

Gard, diventa il punto focale del sito ed è la cerniera che organizza la circolazione e la visita.

Alla base dell'intero progetto, la riconversione della strada dipartimentale che attraversava in passato il Pont du Gard, in percorso pedonale dedicato alla scoperta del ponte, le *Chemin du pont du Gard* che diviene l'asse primario del sistema dei percorsi per il nuovo paesaggio archeologico. I punti di accesso al sistema sono due, uno per ciascuna delle rive del Gardon: il primo a nord, sull'altopiano della Balouzière e l'altro a sud, nell'area pianeggiante, e ciascuno viene associato ad uno dei due edifici a vocazione museografica che accolgono il visitatore in arrivo.

Il progetto di sistemazione paesaggistica del sito accompagna la costruzione di questi due poli informativi complementari, realizzati da Jean Paul Viguier, uno sulla riva destra e l'altro sulla riva sinistra del Gardon, nell'ottica di un *parti pris de modernité*, una sobria 'contemporaneità' che non interferisca con la percezione del sistema archeologico, grazie alla scelta di eliminare ogni co-visibilità con il monumento.

Le due rive del Gardon sono connotate in maniera diversa, seguendo la trama paesaggistica che le caratterizza, rendendole riconoscibili: la riva sinistra è stata dedicata all'ambiente secco della *garrigue* mediterranea, mentre la riva destra è stata interpretata nella sua vocazione di *bosco umido*, ambientazione 'romantique' legata alla storiografia del sito, visitato da pittori e vedutisti del Settecento e Ottocento.

In particolare, a conferma dell'importanza delle valenze ambientali e paesaggistiche nella concezione del sito, sulla riva sinistra, è stato organizzato uno spazio denominato *Memoires de garrigue*, dedicato alla scoperta e comprensione del paesaggio della macchia mediterranea locale, esplorata nelle sue componenti storiche, botaniche, culturali, economiche e sociali e curato da Veronique Mure, botanica ed *ingenieur agronome*, con l'ausilio di diverse consulenze tra cui quella di Jean Paul Pigeat, il paesaggista Philippe Deliau e gli scenografi Raymond Sarti e Sidonie Lenoble⁹¹.

Itinerari di lettura

Il progetto per la sistemazione dell'area del Pont du Gard si propone di rivelare con chiarezza la trama del paesaggio, divenuta poco leggibile, ricreandone l'unità compromessa da usi diversi e spesso incompatibili con le risorse culturali ed ambientali.

La sistemazione è specificamente finalizzata alla *mise en valeur* paesaggistica dell'opera attraverso la creazione di un sistema percettivo che permetta di apprezzarne a pieno le valenze scenografiche, senza dimenticare la creazione dei punti informativi, che forniscano l'inquadramento storico, culturale ed ambientale, e delle strutture ricettive (parcheggi, spazi per l'informazione, aree picnic).

Le modalità con cui sono stati perseguiti questi obiettivi sono in particolare, lo spostamento del

la strada dipartimentale che attraversava il sito e la sua trasformazione in *chemin* pedonale, la soppressione degli elementi che alterano la percezione del monumento, l'interramento delle reti energetiche aeree, e una organizzazione coerente del sistema vegetale, interpretato secondo la lettura delle valenze storiche, ambientali e paesaggistiche del sito.

Fondamentale infine il tentativo di arricchire e diversificare l'offerta turistica con la creazione delle *Memoires de Garrigue* che, oltre a valorizzare la componente ambientale del sito, contribuisce ad incrementare la biodiversità culturale del paesaggio storico e dei suoi fruitori.

11. CAESAREA ARCHAEOLOGICAL PARK

Ricostruire la percezione

località: Caesarea

progetto e realizzazione: 1996-2006

committente: National Parks Authority, Ministry of Tourism

progettisti: Shlomo Aronson, Anat Sade, Tamar Koren, Natascha Macheret, Nurit Avni

estensione: 90 ettari



Il paesaggista israeliano Shlomo Aronson⁹² si è misurato più volte con il tema storico ed archeologico⁹³, riuscendo nel non facile compito di riconciliare, nei suoi progetti, la componente storica e culturale con quella ambientale ed ecologica.

Nelle sistemazioni per il parco archeologico di Cesarea, di fronte ad un sito di importanza ed estensione non comuni, l'attenzione del progettista si concentra in particolare sul tema della riconnessione della trama delle relazioni e sulla ricostruzione di un sistema percettivo, utilizzato per suggerire al visitatore una visione dei monumenti capace di evocare il paesaggio storico.

Cesarea è una delle principali colonie romane nel Mediterraneo orientale, costruita da Erode il grande, re di Giudea, intorno al 30 avanti Cristo e dedicata a Cesare Augusto. All'epoca della distruzione di Gerusalemme, nel 70 d. C., Cesarea diviene la capitale della provincia romana e la sua fioritura continua nel corso dell'epoca bizantina; dopo un lungo periodo di decadenza durante l'epoca di dominazione musulmana, viene conquistata dai crociati nel 1101.

Negli anni '60 del Novecento una serie di campagne di scavo archeologico interessano il sito della antica Cesarea, riportando alla luce in particolare il teatro romano, descritto dallo storico Giuseppe Flavio Ebreo, ed il sistema difensivo dell'epoca dei crociati che vengono studiati e risistemati. Fra le due aree si estende una lunga duna sabbiosa che, scavata negli anni '90, rivela tre lati di un esteso ippodromo di epoca romana, destinato alle corse delle bighe.

Nel 1992 la National Parks Authority incarica lo studio di Aronson Associates della risistemazione paesaggistica dell'area dell'ippodromo e delle