

Luoghi del tempo. Paesaggi archeologici tra mito, natura e progetto

Giorgia Strano

Dipartimento di Scienze dell'Antichità, La Sapienza Università di Roma, Italia
giorgia.strano@uniroma1.it

Abstract

Dietro la molteplicità delle sue forme, la natura svela un'intima dicotomia che evoca il mito di *Ianus Bifrons*: da un lato, resiliente e capace di autorigenerazione; dall'altro, fragile e bisognosa di tutela. A questa dualità corrispondono due principali orientamenti progettuali contemporanei: uno che favorisce la libera espressione del vivente, l'altro che privilegia una composizione formale e autoriale. Il giardino archeologico incarna emblematicamente questa tensione, configurandosi come spazio sospeso tra permanenze materiali e assenze evocative, tra temporalità storica e temporalità immaginativa. In tale contesto, il progetto di paesaggio per questi luoghi-soglia attinge al mito e alla matrice archetipica del giardino per attivare strategie di gestione che non si limitino a conservare o a dominare, ma sappiano navigare tra la spontaneità della natura ed il gesto compositivo consapevole. Per indagare tale dialettica, il testo segue una traiettoria che muove dal generale allo specifico: dall'analisi del paesaggio archeologico come entità complessa all'interpretazione del mito come suo principio strutturante.

Nature reveals several aspects. Amongst these one is reminiscent of the figure of Janus Bifrons: on one hand, it appears resilient and capable of self-regeneration, on the other, it is fragile and in need of protection. This duality corresponds to two prevailing approaches in contemporary landscape design: one that promotes the autonomous expression of living systems, and another that privileges formal, authorial composition. The archaeological garden epitomizes this tension, positioning itself as a space suspended between material remains and evocative absences, between historical temporality and imaginative time. Within this framework, landscape design for such threshold spaces draws upon myth and the archetypal matrix of the garden to develop management strategies that go beyond mere conservation or control, embracing instead a navigation between the spontaneity of nature and the conscious act of composition. To explore this dialectic, the paper follows a trajectory from the general to the specific, beginning with an analysis of the landscape as a complex entity and moving to an interpretation of myth as its structuring principle.

Keywords

Giardino archeologico, Mito, Estetica del paesaggio, *Genius Loci*
Archaeological garden, Myth, Landscape Aesthetics, Genius Loci

Le forme del paesaggio tra natura, archeologia e mito

Il termine paesaggio¹ presenta una natura semantica complessa, ambigua e stratificata, riflesso di un'evoluzione che lo ha configurato non soltanto come realtà fisica, ma anche come costruzione simbolica, storicamente investita di significati estetici, etici, reali e ideali (Assunto, 2021). Esso resiste dall'essere il semplice prodotto di processi naturali o di interventi antropici, configurandosi anzitutto come rappresentazione mentale, in cui l'immaginazione gioca un ruolo cruciale nella strutturazione dell'esperienza spaziale (Jakob, 2009). Paolo D'Angelo, in *Filosofia del paesaggio*, ci ricorda che l'incontro con un luogo non si esaurisca in un'esperienza puramente sensoriale ma costituisca, al contrario, un atto organizzativo. Sono infatti le nostre facoltà immaginative, le nostre risonanze emotive ed i nostri richiami memoriali a strutturare ciò che vediamo, trasformando lo spazio fisico in un luogo denso di significato (D'Angelo, 2010, p. 13).

L'immaginazione precede la realtà nella percezione del paesaggio, in particolar modo in ambito archeologico, dove le rovine si configurano come presenze che favoriscono e promuovono l'immaginario artistico (Altarelli, 2022). Emerge così un paesaggio polifonico, la cui sintesi non è un dato oggettivo, ma il risultato di un atto immaginativo dell'osservato-

re, chiamato a leggere il corpo frammentato dell'archeologia, la grammatica invisibile del mito e la temporalità vivente della natura. In questa prospettiva, il pensiero di Massimo Venturi Ferriolo (1999), mette in luce come l'essenza del mito sia fondamentale per comprendere il senso profondo dei paesaggi antichi. Il mito non è più solo racconto, ma si manifesta come forma, come parola carica di verità ontologica, uno strumento ermeneutico, una lente che ci permette di leggere e decifrare la stratificazione storica e la memoria dei luoghi. Per Venturi Ferriolo la narrazione mitologica non è una favola sovrapposta alla materia, ma la logica che ha generato la forma stessa del luogo, trasformando le rovine da oggetti inerti a parole cariche di significato; principio ordinatore dello spazio, logica nascosta che plasma la topografia. Il paesaggio, dunque, non solo accoglie il mito, ma ne è anche espressione, poiché il racconto appartiene intrinsecamente ai luoghi. "Contenitore antico del mito, della storia e del suo agire, ogni paesaggio è manifestazione artistica dell'uomo, l'unica che investe un intero popolo: è un'opera d'arte, paragonabile a qualunque creazione umana, ma molto più complessa" (Ferriolo, 1999, p. 17).

A differenza del concetto di *logos*, che per i Greci rappresentava il pensiero logico e l'espressione razionale, il mito descriveva una storia, una realtà collettiva vissuta, non dimostrabile con mezzi razionali (Wal-

ter, 1955). Il santuario di Apollo a Delfi ne è l'archetipo. L'intero complesso è concepito come un dispositivo narrativo che costringe il corpo del pellegrino a compiere un viaggio all'interno del mito. L'ascesa lungo la Via Sacra è un percorso iniziatico scandito da architetture che non sono semplici edifici votivi, ma capitoli di una storia corale. La forma del paesaggio è la forma del mito, dove ogni elemento è una parola in una narrazione cosmica. Lo stesso tempio sorge nel punto in cui la forma del paesaggio e la parola del mito si fondono, nel luogo designato come *omphalos*, ai piedi del monte Parnaso, il centro del mondo (fig. 1). "La trasformazione della natura in paesaggio è parallela alla creazione del mito e la sua visione del ritorno all'antica età dell'oro, all'immortalità, nostalgia romantica" (Ferriolo, 1999, p. 15).

Se l'archeologia può essere intesa come il testo che restituisce la materialità del passato, la narrazione mitologica ne costituisce la grammatica che permette di connettere i frammenti sparsi. In questo dialogo interviene la natura, non come sfondo passivo, ma come vero e proprio agente narrativo. Essa introduce il suo tempo ciclico e profondo, quello della crescita e del decadimento, che erode e contamina costantemente il tempo monumentale dell'uomo. Questa concezione riecheggia ad inizio secolo nel saggio *La rovina* di Georg Simmel (1911), in cui evidenzia come la rovina sia il prodotto di una duplice dinamica: da un lato, il processo di disgregazione dell'architettura,

che attraverso il suo decadimento tende a reintegrarsi nella sfera naturale; dall'altro, l'azione della natura, la quale non si limita a un ruolo passivo, ma interviene attivamente, appropriandosi della costruzione. Dunque, la città in rovina manifesta un ritorno alla natura, ovvero il passaggio dalla "temporalità storica" alla "temporalità di natura" (Assunto, 1973). In riferimento alla Via dei Fori Imperiali, Marc Augé in *Rovine e macerie* fa riferimento al concetto di uso pubblico della storia di Jürgen Habermas, il quale descrive il tentativo di monumentalizzare il passato per costruire un'identità condivisa. Ogni intervento su un sito archeologico è un atto di questo tipo, una decisione su quali narrazioni privilegiare. Tuttavia, questa istanza ordinatrice si scontra con la natura stessa del paesaggio, che Marc Augé definisce magistralmente come la "riunione di temporalità diverse" (Augé, 2004, p. 103).

Il tempo monumentale, che l'istituzione cerca di isolare e narrare, viene costantemente eroso e contaminato dal tempo ciclico e indifferente della natura. La natura agisce come una forza ambivalente di oblio e di custodia, seppellendo per nascondere ma, così facendo, anche per proteggere. La natura, quindi, non è l'antitesi della cultura, ma una forza che dialoga con le rovine, rendendo il paesaggio un palinsesto instabile e in continua riscrittura. Questa dialettica viene letta nel saggio *Il paesaggio è un mostro. Città selvatiche e nature ibride* (2022) di Annalisa Metta. L'autrice ana-

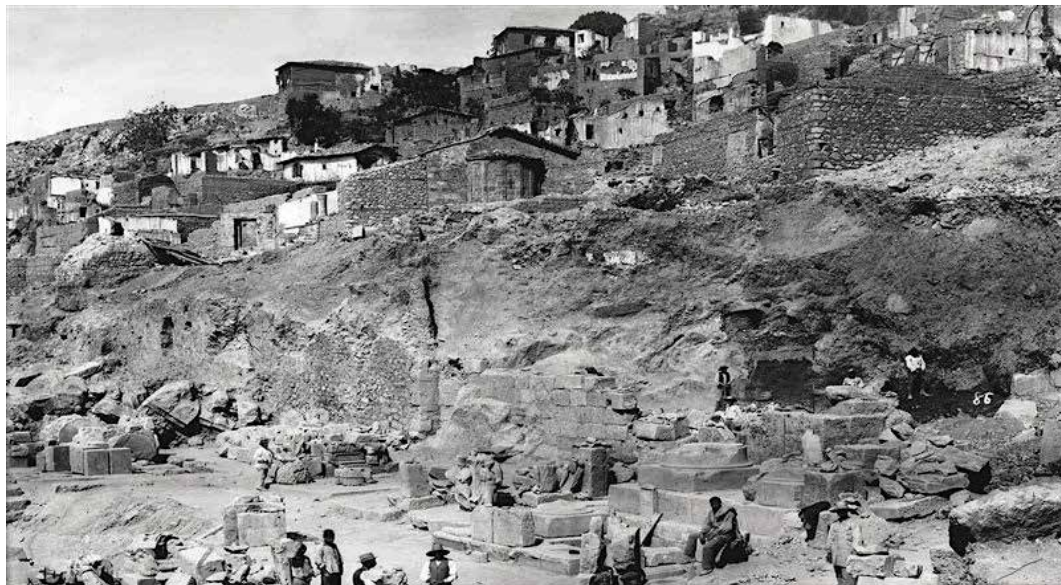


Fig. 1 - Il villaggio di Kastri e ai suoi piedi gli scavi del tempio di Apollo, 1893. (foto: École Française d'Athènes. Ministry of culture and sports/Ephirate of antiquities of Phokis).

Fig. 2 - Frame tratto dal film *Mamma Roma* (1962), regia di Pier Paolo Pasolini.

lizza criticamente il modo in cui, nel corso della storia, la separazione tra uomo e natura abbia influenzato la concezione e la costruzione del paesaggio (Tosco, 2017). Identifica, dunque, una serie di paradigmi che, seppur nati in epoche diverse, continuano a coesistere nel presente, alimentando la tensione irrisolta tra artificio e ambiente. Si tratta di modelli che esprimono, in forme differenti, la volontà di ordinare, dominare, estetizzare o preservare la natura². Questa dialettica si riflette nella doppia immagine che il XXI secolo attribuisce alla natura: da un lato, entità fragile e minacciata, oggetto di tutela e conservazione, come dimostrano le politiche ambientali volte alla creazione di aree protette e riserve; dall'altro, forza resiliente e rigenerativa, capace di autorigenerarsi persino nei contesti più compromessi. È questa la prospettiva suggerita, ad esempio, dai paesaggi terzi descritti da Gilles Clément (2005) che riconosce un grande valore ecologico agli spazi interstiziali e abbandonati, non pianificati e spontanei. I paesaggi archeologici esprimono con particolare intensità questa la duplice natura; da un lato si manifestano come realtà materiali, costituite da elementi tangibili con valenze storiche e artistiche, soggetti a processi di trasformazione e degrado nel corso del tempo (fig. 2). Dall'altro, vivono nell'immaginario collettivo come spazi mentali, custodi di memorie, significati e valori profondi.

222 In questa dimensione simbolica, il paesaggio archeo-

logico assume una temporalità sospesa, quasi atemporale, dove il passato non si dissolve, ma permane come traccia attiva nell'identità dei luoghi (Visentin, 2010, p. 156). "La rovina, infatti, è il tempo che sfugge alla storia: un paesaggio, una commistione di natura e di cultura che si perde nel passato ed emerge nel presente come un segno senza significato o, per lo meno, senza altro significato che il sentimento del tempo che passa e che dura contemporaneamente" (Augé, 2004, p. 94).

Il mito come strumento di lettura e ricerca di memoria

Il paesaggio archeologico, per sua definizione, è un paesaggio dell'assenza, di fratture temporali e spaziali, in cui si intrecciano memorie del passato e tensioni verso il presente. Ciò che l'occhio percepisce realmente è una costellazione di indizi: il solco di una fondazione, la giacitura di un crollo, i dislivelli del terreno, un campo di evidenze materiali parziali e incomplete. Questa realtà materiale, intrinsecamente lacunosa, sarebbe muta e incomprensibile se la mente si limitasse a una registrazione passiva. Invece, essa agisce per sintesi, colmando i vuoti conoscitivi attraverso un processo immaginativo che ricostruisce l'unità spaziale e di significato originaria. Questa proiezione non è un atto ingenuo, ma un processo colto, alimentato da un immaginario pregresso intessuto

di conoscenza storica, narrazioni mitologiche e iconografie consolidate. È proprio il mito ad agire come l'infrastruttura immateriale che dona significato e leggibilità ai frammenti materiali.

All'interno dei contesti archeologici, il mito acquisisce una valenza che si estende ben oltre la celebrazione della rovina come elemento evocativo, legata al fenomeno del collezionismo antiquario *en plein air* sviluppatosi a partire dal Quattrocento. Ugualmente, essa trascende la funzione scenografica assunta dai giardini settecenteschi, la cui articolazione spaziale era spesso concepita per esaltare elementi costruiti come obelischi e tempietti, utilizzati per rievocare l'immaginario archeologico e mitologico legato alla pittura storica e al *Grand Tour* (Matteini, 2009). Lunghi, quindi, dall'essere semplice elemento decorativo o evocativo, la rovina si afferma come soglia simbolica e temporale, capace di attivare narrazioni, immaginari e possibilità progettuali (Visentin, 2010). L'oggetto della nostra percezione, dunque, non è la rovina in sé, ma la dialettica ininterrotta tra la sua presenza materiale e la sua assenza, un immaginario ricostruito che precede la comprensione del frammento stesso. Si pensi al Palazzo di Cnosso a Creta. Al di là delle controverse ricostruzioni di Sir Arthur Evans, ciò che il visitatore percepisce è un tracciato labirintico di rovine; eppure, nessuno si avvicina a Cnosso con uno sguardo neutro. La percezione è potentemente

orientata dal mito del Minotauro, che funge da vero e proprio schema interpretativo. Si potrebbe ritenere tale simbiosi unicamente appannaggio del mondo antico, un incanto perduto nella disincantata modernità. Tuttavia, anche il progetto contemporaneo attinge a questa dimensione mitopoietica. L'opera di Carlo Scarpa al *Cimitero Brion*, ad esempio, trascende la funzione di luogo di sepoltura per diventare la formalizzazione di un mito privato e familiare (Pietropoli, 2020). Il percorso, il dialogo costante tra il cemento e l'acqua, le geometrie simboliche dei propilei, tutto concorre a creare un paesaggio della memoria e del passaggio, un racconto sacro che parla di unione e separazione con un linguaggio universale, un luogo in cui elaborare il lutto.

Il paesaggio archeologico è un palinsesto complesso, risultato di processi di lunga durata in cui le azioni umane e le dinamiche naturali si sono stratificate nel tempo. Il suo carattere deriva dalla lettura di un intero sistema, definibile sulla scala territoriale, che ingloba non solo le emergenze monumentali, ma anche le infrastrutture antiche (strade consolari, acquedotti, centuriazioni agrarie), la morfologia del suolo che ha determinato gli insediamenti e la vegetazione che ne è diventata parte integrante (Manacorda, 2010). Il giardino archeologico, al contrario, è un atto di volontà progettuale che si esprime in uno spazio circoscritto; qui la rovina non è più un frammento all'inter-

no di un sistema territoriale, ma diventa l'elemento focale di una nuova composizione estetica. Il giardino è un'opera d'arte in sé, un luogo di contemplazione dove il reperto antico viene deliberatamente messo in scena. L'intervento è diretto, intenzionale, talvolta quasi scenografico. Se il paesaggio archeologico tende all'autenticità del contesto, il giardino archeologico costruisce un'autenticità dell'esperienza, spesso carica di suggestioni romantiche o intellettuali. Il progetto di paesaggio è un'operazione di lettura critica su vasta scala, un intervento che cuce e rivela una narrazione storica diffusa, accettando la frammentarietà come dato di fatto (Matteini, 2009). Il progetto di giardino è un'operazione di scrittura compositiva su scala intima, un intervento che prende il frammento e lo eleva a protagonista di una nuova, controllata e densa esperienza estetica. Il primo ci insegna a leggere un territorio, il secondo a contemplare uno stato. Il giardino archeologico, quindi, assume una valenza peculiare: esso non si limita a custodire le vestigia materiali del passato, ma rievoca, attraverso la rovina, un senso di temporalità sospesa che travalica la storia e restituisce al paesaggio una potenza evocativa arcaica. Come sottolinea ad esempio Eugenio Battisti, nella sua lettura della *Tempesta* di Giorgione, l'inserimento della colonna spezzata in un paesaggio atemporale trasforma la rovina in segno universale della temporalità e del mito (fig. 3). Secondo lui, l'ico-

Fig. 3 - Giorgione, *La tempesta*, Venezia, 1507
(foto: Galleria dell'Accademia di Venezia)

nografia del dipinto rimanderebbe a un episodio tratto dalle *Metamorfosi* di Ovidio (I, 569-747), in cui sono raffigurati Zeus, la ninfa Io e il figlio Epafò. Di parere diverso è Salvatore Settis, che interpreta le due figure come Adamo ed Eva dopo l'espulsione dal Paradiso. Nonostante la divergenza sul soggetto, entrambi i critici concordano nell'attribuire alla rovina il valore di segno temporale (Matteini, 2009, p. 20), in quanto essa assume lo statuto di categoria concettuale ed estetica autonoma, pronta ad essere integrata nel progetto di giardino come dispositivo compositivo di rimando alla sfera mitica. La natura che colonizza e resiste nelle aree archeologiche assume un ruolo attivo e simbolico, manifestando una resilienza che si fa eco dell'arcaico.

Il mito come generatore di significati e di *genius loci*

L'analisi del mito, tuttavia, non può esaurirsi nel suo ruolo di strumento per la lettura storica del paesaggio; il passo successivo rappresenta un'evoluzione fondamentale: il mito cessa di essere un dispositivo passivo di interpretazione storica per rivelarsi come un agente attivo che genera significato, che infonde al luogo la sua anima. È proprio all'interno di questa tensione che si colloca il concetto di *genius loci*, inteso, secondo Christian Norberg-Schulz, come "lo spirito del luogo", ovvero l'identità profonda e irripetibile che emerge dalla relazione tra contesto naturale,



tracce storiche e percezione umana (Norberg-Schulz, 1979). Questa visione riemerge con particolare forza nei paesaggi archeologici, dove la presenza delle rovine stimola una tensione verso un equilibrio ancestrale e smarrito tra uomo e ambiente. L'area archeologica diventa il teatro che ci permette di immaginare quella condizione puramente speculativa che Jean-Jacques Rousseau definì "stato di natura" (1750)³. In

primo luogo, il sito archeologico inscena il silenzio della società corrotta; di fronte a una basilica crollata o a un foro invaso dalla vegetazione, l'osservatore si trova immerso in uno spazio post-sociale. L'architettura, svuotata delle funzioni politiche, giuridiche e commerciali che un tempo la animavano, non parla più il linguaggio del potere e della gerarchia. Questo silenzio delle istituzioni ci costringe, per contrasto, a con-



Fig. 4 - Lavandaie tra le rovine del Colosseo (Laveuses dans les ruines du Colisée), Hubert Robert, realizzato intorno al 1760 (foto: Brooklyn Museum di New York).

cepire un mondo presociale, una condizione originaria libera dalle sovrastrutture che, secondo Rousseau, hanno alienato l'uomo. Questo silenzio è accompagnato dal trionfo visibile della natura sull'artificio. La rovina, spogliata della sua funzione originaria, viene riassorbita in un ordine cosmico più vasto e autentico, non rappresentando una semplice distruzione, ma una forma di purificazione. Questo spettacolo della natura che prevale sull'opera dell'uomo incarna l'ideale di un'armonia primigenia, dove l'essere umano non era dominatore del suo ambiente ma parte integrante di esso. Hubert Robert, a differenza del sublime e drammatico Piranesi, interpreta tale sfumatura e rappresenta la rovina come un luogo sereno, quasi domestico. Nelle sue tele, le rovine maestose dell'antica Roma diventano lo scenario per scene di vita quo-

tidiana (fig. 4). Analogamente, tale ideale si manifesta nelle raffigurazioni seicentesche di Claude Lorrain e Nicolas Poussin; nelle loro vedute, personaggi e rovine partecipano felicemente di una natura incontaminata. La fusione tra natura edenica e rovine dell'antichità mette in scena la nostalgia per il paesaggio originario come paesaggio dell'armonia. Il giardino di Ninfa incarna in pieno la poetica del *genius loci* attraverso la fusione armonica tra le rovine medievali, l'acqua e la flora spontanea, in una composizione che evoca la memoria storica in chiave naturalistica e contemplativa (fig. 5). Le prime notizie del sito come luogo di culto alle ninfe Naiadi, divinità delle acque sorgive, risalgono all'età romana e intorno all'VIII secolo questo è noto come fertile massa agricola. All'inizio del XX secolo nasce il giardino di ninfa, nell'ambito del



Fig. 5 - Giardino di Ninfa, Cisterna di Latina (LT), (foto: G. Strano 2024).



grande lavoro di studio, scavo e restauro che ha riportato alla luce dopo secoli di abbandono la città medievale di estremo interesse storico architettonico al di sotto della vegetazione spontanea (Doria, 2017). Il sito naturale, presso una sorgente di acque abbondanti e purissime dall'esposizione propizia, influisce sullo sviluppo di uno speciale ecosistema e si presenta come luogo ideale per l'insediamento.

Il mito come struttura narrativa del paesaggio contemporaneo

La riflessione si conclude riconoscendo la funzione più profonda del mito: non solo quella di infondere un significato ai luoghi, ma soprattutto quella di strutturare in modo performativo l'esperienza spaziale. In questa prospettiva, è possibile inserire il paesaggio archeologico all'interno del paradigma della *natura compianta* (Metta, 2022, p. 62), intesa come un bene da difendere e proteggere in maniera analoga alle riserve naturali. Tuttavia, tale approccio, rischia di cristallizzare il paesaggio in una dimensione museale, accentuando la separazione tra la natura salvata, ovvero idealizzata e protetta, e il paesaggio ordinario.

In questo modo, i luoghi dell'archeologia rischiano di perdere la propria capacità di mediazione temporale e spaziale con il territorio circostante, trasformandosi in un'isola estetizzata, disconnessa dai processi ecologici e sociali più ampi. Le rovine, siano esse antiche o post-industriali, rappresentano spazi liminali in cui memoria e natura si intrecciano, assumendo il valore di dispositivi poetici e critici per restituire senso ai luoghi attraverso segni, percorsi e installazioni che ricolleghino lo spazio fisico alla memoria profonda e al mito collettivo (Zagari, Di Carlo, 2016). Il progetto di paesaggio è oggi chiamato ad operare in equilibrio tra conservazione e trasformazione, tra il controllo del rischio e la valorizzazione delle dinamiche spontanee. Non si tratta di definire esiti definitivi, ma di predisporre strutture aperte capaci di accogliere l'evoluzione autonoma della natura in un processo continuo di adattamento (Maniglio, 2010). In questo contesto, la fragilità non è più vista come limite, bensì come condizione generativa, capace di attivare processi di rigenerazione.

L'introduzione ufficiale della rovina come elemento strutturale e simbolico nella progettazione del giardi-

Fig. 6 - Veduta dell'Acropoli dal belvedere che conclude il percorso. Immagine tratta da A. Ferlenga, 1999.

no e del paesaggio può essere individuata, secondo l'interpretazione di Matteini (2009, p. 19), nella vicenda di Polifilo, protagonista del viaggio immaginario narrato nell'*Hypnerotomachia Poliphili*. Quest'opera, attribuita a Francesco Colonna e pubblicata a Venezia nel 1499 (Colonna, 1998), rappresenta un momento cruciale per comprendere il ruolo del mito nell'informare la percezione e l'uso dello spazio archeologico. Composto nella seconda metà del Quattrocento, il testo narra il viaggio iniziatico e onirico di Polifilo alla ricerca di Polia, attraverso paesaggi simbolici che dalla selva oscura lo conducono all'isola di Citera, luogo sacro ad Afrodite. È proprio la struttura mitico-allegorica di questo viaggio, intrapreso in un paesaggio costellato di rovine antiche cariche di significati simbolici, a fornire il modello culturale per il giardino rinascimentale e barocco, con cui intrattiene profonde relazioni tematiche e iconografiche. Tale racconto dimostra come l'integrazione della rovina nel progetto di paesaggio sia intrinsecamente legata al mito in quanto strumento narrativo, simbolico e progettuale, in grado di rompere l'isolamento e costruire una relazione profonda tra il sito ed il contesto in cui è storicamente inserito. È in questa dimensione che il paesaggio si trasfigura, cessando di essere un oggetto da contemplare per diventare un racconto da percorrere, un vero e proprio viaggio iniziatico. Tale approccio, trova un momento di svolta paradigmatico nel pro-

getto di Dimitris Pikionis per la sistemazione dell'area archeologica attorno all'Acropoli e al colle di Filopappo e delle Muse (1954-1957). L'opera trascende la semplice sistemazione paesaggistica per diventare un atto di profonda interpretazione che rende nuovamente percepibile il paesaggio mitologico attraverso la manipolazione sapiente di quello archeologico. Per Pikionis, il suolo di Atene non è un semplice contenitore di reperti, ma un testo sacro, un palinsesto dove la geologia, la storia e il mito sono indissolubilmente legati in una "universale Armonia" (Ferlenga, 1999). Il cammino che egli disegna raccorda una sequenza di eventi percettivi che prepara lo spirito del visitatore all'incontro con il sacro, in un moderno percorso processionale. Ogni curva, ogni sosta, ogni inquadratura visiva verso il Partenone è calibrata per ricostruire quella tensione spirituale che doveva animare le antiche processioni panatenaiche (fig. 6). Con finalità di ricomposizione etica e storica, il progetto del *Garden of Forgiveness* (Hadiqat As-Samah), realizzato nel centro di Beirut tra il 2000 e il 2006 dagli architetti paesaggisti Kathryn Gustafson e Neil Porter, si configura come una risposta simbolica ai conflitti che hanno segnato la storia recente del Libano. Il progetto proponeva di restituire un'immagine unitaria e riconciliata dello spazio urbano mediante un testo paesaggistico articolato, costruito su contrasti e differenze. Al centro del progetto vi è l'idea di un pae-



saggio archeologico che non solo conserva e valorizza le tracce materiali del passato, ma che le integra in una narrazione visiva e percettiva capace di evocare la pluralità delle identità culturali del paese (fig. 7). Questo impianto progettuale richiama idealmente il viaggio iniziatico di Polifilo nell'*Hypnerotomachia*, ponendo l'accento sul carattere esperienziale e narrativo del cammino. L'esperienza spaziale offerta dal giardino si sviluppa come un percorso graduale di scoperta sensoriale, scandito da una successione di variazioni morfologiche e altimetriche alla scoperta di una sequenza di micro-paesaggi ispirati alle principali tipologie del territorio libanese (Spens, 2007). Nel giardino archeologico, questa matrice si traduce in una complessa sovrapposizione di livelli naturali, storici e simbolici, che ne fanno un dispositivo capace di attivare riflessioni profonde sul tempo, la memoria e il paesaggio. Tale visione stratificata trova un caso emblematico nel pensiero progettuale di Bernard Lassus che concepisce il paesaggio come un sistema di *layer* cronologici sovrapposti, in cui l'archeologia assume il ruolo fondamentale di dispositivo interpretativo ca-

pace di svelare la complessità dei diversi strati storici (Weilacher, 1999). L'area archeologica non è intesa come un'entità cristallizzata nel tempo, ma come un organismo vivo, un contesto stratigrafico in perenne trasformazione, la cui identità si costruisce attraverso un processo continuo di riscrittura (Lassus, 1998). È emblematica in tal senso, la concezione del giardino nei suoi lavori, come nel progetto per il giardino delle Tuileries a Parigi (fig. 8): qui, il giardino non è concepito quale semplice sfondo decorativo, ma assume un ruolo attivo e rivelatore, divenendo dispositivo narrativo attraverso il quale si rende visibile l'intreccio dinamico tra storia, mito e percezione sensibile (Lassus, 1998).

La sfida attuale, dunque, risiede nel contaminare i confini, riattivando questi immaginari in chiave critica e generativa, non come fuga dalla realtà, ma come strumento per ripensare il paesaggio: non più superficie da colonizzare, ma spazio da abitare poeticamente, con consapevolezza, responsabilità e cura. In tale prospettiva, l'intervento paesaggistico non



Fig. 7 - Il sito di Hadiqat As-Samah ripreso dalla cattedrale maronita di San Giorgio, Beirouth, Lebanon, 2006 (foto: Gustafson Porter + Bowman).

si configura come un'operazione di ripristino di un'origine idealizzata o perduta, bensì come un atto progettuale che accompagna e interpreta le metamorfosi del luogo, valorizzandone la molteplicità semantica sedimentata nel tempo (fig. 9). Come osserva Metta “nel rendere confusa e sfuggente la separazione tra umanità e mondo, tra città e selva, tra urbanità e natura che c'è tutta la ricchezza di opportunità e l'urgenza di domande per il progetto di paesaggio contemporaneo e futuro, dal quale ci si aspetta un nuovo passo, un deciso passo avanti” (Metta, 2022, p. 69). Il paesaggio, in questo senso, diventa un archivio vivente, un palinsesto dove la storia si scrive e si riscrive, generando sempre nuove possibilità progettuali. La logica immaginativa sopra decritta, che assegna senso a ciò che è ignoto, sopravvive mutata ma presente nelle forme contemporanee di pensiero spaziale e progettuale. I miti che un tempo alimentavano utopie di scoperta e armonia si caricano oggi di una valenza distopica: il desiderio si trasforma in esaurimento, la meraviglia in crisi ecologica, il giardino in spazio residuale o sorvegliato.

Note

¹ In questo contributo non si intende ripercorrere in maniera sistematica la storia della formazione e dell'evoluzione del concetto di paesaggio, né proporre una classificazione esaustiva. L'intento, piuttosto, è quello di partire da una riflessione iniziale che evidenzia la continuità profonda tra natura e paesaggio. “In tutta la poesia antica, la natura si presenta sempre come 'natura abitata', senza nessuna differenza tra il paesaggio abitato degli dèi e quello abitato dagli uomini” Cfr. E.R. Curtius, *Letteratura europea e Medio Evo latino*, tr. it. di A. Luzzatto e M. Candela, a cura di R. Antonelli, La Nuova Italia, Firenze 1995, p.211. Questa citazione mette in luce una concezione originaria del paesaggio, in cui il mondo naturale non è percepito come entità separata dall'umano o dal divino, ma come spazio condiviso e profondamente integrato nell'esperienza simbolica e mitopoietica delle culture antiche. Si delinea così una visione del paesaggio come espressione dell'abitare, umano o divino, non come semplice sfondo naturale.

² Metta distingue quattro modelli storici di separazione tra uomo e natura: la natura estranea, esclusa fisicamente dallo spazio urbano, come nel paradigma rinascimentale della città ideale, monomaterica; la natura terapeutica, reintegrata nella città industriale come elemento curativo, ma ancora concepita in opposizione al costruito; la natura estimativa, piegata a logiche economiche e prestazionali, trasformata in infrastruttura verde monitorabile, monetizzabile e controllata; la natura compianta, espressione di una sensibilità conservazionista che considera la natura come risorsa scarsa e fragile, da salvaguardare.

³ Non si tratta di un'epoca storica, ma di un'ipotesi zero dell'umanità, una condizione originaria antecedente la società, la proprietà e la disuguaglianza. In questo contesto, il mito del “buon selvaggio” si configura come una proiezione ideale, in cui l'essere umano vive in armonia con l'ambiente, libero dalle sovrastrutture sociali e in connessione diretta con il paesaggio naturale.

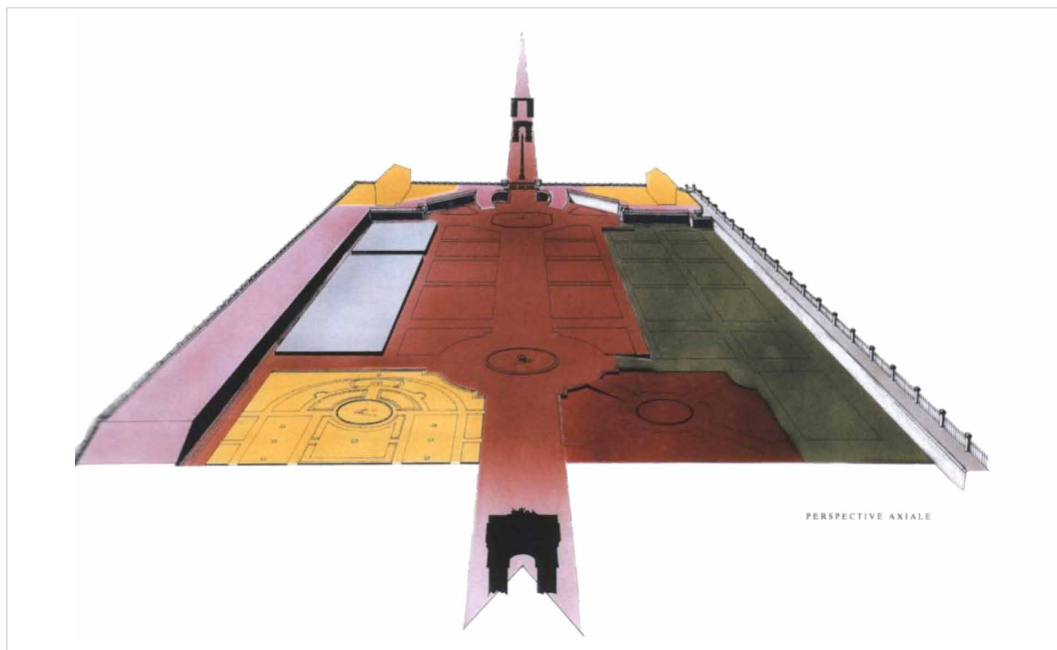


Fig. 8 - Giardino delle Tuileries a Parigi (immagine tratta da Bernard Lassus, 1990).

Riferimenti bibliografici

- Altarelli, L. 2022, *L'immaginario delle rovine. Da Piranesi al moderno*, LetteraVentidue, Siracusa.
- Assunto, R. 1973, *Il paesaggio e l'estetica. Vol. I: Natura e Storia*, Giannini, Napoli.
- Assunto, R. 2021, *La bellezza assoluta del giardino. Arte e filosofia della natura*, DeriveApprodi, Roma.
- Augé, M. 2004, *Rovine e macerie. Il senso del tempo*, Bollati Boringhieri, Torino.
- Clément, G. 2005, *Manifesto del Terzo paesaggio*, Quodlibet, s.l.
- Colonna, F. 1998, *Hypnerotomachia Poliphili*, Adelphi edizioni, Milano.
- Cortesi, I. 2000, *Il parco urbano. Paesaggi 1985-2000*, Federico Motta Editore, Milano.
- D'Angelo, P. 2010, *Filosofia del paesaggio*, Quodlibet, Macerata.
- Doria, I. R. 2017, Coltivare le rovine: Ninfa, in *Manuale di coltivazione pratica e poetica. Per la cura dei luoghi storici archeologici nel Mediterraneo*, Il poligrafo, Padova, pp. 193-206.
- Eveno, C. & Clément, G. 1997, *Le jardin planétaire*, Éditions de l'Aube, s.l.
- Ferlenga, A. 1999, *Pikionis 1887-1968*, Electa, Milano.
- Ferriolo, M. V. 1999, Paesaggi antichi, in P. C. e M. V. Ferriolo (a cura di), *Paesaggi. Percorsi tra mito e storia*, Kepos Quaderni 11, Milano, pp. 13-20.
- Jakob, M. 2009, *Il paesaggio*, Il mulino, Bologna.
- Lassus, B. 1998a, The landscape entity, in *The Landscape approach*, University of Pennsylvania Press, Philadelphia.
- Lassus, B. 1998b, The Tuileries, a reinvented garden, History. A poetic archeology of the Art of Gardens, 1990, in *The Landscape approach*, University of Pennsylvania Press, Philadelphia, pp. 144-145.
- Manacorda, D. 2010, *Archeologia tra ricerca, tutela e valorizzazione/Archaeology between research, protection and enhancement*, «Il Capitale Culturale: Studies on the Value of Cultural Heritage», vol. 1 (1), 131-141. <https://doi.org/10.13138/2039-2362/17>
- Maniglio, A. C. 2010, *Progetti di paesaggio per luoghi rifiutati*, Gangemi Editore spa, Roma.



Fig. 9 - Rovine della contemporaneità. Il parco paesaggistico Duisburg-Nord, Germania, 1991 (foto: Latz + Partner).

Matteini, T. 2009, *Paesaggi del tempo. Documenti archeologici e rovine artificiali nel disegno di giardini e paesaggi*, Alinea Editrice, Firenze.

Matteini, T. 2011, *Nature archeologiche*, in *Atlante delle Nature Urbane*, Compositori, Bologna, pp. 168-169.

Metta, A. 2022, *Il paesaggio è un mostro. Città selvatiche e nature ibride*, Habitus 32 a cura di, Derive approdi, Roma.

Norberg-Schulz, C. 1979, *Genius loci. Paesaggio, ambiente, architettura*, Electa, Milano.

Pietropoli, G. 2020, *Quasi un racconto. Carlo Scarpa 1968-78*, s.l.

Rossi, A. 2018, *L'architettura della città*, Il saggiatore, Milano.

Rousseau, J.-J. 2007, *Discorso sulle scienze e sulle arti*, Rizzoli, Milano.

Simmel, G. 1981, *La rovina*, traduzione di Gianni Carchia, «Rivista di Estetica», n. 8, p. 124 (ed. orig. *Die Ruine*, in *Philosophische Kultur*, Leipzig, 1911).

Spens, M. 2007, *Deep Explorations Into Site/Non-Site: The Work of Gustafson Porter*, *Special Issue: Landscape Architecture Site/Non-Site*, vol. 77, pp. 66-75.

Spirn, A. W. 1990, *Architecture and landscape: toward a Unified Vision*, «Landscape Architecture», n. 80.

Tosco, C. 2017, *Il paesaggio come storia*, Il Mulino, Bologna.

Visentin, C. 2010, *I Paesaggi delle Archeologie. Una passeggiata culturale nella memoria*, in *Il Paesaggio agrario antico: attualità della lezione di Emilio Sereni*, Edizioni Istituto Alcide Cervi

Walter, O. 1955, *Die Gestalt und das Sein. Gesammelte Abhandlungen über den Mythos und seine Bedeutung für die Menschheit*, Darmstadt, s.l.

Weilacher, U. 1999, *Between Landscape architecture and Land Art*, Birkhäuser, Basel-Berlin-Boston.

Zagari, F. & Di Carlo, F. (a cura di) 2016, *Il paesaggio come sfida. Il progetto*, Casa editrice Libria, Melfi.