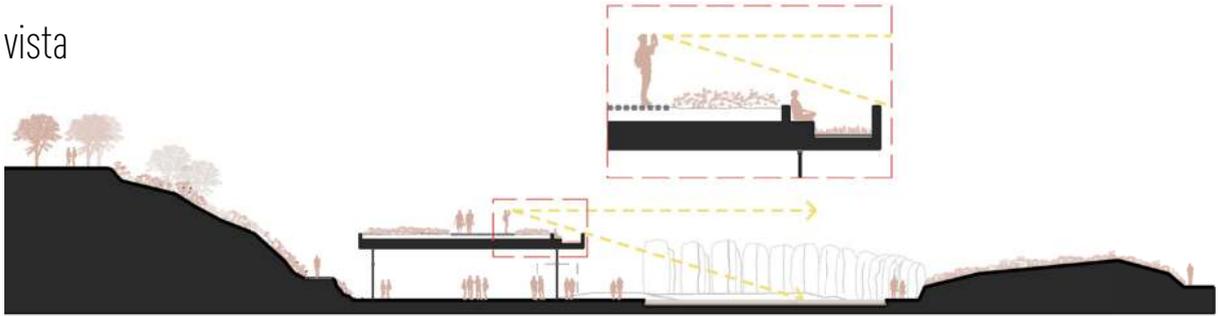
Nell'anfiteatro la soluzione adottata prevede la realizzazione di un padiglione per eventi ed esposizioni rispettando le richieste del bando progettuale, e quindi includendo come si vede in pianta un'area espositiva molto ampia, un foyer di ingresso un bar e la biglietteria. L'anfiteatro è oggi in realtà visibile per metà, l'apporto dato dal nostro progetto si concentra quindi nella metà in cui le rovine sono andate perdute, l'obiettivo è quindi quello di donare nuovamente all'anfiteatro la morfologia originale di un ovale, per questa ragione il nostro progetto si concentra nell'emisfero sinistro dell'ovale, che fino ad oggi era abbandonato a sè stesso, solo una collina è rimasta a perimetrare quella che una volta era l'arena centrale. Anche in questo caso come per l'ingresso abbiamo deciso di mantenere la presistenza della collina, che naturalmente segue la morfologia dell'arena, e allo stesso tempo isola e schermo l'esterno da ciò che avviene all'interno. Come si vede in pianta l'arena centrale sarà composta nelle due metà da una

collina verde da un lato e da una **vasca d'acqua** nell'altro. La vasca è in realtà solo uno specchio d'acqua, non molto profonda (come si vede nella sezione trasversale in alto), per garantire un'intrusione minima nell'apparato archeologico e per una manutenzione semplificata. L'obiettivo formale che volevamo raggiungere era proprio l'effetto-specchio, per cui è sempre possibile vedere l'anfiteatro completo, indifferentemente del lato in cui il visitatore si trova, (rovine o area esposizioni), tutte e due le metà dell'anfiteatro sono state restituite al visitatore. La copertura dell'area espositiva è stata pensata come un tetto-verde, in cui è possibile salire tramite una rampa addossata sulla collina e fermarsi, per godere della vista del resto del parco, per leggere, mangiare, bere un caffè... Negli schemi riportati nella pagina che segue è possibile riassumere con tre parole-chiave gli obiettivi che il progetto intende raggiungere, in piena relazione con il contesto in cui verrà realizzato.

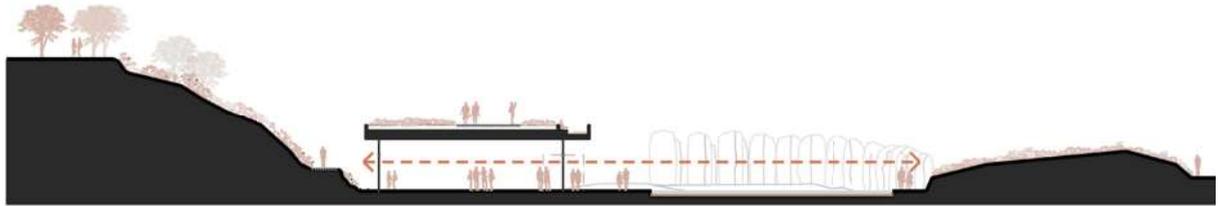
sezione longitudinale



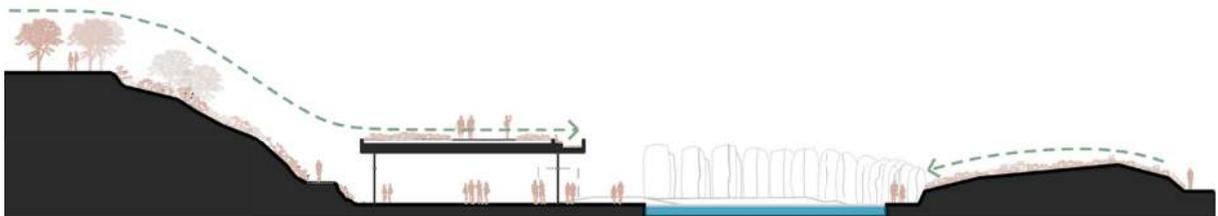
vista



continuità



vegetazione continua

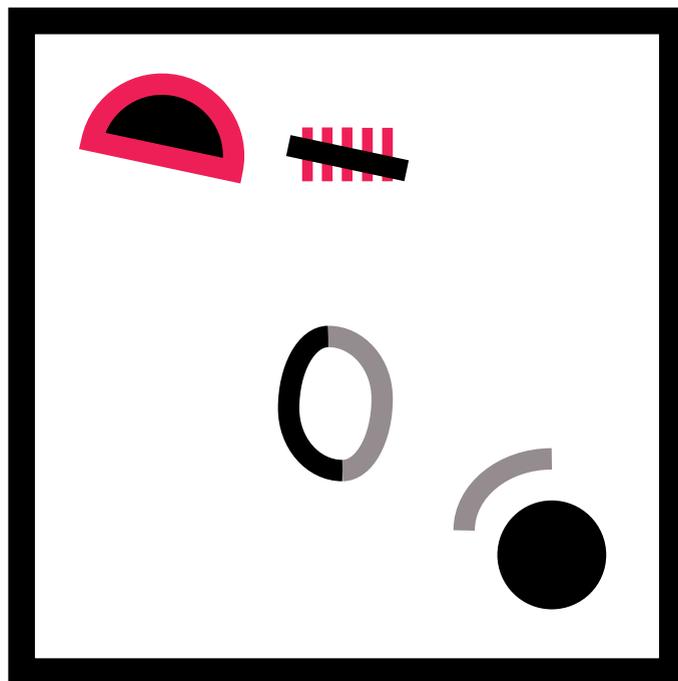




vista interna dell'arena

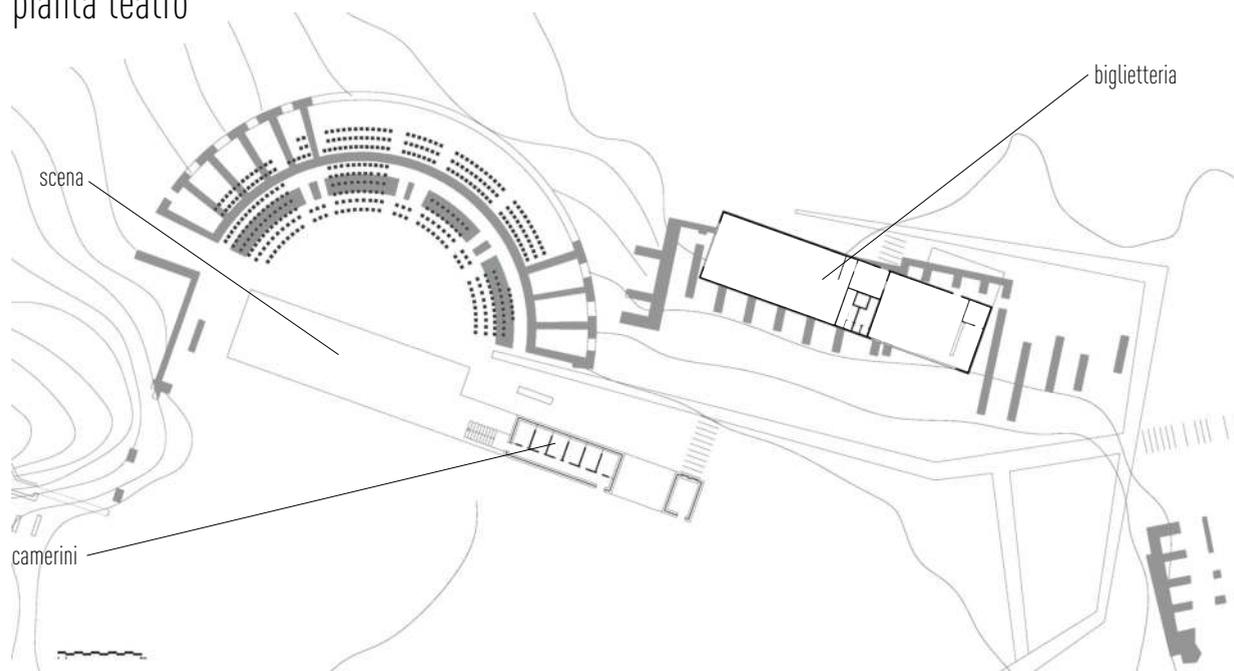


vista dell'arena dalle rovine dell'anfiteatro



teatro

pianta teatro



Il teatro è posizionato a nord-ovest dell'area interessata dal progetto, e alla sinistra, come si vede in planimetria sono collocate le vecchie costruzioni, probabilmente utilizzate in epoca romana come depositi o caserme militari. La richiesta progettuale era quella di intervenire nel teatro in modo tale da restituire a quest'ultimo la **destinazione d'uso originale**, e cioè quella di platea per il pubblico. La nostra idea è stata quella di rispondere alla richiesta con una proposta che incidesse il minimo possibile sulla struttura archeologica. Per questa ragione abbiamo ipotizzato i posti a sedere (600 come da richiesta), come dei "cubetti" che risultassero solamente appoggiati sulla platea già esistente. L'obiettivo è proprio la denuncia dell'aggiunta a posteriori e per dare maggior risalto a questa scelta, l'ipotesi progettuale prevede che le sedute siano realizzate in acciaio, materiale totalmente in

contrasto con l'esistente. Come accennato in precedenza, la nostra idea è quella di poter utilizzare il teatro anche nelle ore notturne, durante il periodo estivo, per questa ragione abbiamo dotato le sedute e l'intero apparato di un **sistema di illuminazione**. Il sistema di illuminazione acceso durante la notte dà l'idea di una platea "affollata", risultato dovuto al posizionamento delle luci alla base dei cubetti per la seduta. Il complesso del teatro è inoltre formato da altri due elementi, anch'essi realizzati in metallo, per contrastare le rovine, è il caso della **biglietteria**, posizionata sopra le vecchie costruzioni, orientata parallelamente alla scena del teatro e non alla struttura che la sostiene, e dello spazio dei **camerini**, posizionato a destra del palco di scena, con l'ulteriore scopo di orientare il percorso pedonale di arrivo verso la biglietteria.

teatro

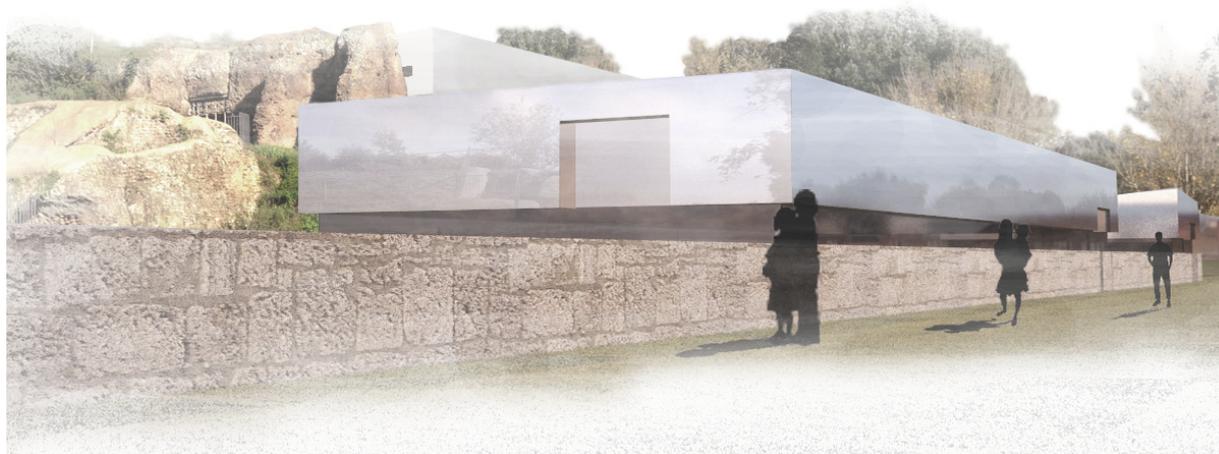


vista del complesso del teatro nelle ore diurne



vista del complesso del teatro nelle ore notturne

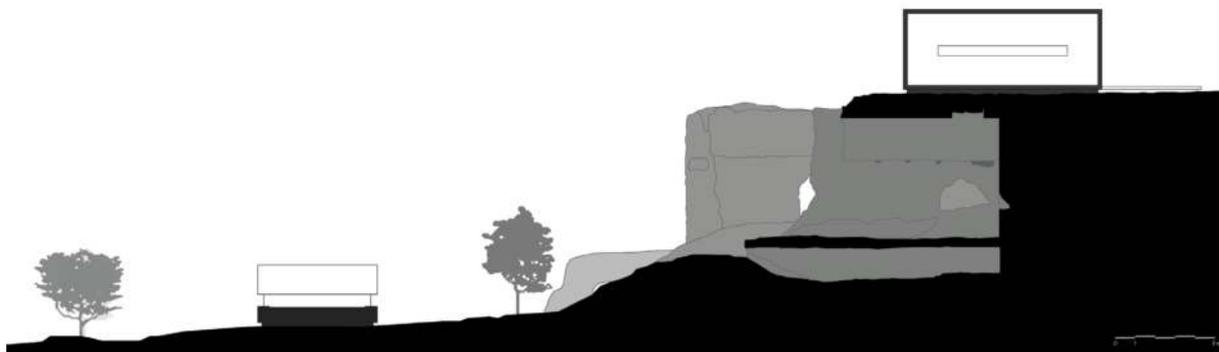
teatro



il palco e l'area per i cambi di scena e costumi (camerini)

sezione trasversale

biglietteria e area destinata per i camerini





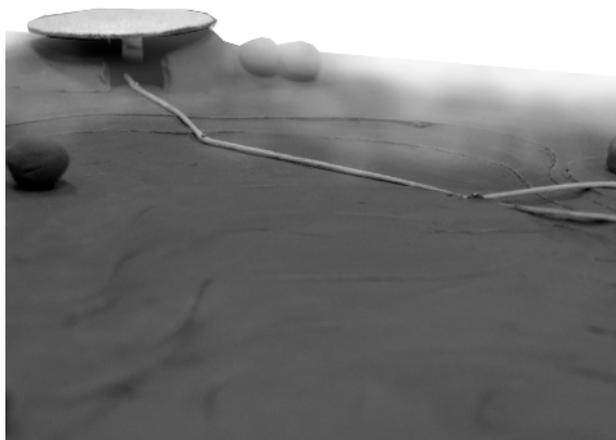
Per la realizzazione del modello è stato fondamentale realizzare tutta l'area di progetto riportando tutte le curve di livello in scala. L'area è infatti caratterizzata da molteplici differenze di quota, in particolare è attraversata nel centro da una profonda valle, in cui confluisce l'acqua proveniente dalle colline circostanti, che poi sfocia nel Tevere. Lo studio delle quote è stato di fondamentale importanza per la realizzazione del progetto, per questa ragione il modello fisico è stato uno strumento molto utilizzato, la cui realizzazione è stata necessaria sin dal primo giorno di lavoro dell'intero workshop. Come si vede dalle immagini le curve di livello sono state realizzate con pannelli in cartongesso dello spessore di un millimetro, che corrispondono ad un metro in scala 1:1000.

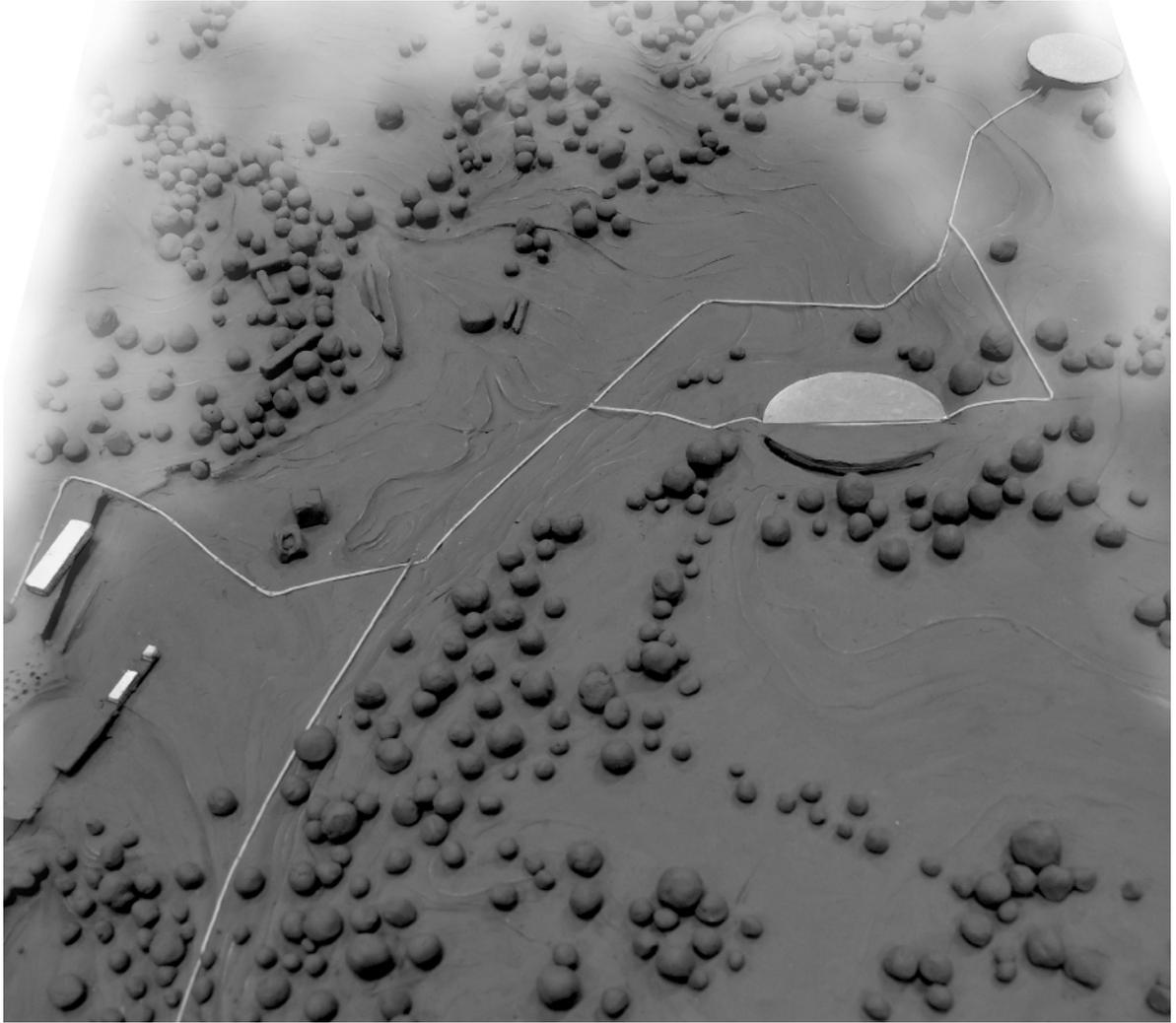


il modello

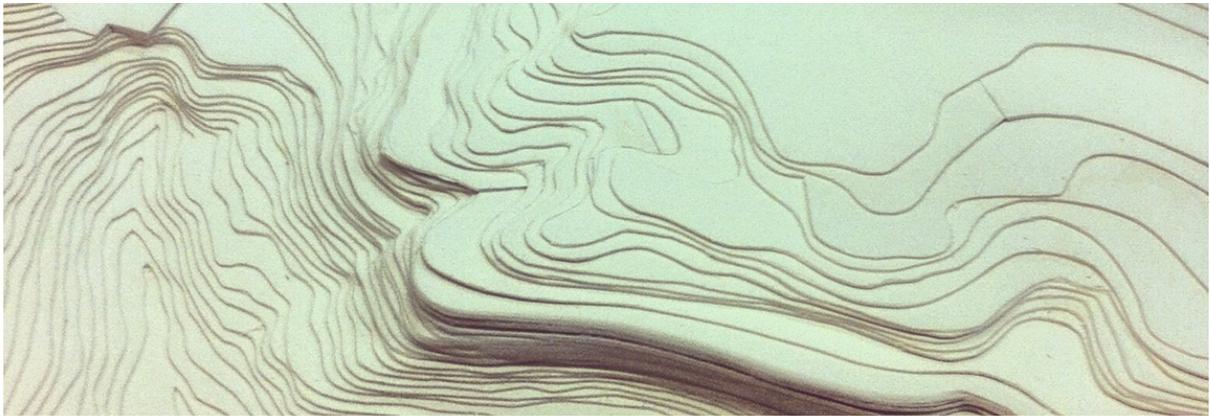


Il modello è stato successivamente rivestito con la plastilina, questa scelta è stata motivata dal fatto che il numero di curve di livello è risultato troppo eccessivo, e a colpo d'occhio le numerose salite e discese generavano molte ombre, che accavallandosi, nascondendo gli interventi progettuali su di esso rappresentati. È stato utilizzato un tono scuro (grigio-verde) per la plastilina e uno chiaro (argento) per gli interventi progettuali, come si vede nelle immagini sottostanti. Per i percorsi sono stati utilizzati degli spilli come guida per far scorrere uno spago bianco, che in maniera efficace racconta la direzione dei percorsi progettati. Grazie all'utilizzo della plastilina abbiamo inoltre realizzato gli alberi. La presenza della piantumazione è infatti una componente molto importante, che essendo di tipo boschivo, e volendo mantenerla per nostra intenzione, in alcuni tratti preclude la possibilità di passaggio e di attraversamento, o comunque fa da perimetro all'area da noi ripensata e riprogettata.





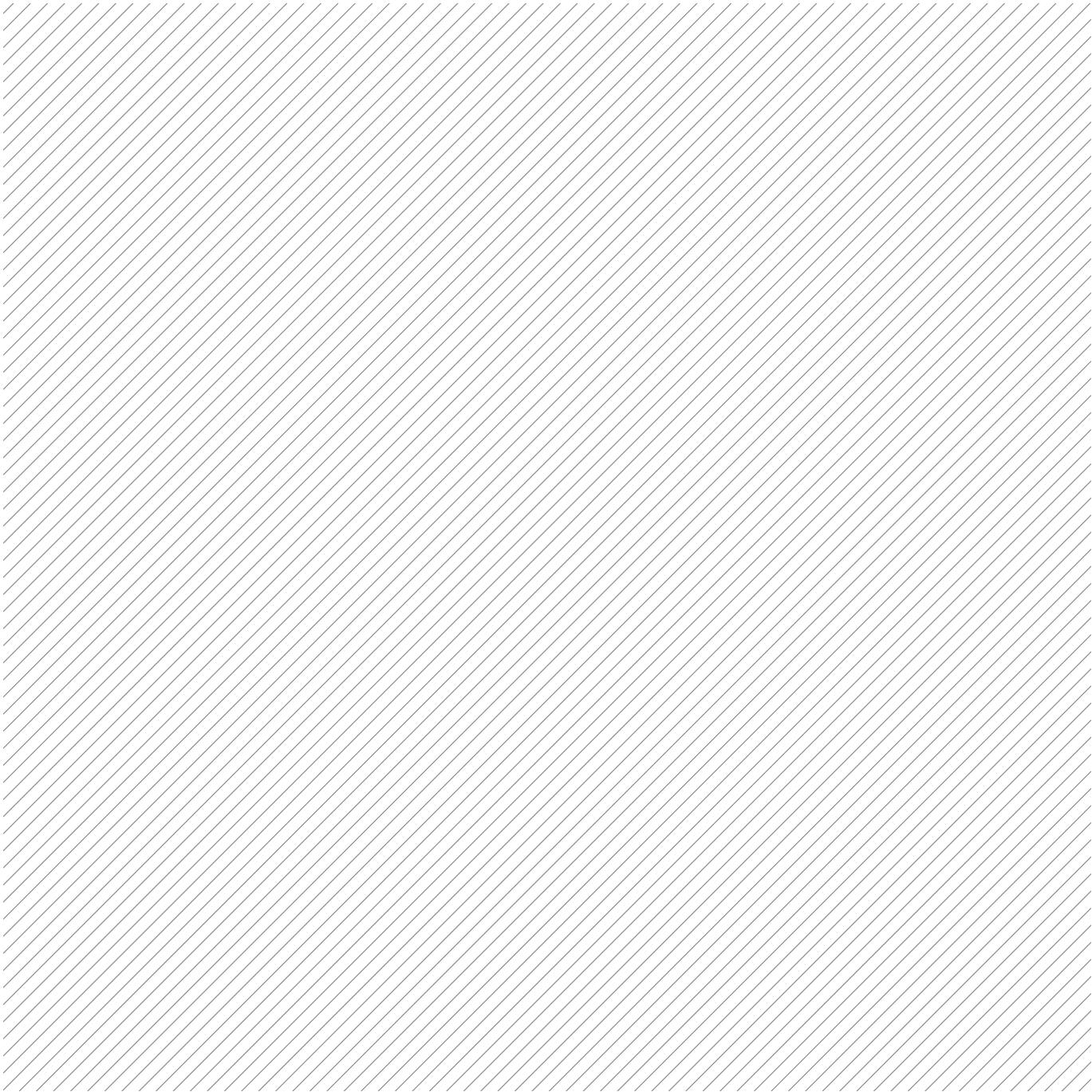
TEAM

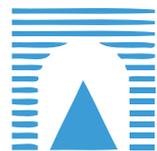


liraat_studio: alessandro, mauro, roberto

tutors: federico, marta, federica

studenti: wei, ellen, francesca, leandro, mauro, dario, bernardo, val,
federico, meg, elizabeth, benjamin, valerie, joan, stephen,
giulia, laura, justin, albert





universita degli studi
roma tre