



Gaetano Ginex

Si laurea in architettura con lode nel 1978 alla Facoltà di Architettura di Palermo.
Consegue il Dottorato di Ricerca nel 1987.
Nel 1990 vince il concorso per una borsa di studio Post-Dottorato (durata 3 anni).
Dal 1994 ad oggi insegna alla Facoltà di Architettura di Reggio Calabria.

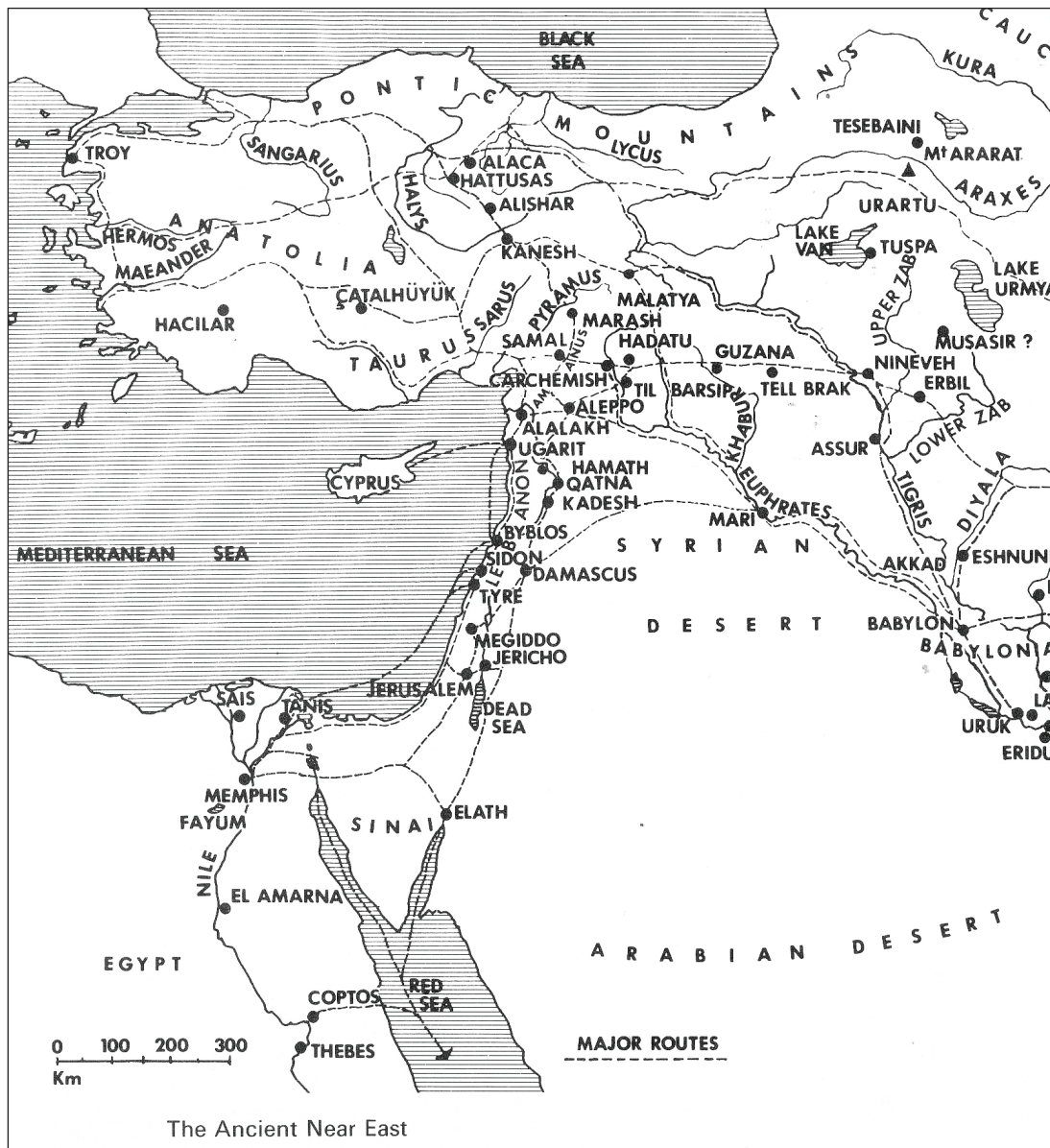
In viaggio con Erodoto. Città prima delle sabbie *Travels with Herodotus. Before the sands*

Il lavoro riguarda il tema delle città “archetipe” partendo dal momento in cui tutte le città capitali dell’antichità si conformano diventando esse stesse vere città, nel senso che attraverso i loro elementi e la successiva aggregazione di essi molte città arcaiche si configurano con una morfologia di tipo urbano. Si proporranno così ricostruzioni su resti, su frammenti che ci permetteranno, attraverso rappresentazioni virtuali di parlare delle città antiche con una certa accuratezza (con particolare riferimento all’area mesopotamica) indagandone il principio insediativo originario attraverso la lettura e la rappresentazione di alcuni tra i più importanti archetipi culturali e urbani (la torre, il recinto). Un viaggio quindi nella città arcaica, città piena di simbolismi e di universalità.

The work deals with the theme of “archetypal” starting from the moment when all the capital cities of antiquity conform becoming themselves real city, in the sense that through their elements and the subsequent aggregation of them many archaic city setting with a morphology of urban type. You will thus reconstruct on fragment remains, that will allow us, through virtual representations to speak of ancient cities with a degree of accuracy (with particular reference to the Mesopotamian area) investigating the original settlement principle through reading and the representation of some of the most important cultural and urban archetypes (the Tower, the fence). A journey in the archaic city, full of symbolism and universality.

Parole chiave: Archetipo, archeologia-città, modellazione 3d

Keywords: archetype, archeology-city, 3d modeling



1. Mappa delle località archeologiche disegnata da Paul Lampl

Erodoto racconta di viaggi lontani in città sconosciute, -il suo desiderio era quello di disvelarne l'incanto-. Viaggi a ritroso attraverso la scoperta di fonti primigenie alla ricerca di quello che l'uomo era quando "cominciò ad essere" e di ciò che "poteva essere dove egli non fosse ancora". [1] Questa ricchezza di motivi leggendo le pagine delle "Storie" mi ha spinto a trattare di alcuni siti urbani del "Vicino Oriente nelle zone cardine alle due estremità della Mezzaluna Fertile, dove sorgono i primi centri urbani nel IV millennio a. C." affinché con il tempo non si dissolvano definitivamente nella dimenticanza e nella leggerezza delle sabbie, e disvelare di esse l'incanto. [2] Su queste brevissime premesse tracciamo una prima mappa concettuale del tipo di analisi che vogliamo effettuare in questo scritto. Si tratta principalmente di una "lettura" [3] intesa nel nostro caso come lettura del disegno urbano o dell'impianto planimetrico di alcuni esempi di città o di elementi architettonici di città scomparse o inghiottite dalle sabbie e dal tempo, confrontate tra loro, a partire dai loro resti archeologici. Dur Sharrukin la vecchia Khorsabad [4] in Iraq, la

città di Sam'al in Turchia, la città di Ur la capitale dei Caldei, anch'essa in Iraq. Questi esempi sono stati considerati modelli urbani "semplici" che rappresentano essi stessi archetipi di riferimento ed esempi di città che riassumono un'idea di città come spazio urbano che viene interpretata attraverso elementi simbolici oltre che fisici. In questa ottica l'architettura si riveste di una connotazione materica ormai perduta nel tempo. Lo studio mette in evidenza la distribuzione degli elementi al suolo e come questi attraverso opportune interpretazioni modellistiche diventano nello spazio virtuale luogo "urbano" con specifiche qualità simboliche. Luogo ed architettura in tal senso si rafforzano tra loro. Una tale osservazione ci conduce a cogliere attraverso il disegno, da un lato le architetture che riescono a generare una città ovvero come forme urbane in embrione, dall'altro [5] capire come attraverso una ricostruzione virtuale della forma urbana o degli elementi di questa è possibile cogliere e capire il significato e il linguaggio di molte città che, se pur scomparse, rappresentano a tutt'oggi degli archetipi urbani di riferimento. Mettere in relazione gli esempi tra loro va oltre la semplice comparazione del disegno urbano o degli elementi che lo costituiscono. Si entra nello spirito dei "resti" e delle "tracce" per catturare qualcosa di incomprensibile che è appunto l'idea di città e le sue matrici originarie riscoperte attraverso una attenta "analogia" formale e materica degli impianti urbani scelti per l'indagine.

Il lavoro che intendiamo proporre quindi riguarda il tema della forma "archetipa" di città a partire da alcuni esempi di città capitali del mondo antico (con particolare riferimento all'area mesopotamica) in cui si è già configurata in embrione una morfologia di tipo urbano.

Come abbiamo accennato faremo una lettura dei resti archeologici di città capitali attraverso frammenti che ci permetteranno di effettuare rappresentazioni virtuali indagandone il principio insediativo originario utilizzando come traccia per l'indagine alcuni tra i più importanti archetipi culturali e urbani come la torre e il recinto. Un viaggio quindi nelle città antiche ormai in gran

parte sepolte dalla terra, città piene di simbolismi e di universalità. Una reinterpretazione critica dei segni della città in cui i valori collettivi interiorizzati in "forma urbana" consentivano di elaborare archetipi profondi.

Ci si propone quindi di "dissotterrare" questi archivi del passato, partendo dai loro resti archeologici, così da affrontare una accorta e profonda reinterpretazione critica attraverso il ridisegno dei concetti che stanno alla base dell'attuale idea di città.

La città ha svolto un ruolo fondamentale nelle civiltà del "Vicino Oriente", luogo che geograficamente può rappresentare diverse regioni e che viene utilizzato spesso per indicare l'Asia Minore, la Mesopotamia, l'Egitto, l'Anatolia, l'Armenia e la Persia.

Gran parte del materiale qui presentato deriva da ritrovamenti archeologici e ha permesso di indagare sul ruolo che hanno avuto le città nella storia religiosa, economica, sociale, politica e militare dei loro rispettivi paesi, e principalmente del Vicino Oriente antico.

In questo contesto il concetto di "forma urbana" ha assunto un significato particolare, ovvero viene intesa come "la disposizione e l'organizzazione morfologica di strutture e spazi aperti secondo un ordine concettuale che segue regole prestabilite". Nella nostra analisi quindi, sono presi in considerazione solo quegli insediamenti che presentano architetture inserite in una logica urbana ancora comprensibile e che documentano situazioni diverse sia come impianto planimetrico che come elementi che distribuiti al suolo secondo regole prestabilite. Queste città o questi complessi urbani il più delle volte erano circondati da mura di protezione che ne rappresentavano la caratteristica principale. Ma ciò che cercheremo di mettere in evidenza è il concetto di "dimensione urbana" attraverso l'analisi di strutture architettoniche intese come entità "eterne" da sempre esistenti e per ciò stesso portatori di archetipi urbani. Ripercorrere analiticamente per grandi linee le storie urbane emerse dalla ricerca archeologica. [6]

RAPPRESENTAZIONE DELLA SCENA URBANA.

Abbiamo tentato la ricostruzione virtuale di alcuni sistemi urbani in area mesopotamica poiché è nostra convinzione che questa area geografica consente di rintracciare insediamenti urbani in cui gli "archetipi formali" sono spesso rappresentati e racchiusi dal recinto nelle sue più varie forme di rappresentazione e dimensioni, assumendo esso stesso il ruolo di "simbolo" urbano a tutte le scale e a tutti i livelli insediativi. Molti di questi sistemi urbani oggi esistono solo in forma di resti archeologici, questi rappresentano città che un tempo erano città reali e che da essi ancora è possibile ri-costruire inediti spazi urbani (almeno nelle aggregazioni) attraverso l'invenzione di spazi virtuali in una complessa interazione tra realtà e virtualità. Queste rappresentazioni virtuali di seguito riportate sono un superamento in termini di ricerca poiché spostano in avanti il confine della conoscenza superando il dubbio che possano solo sembrare semplici esercizi di stile. La comparazione tra le parti di queste città porterà alla comprensione di un ripetersi come invariante morfologica di una serie di sistemi architettonici destinati nel tempo a diventare e rimanere degli "archetipi" formali da cui prendono spunto molti sistemi urbani anche contemporanei. La visione della città moderna intreccia le sue radici nella realtà della città antica. Su queste considerazioni si rende intelligibile il disegno della forma urbana di tutte quelle città ormai sepolte inesorabilmente destinate alla loro dissoluzione. Il lavoro proposto quindi rappresenta una nuova archeologia del futuro in cui, dalla dissoluzione definitiva della forma urbana, possono essere recuperate e restare permanenti un altro tipo di tracce che ne conservano definitivamente la memoria. [7] Comprendere il processo costitutivo dell'insieme urbano di questi "resti" archeologici porta a definire, attraverso particolari rappresentazioni modellistiche, un vocabolario di forme e di segni oltre che di elementi che consentano di comprendere, e così di ricostruire, il processo costitutivo di morfologie architettoniche che ormai inevitabilmente si dissolvono nel tempo diventando essi stessi una stratificazione di suoli "che lasciano solo la loro immagine..."



2. Dur-Sharrukin, pianta della cittadella.

A partire quindi da queste considerazioni si sono scelti alcuni esempi per definire un ragionamento sulla connotazione morfologica e formale delle città del mondo antico di cui come abbiamo più volte ribadito si conoscono attualmente solo i resti archeologici. [8] Si sono scelti alcuni esempi di riferimento per cominciare una catalogazione dei siti archeologici di città in quest'area geografica restituendone una immagine formale più completa almeno per quanto riguarda i caratteri architettonici principali, una ricostruzione del processo formativo delle civiltà urbane dell'area mesopotamica. Un processo che si è prodotto secondo modalità "costanti ed univoche". Queste città per la prima volta nella storia modificano l'ambiente naturale inserendo il concetto di spazio delimitato e chiuso con un limite che racchiude la città. (Fig. 1) Tale spazio "delimitato" viene riempito da una serie di attività, spesso destinati a essere sede dell'autorità dominante, con una serie progressiva di differenziazioni e separazioni di funzioni. La città chiusa da mura ha al suo interno magazzini per le derrate agricole, le aree di lavoro, le residenze delle classi dominanti,

i luoghi destinati al culto delle divinità, gli spazi amministrativi e di rappresentanza. Il luogo della città è per la prima volta nella storia separato non solo fisicamente ma anche ideologicamente dal resto del territorio. Le mura rappresentano una tipologia architettonica che ha una sua efficacia non solo funzionale ma soprattutto di natura celebrativa in termini di magnificenza strutturale. La distinzione delle aree all'interno delle mura ha un suo baricentro nell'elemento monumentale simbolo della classe dominante che si integra con i simboli delle classi signorili, dei proprietari e degli artigiani. Fabbriche sacre e fabbriche per le funzioni pubbliche (amministrative, culturali, rappresentative) seguite dalle aree e dai palazzi destinati all'immagazzinamento dei beni e alla produzione si distribuiscono al suolo determinando una morfologia alquanto complessa e composta da più elementi. Queste città si caratterizzano per la pluralità di strutture tipologiche e funzionali diversificate, riportate in luce frammentariamente e parzialmente dagli scavi, che coinvolgono l'intera immagine urbana. Tenteremo di fare una prima classificazione riportando i caratteri mor-

fologici di ogni città analizzata per poi mettere in comparazione gli elementi che la costituiscono.

DUR- SHARRUKIN

Il progetto della città di Dur- Sharrukin [9] fu concepito come il disegno di una città murata circondata da un recinto in cui la cittadella è costruita sulla linea stessa delle mura perimetrali. Sempre lungo le mura perimetrali sorge la seconda cittadella, al cui centro emerge il palazzo di Sargon Il posizionato all'estremità esterna dell'area fortificata. Gli altri edifici amministrativi si trovano nella zona tra l'edificio maggiore e la cinta interna, il tempio di Nabu è posto sulla destra. Il disegno urbano di Dur-Sharrukin è dunque imperniato sulla cinta fortificata rettangolare quasi regolare sulla cui linea si aprivano porte da ogni lato. La cittadella ha due entrate, una, quella principale sul lato maggiore quasi parallelo alla fortificazione della città che è costituita da un corpo aggettante, e una seconda posta sul lato minore disegnato obliquamente rispetto alla cinta muraria. (Fig. 2) L'insediamento come si apprende da fonti storiche, sembra che non si sia sviluppato

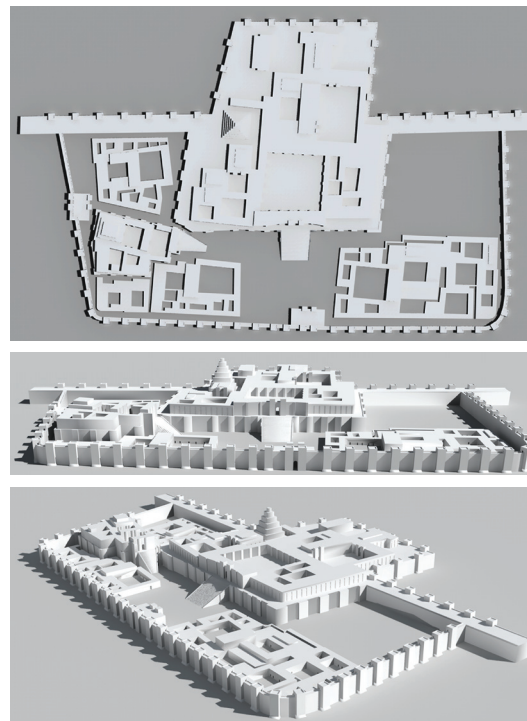
attraverso un lento e complesso processo ma sia stato creato in poco tempo in base ad un vero progetto urbanistico. È molto evidente dall'analisi dell'impianto planimetrico come sulla grande cinta muraria esterna sia posizionato l'impianto della cittadella costruita sulla stessa linea delle mura. Allo stesso modo all'interno della cittadella si differenzia una seconda cittadella che contiene il palazzo di Sargon II e lo Ziqqurat. (Fig. 3/4)

Di fronte alla porta maggiore della cittadella, ma non sullo stesso asse, è collocata la rampa che conduce al palazzo di Sargon II che è in un'area sopraelevata. L'esercizio del ri-disegno e la successiva modellazione solida, aiuta a comprendere il sistema morfologico dell'insieme e i dislivelli che differenziano le varie aree all'interno del recinto. Infatti subito dopo la porta principale d'ingresso ci si trova in un ampio spazio aperto che delimita le fronti dei due palazzi palatini e che preannunzia la seconda rampa d'ingresso al tempio di Nabu. La morfologia dell'insediamento della cittadella è caratterizzata da una serie di eventi architettonici di cui l'area del Palazzo di Sargon II e dello Ziqqurat sono gli elementi più imponenti e caratterizzanti. Inoltre il rapporto che esiste tra pieni e vuoti, ampiamente equilibrato, denota un impianto urbano in cui i salti di quota e le differenze di livello ne caratterizzano il sistema architettonico ed "urbano". Alla base del progetto di Dur-Sharrukin è evidente una ideologia da "impero universale" in cui l'impianto urbano dell'insieme è in un certo senso "l'immagine visibile e concreta dell'ideologia universalistica della monarchia assira di Sargon II". Il corpo aggettante della seconda cittadella è l'espressione del potere, nella parte più bassa gli edifici palatini e il palazzo di Sin-Ahu-Usur, delimitando lo stesso muro perimetrale e rappresentano il potere amministrativo. Una città a tutti gli effetti anche se le residenze probabilmente erano collocate in un'area esterna alla cittadella. Questa comunque ha tutti i caratteri della città e ne rappresenta nella sua struttura morfologica, messa in evidenza dalla ricostruzione tridimensionale, tutti gli elementi distribuiti al suolo con una certa razionalità che porta comunque a concludere che l'impianto sia frutto di un unico progetto. Dai res-

ti e dai ritrovamenti archeologici è stato possibile ricostruire il sistema urbano che si mostra in tutta la sua consistenza architettonica rappresentandosi come un sistema che contiene tutte quelle invarianti urbane che rappresenteranno in futuro dei paradigmi universali e archetipici di tutte le città. (Fig. 5).

LA CITTÀ DI SAM'AL

La caratteristica della città è data dal fatto di essere costruita all'interno di una doppia cinta muraria a pianta circolare regolare con un diametro di circa 720 metri. Il recinto contiene tre porte a sud, nord-est e ovest "munite di torrione e a doppio passaggio". Le mura sono scandite da



3. Dur-Sharrukin, morfologia dell'impianto planimetrico.
4. Vista delle mura e dell'ingresso principale.
5. Vista assonometrica ricostruttiva dell'impianto urbano.

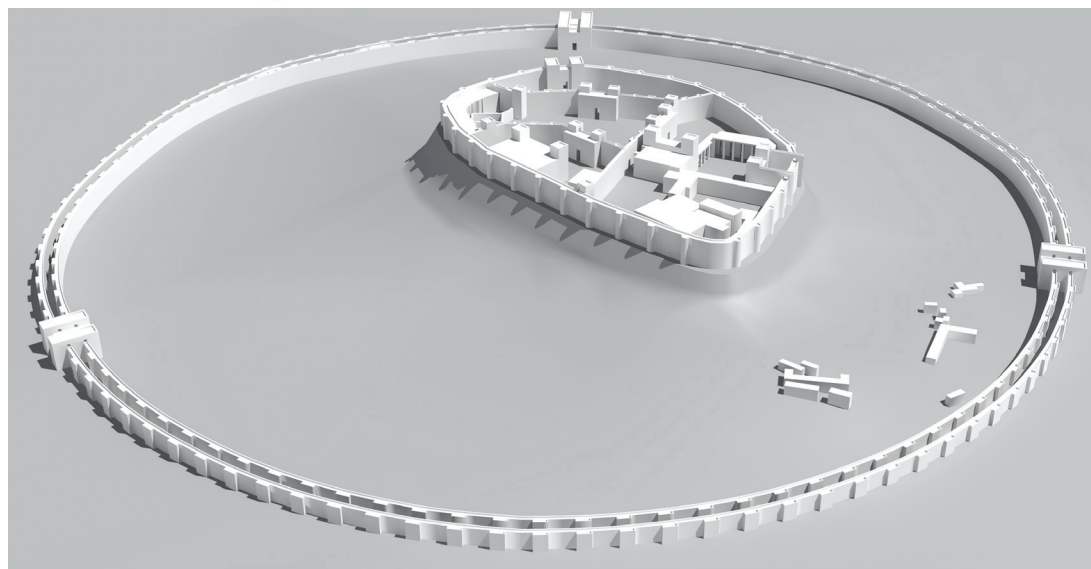
contrafforti regolari. La porta principale è quella meridionale che si protende fuori dalla linea delle mura esterne. Il recinto esterno ha una sua imponenza monumentale poiché è costituito da due cinte parallele tra loro, dando una immagine simbolica e al contempo maestosa di difesa e di protezione. Tutti gli edifici della rocca appartengono ad una particolare tipologia palatina e si aprono sulle piazze della cittadella "proponendo appunto facciate isolate" [10]. (Fig. 6) Aveva la caratteristica di essere un piccolo nucleo abitato all'interno di un doppio sistema di mura fortificate. Sembra interessante ritrovare delle analogie di impianto con la città di Dur Sharrukin (vedi fig.3). In questo caso la cittadella è rappresentata da un nucleo posizionato in una altura accentuata dalla stessa topografia del sito. La cittadella è a sua volta caratterizzata da una serie di recinti interni che frammentano le zone racchiuse dal recinto principale del nucleo abitato. Recinti dentro recinti all'interno di un unico grande recinto monumentale. Il sistema abitativo è essenzialmente costituito da edifici palatini (Hilani) [11] che suddividono la zona in aree costruite e aree libere in massima parte "corti" chiuse e delimitate da altri recinti. Sono visibili i magazzini che si differenziano dal resto del costruito per essere aggregati in successione tra loro seguendo il perimetro del recinto esterno, le mura della cittadella. Lo spazio urbano interno a sua volta è costituito da una successione di porte che scandiscono l'architettura dei palazzi in un succedersi di eventi urbani che differenziano l'importanza stessa dei palazzi di cui il palazzo con il portico, costituisce il sistema più complesso dell'intero sistema edificato. Il tentativo di ricostruzione virtuale è stato effettuato sulla base dei documenti esistenti ed in particolare a partire dal rilievo degli scavi che mettono in luce solo parti del sistema abitativo e delle mura esterne. Ciò che si è tentato di mettere in evidenza nella rappresentazione tridimensionale (ma questo vale per tutti gli esempi qui riportati) è l'impianto urbano e la sua "archetipicità".

Le forme in questo caso assumono il ruolo di simboli urbani, forse portate alle conseguenze più estreme in cui il tema del recinto è talmente ripetuto che sembra più essere una città di mura

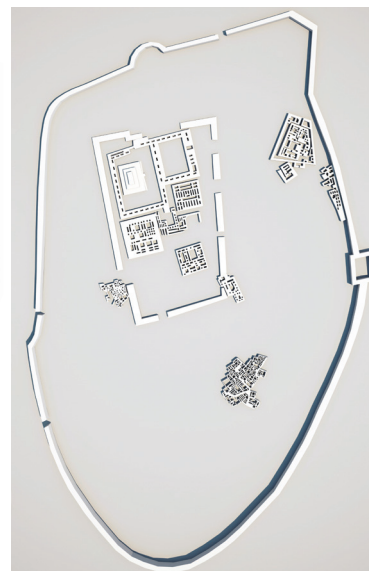
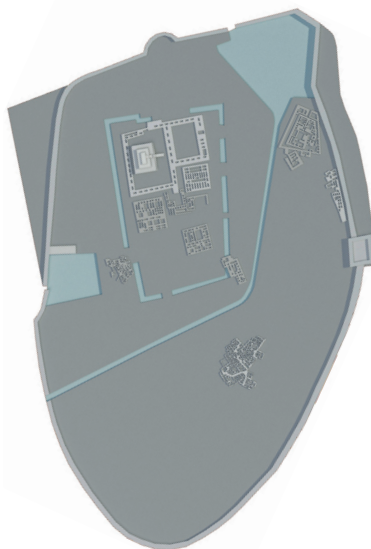
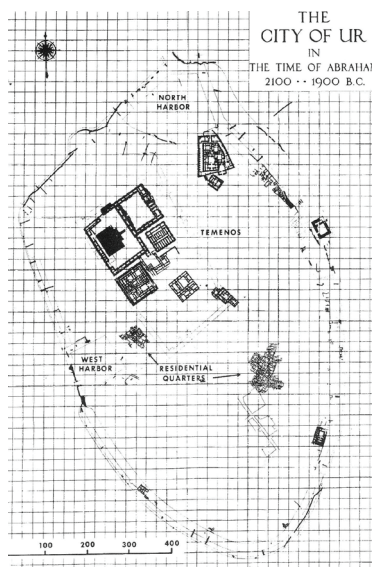
piuttosto che di palazzi. Il modello 3D mette proprio in evidenza la morfologia urbana ma dà anche la possibilità di effettuare una serie di modellazioni che portano in ultimo a cogliere la vera essenza dell'impianto urbano. La forma urbana in questo caso è più orientata a definirsi come "città-palazzo" come sede del sovrano spesso divino. E' appunto a partire dall'imponente palazzo che si dislocano i templi, i magazzini, i quartieri oltre che la complessa amministrazione palatina che comprende tutti i servizi del palazzo stesso. Dall'esplorazione e dallo studio planimetrico di quanto è restituito dall'archeologia e da quanto emerge dagli scavi è stato possibile rivelare e rilevare il volto di complesse e ricche città, dei loro templi, palazzi, archivi e spesso necropoli. In questi due casi riportati, le analogie possono essere tante e molti elementi architettonici ed urbani vengono usati per lo stesso fine ma spesso le modalità formali si differenziano da modello a modello. È il caso per esempio dell'edificio più importante in queste città arcaiche come il palazzo del sovrano "divino" che nel caso di Dur-Sharrukin ha una aulicità poiché rafforzato dalla presenza di una Ziqqurat e nel caso di Sam'al non assume grande rilevanza in quanto è solo il sistema dei portici prospicienti il palazzo che lo differenziano dagli altri edifici distribuiti attorno al recinto. (Fig. 7/8)

LA CITTÀ DI UR

[12] la capitale dei Caldei, situata in una collina da cui deriva il nome di Tell Muqayyar, è l'esempio più caratterizzante della nostra trattazione poiché rappresenta l'esempio più evoluto in termini di impianto urbano in cui non si tratta più di una cittadella racchiusa da un recinto ma di un vero (almeno in embrione) sistema morfologico urbano. Anche in questo caso come in molti esempi dello stesso periodo l'impianto urbano contiene l'imponente presenza di una maestosa Ziqqurat o se vogliamo torre a più piani. La città è organizzata secondo un sistema urbano racchiuso da una fortificazione perimetrale che contiene oltre il Tell, inteso come area sacra, alcuni quartieri di abitazione e "complesse installazioni templari ed



6. Ridisegno dell'impianto urbano della cittadella di Sam'al. 7. Planimetria del nucleo abitativo
8. Ricostruzione 3D del sistema urbano.



9. 10. 11. Ur: viste dell'impianto planimetrico.

un cimitero reale". Da ciò deriva il fatto che Ur, pur essendo una città regale, mostra tutti i segni di un impianto urbano completo e complesso e tende ad essere considerata una delle prime città-stato della storia. Ciò lo dimostra anche la presenza del quartiere residenziale fittamente costruito e privo di qualsiasi regolarità da dove è possibile individuare già un sistema di strade interne. Gli elementi urbani in questo esempio rappresentano dei punti invariabili del tema della città archetipa che caratterizza un sistema di aggregazioni che diventeranno in seguito sempre più complesse. Gli elementi come il recinto, la torre, il palazzo, il sistema delle residenze, la casa, le corti, le strade di accesso, le piazze cominciano ad assumere dei caratteri distinguibili oltre che come funzioni specifiche del sistema urbano come elementi caratterizzanti la città stessa. Un sistema così complesso comprende anche un tessuto urbano che contiene oltre alle residenze anche botteghe e negozi (come d'altronde è stato riscontrato nella cittadella di Sam'al) ovviamente si potrebbe dire raggruppati in veri e propri mercati forse coperti e che richiamano gli attuali suq

o bazar orientali.

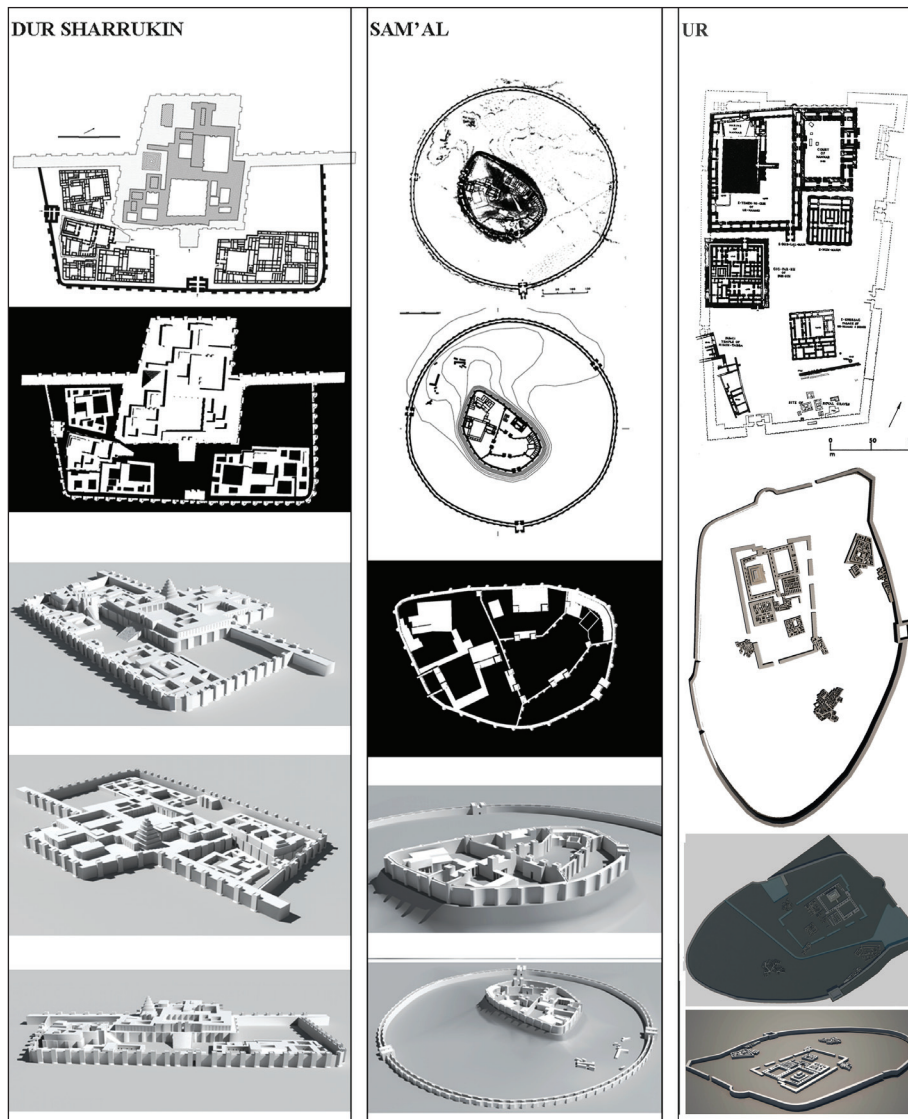
Come vediamo tutti gli elementi dell'urbano sono presenti in forma ancora embrionale ma comunque tutti concorrenti a definire e a "determinare" un vero tessuto urbano e una morfologia che ha tutte le caratteristiche della città.

Oltre al mercato si riscontrano pure tipologie molto vicine ai caravanserragli che facevano di Ur una capitale dove sostare poiché situata in una posizione favorevole "che la poneva attraverso il braccio dell'Eufrate su cui sorgeva, direttamente in contatto con le rive del Golfo Persico". Istituiva quindi una rete commerciale che consentiva dei primi contatti con l'Arabia e l'Estremo Oriente assumendo così una importanza culturale in tutto il mondo mesopotamico.

Come abbiamo visto il sistema urbano di Ur si mostra alquanto complesso anche se l'Area Sacra risulta essere la più importante dove appunto sono concentrati tutti gli edifici di culto ed occupa l'area più estesa di tutto l'insediamento. Il Temenos o recinto sacro è costituito da un imponente muro di cinta che lo circonda. (Fig. 9/10/11).

L'analisi dei tre insediamenti consente di provare a fare alcune considerazioni conclusive relative al tipo di indagine che si è cercato di proporre in questa sede. Le città antiche che spesso sono il risultato di complessi scavi archeologici restituiscono solo parti (planimetriche e in alzato) di complessi sistemi urbani. "Fermo restando che la "dimensione urbana" rappresenta una delle grandi conquiste della civiltà dell'uomo", si è cercato di mettere in comparazione la morfologia di queste città che possono essere considerate tra le più importanti scoperte archeologiche del sec. XIX° e XX°.

Come ben sappiamo la città rappresenta il frutto di processi lunghi e complessi e questi processi sono stati messi in evidenza dalla ricerca qui proposta che ha messo in luce e in una forma inedita città millenarie molto spesso solo celebrate da miti e leggende. Il nostro intento sia attuale, attraverso questa prima ricognizione, che futuro è quello di scrivere attraverso particolari rappresentazioni modellistiche la "storia" urbana di queste città scomparse attraverso la ricostruzione delle architetture e del pensiero urbano che esse



12. Abaco dei tre insediamenti.

sottendono. Questo, al fine di indagare le “forme urbane” nel loro sviluppo formale e concettuale come forme archetipe e invariabili che nel tempo si sono sviluppate autonomamente al punto tale che si potrebbe dire che la storia della civiltà spesso coincide con la storia della città.

La ricerca archeologica, l’indagine topografica, lo studio delle fotografie aeree e satellitari possono restituire in forma germinale la traccia dei processi formativi delle diverse strutture urbane delle varie città antiche. Questa spesso coincide con la messa in evidenza della monumentalizzazione dei segni del potere attraverso l’architettura e i suoi elementi urbani: le mura, il palazzo del sovrano, i luoghi deputati alle funzioni religiose e amministrative che acquistano una dimensione e uno sviluppo architettonico fino a quel momento (rinvenimento dei resti) inusitati.

Rappresentare quindi ciò che una città è stata significa ripercorrere un lungo cammino che parte dalle prime esperienze di aggregazione urbana “che condiziona profondamente la visione stessa della città moderna” per cui possiamo affermare che le stesse sue radici si intrecciano nella realtà della città antica la cui matrice derivano dalle forme urbane del passato.

È proprio attraverso l’indagine archeologica che si tenta di dare una immagine più completa alle forme urbane del passato e lo strumento della ricerca è e resta ancora la modellazione solida tridimensionale che, aiutata in larga misura dalla fotografia aerea e principalmente dalla fotografia satellitare, consente di “dissotterrare” questi immensi archivi del passato.

Il materiale che abbiamo proposto in questa sede può rappresentare un primo tentativo di ricognizione per riscrivere la storia di città scomparse. Ricostruendone virtualmente le architetture si vuole creare un archivio che diventi esso stesso uno strumento di conoscenza insostituibile, quasi un “ideale atlante” delle società e delle città che ci hanno preceduto nel tempo e che si sono rappresentate attraverso resti e tracce, che hanno lasciato il loro segno duraturo e immutabile di una eterna idea di città immutabile nel tempo e nello spazio. [13] (Fig. 12)

NOTE

[1] Erodoto nato intorno al 485 a.C. ad Alicarnasso, un porto dell'Asia Minore. Verso il 450 si era trasferito ad Atene e da lì, dopo alcuni anni, nella colonia greca di Turi, nell'Italia meridionale. Dopo avere trascorso tutta la vita viaggiando, muore intorno al 425, lasciando un unico testo: *le Storie*. Ryszard Kapus'cin'ski, *In viaggio con Erodoto*, Feltrinelli 2005

[2] Una delle ragioni o delle suggestioni che dovettero fortemente operare sullo scrittore di Alicarnasso nel concepire il piano delle Storie fu l'ammirazione per la potenza dominatrice dell'Asia. Erodoto concepì il desiderio di visitare e descrivere i paesi su cui si era venuta ad estendere la potenza di Ciro e di Dario: a cominciare dalla Lidia per estendersi all'Egitto, alla Siria, alla Scizia ecc. Si veda: Erodoto, *Storie*, Mondadori 1988.

[3] Si veda l'articolo: *Leggere le forme urbane* di P.G. Raman, *Spazio e Società* n°67, pagg. 118/127

[4] Città che hanno avuto un ruolo fondamentale nelle civiltà antiche del "Vicino Oriente", Asia Minore, Asia sud-occidentale ed Egitto. "In questo contesto queste città verranno analizzate attraverso lo studio della disposizione e dell'organizzazione delle strutture e degli spazi aperti al suolo secondo un ordine concettuale che segue regole prestabilite sia da un punto di vista funzionale che estetico utilizzando gli strumenti della rappresentazione per poterne restituire una immagine stabile e duratura oltre che inedita".

[5] Dur Sharrukin in Iraq: l'odierna Khorsabad, fu la capitale dell'Impero assiro. La città fu edificata a Nord di Ninive, verosimilmente tra il 713 aC e il 707 aC .

[6] Il tema delle forme urbane del passato, matrici dirette o indirette, di quelle attuali è oggetto di una ricerca in fase di completamento

portata avanti dall'autore e dai suoi collaboratori, che attraverso i resti o lo stesso scavo archeologico e con l'uso della fotografia satellitare e l'uso della modellazione solida tridimensionale intende dissotterrare questi immensi archivi del passato, raccogliendoli come in un atlante che contiene un itinerario virtuale delle civiltà urbane antiche e arcaiche.

[7] Questo lavoro prende spunto dal testo di Paul Lampl: *Cities and Planning in the ancient near east*, pubblicato nel 1968 che raccoglie gran parte dei rilievi delle scoperte archeologiche fatte in tutta l'area mesopotamica, chiamandola geograficamente: "The ancient Near Est". L'autore riporta la collocazione geografica e il rilievo di quanto le ricerche archeologiche hanno prodotto in termini di scoperte in quest'area. A tale proposito si veda la mappa riportata con tutti i siti compresi nella ricerca di Lampl. A tale proposito si veda: Gaetano Ginex, *Strutture formali e alfabeti compositivi. Impianti urbani nelle regioni desertiche del Mediterraneo; strategie e forme di trascrizione in nuovi universi di senso*. In: AA.VV.. *Idee per la Rappresentazione* 4 Atti del seminario di studi Trascrizioni. Palermo, 03 marzo 2011, vol. 4, p. 203-205, Roma Artegrafica PLS s.r.l., ISBN 9780201379624.

[8] Storicamente lo sviluppo della città è un fenomeno complesso che si realizza nelle sue forme primarie negli ultimi secoli del IV millennio a. C. nella Mesopotamia meridionale lo stesso avviene nel medesimo periodo nella Valle del Nilo e nelle vallate dell'Eufrate e del Tigri. Nel III millennio a. C. si affermano società urbane secondarie in altre regioni quali l'alta Mesopotamia, la Siria settentrionale, la Palestina, l'Iran occidentale e orientale e l'Anatolia centrale. Si veda: *Città sepolte. Origine e splendore delle civiltà antiche*. Armando Curcio Editore, Roma 1968

[9] Dur-Shukkurin fu la capitale dell'Impero assiro, chiamata anche *la città di Sargon II* creata negli ultimi decenni dell'VIII secolo a. C. Si trova più esattamente ai piedi del Monte Musri sopra Ninive alla periferia di Mossul attorno alle colline di Quyunjiq e di Tell Nebi Yunus. Paolo Matthiae, Dur-Sharrukin La città di Sargon, in *Città sepolte*, Roma 1968. Vi era già un nucleo preesistente tra i secoli XI e X a. C. Gli scavi archeologici dei tedeschi K. Humann e F. von Luschan (1888-1894) ci ha fatto conoscere la topografia e l'architettura di questa città e di essa hanno lasciato dei rilievi da cui ne scaturisce oggi l'immagine della città come poteva essere. E' costituita principalmente da una città bassa che si sviluppa intorno alla cittadella fortificata "in posizione strategica dominante sulla piana circostante e sulla spina viaria che è il fiume Karasu".

[10] Sam'al l'odierna Zincirli è una città posta all'interno della Siria settentrionale "...è situata in una importante via di comunicazione tra la piana d'Antiochia (Siria) e l'altopiano anatolico centrale... La città è governata sin dal IX secolo a. C. da una casa regnante aramaica..." . Stefania Mazzoni, Sam'al, in *Città sepolte*, Roma 1968.

[11] Gli edifici presenti all'interno delle mura appartengono ad una particolare tipologia palatine di origine assira, hilani, palazzo con una facciata monumentale costituita da una scalinata e un portico. S. Mazzoni, *Sam'al*, in *Città sepolte*, Milano 1968.

[12] Ur è stata scoperta dall'archeologo inglese sir Charles Leonard Wooley tra il 1922 e il 1934. Le rovine dell'antica Ur si estendono su una superficie di 55 ettari nell'Iraq meridionale a metà strada tra Baghdad e le sponde del Golfo Persico, 16 km ad ovest dell'attuale corso dell'Eufrate. Secondo i racconti dell'Antico Testamento "Ur dei Caldei" era stata la patria del patriarca Abramo.

Frances Pinnock in *Città sepolte*, Roma 1968.

[13] Di fondamentale importanza ha avuto lo studio critico del volume: AA.VV. *Città sepolte, origine e splendore delle città antiche*, Roma 1968.

Il gruppo di lavoro è costituito da Gaetano Ginex, Gabriella Falcomatà, Giuseppe Mazzacava e da Domenico Primerano, Lavinia Di Cello, Rosario Violi, Chiara Costa, ed Elena Caliri.

BIBLIOGRAFIA

Erodoto (rist. 2012), *Storie*, Oscar Mondadori, Milano.

Lampl, Paul (1968), *Cities and Planning*, in Braziller George, *The ancient near east*, Editor George R.Collins, Columbia University, New York.

Rassegna n° 55, *L'archeologia degli architetti* (1993), CIPIA S.r.l., Bologna.

Giuliano, Antonio (1981), *Le città dell'Apocalisse*, Newton Compton editori, Perugia.

Ceram, Kurt Wilhelm (1972), *Civiltà sepolte*, ed. CDE spa Milano.

Rykwert, Joseph (1981), *L'idea di città*, Einaudi, Milano.

Goyon, Georges (1990), *Il segreto delle grandi piramidi*, Newton Compton editori, Roma.

Della Pergola, Giuliano (2000), *Le città antiche cosmogoniche*, Testo&Immagine, Torino.