



PROGRAMMA INNOVATIVO NAZIONALE PER LA QUALITÀ DELL'ABITARE

Decreto interministeriale n. 395 del 16/09/2020

PROPOSTA DI PROGRAMMA

C.I.n°75
C.U. PINQUA - 215361b42b49e17f5cbd6f4d197f5ef

GRUPPO DI LAVORO

COMUNE DI PERUGIA
Arch. Franco Marini - RUP
Arch. Roberto Romani
Arch. Stefania Papa
Dott.ssa Francesca Vichi - Segretario

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PERUGIA
Dipartimento di Ingegneria Civile e Ambientale

Prof. Paolo Belardi
Prof.ssa Valeria Menchetelli
Arch. Giovanna Ramaccini
Arch. Riccardo Amendola, Arch. Monica Battistoni,
Arch. Camilla Sorignani, Ing. Carlo Regni

Dipartimento di Ingegneria
Prof. Franco Cotana
Prof.ssa Anna Laura Pisello
Ing. Cristina Piselli
Ing. Chiara Chiatti, Ing. Ilaria Pigliautile

AZIENDA TERRITORIALE
PER L'EDILIZIA RESIDENZIALE
DELLA REGIONE UMBRIA
A.T.E.R.

Ing. Luca Federici - Direttore
Ing. Marco Barola
Arch. Marco Larini

MUSEO ARCHEOLOGICO NAZIONALE
DELL' UMBRIA
M.A.N.U.

Dott.ssa Maria Angela Turchetti - Direttrice
Arch. Matteo Clemente - MT studio - Consulente
Arch. Francesco Di Lorenzo

AMMINISTRATORI

Comune di Perugia
Andrea Romizi
Sindaco
Margherita Scoccia
Assessore all'urbanistica
Otello Numerini
Assessore ai lavori pubblici

A.T.E.R. Umbria
Emiliano Napoletti
Presidente

INTERVENTO

Descrizione:		Codice:	
VALORIZZAZIONE IPOGEO DEI VOLUMNI E DELLA NECROPOLI DEL PALAZZONE		INTERVENTO 2	
Progettisti:			
Arch. MATTEO CLEMENTE mfstudio s.r.l.			
Contenuto elaborato:		Rapporto:	
STUDIO DI FATTIBILITA'			
Data:	Redatto:	Controllato:	Approvato:



COMUNE DI PERUGIA

PROGETTO DI VALORIZZAZIONE DEL PARCO ARCHEOLOGICO DEI VELIMNA

Ipogeo dei Volumni e Necropoli del Palazzone | Ponte San Giovanni (PG)



Ministero per i Beni e le Attività Culturali e per il Turismo
Direzione Regionale Musei Umbria
c/o Museo Archeologico Nazionale dell'Umbria
Piazza Giordano Bruno 10 - 06124 Perugia

Ipogeo dei Volumni e Necropoli del Palazzone | Direttore Dott.ssa Maria Angela Turchetti

R.U.P. Arch. Francesco Di Lorenzo

Progetto: mtstudio s.r.l.

via Archimede, 181 | 00197 Roma
ph. 06 80691801
mtstudio.it

Arch. Matteo Clemente



Data: 10 marzo 2021

RELAZIONE TECNICA

Studio di fattibilità progetto di valorizzazione del Parco Archeologico dell’Ipogeo dei Volumni e necropoli del Palazzone

Premessa

L’area archeologica della necropoli di Palazzone, con le sue 200 sepolture ipogee e grazie all’eccezionale presenza della Tomba della famiglia Velimna (Ipogeo dei Volumni), è un luogo di straordinario interesse nel territorio Umbro. Con gli spazi espositivi dell’Antiquarium e il grande magazzino di Palazzone, che si dispone su cinque piani mimetizzati nella collina, l’area archeologia si pone come un contesto strategico dove le funzioni espositive, legate alla fruizione dei beni archeologici da parte del pubblico, si coniugano con quelle della ricerca e con le attività laboratoriali di restauro e conservazione.

Situato alle porte della frazione di Ponte San Giovanni, adiacente al grande asse di ingresso alla città di Perugia, l’Ipogeo dei Volumni con la necropoli etrusca, rappresenta un elemento fortemente identitario per il quartiere e per la città stessa, se pure ignorato e negletto per la sua localizzazione. L’edificio di accesso alla tomba, che è anche il punto di accesso all’intera area archeologica, si trova, infatti, costretto da un lato dalla ferrovia, con un passaggio a livello postò lì a pochi metri, dall’altro dalla superstrada e quindi dallo storico tracciato della via Assisiana, che ne lambisce la facciata, risultando poco riconoscibile e tagliato fuori dal contesto urbano.

La Direzione Regionali dei Musei dell’Umbria vuole dare nuovo impulso alle attività del polo museale e promuovere una valorizzazione dell’Ipogeo dei Volumni e della Necropoli del Palazzone, attraverso un programma coordinato che, a partire dall’area di parcheggio esterna, riguarda l’Ipogeo con il vestibolo di accesso, il Parco Archeologico, l’Antiquarium e l’edificio per deposito/laboratori di restauro.

In previsione di una stretta collaborazione con il Comune di Perugia, che sta predisponendo un progetto per la riqualificazione della frazione di Ponte San Giovanni (Programma innovativo Nazionale per la Qualità dell’Abitare) all’interno del cui territorio è ricompresa l’area archeologica, viene predisposto il presente studio di fattibilità con l’obiettivo di fornire un quadro strategico degli interventi e una stima sommaria dei costi.

Inquadramento storico scientifico dell’area archeologica

L’Ipogeo dei Volumni

L’ipogeo dei Volumni e necropoli del Palazzone è un’area archeologica che deve la sua ragion d’essere alla presenza della eccezionale Tomba dei Velimna/Volumni, scoperta nel 1840, una grande struttura ipogea scavata nel versante naturale della collina, composta da ben 10 ambienti, arricchita dalla pregevole decorazione scultorea delle pareti e dei soffitti e dalle urne in travertino stuccato e dipinto appartenute alla famiglia, di notevole livello artigianale e artistico.

Scavato in profondità nel terreno, l’ipogeo ripropone la struttura architettonica di una casa etrusca. Il nome della famiglia Velimna (Volumni in latino) è desumibile dalle iscrizioni poste sulle urne cinerarie e da quella sullo stipite della porta di accesso, che ricorda i fratelli Velimna, Arnth e Larth fondatori della tomba. Articolata in più ambienti, con il soffitto di quello centrale (atrio) che imita un tetto ligneo a due spioventi e altri a cassettoni con teste gorgoniche e umane, la tomba custodisce magnifiche urne cinerarie decorate sulla cassa con teste di Medusa e sul coperchio con la raffigurazione del defunto.

La porta è formata da architrave, stipiti e lastrone di chiusura in travertino. Sullo stipite destro corre su tre righe un’iscrizione verticale in etrusco, relativa alla costruzione della tomba. Oltre la porta, sull’atrio rettangolare si aprono tre stanze, cubicola, per ogni lato, in fondo il tablinum, e due alae. Il tablinum è occupato da sette urne cinerarie iscritte, sei etrusche in travertino stuccato, una romana in marmo. Notevole è quella addossata alla parete di fondo di Arnth Velimnas Aules, rappresentato semisdraiato sulla kline: l’urna poggia su un basamento al centro del quale è dipinta la porta dell’Ade, fiancheggiata da due demoni femminili alati (Lase). A destra sono quattro urne in travertino con defunto semigiacente e testa di Medusa nel prospetto. Appartengono agli altri componenti della famiglia, il nonno, il padre ed i fratelli; a sinistra è la figlia Veilia, raffigurata seduta. L’urna in marmo appartenente all’ultimo personaggio sepolto nella tomba, deposta sulla banchina di sinistra, rappresenta un edificio romano, databile alla fine del I sec. a.C. Assai discussa la datazione della tomba, posta da alcuni studiosi nella seconda metà del II sec. a.C., ma dai più nella seconda metà del III sec. a.C.

Il Vestibolo di accesso

La tomba, pochi anni dopo la sua scoperta, fu protetta da una costruzione in muratura (il cd. Vestibolo) attraverso la quale si accede oggi all’ipogeo (biglietteria-Bookshop) e che ospita al suo interno, scenograficamente disposte su gradoni al di sopra dell’accesso alla tomba, la maggior parte delle urne rinvenute negli scavi ottocenteschi, dislocate secondo criteri estetici e tematici. L’edificio in muratura, che ha una sua dignità architettonica, al di là della posizione scomoda a ridosso della strada, porta la firma dall’architetto Calderini.

La necropoli del Palazzone

La tomba dei Velimna fa parte infatti di una vasta area di necropoli databile tra VI sec. a.C. ed età romana, al servizio di un abitato (ad oggi non noto) subito al di fuori del centro metropolitano della etrusca Perugia, probabilmente già presente in età protostorica e villanoviana (IX-VIII sec. a.C.?), che deve la sua ragion d’essere al controllo di un guado e di una via fluviale di notevole importanza per il collegamento nord sud nell’Italia centrale. La necropoli, denominata del Palazzone dalla presenza di una grande villa padronale appartenuta alla nobile famiglia Baglioni, sorge infatti nelle immediate vicinanze del Tevere, fiume interamente navigabile, una vera e propria autostrada per l’epoca utile sia ai collegamenti nord sud, ma anche a quelli trasversali, in senso est-ovest grazie ai numerosi affluenti (ad esempio Paglia e Chiana) e alle valli ad essi correlati. I sepolcri, scavati nel terreno naturale, sono a camera, preceduti da un piccolo dromos, e si inquadrano per lo più in età ellenistica, e solo in minima parte in età arcaica, di eccezionale interesse per la storia della città e del suo territorio nell’antichità. Le oltre 200 sepolture individuate sono solo in parte visitabili ed hanno restituito a partire dal ‘700, numerosi materiali solo in minima parte esposti presso l’Antiquarium presente all’interno dell’area archeologica.

Gli spazi espositivi e le attività connesse all’area archeologica

L’area archeologica è dotata di spazi espositivi e funzionali che rendono questo luogo un polo museale con potenzialità ancora non pienamente sfruttate.

L’Antiquarium

È un edificio su due piani adibito ad Antiquarium piuttosto di recente, recuperando una casa colonica, di cui si riconoscono ancora chiaramente i caratteri architettonici. L’Antiquarium è organizzato su due piani espositivi collegati mediante una rampa di scale, e rende solo in minima parte conto dei materiali provenienti dalla necropoli, che sono ancora in gran parte da restaurare e depositati nei magazzini.

Il Magazzino e i laboratori di restauro del Palazzone

Costituisce un notevole valore aggiunto l’immenso magazzino (5 piani) mimetizzato nella collina, reso possibile grazia alla presenza di una cava di arenaria che aveva in parte già manomesso la necropoli e creato una ampia cavità occupata oggi dalla struttura sotterranea. La struttura costituisce un deposito all’avanguardia, dei beni archeologici di tutta l’Umbria, accessibile con ogni tipo di mezzo idoneo anche ad una accessibilità ampliata) e dotato di un Laboratorio di Restauro atto ad affrontare la variegata casistica dei problemi conservativi inerenti ai beni archeologici.

Strategie di valorizzazione del “Parco” Archeologico dei Volumni

Il programma degli interventi proposto dalla Direzione regionale Musei dell’Umbria ai Volumni è volto a mettere in atto una strategia complessiva di **valorizzazione della necropoli etrusca**, restituendogli un ruolo centrale nella **rigenerazione urbana** della frazione di Ponte San Giovanni e nella città di Perugia in generale.

L’area è già visitata da circa 8000 persone ogni anno, è luogo dove si tiene una manifestazione annuale con rappresentazioni e cerimonie evocative delle **origini etrusche** del luogo, che sono molto sentite dagli abitanti di Ponte San Giovanni e sono alimentate dalla presenza di un’**associazione culturale** locale (La Pro Ponte - Velimna).

Questa vocazione del luogo può essere potenziata attraverso un progetto strategico di **valorizzazione paesaggistica**, nella più ampia accezione del termine “paesaggio”, che unisce i valori storico-architettonici-archeologici, con quelli naturalistici, culturali e sociali.

Il programma degli interventi vuole mettere a sistema le **risorse storico-archeologiche** dell’area con quelle del **contesto naturalistico** in cui è inserita la necropoli, con le diverse **attività culturali** che possono essere promosse negli **spazi espositivi** del museo e con le **attività educative** dei laboratori didattici per bambini, che possono realizzarsi presso la necropoli, nell’ ipogeo e presso un Laboratorio didattico creato ad hoc nell’attuale deposito e Laboratorio di Restauro.

Obiettivo del progetto è quello di aprire ancora di più gli spazi del “museo” alla città, superando l’idea di area archeologica come luogo di interesse per soli specialisti, per far diventare la necropoli ipogea del Palazzone **un “parco” per i cittadini e i turisti**, un luogo, al tempo stesso, di promozione culturale, ma anche di socialità e inclusione.

Se l’istituzione formale di un **Parco Archeologico** può essere considerato un obiettivo di lungo periodo per la necropoli del Palazzone, l’idea di “**parco**”, ovvero di “**spazio pubblico**” per la frazione di Ponte San Giovanni può essere promossa fin da ora attraverso una campagna di comunicazione che parta da un nome e da un’**immagine coordinata**, per rafforzare i valori identitari del luogo.

Il nome di “**Parco dei Velimna**”, potrebbe essere un’anticipazione del nome esteso di “Parco Archeologico” degli Ipogei o dei Volumni.

Si prevede di studiare il **logo** e l’**immagine coordinata** del Parco Archeologico e di declinarla anche nella segnaletica identificativa, nei pannelli informativi e nel design degli elementi connessi agli stessi manufatti architettonici, legando il luogo, la sua storia e la sua immagine in un **unico processo narrativo**.

La strategia si potrà attuare attraverso la realizzazione combinata di una serie interventi, che possono essere riassunti nel modo seguente.

1) L’ingresso all’area archeologica e la riconnessione urbana con la città

Il progetto prevede la riqualificazione dell’ingresso al vestibolo dell’Ipogeo, a partire dall’area di parcheggio e dal marciapiede. Si tratta di ripensare lo spazio esterno ed il collegamento con l’ingresso, oggi piuttosto infelice a causa della posizione stessa dell’edificio a ridosso della strada e della ferrovia.

Da un lato si prevede di allargare il marciapiede pedonale, almeno di 50 centimetri, per consentire una fruizione pedonale più sicura, chiedendo al Comune di modificare la sezione stradale di quel tanto che basta per ridare un franco minimo anche alla facciata del Calderini; dall’altro si potrà realizzare un collegamento verticale dal punto più alto dell’area di parcheggio, direttamente al cancello d’ingresso all’edificio sul fianco laterale.

Il parcheggio dovrà anche essere incluso in una ipotesi più ampia di mobilità urbana, potenziando la rete dei trasporti pubblici e convogliando i flussi della pista ciclabile prevista nel piano strategico del PINQua.

2) Il vestibolo d’accesso come landmark del Parco Archeologico

L’edificio del Vestibolo è esso stesso un manufatto architettonico di interesse. Realizzato dall’architetto Calderini, si presenta come un volume dalle linee semplici ed asciutte, che presenta una facciata simmetrica tripartita, con un portale segnato da due paraste laterali, due piccole finestre alte sui corpi laterali e tre elementi decorativi a forma di timpano, che evocano i motivi delle urne cinerarie.

L’interno è uno spazio unitario segnato dalla scala di accesso alla Tomba, in asse con la facciata su strada, anche se l’ingresso pubblico è sul lato contiguo. Il percorso di visita è fatto in modo da aggirare la scala, che occupa tutta la parte centrale dell’edificio e la visione significativa dello spazio allestito avviene ponendosi proprio in asse alla scala con le spalle al portale principale, da dove si colgono in un unico sguardo le urne cinerarie disposte su gradoni in modo scenografico.

L’accesso al vestibolo avviene in maniera anomala, dal prospetto laterale anticipato da una piccola area esterna recintata, posta in fondo al percorso pedonale del marciapiede.

Il progetto prevede di ridisegnare questo punto di accesso laterale, con una serie di elementi identitari che segnano il portale di ingresso: si prevede un segno di un portale in corten e una scritta identificativa dell’Ipogeo dei Volumni al posto della recinzione.

Sul lato opposto si prevede di valorizzare l’accesso al Parco direttamente dalla strada, pavimentando e allargando il passaggio piuttosto stretto che confina con la ferrovia. In questo punto si prevede di inserire un pannello illustrativo con la rappresentazione dell’area degli ipogei e un nuovo cancello di accesso. Una nuova pavimentazione che definisce il bordo dell’edificio sulla strada, protetta da parapetonali per il transito dei pedoni e il rifacimento dell’asfalto con una colorazione diversa nell’area della sezione stradale antistante la facciata, darà una nuova evidenza all’edificio del Vestibolo, che si inserirà con la giusta dignità nella scena urbana, per essere riconosciuto anche da chi transita in quella zona e, solitamente, dedica a questo manufatto uno sguardo distratto.

Gli spazi interni del vestibolo saranno resi più funzionali, attraverso un nuovo arredamento e riallestimento del bookshop e della saletta. Sarà migliorata l'accessibilità alle categorie svantaggiate rimettendo in funzione la piattaforma elevatrice e dotando la struttura di implementazioni tecnologiche e mappe tattili a favore dei non vedenti/ ipovedenti. Si prevedono anche opere manutentive volte a migliorare le condizioni di salubrità degli ambienti e installazioni multimediali, che favoriscano attraverso la realtà aumentata la comprensione della storia.

3) L'ipogeo dei Volumni come fulcro della esperienza di visita

La tomba della famiglia Velimna è il motivo per cui il luogo è celebre e rappresenta ad oggi un elemento fortemente attrattivo per i turisti. Di fatto è un luogo straordinario, che ha una sua spazialità ampia e accogliente, nonostante sia posto sottoterra. La discesa dallo scalone continuo è suggestiva e costituisce un gradiente di accesso che anticipa l'effetto sorpresa di chi varca la porta in vetro per entrare nella tomba.

Dal vano centrale si vedono le celle laterali e si possono ammirare come fondale scenografico i gruppi scultorei delle urne posti nella nicchia in asse con l'ingresso.

Il progetto prevede dei restauri conservativi e manutentivi delle urne e della struttura dell'Ipogeo, oltre ad un ripensamento del sistema di illuminazione artistica con corpi illuminanti più appropriati, evitando l'effetto di abbagliamento presente oggi in alcuni punti. Si potranno creare con la luce diversi scenari temporizzati, che potranno mettere in evidenza la plasticità interna del volume e l'atmosfera, come in una sequenza narrativa. In particolare si dovrà mettere in evidenza la scritta etrusca posta sull'imbotte in pietra del portale d'ingresso.

Si prevede anche di aggiornare e migliorare il sistema per il monitoraggio microclimatico dell'Ipogeo.

4) La necropoli ipogea come Parco pubblico

La passeggiata tra le strutture tombali della necropoli è molto affascinante dal punto di vista paesaggistico: si scorgono appena nel terreno gli accessi alle tombe, completamente mimetizzati dalla vegetazione e segnalati in modo discreto da una staccionata rustica. Manca però una narrazione che guidi il visitatore e la segnaletica esistente si presenta incoerente e poco esplicativa.

L'idea della Direzione del Museo è quella di identificare chiaramente ogni **tomba**, legandola al **corredo funerario** che vi era all'interno, rimandando poi all'Antiquarium per un **allestimento contestualizzato** delle tombe più ricche e significative e comunque indicando nel pannello anche attraverso approfondimenti disponibili tramite QRcode, le caratteristiche più salienti di ogni struttura e i materiali rinvenuti all'interno che dovranno perciò essere restaurati, fotografati, inventariati e studiati adeguatamente.

I **pannelli** saranno infatti dotati di un **QRCode** che potrà essere letto con il proprio smartphone e fornire approfondimenti ulteriori in realtà aumentata; mentre altri pannelli disposti su leggii saranno realizzati come **mappe o modelli tattili** esplorabili con le mani dai non vedenti, con legenda in braille e large print.

Si prevede di realizzare una **segnaletica identificativa**, con pannelli grafici montati su supporti in corten, che identificano, ove possibile, ogni tomba; oltre ad una **segnaletica di orientamento**, mimetizzata in modo discreto lungo il percorso e adatta anche ad una accessibilità ampliata.

La **segnaletica**, realizzata come **sistema di immagine coordinata**, diventa il “filo rosso” che guida il visitatore nel Parco, fino all'Antiquarium e al magazzino, fornendo un racconto del luogo e della sua storia.

L'obiettivo del progetto è quello di creare un vero **parco pubblico** nella necropoli: non solo un luogo per turisti e per studiosi, ma uno spazio aperto attrezzato con panchine e **aree di sosta**, dove gli abitanti di Perugia potranno tornare in più occasioni a conoscere il parco e i suoi contenuti, passeggiare, partecipare ad eventi e trascorrere parte del loro tempo libero, agevolati anche dall'istituzione di specifiche card e abbonamenti a prezzi convenzionati, per la visita al sito.

5) Riallestimento dell'antiquarium

Il progetto prevede innanzitutto una serie di opere volte a rendere la struttura accessibile e più idonea a contenere le funzioni espositive.

In particolare si prevede di modificare il punto di **ingresso**, ponendolo su quel lato che oggi appare come il retro dell'edificio, connotandolo con una pensilina e una pavimentazione che lo identifichi. Si prevede anche di inserire un **ascensore vetrato** esterno, un elemento architettonico visivamente leggero e semanticamente distinto dal manufatto originario, che consenta di collegare il piano superiore, rendendo l'edificio accessibile a tutti.

All'interno vengono risistemati i bagni, ricavando anche uno spazio per fasciatoio e un'area riservata alle mamme per baby pit-stop. La prima stanza di ingresso è organizzata come primo presidio di accoglienza e orientamento alla visita del museo, con bancone presidiato e **bookshop**, ma anche come prima **stanza allestita**, dove allocare la ricostruzione di una struttura tombale completa del suo corredo di urne e materiali, per consentire immediatamente al visitatore di collegare quanto visto nel parco con i materiali esposti nel percorso allestitivo.

Le altre stanze dell'antiquarium saranno ripensate completamente e riallestite sotto la guida della direzione archeologica, con allestimenti contestualizzati.

Si prevede di inserire al piano terreno **plastici, esperibili al tatto**, della intera necropoli e del suo hinterland e dell'Ipogeo dei Volumni, sfruttando anche i corpi di fabbrica esterni all'edificio e accessibili dall'esterno, dove potranno essere sistemati anche distributori automatici per bevande calde e fredde o per l'acquisto in autonomia di guide e pubblicazioni dedicate al sito.

Subito dopo l'ambiente di accesso inizierà il percorso vero e proprio, dedicato alle origini dell'Ipogeo e alle strutture più antiche con i materiali rinvenuti (abitato protostorico ed età arcaica), corredati da macro **riproduzioni fotografiche** degli ambienti ipogei e da **sussidi multimediali** oltre che tattili per la visita.

Un secondo ambiente potrà essere dedicato a “**tutti i colori del Parco**” dove verranno esposte le urne che conservano abbondanti tracce di colorazione e una moderna rappresentazione dei pigmenti usati per decorarle e delle tecniche impiegate (si pensi al Museo di Van Gogh ad Amsterdam).

Al Piano superiore un'intera stanza sarà dedicata a ricomporre **l'atrio dell'ipogeo** con il suo tetto displuviato e le porte che vi si aprono, con sullo sfondo il tablino e le celeberrime urne della famiglia, e l'inserimento, nell'atrio così ricreato, dei reperti lì rinvenuti.

In sostanza il visitatore dovrà avere l'impressione di entrare nuovamente nella stanza centrale dell'ipogeo, ma questa volta potrà conoscere da vicino i materiali rinvenuti negli scavi ottocenteschi, solo riprodotti in copia all'interno della struttura originale.

Negli altri due ambienti presenti si avrà cura di riprodurre solo parzialmente una seconda struttura tombale (alcune pareti della tomba 99) e di illustrare, attraverso materiali inediti (da restaurare e inventariare) e vecchi ritrovamenti le principali tipologie di reperti rinvenuti nella necropoli del Palazzone e nelle limitrofe necropoli di Casaglia e Ponticello di Campo.

6) Gli spazi esterni come luogo di eventi e pratiche di comunità

Lo spazio esterno del museo è pensato come una estensione dello spazio interno, dove poter allestire eventi culturali connessi al luogo e alla sua identità.

Il declivio naturale posto a fianco del magazzino ipogeo e prospiciente l’edificio dell’Antiquarium, già utilizzato informalmente come teatro all’aperto per le rappresentazioni che si tengono stagionalmente in occasione di manifestazioni culturali a tema etrusco, sarà reso uno spazio con una conformazione definita per accogliere la funzione di **teatro all’aperto**. Si pensa ad un intervento paesaggistico molto leggero, che prevede di inserire degli assi di legno nel terreno per contenere la terra e definire l’emiciclo di una gradonata sulla quale sedersi per godere degli spettacoli o semplicemente per sostare nello spazio pubblico.

Anche lo spazio antistante l’edificio, dove ora è presente un gazebo per aperitivi e cene all’aperto, sarà ripensato in maniera da poter essere utilizzato. Si prevede di allestire un **padiglione temporaneo** in legno, per installazioni artistiche e multimediali e di attrezzare lo spazio esterno con sedute, ricavate anche nel declivio esistente subito all’esterno dell’Antiquarium e arredo informale per ospitare eventi.

7) Il deposito ipogeo come luogo aperto alla visita e ad attività di laboratorio

Il Deposito del Palazzone è un edificio che fornisce grandi possibilità di archiviazione di materiali e costituisce la vera macchina che c’è dietro il funzionamento di un’area archeologica. Mimetizzato nella collina e accessibile ai mezzi di trasporto, presenta spazi ampi e ariosi e vale esso stesso una visita. Articolato su 5 piani, presenta sale che possono essere attrezzate come laboratori di restauro e aule didattiche, che il progetto vuole recuperare.

Oltre alla possibilità di visite accompagnate ai depositi, all’ultimo piano dello stesso edificio saranno previsti spazi per studio, biblioteca e attività laboratoriali per scuole e famiglie con l’acquisto di arredi e strumenti ad hoc per garantire in sicurezza e con estrema versatilità, ogni forma di offerta culturale e didattica che sarà programmata annualmente dalla Direzione e dai Servizi educativi della Direzione regionale Musei dell’Umbria.

8) L’accesso da via Zenobia come porta verso la città

Attualmente l’ingresso dalla strada è utilizzato dal personale che lavora all’interno dell’area Archeologica. Il progetto prevede di realizzare qui un secondo ingresso, più vicino al centro della frazione di Ponte San Giovanni e dedicato in particolare ai cittadini, che potranno arrivare anche con un percorso ciclopedonale.

Valorizzazione dell’Area Archeologica del Palazzone nell’ambito del Programma Innovativo Nazionale per la qualità dell’Abitare (PINQua) del Comune di Perugia

Il progetto si può compiutamente inserire nel programma generale che l’Amministrazione Comunale Perugina sta portando avanti denominato **PINQua**.

In particolare la proposta progettuale può essere valutata in ordine agli indicatori previsti nei criteri valutativi del programma, come segue.

Indicatori di impatto ambientale

Il progetto di valorizzazione del Parco dei Velimna è molto attento agli aspetti paesaggistico-ambientali, prevedendo opere a bassissimo impatto, che non vadano in alcun modo a modificare lo stato dei luoghi.

Le tombe ipogee sono per loro stessa natura delle micro architetture celate e nascoste dal materiale di cui fanno parte, frutto di un’opera di sottrazione, di escavazione del terreno tufaceo. Non si palesano ma si dissimulano nel contesto naturale circostante. E coerentemente con questi principi, lo stesso progetto di assetto attuale ha ridotto al minimo il suo impatto visivo, dando l’impressione di camminare in un contesto del tutto naturale nel quale l’uomo non sia mai intervenuto se non in epoca remota.

Il presente progetto non prevede modifiche dei luoghi. L’accessibilità del percorso potrà essere garantita in punti particolari con terra stabilizzata ottenuta per impasto in loco del terreno; per la segnaletica si prevede l’uso del corten, un materiale dotato di una sua espressività senza tempo, in grado di coniugarsi armonicamente con la maggior parte dei materiali storici tradizionali, in quanto allude ad un’apparente vetustà ma si presta alla formulazione di un linguaggio figurativo contemporaneo. Gli elementi previsti per la segnaletica informativa e di orientamento sono costituiti da elementi bassi e minimali in modo da ridurre al minimo il loro impatto visivo.

Per quanto riguarda le sedute del teatro all’aperto di fonte all’antiquarium, verranno realizzate con opere di micro ingegneria naturalistica, semplicemente fissando al terreno assi di legno opportunamente trattate con impregnanti naturali.

Indicatori di impatto sociale

Il **Parco** così come proposto nel presente studio di fattibilità potrà rappresentare un elemento identitario e di aggregazione e **coesione sociale**, oltre che culturale, prima di tutto per gli **abitanti di Ponte San Giovanni** che attraverso card a costo agevolato potranno frequentare tutto l’anno museo, ipogeo e spazi esterni della necropoli e partecipare in modo propositivo e attivo alle attività programmate o da programmare, secondo un principio di cittadinanza attiva e di riconoscimento e **percezione identitaria** del luogo sancito dalla Costituzione italiana e dalla convenzione di Faro di recente ratificata dal governo italiano.

Convenzioni specifiche con **l’associazione Pro Ponte Velimna**, con altre associazioni operanti in loco e con stakeholder locali potranno accrescere e fortificare l’interesse per il parco e la sua funzione identitaria e di aggregatore sociale.

Tutte le opere progettate e gli allestimenti interni hanno rivolto particolare attenzione alle categorie svantaggiate, garantendo l’accessibilità sia ai disabili su sedia a ruote, che a non vedenti/ipovedenti attraverso l’uso di mappe tattili e multimedialità.

Indicatori di impatto culturale

La progettazione di **attività teatrali o culturali** anche negli spazi esterni o presso il **laboratorio didattico** rappresenterà un ulteriore e comune punto di interesse e attività.

Le scuole di ogni ordine e grado, le famiglie, le associazioni, gruppi o singole persone, diversamente abili, potranno visitare in autonomia il parco archeologico accompagnati dal rinnovato apparato didattico, ma anche accompagnati da specifiche visite o attività laboratoriali, anche on line e virtuali, se richiesto, così da integrare utilmente, nel caso delle scuole, il programma curriculare, e più in generale così da scoprire ogni volta aspetti nuovi e affascinanti che invitino a tornare in più di una occasione nel sito per approfondirne la conoscenza e viverlo nella sua completezza.

Il programma delle **attività culturali** e dell’**offerta formativa** di norma è pubblicato annualmente sui siti istituzionali MiBACT ma potrà essere costruito insieme ad Associazioni, Università e Stakeholder locali e non, oltre alla possibilità di programmare ulteriori specifiche attività di comune interesse.

Progetti di ricerca e culturali potranno essere inoltre programmati e realizzati in accordo e collaborazione con Università, associazioni e stakeholder locali e non.

Indicatori di impatto urbano-territoriale

L’area urbana di Ponte San Giovanni, individuata con il PRG del 1958-1962 redatto dall’arch. Mario Coppa, arch. Francesco Zannetti, ing. Giuseppe Grossi, arch. Bruno Zevi, come primo polo periferico del capoluogo, ha avuto da subito un forte sviluppo del tessuto edilizio, passando dai 3647 abitanti del 1951 ai 10.143 del 1981.

L’area archeologica è rimasta però sempre un po’ tagliata fuori dalle dinamiche urbane e sociali. Il vestibolo dell’ipogeo, come si è detto, è costretto da un lato dalla ferrovia, con un passaggio a livello postò lì a pochi metri, dall’altro dall’imponente segno della superstrada, risultando poco riconoscibile e accessibile, in virtù anche di un’orografia più aspra del territorio che ha contribuito a difenderne l’area.

Il progetto mira a ricucire il Parco Archeologico al suo territorio, attraverso un ripensamento degli accessi. Da un lato, si prevede la sistemazione dell’area esterna del parcheggio adiacente al vestibolo, dall’altro si prevede di attivare un secondo ingresso da via Zenobia, che potrà essere raggiunto anche a piedi dalla frazione di Ponte San Giovanni.

Un adeguato collegamento, con mezzi pubblici, ferroviari e pista ciclabile consentirà di arrivare con agio al sito, di trovarvi parcheggio e occasioni molteplici di visita.

Indicatori di impatto economico-finanziario

Il Parco potrà costituire un’occasione di **sviluppo turistico ed economico** per Perugia e la frazione di Ponte San Giovanni, favorendo l’arrivo di turisti in loco e l’ospitalità nel sito per ditte coop cittadini che vogliano organizzare iniziative, eventi, attività nel parco stesso.

Indicatori di impatto tecnologico e processuale

Il programma prevede:

- utilizzo di procedure BIM nella progettazione, anche con specifici accordi con l’Università e specialisti del settore;
- l’attivazione di processi inclusivi e partecipativi nelle diverse fasi del progetto, grazie al coinvolgimento delle associazioni culturali locali.
- l’attivazione di un modello innovativo di gestione dell’area, promuovendo un biglietto annuale per gli abitanti di Perugia, utilizzabile non solo per una visita, ma anche per l’accesso permanente al Parco. Si prevede di installare una tornelleria automatica all’ingresso di via Zenobia per l’accesso dei locali con biglietto annuale.

Descrizione sintetica degli interventi e stima economica

1_ Sistemazione area parcheggio e messa in sicurezza marciapiede e accessi esterni

Il progetto prevede una serie di interventi nell’area di parcheggio, sul marciapiede e nell’area stradale antistante la facciata del vestibolo, come meglio di seguito descritto:

- **Allargamento del marciapiede** che dal parcheggio conduce al Vestibolo. L’opera prevede: rimozione del ciglio, fornitura e posa in opera di nuovo ciglio, la rimozione di una fascia di terreno.

- **Pavimentazione in asfalto ecologico** area antistante la facciata, che include la demolizione di asfalto e sottofondo, realizzazione di fondazione stradale, stesa di asfalto ecologico colore terre naturali; Segnaletica orizzontale sul piano stradale e nel parcheggio.

- Realizzazione di **Pavimentazione in pietra** nella fascia antistante l'edificio e vialetto di accesso al parco. Il lavoro include lo scavo a sezione obbligata lungo la facciata dell'edificio, realizzazione di vespaio e impermeabilizzazione, realizzazione di massetto di sottofondo, fornitura in opera di pavimentazione in pietra includo anche la fornitura e posa in opera dissuasori/parapedonali in corten.

- fornitura rastrelliere portabici nel parcheggio esterno

- **Segnaletica identificativa** esterna, che include 1 Pannello identificativo con rappresentazione del Parco Archeologico; 1 Mappa tattile su leggìo.

- Realizzazione di **recinzione verso la ferrovia**, previa rimozione manufatti esistenti.

Totale Sistemazione area parcheggio e messa in sicurezza marciapiede Euro 48.000,00

2_ Vestibolo dell’ipogeo

Il progetto prevede una serie di opere interne di manutenzione e ripristino:

- sistemazione e ripristini bagni esterni;
- ripristini e pulizia tetto
- Modifica locale biglietteria / bookshop, compreso smontaggio parete in alluminio, fornitura e posa parete modulare in vetro, porta blindata, spostamento impianti diversi, quadro elettrico, rack e centraline nella parte adibita a biglietteria.
- ripristino e manutenzione piattaforma elevatrice.
- Bonifica e rifacimento pareti verticali, compreso rimozione controfodera saletta, rifacimento intonaci e tinteggiatura saletta e bookshop.
- Bonifica muri da umidità di risalita; compreso lo scavo a sezione obbligata, realizzazione di vespaio, impermeabilizzazione della fondazione, realizzazione di nuovo massetto
- Ripristini di intonaco e rifacimento tinteggiature interne, previo spostamento urne e apprestamento opere provvisoriale.
- Sostituzione lampade sistema di illuminazione salone urne cinerarie e locale adiacente e Adeguamento impianto rilevazione fumo ipogeo.

Si prevede anche il rinnovo degli apparati didattici e la creazione di idonei apparati multimediali:

- opere di arredo e allestimento bookshop e saletta
- Allestimento multimediale saletta, compreso nuovo monitor e PC remoto collegato allo stesso;
- Realizzazione di realtà aumentata per la sala delle urne cinerarie, compreso la realizzazione di contenuti, software e di tablet o monitor touch per la visualizzazione dei contenuti.
- Fornitura in opera di Pannelli in forex con stampa diretta in quadricromia, montati su telaio di irrigidimento in legno.
- mappa tattile per disabili visivi con rappresentazione urne / ipogeo, con Qrcode di rimando a sito, completa di leggio in ferro verniciato.

Nello spazio esterno del vestibolo si prevedono le seguenti opere e forniture:

- fornitura e posa di lastra in acciaio verniciato con logo, da fissare al muro esterno edificio
- realizzazione nuovo cancello di accesso al parco, lato ferrovia.
- Fornitura e posa di pannello informativo rettangolare, dimensione cm. 150x100cm, con stampe di grafica e testi.

Totale costo opere Vestibolo dell’Ipogeo. EURO 76.800,00

3_Ipogeo

Gli interventi proposti nell’ipogeo riguardano:

- la sostituzione dei corpi illuminanti esistenti.
- Restauri conservativi e manutentivi alle urne dell’Ipogeo
- pulizia parete scalinata interna da vegetazione.

Totale costo opere Ipogeo. EURO 13.500,0

4_Parco Archeologico

Il lavoro prevede:

- Creazione di idonea segnaletica di orientamento alla visita e di pannelli didattici, modelli tridimensionali tattili, supporti multimediali e/o realtà aumentata.
- realizzazione anfiteatro naturale all'aperto con elementi in legno disposti secondo il declivio naturale.
- sistemazione pavimentazione percorso con riferimento all'accessibilità.
- realizzazione di aree sosta attrezzate lungo il percorso.
- sistemazione di un’area attrezzata all'esterno dell'antiquarium per eventi all'aperto, con modifica/integrazione gazebo in legno esistente con strutture in legno temporanee.

Totale costo opere Parco necropoli: EURO 77.000,00

5_Antiquarium

- rifacimento bagni, realizzazione punto ristoro e baby care
- ripristini e manutenzione copertura.
- ingresso esterno dal retro. Include una pensilina/ portale identificativo, pavimentazione, porta.
- ascensore esterno, compreso opere murarie per apertura vano porta, fondazione, opere impianto elettrico e ogni altro onere.
- Allestimento sala ingresso antiquarium. Compreso ricostruzione di una tomba, modifica portone d'ingresso, realizzazione di scaffalature ed elementi di arredo per bookshop.

- Riallestimento permanente delle sale espositive con specifica attenzione ai contesti di scavo e al racconto museale.

- pannellistica aggiornata alla nuova immagine coordinata; mappe tattili /modelli tattili.

Totale costo opere Antiquarium Euro 180.500,00

6_Ingresso da via Zenobia

Il lavoro prevede la realizzazione di un chiosco in legno di piccole dimensioni come presidio biglietteria, con collegamenti elettrici e alla rete dati; la manutenzione del cancello esistente; l’inserimento di una telecamera di video-sorveglianza e di tornellerie automatiche.

Si prevede anche di realizzare un marciapiede esterno che raccordi l’ingresso da via Zenobia verso il marciapiede esistente.

Totale costo opere ingresso da via Zenobia Euro 75.500,00

Riepilogo Stima sommaria dei costi

1. Sistemazione area parcheggio e messa in sicurezza marciapiede	Euro 48.000,00
2. Vestibolo dell’Ipogeo. Opere esterne, interne e di allestimento	Euro 76.500,00
3. Ipogeo. Illuminazione e restauri urne	Euro 13.500,00
4. Necropoli del Palazzone. Opere da realizzarsi nell’area verde del parco, da attrezzare per la visita con adeguati percorsi, aree per la sosta e segnaletica fisica e multimediale	Euro 77.000,00
5. Antiquarium. Realizzazione di nuovo ingresso, rifacimento gruppo bagni, installazione di un ascensore di collegamento esterno, allestimento interno delle sale con ricostruzione tombe, modelli tattili e pannelli identificativi	Euro 180.500,00
7. Ingresso su via Zenobia	Euro 75.500,00
TOTALE OPERE E FORNITURE	EURO 471.000,00

I costi sono stati determinati attraverso una stima sintetica delle voci elencate, riferite ad uno studio di fattibilità / progetto preliminare, sulla base di valutazioni parametriche, che accorpano più voci del prezziario regionale. Ove possibile, per le lavorazioni riferita ad edilizia civile, si sono effettuati approfondimenti e verifiche attraverso lo sviluppo di voci articolate e prezzi unitari; per le voci riferite all’allestimento, all’arredo, alla segnaletica e alla multimedialità, si è fatto riferimento a costi e preventivi sviluppati per situazioni analoghe.

F. QUADRO ECONOMICO-FINANZIARIO		
F.1. Lavori e forniture		
F.1.1	Lavori e forniture	471.000,00
F.1.2	Oneri per la sicurezza	32.970,00
F.1.3	Spese per imprevisti (massimo 10% di F.1.5)	11.782,44
F.1.4	IVA	50.397,00
F.1.5	Totale (F.1.1+F.1.2+F.1.3+F.1.4)	566.149,44
F.2. Acquisti ed espropri		
F.2.1	Acquisti ed espropri	
F.2.2	IVA	
F.2.3	Totale (F.2.1+F.2.2)	
F.3. Spese tecniche		
F.3.1	Spese tecniche generali	48.703,23
F.3.2	Progettazione	17.426,83
F.3.3	Verifica e validazione	1.415,00
F.3.4	Coordinamento della sicurezza in fase di progettazione ed esecuzione	10.079,40
F.3.5	Direzione dei lavori	15.072,00
F.3.6	Collaudo	4.710,00
F.3.7	IVA	10.714,71
F.3.8	Totale (F.3.1+F.3.7) e/o (F.3.2+F.3.3+F.3.4+F.3.5+F.3.6+F.3.7)	59.417,94
F.4. Totale intervento		
F.4.1	Lavori e forniture (F.1.4)	566.149,44
F.4.2	Acquisti ed espropri (F.2.3)	
F.4.3	Spese tecniche (F.3.3)	59.417,94
F.4.4	Altre spese non finanziabili (allacciamenti, etc.)	
F.4.5	Totale (F.4.1+F.4.2+F.4.3+F.4.4)	625.567,38
F.5. Risorse economiche		
F.5.1	Finanziamento richiesto allo Stato ai sensi del comma 437 della legge del 27 dicembre 2019, n. 160	
F.5.2	Finanziamento con risorse proprie	60.000,00
F.5.3	Contributo della Regione	
F.5.4	Finanziamento con ulteriori fondi statali	
F.5.5	Altre fonti	
F.5.6	Se sì F.5.5, indicare quali	
		
		
		..
F.5.7	Totale (F.5.1+F.5.2+F.5.3+F.5.4+F.5.5)	
F.6. Gestione quinquennale		
F.6.1	Spese generali e amministrative	
F.6.2	Entrate	
F.6.3	Totale (F.6.1+F.6.2)	

BOOK FOTOGRAFICO

Parcheggio



BOOK FOTOGRAFICO

Edificio Ipogeo dei Volumni_esterno



BOOK FOTOGRAFICO

Edificio Ipogeo dei Volumni_interno



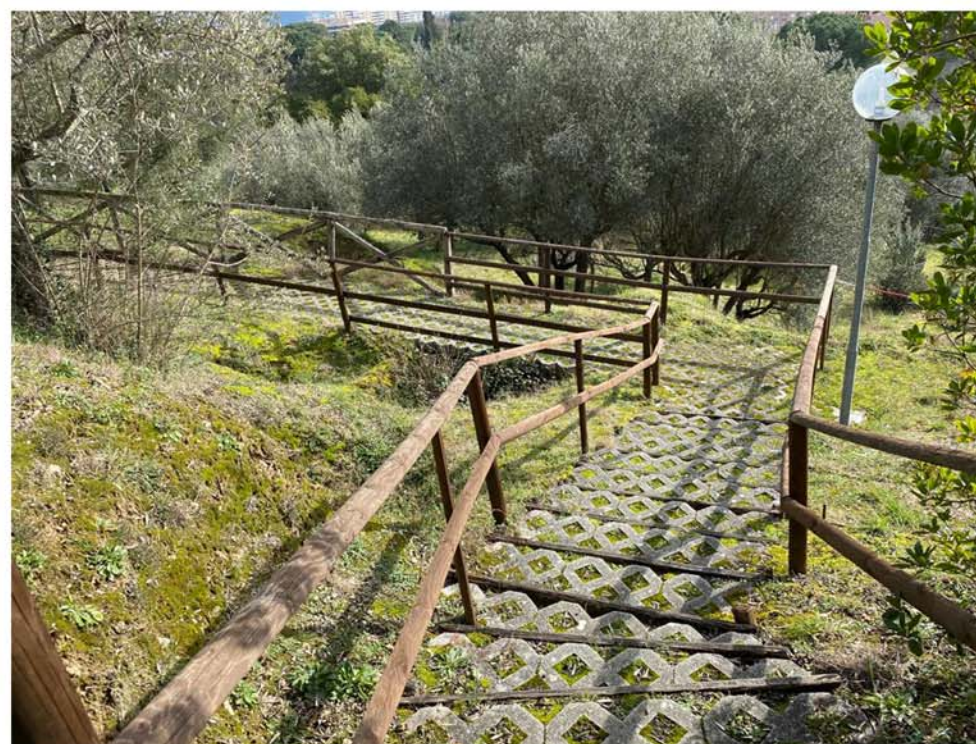
BOOK FOTOGRAFICO

Ipogeo dei Volumni



BOOK FOTOGRAFICO

Il Parco



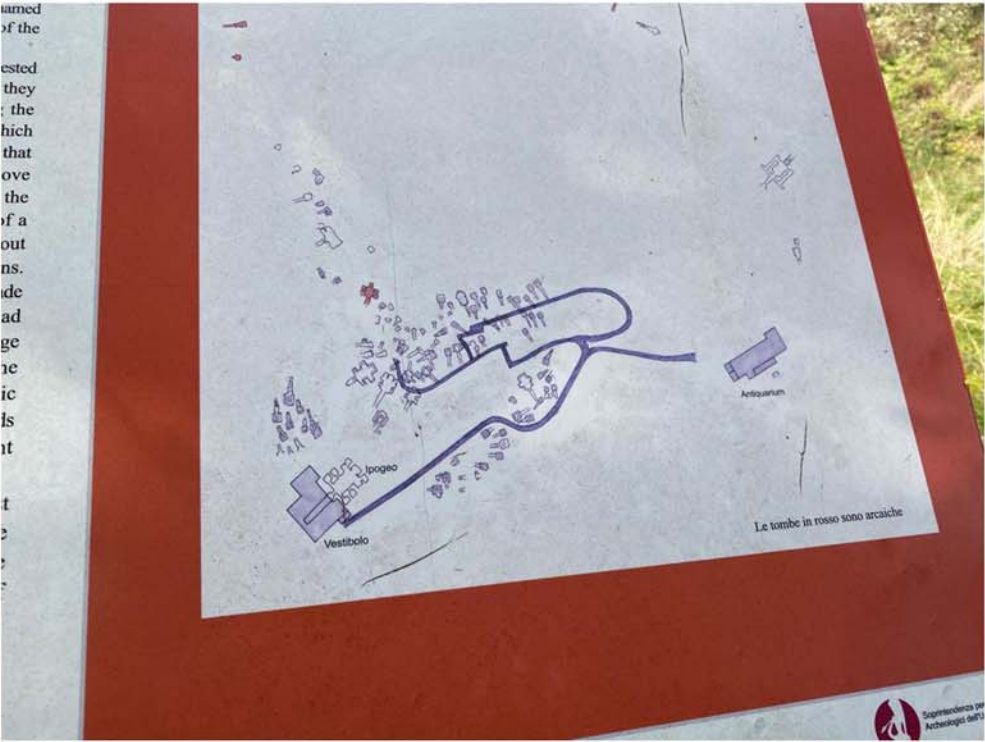
BOOK FOTOGRAFICO

Il Parco



BOOK FOTOGRAFICO

Il Parco



BOOK FOTOGRAFICO

L' Antiquarium_esterno



BOOK FOTOGRAFICO

L' Antiquarium_interno



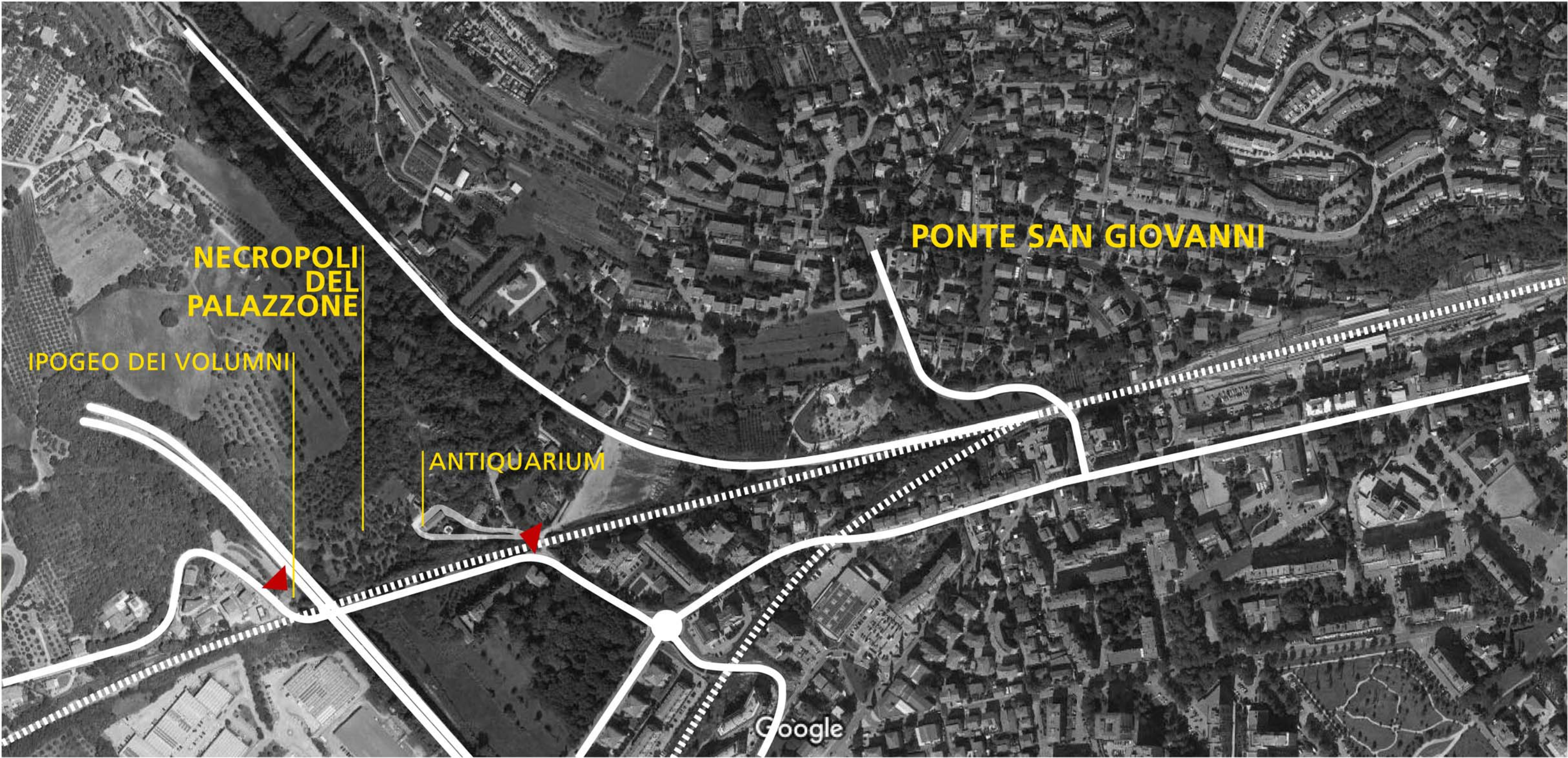
BOOK FOTOGRAFICO



I magazzini_esterno

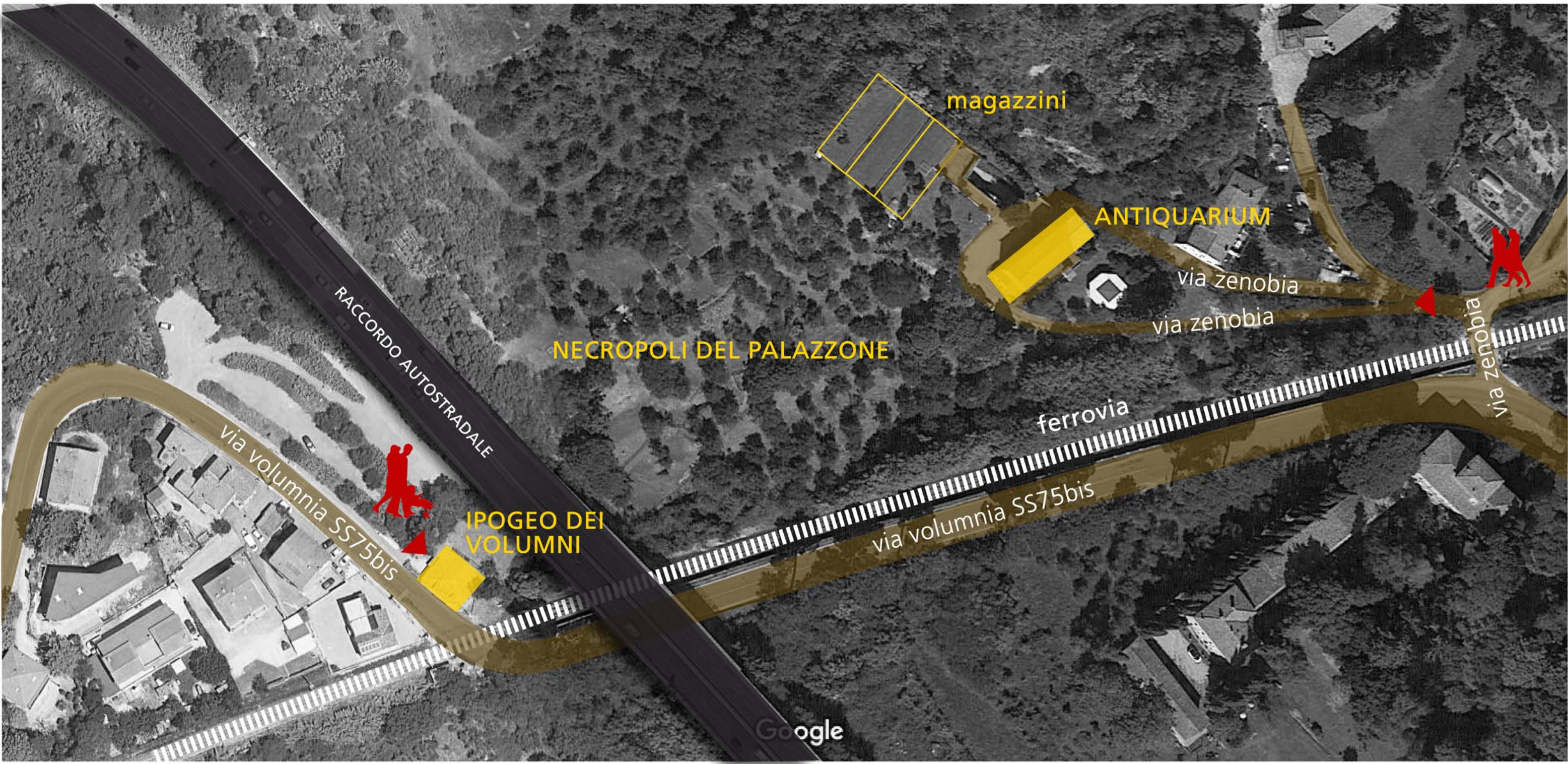


I magazzini_interno



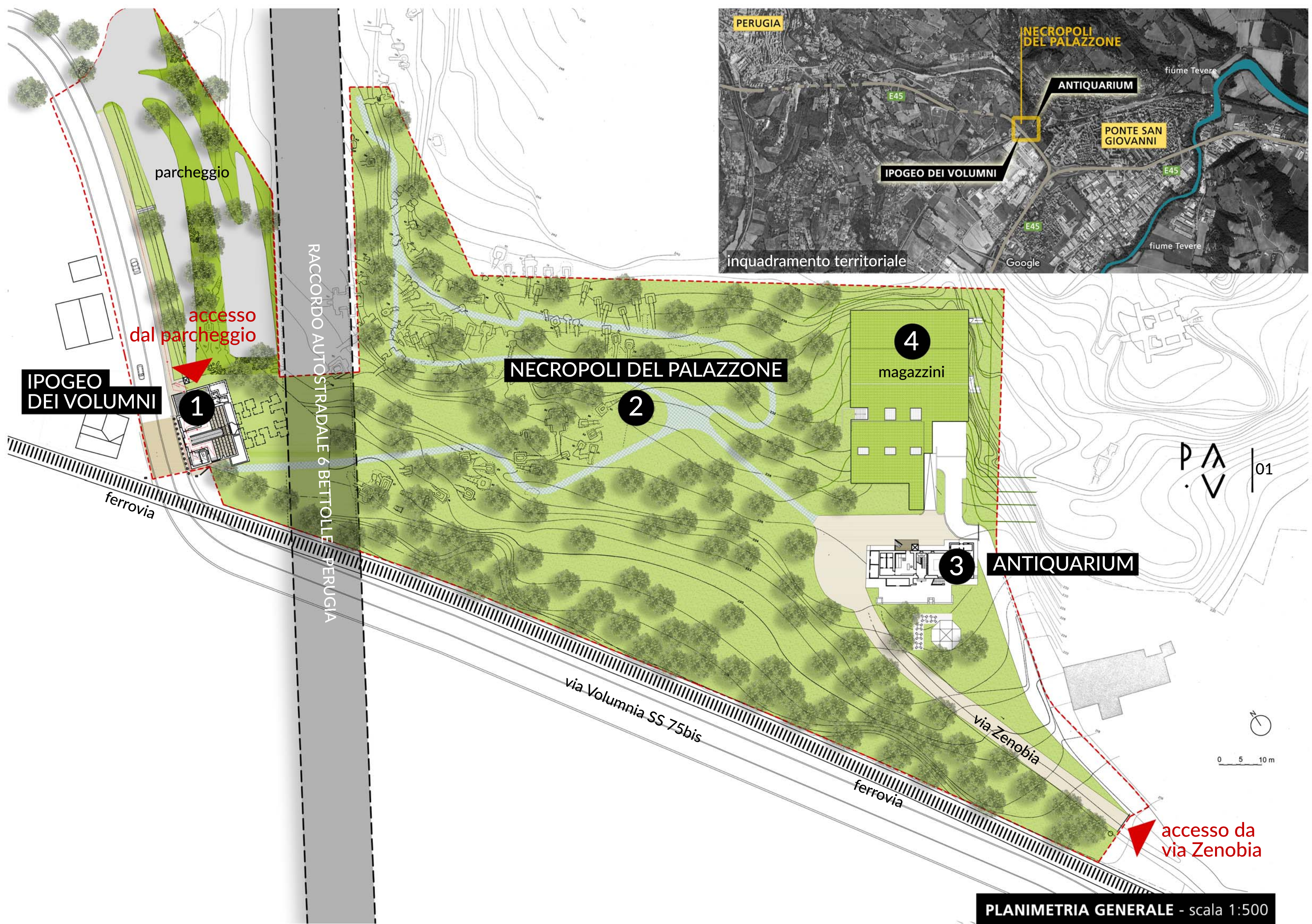
100 m

GLI ACCESSI



20 m

GLI ACCESSI





2] NECROPOLI DEL PALAZZONE

4] magazzini

3] ANTIQUARIUM

4

3

2

1

parcheggio

1] IPOGEO DEI VOLUMNI



P
Λ
V
| 02

IL SITO

L'ipogeo dei Volumni

L'ipogeo dei Volumni è una tomba monumentale etrusca di età ellenistica (III – I secolo a.C.) scoperta inviolata nel 1840 nei pressi di Perugia durante i lavori di costruzione di una strada.

Poco dopo la scoperta, venne costruito un edificio ad opera dell'Arch. Guglielmo Calderini a difesa dell'ingresso dell'ipogeo e avente funzioni di piccolo museo. Nell'edificio sono esposte decine di urne cinerarie in travertino provenienti dalla necropoli del Palazzone.



Parco
Archeologico
dei Velimna

Guglielmo Calderini
(Perugia 3 marzo 1837, Roma 12 febbraio 1916)



Immagine storica dell'edificio



L'esterno dell'edificio

Situazione attuale



L'ingresso laterale all'edificio

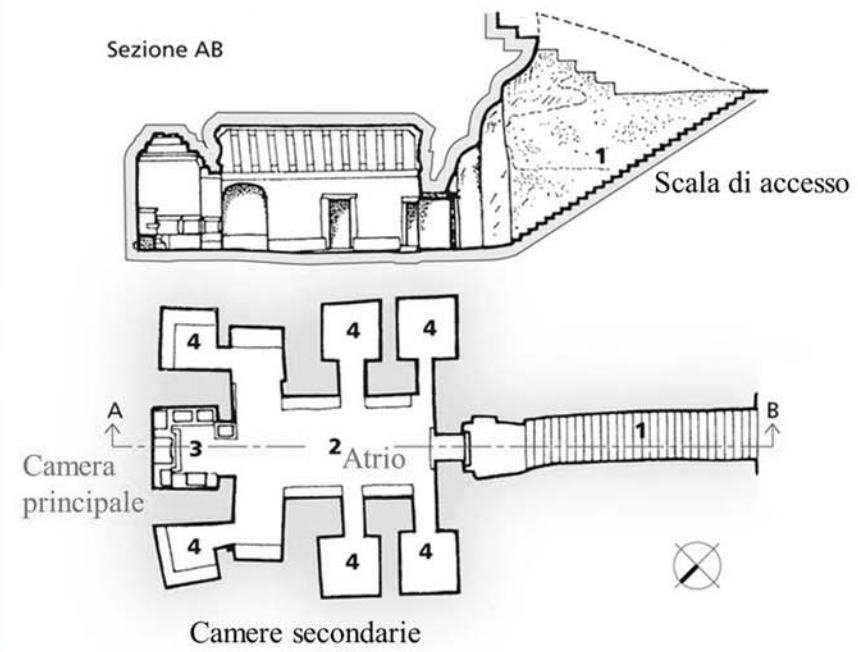


L'interno dell'edificio

La scala con l'ingresso alla tomba ipogea



La tomba ipogea dei Volumni



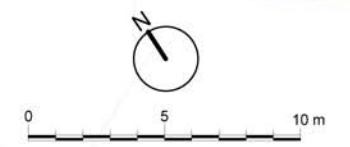
RACCORDO AUTOSTRADALE 6 BETTOLLE-PERUGIA

Parcheggio

Parcheggio

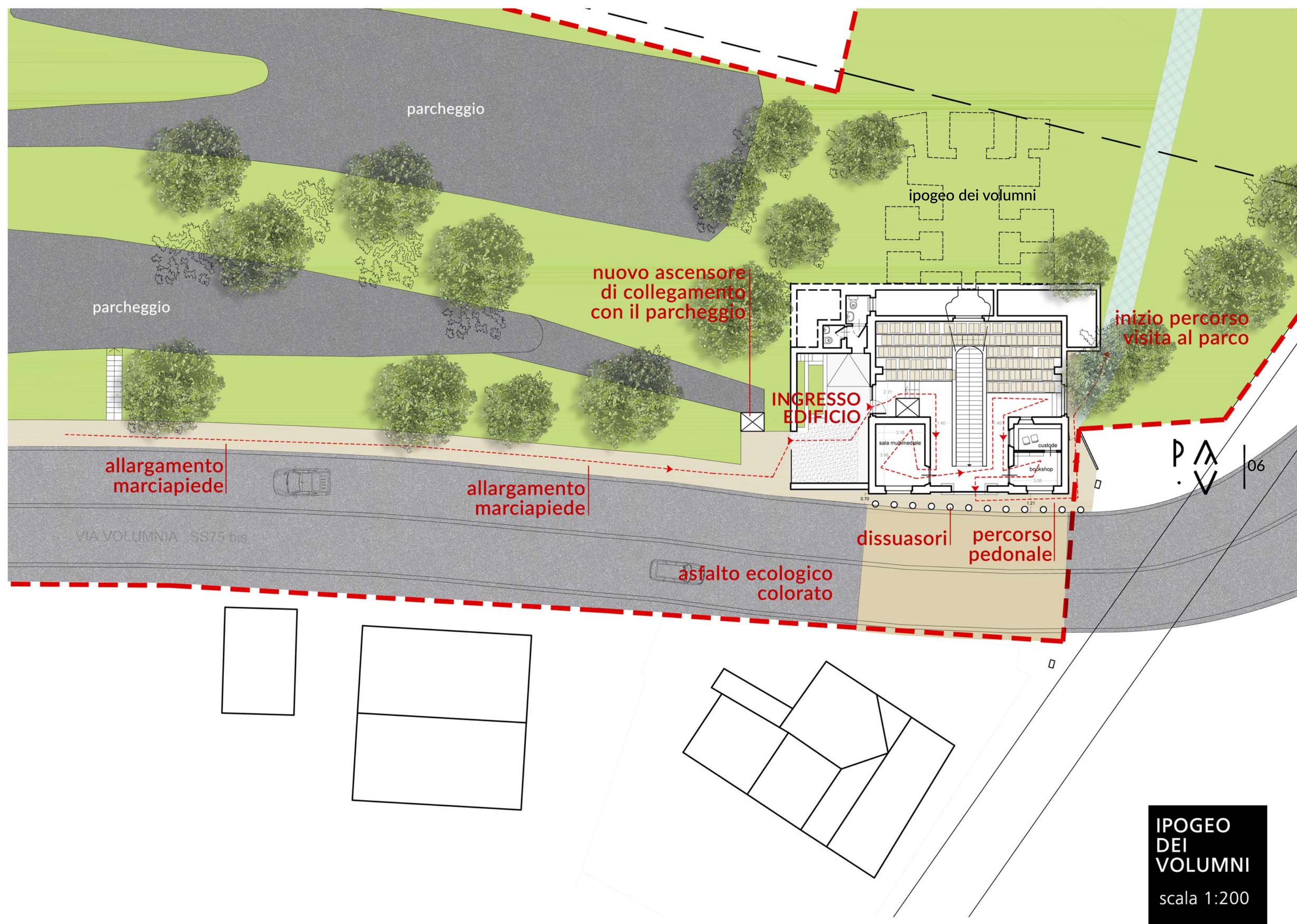
VIA VOLUMNIA SS75 bis

P
V
05

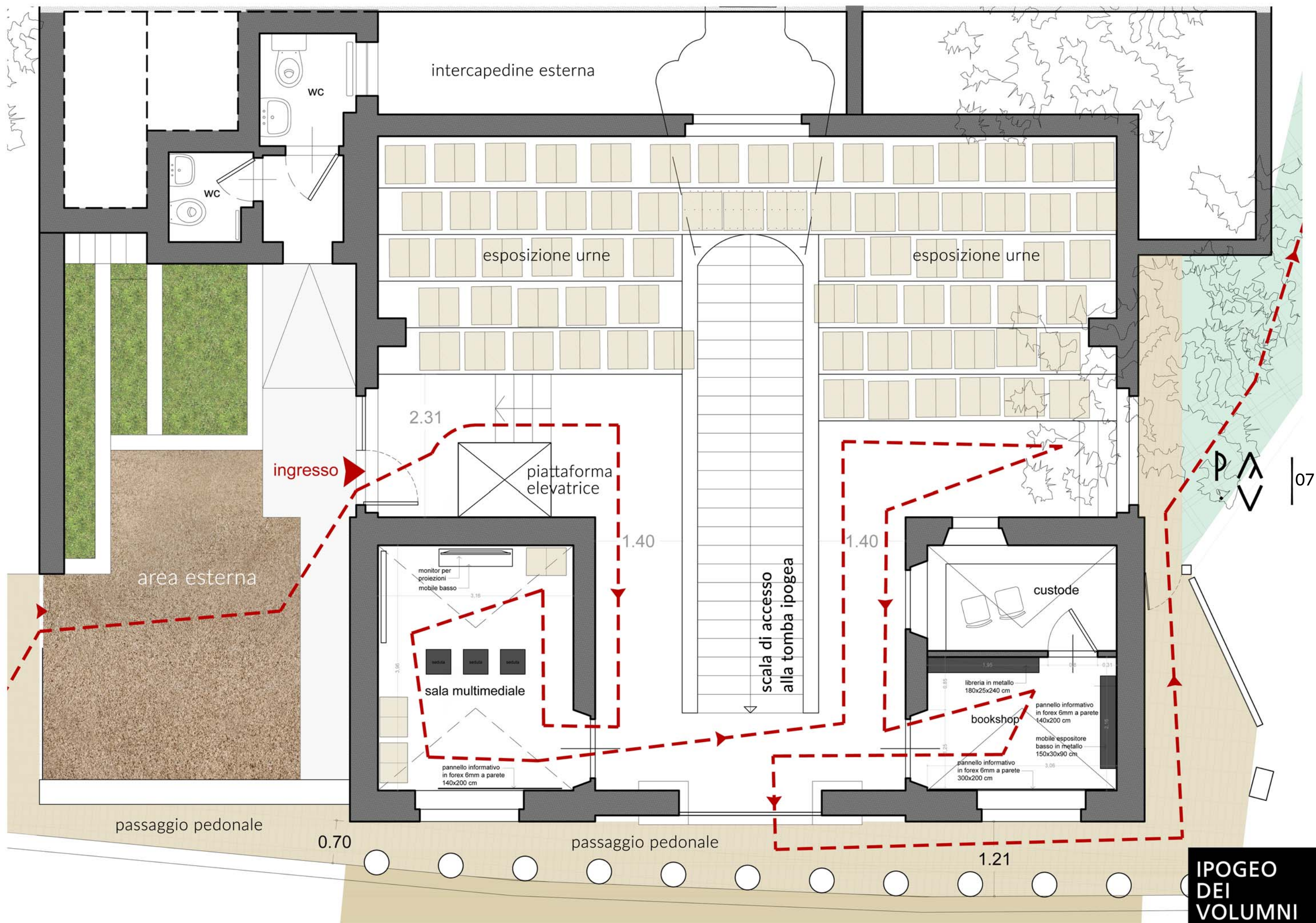


IPOGEO
DEI
VOLUMNI





IPOGEO
DEI
VOLUMNI
scala 1:200



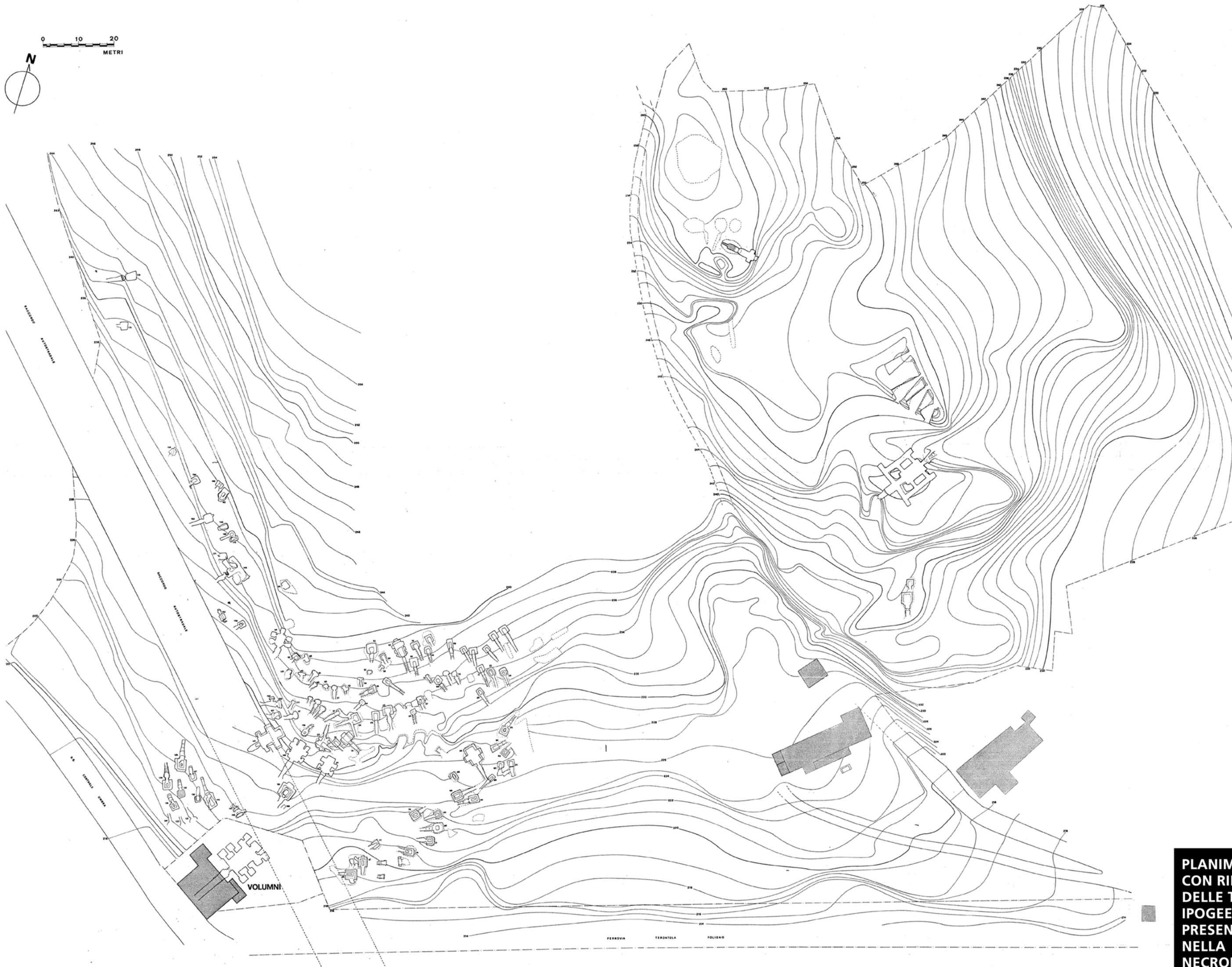
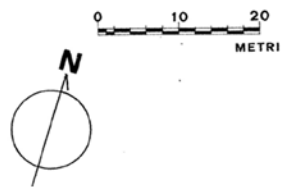




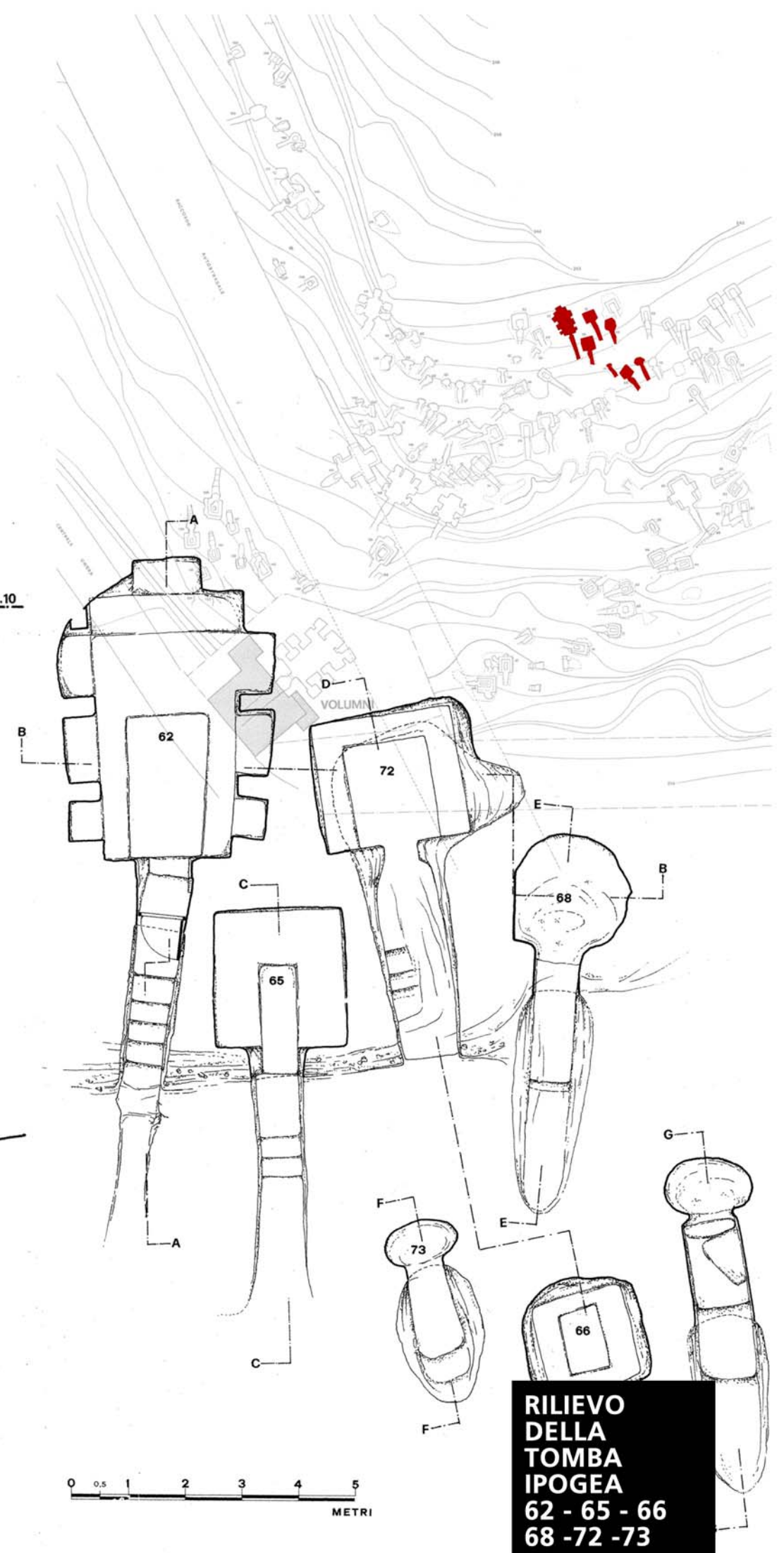
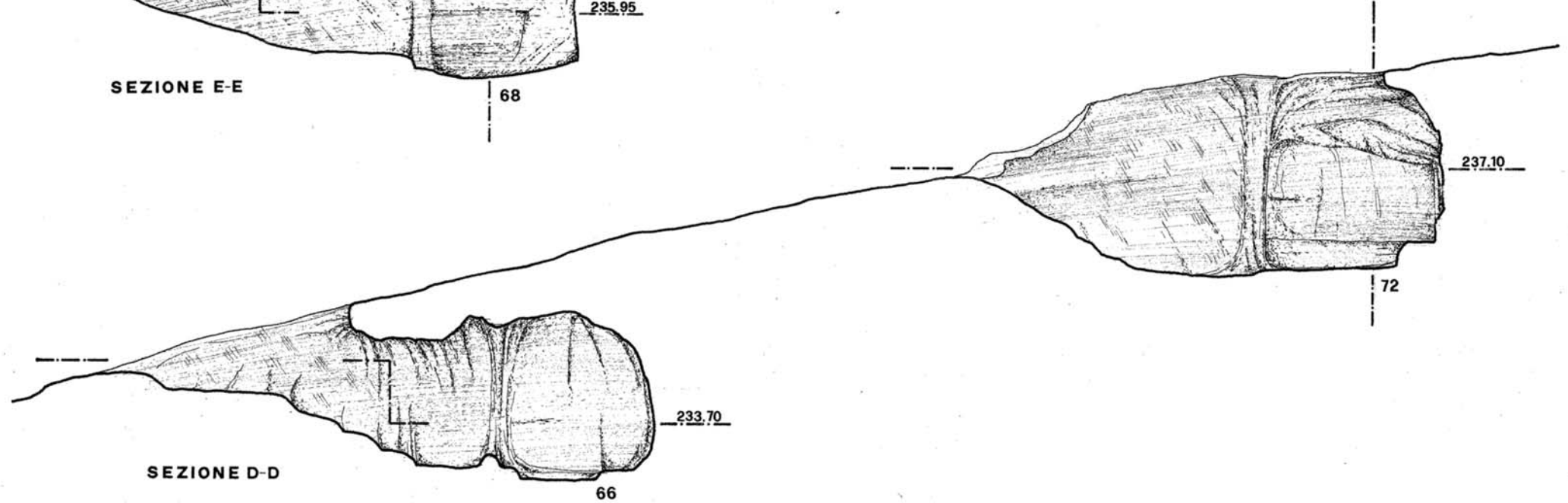
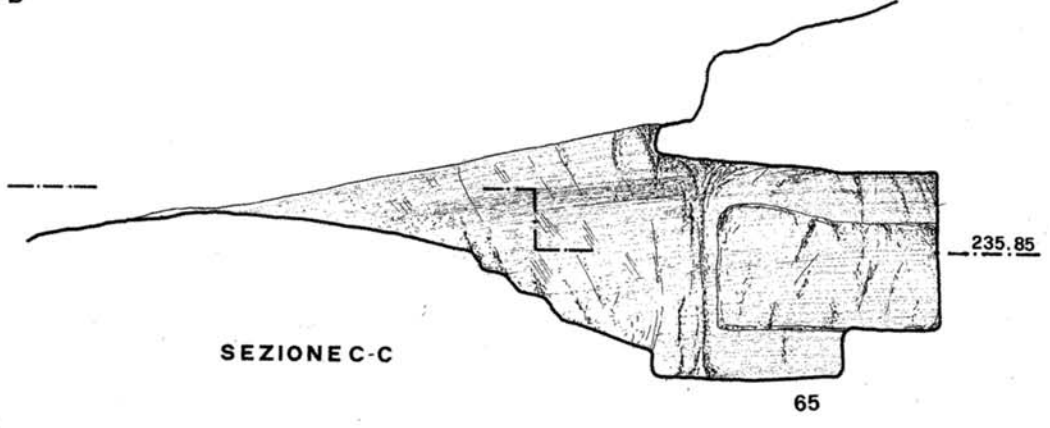
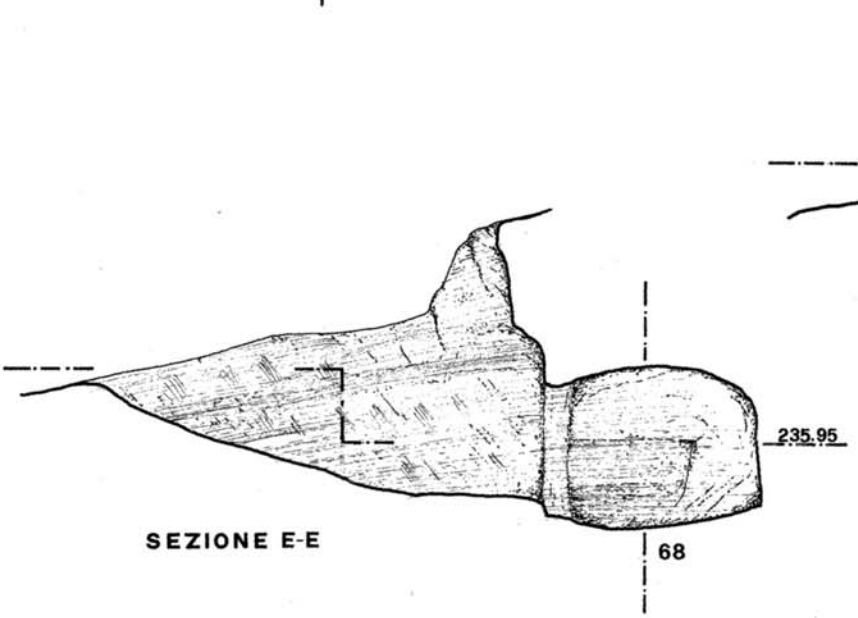
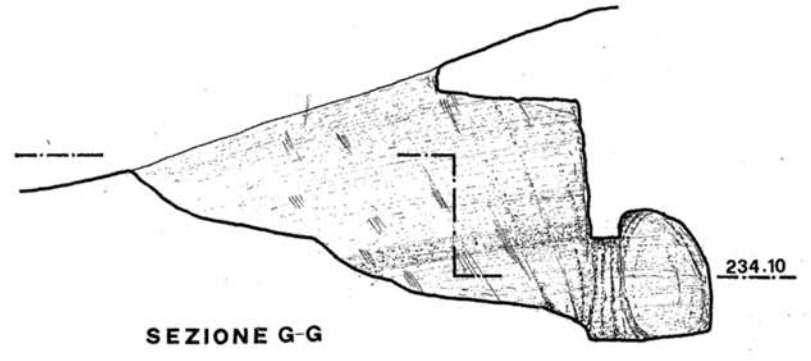
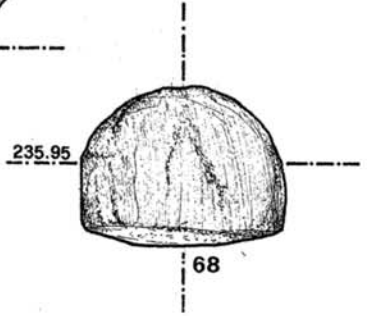
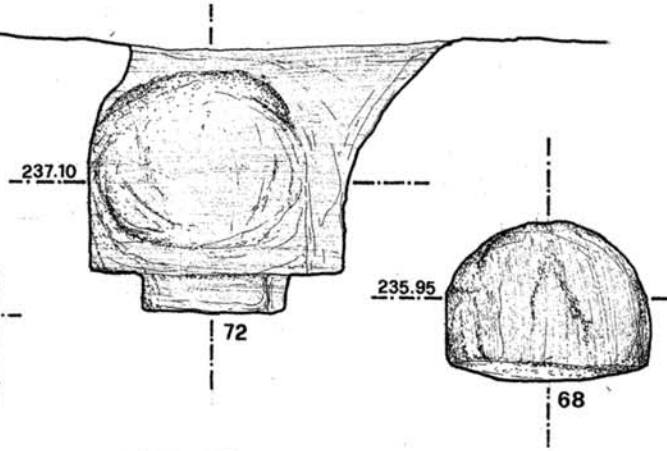
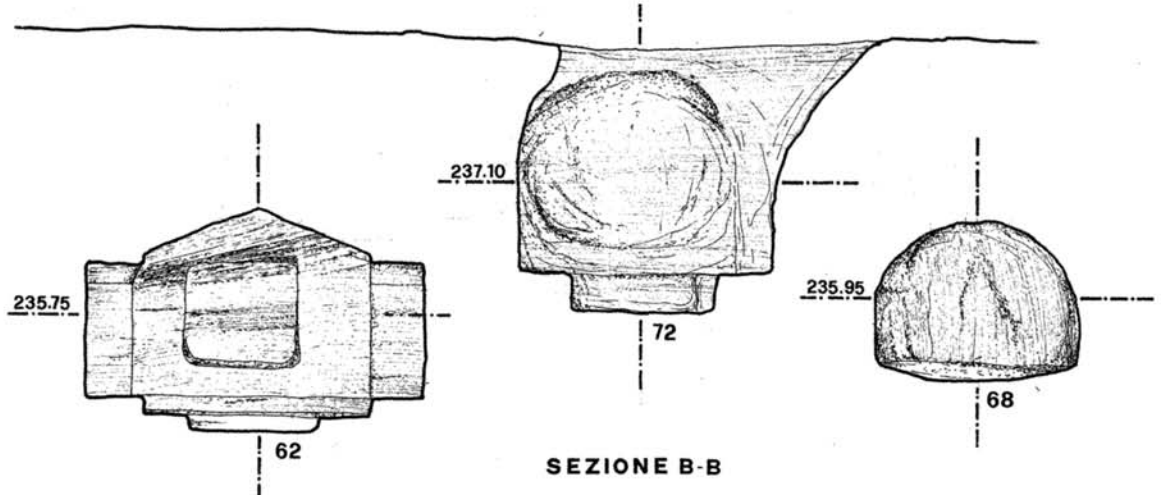
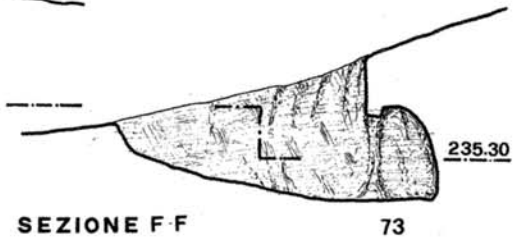
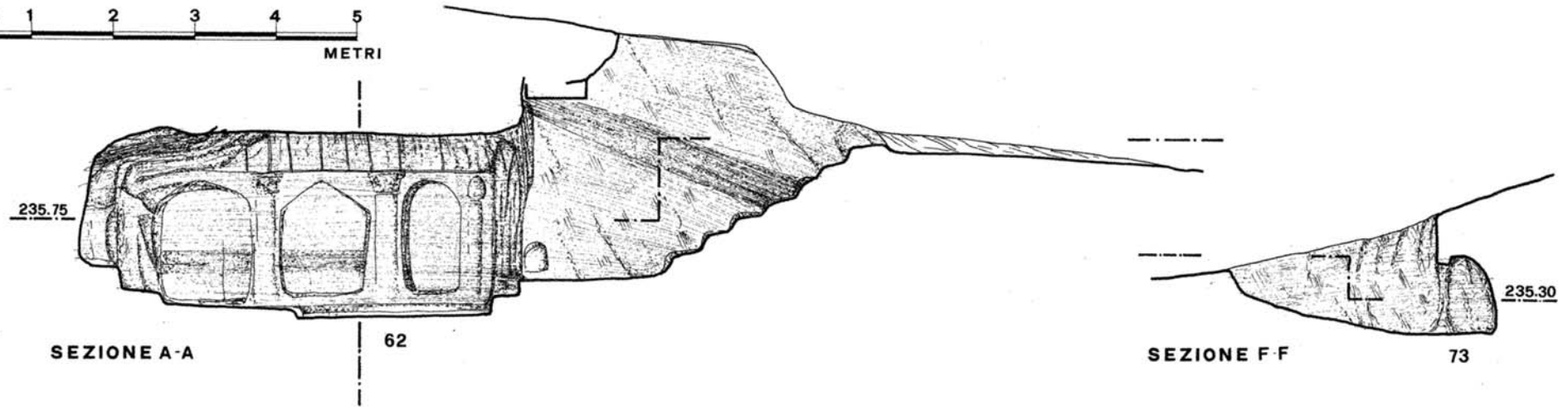
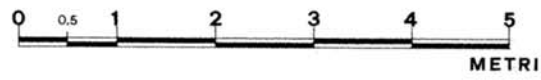
Il parco della necropoli



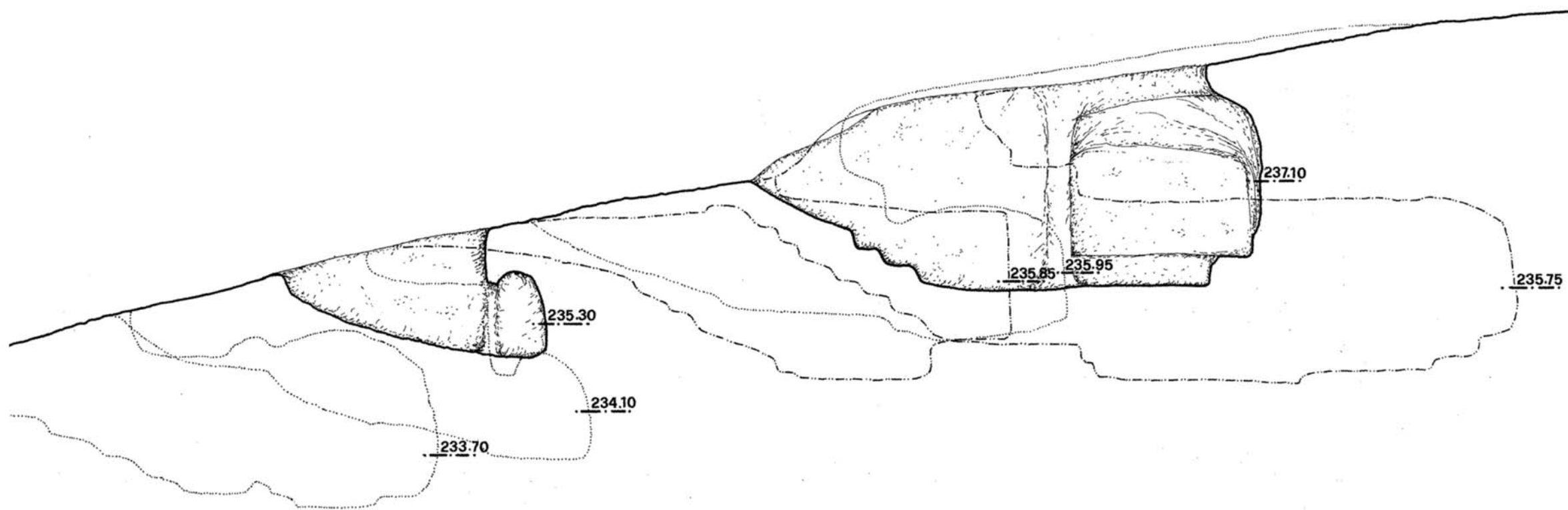
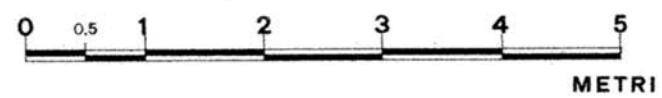
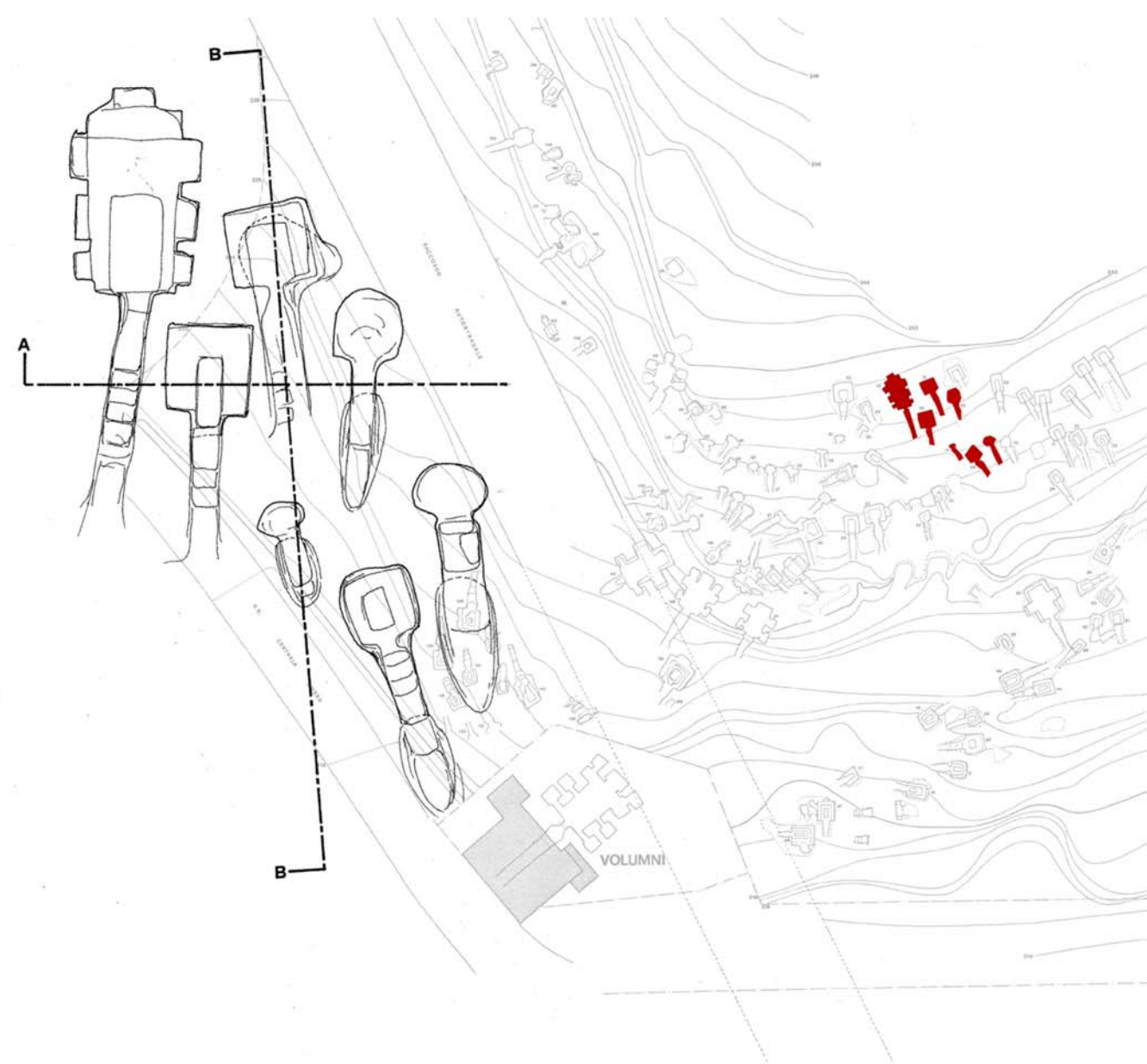
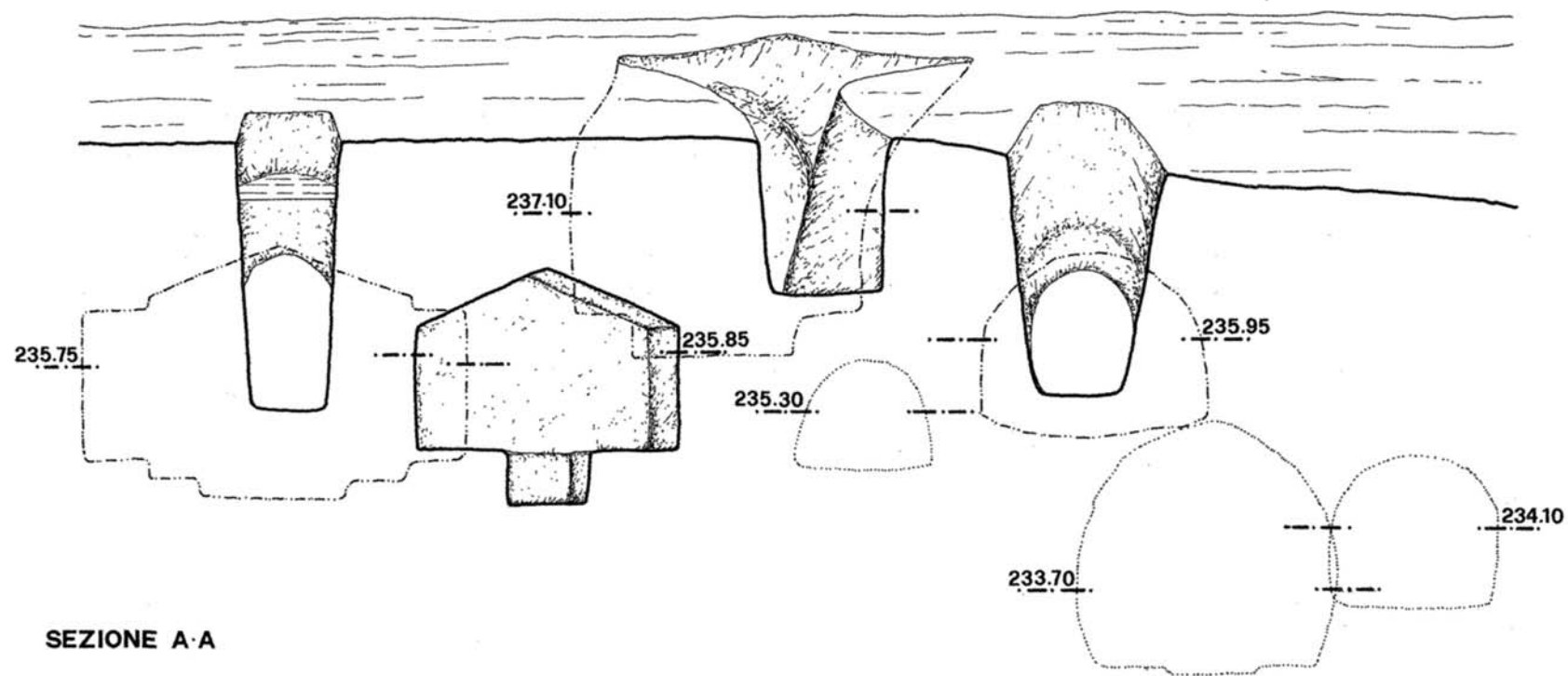
Parco
Archeologico
dei Velimna



PLANIMETRIA
CON RILIEVO
DELLE TOMBE
IPOGEE
PRESENTI
NELLA
NECROPOLI



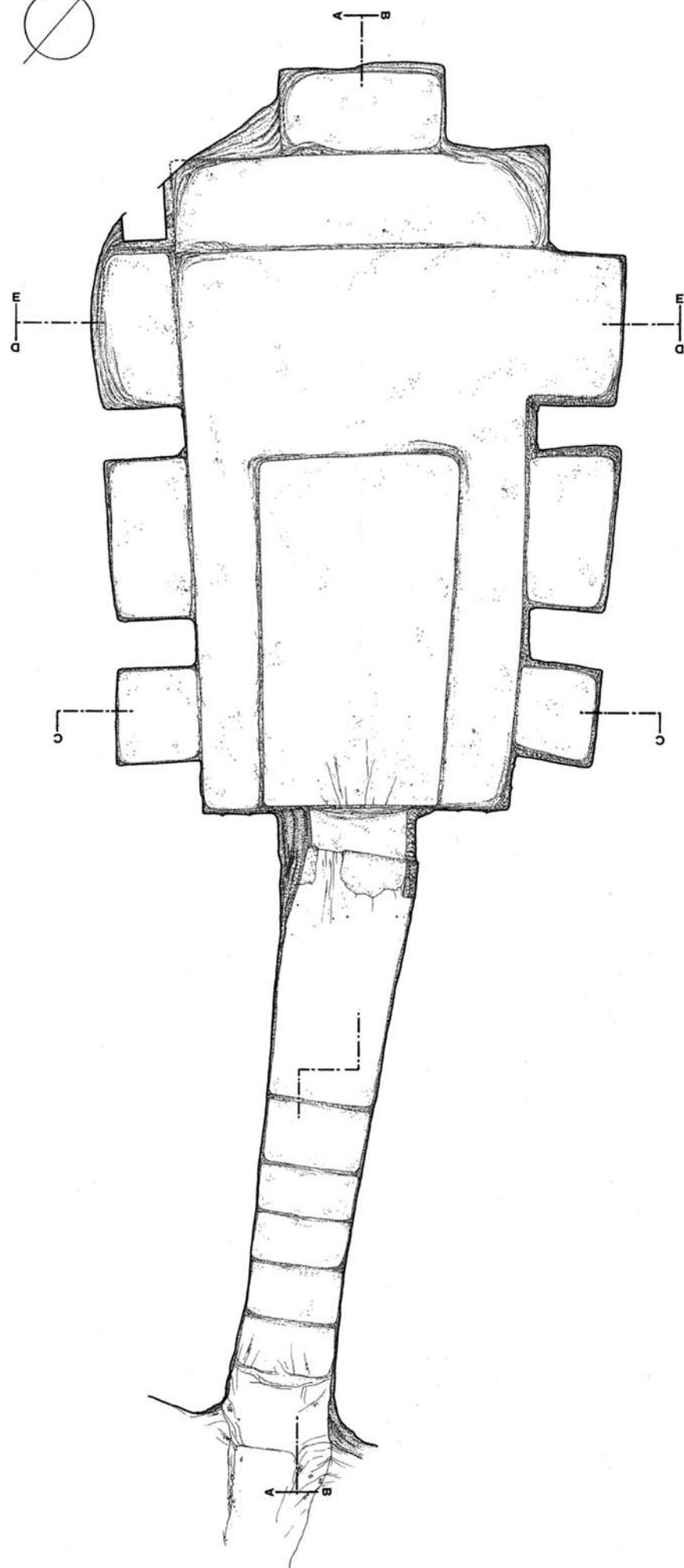
**RILIEVO
DELLA
TOMBA
IPOGEA
62 - 65 - 66
68 - 72 - 73**



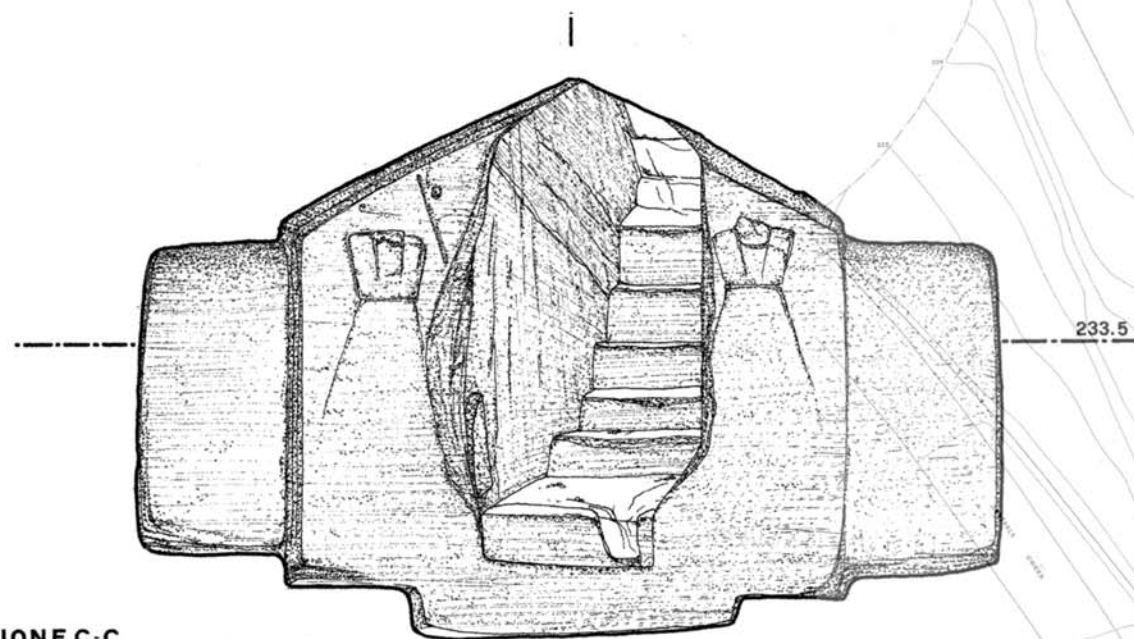
SEZIONE B-B

RILIEVO
DELLA
TOMBA
IPOGEA
62 - 65 -
68 - 72

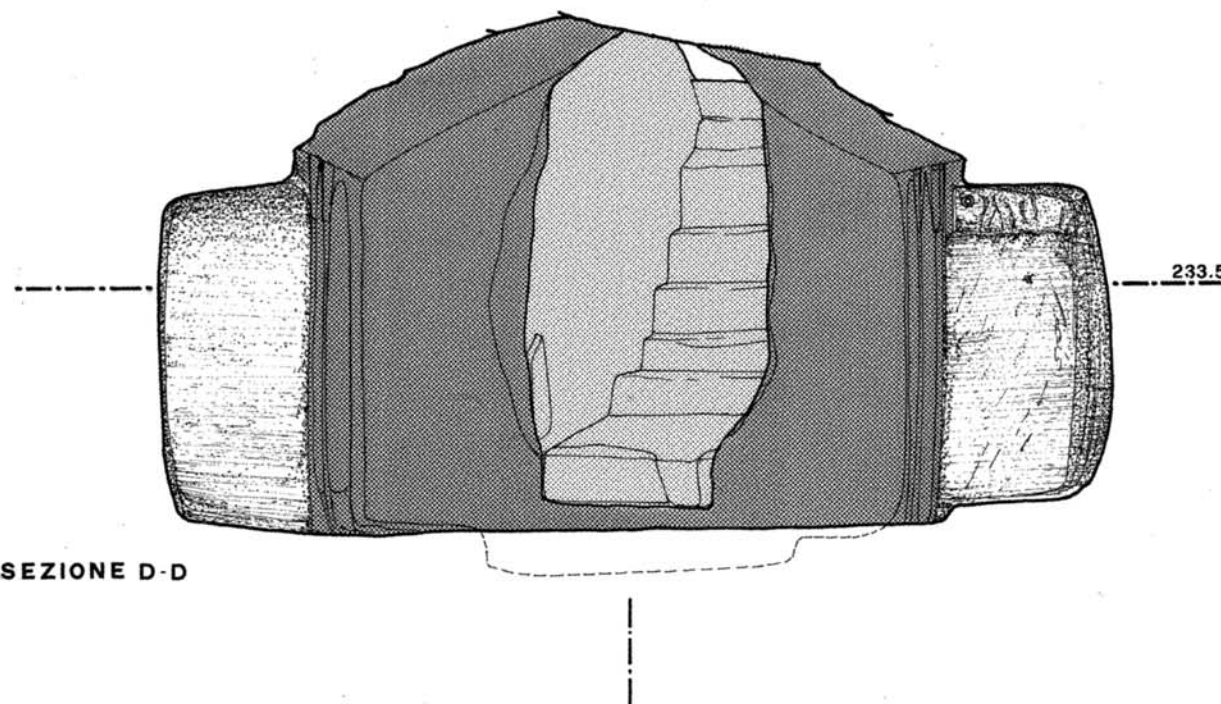
0 0.5 1 1.5 2
METRI



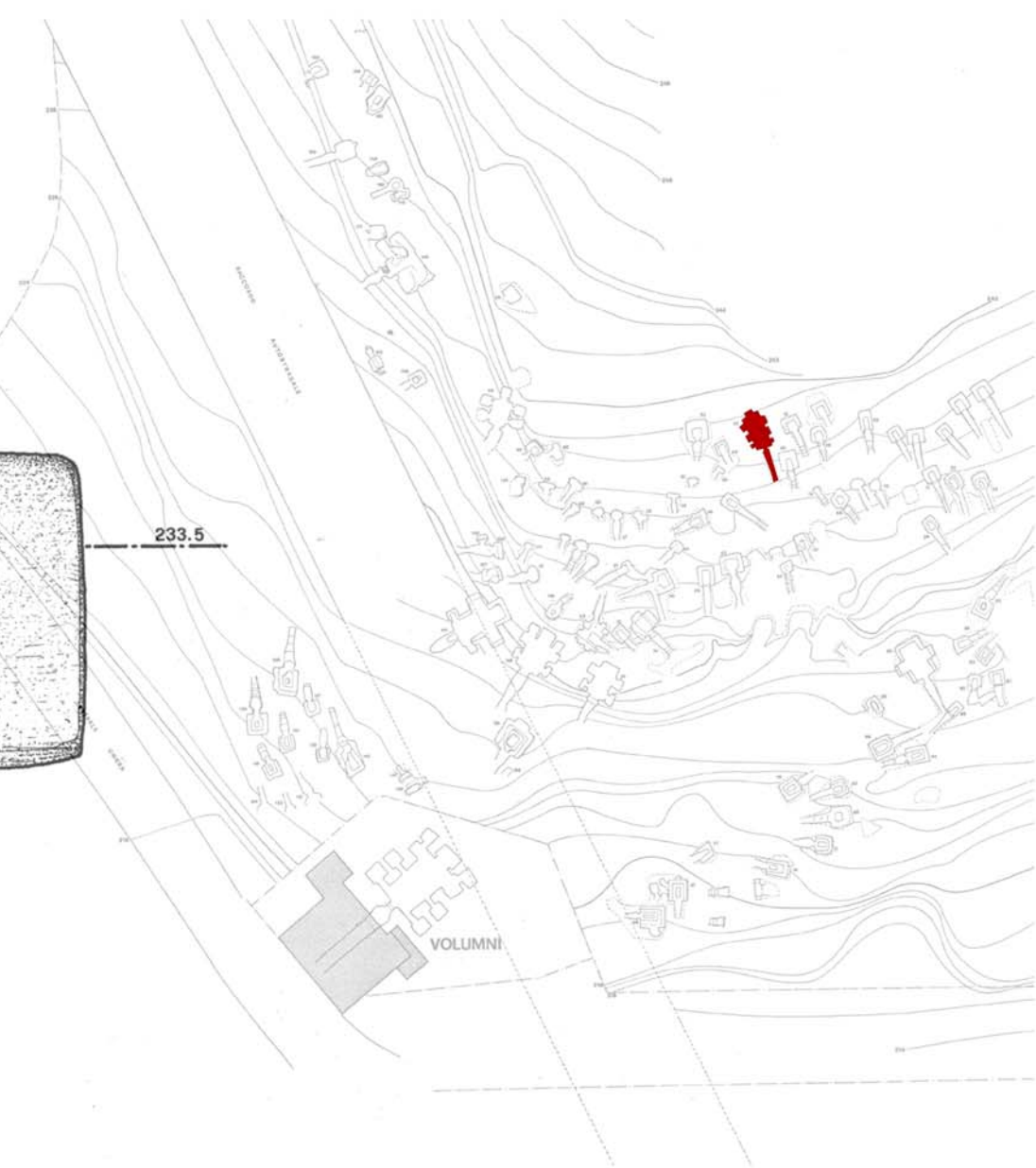
SEZIONE C-C



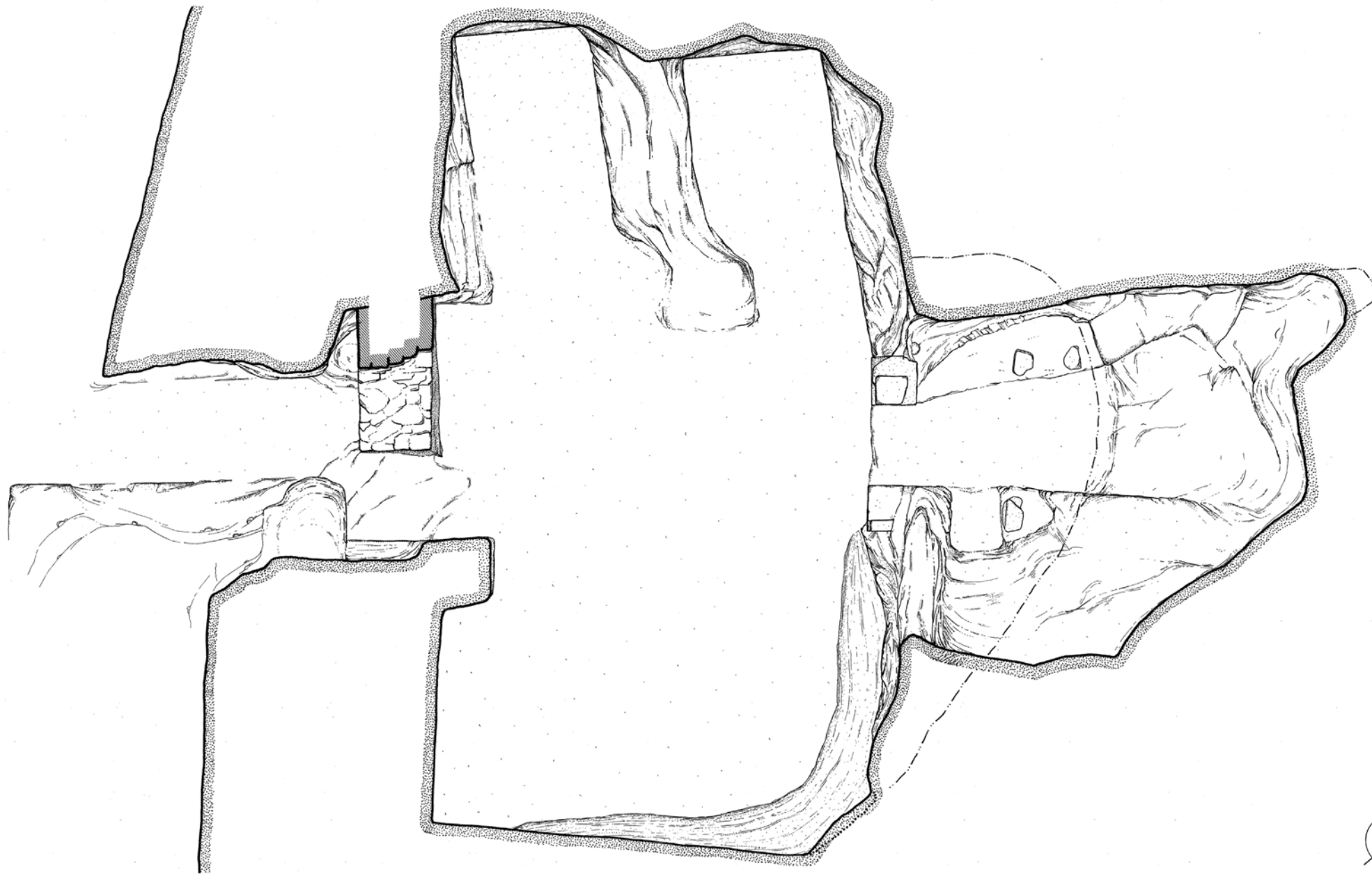
SEZIONE D-D



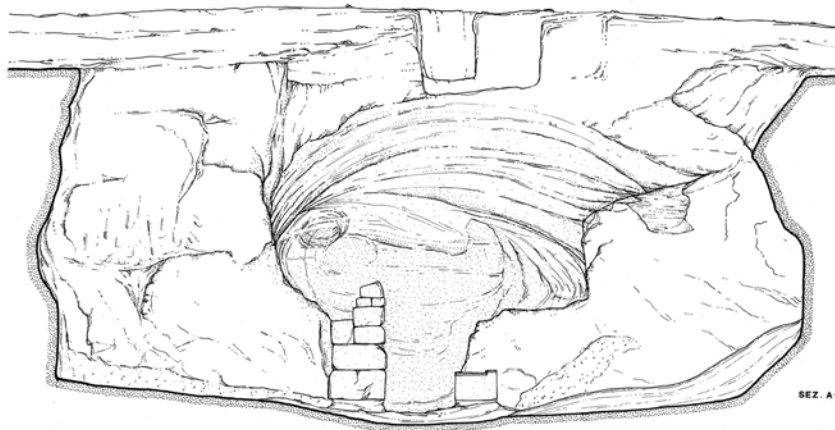
0 0.5 1 1.5 2
METRI



0 1 2M

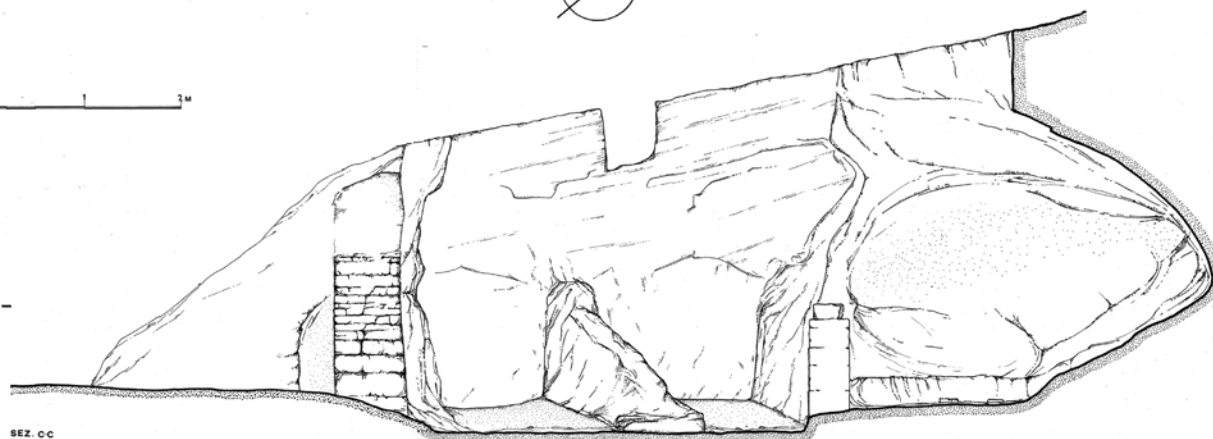


0 1 2M



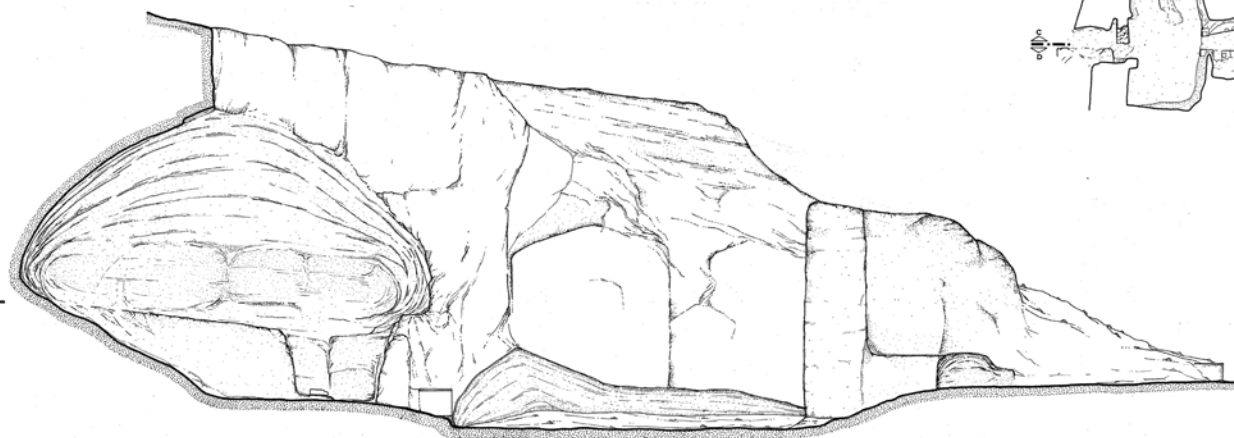
SEZ. AA

0 1 2M



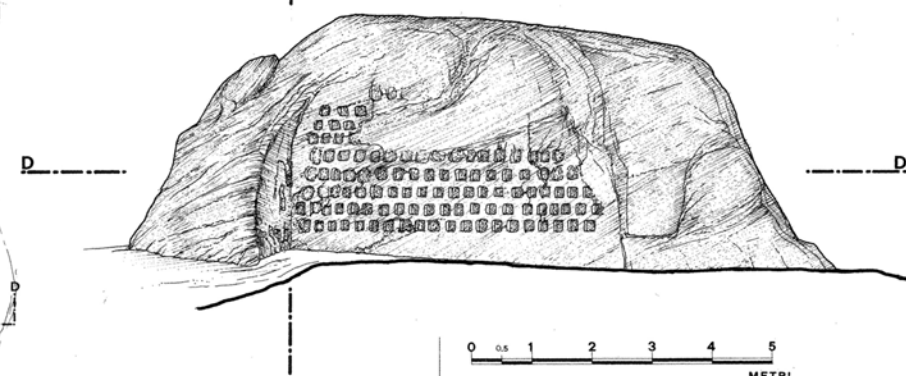
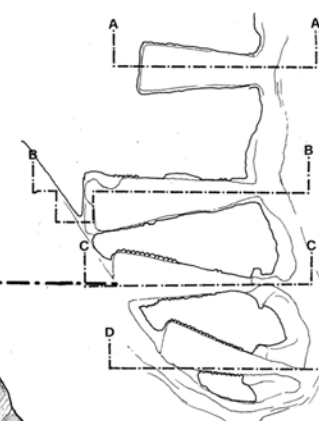
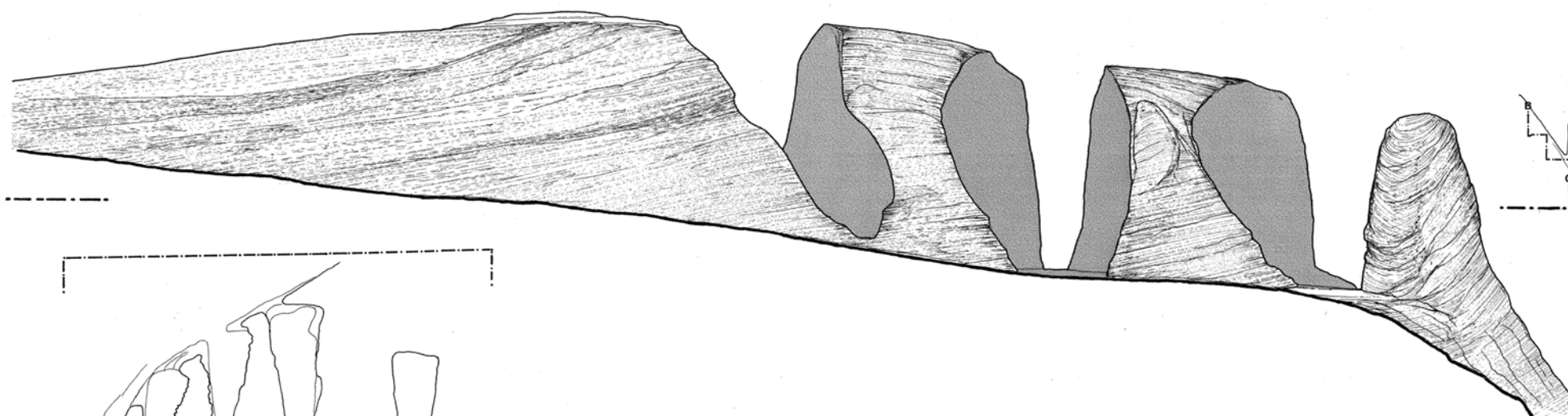
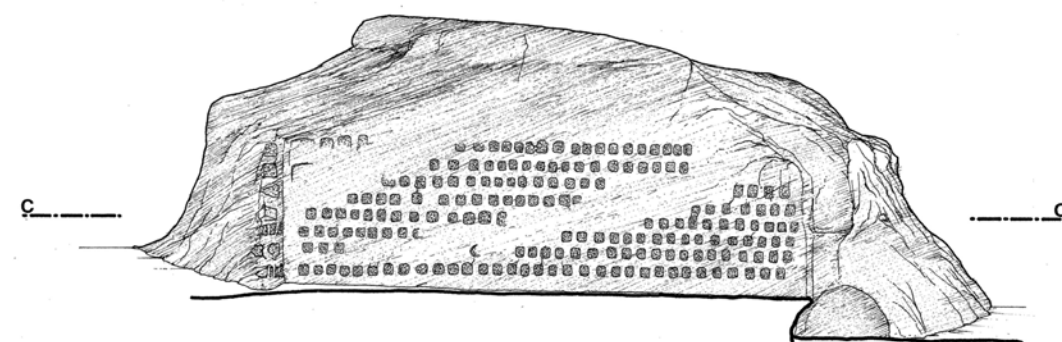
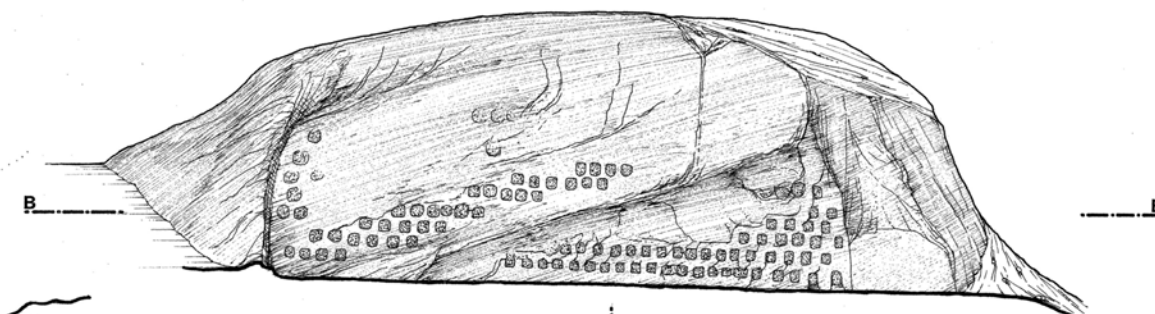
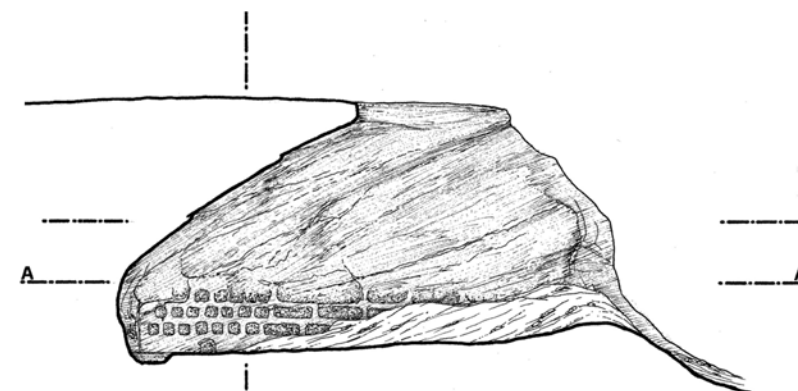
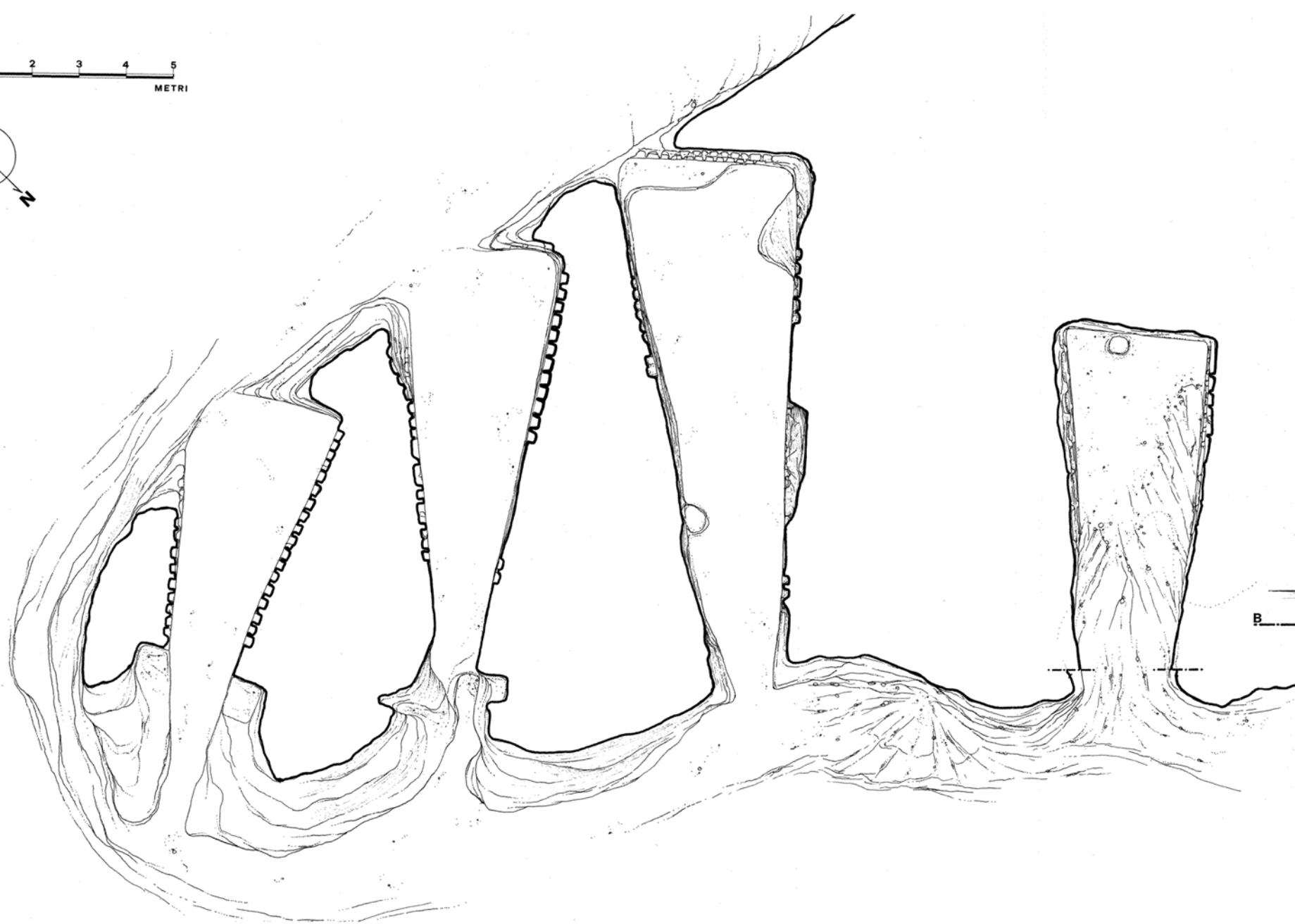
SEZ. CC

SEZ. DD



RILIEVO
DI UNA
TOMBA
IPOGEA

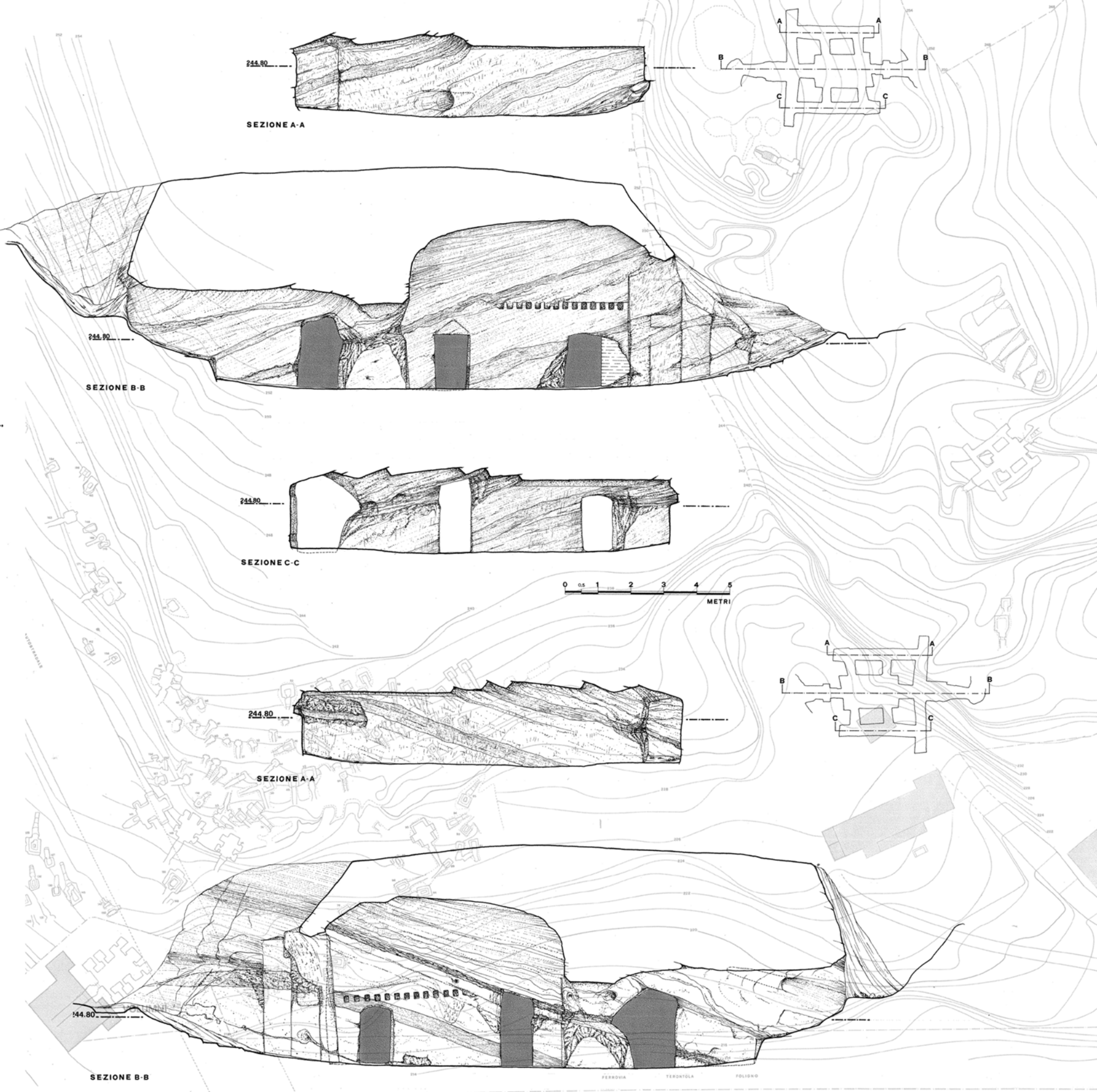
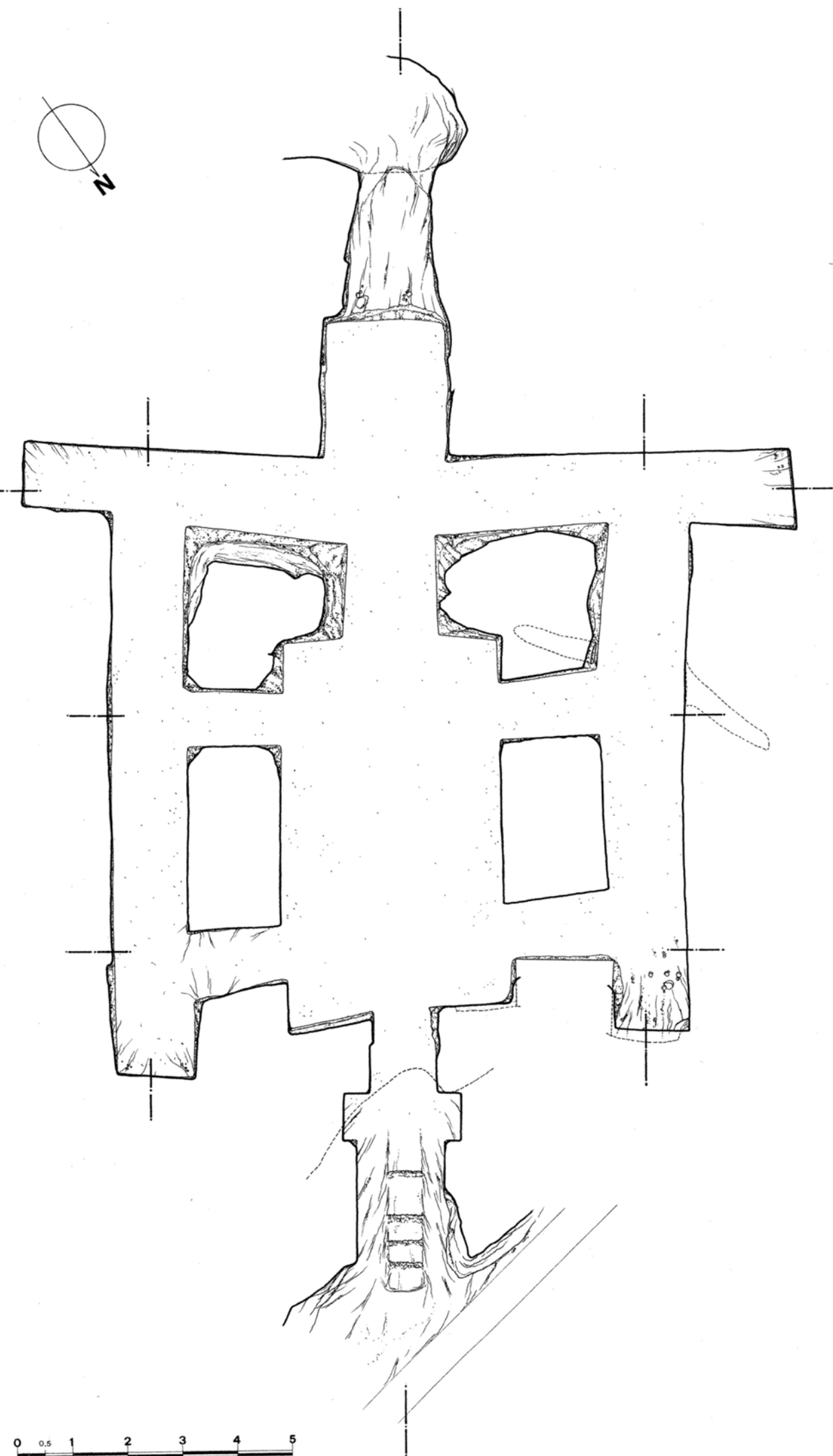
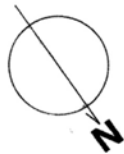
0 0.5 1 2 3 4 5
METRI



0 0.5 1 2 3 4 5
METRI

0 0.5 1 2 3 4 5
METRI

RILIEVO
DI UNA
TOMBA
IPOGEA



SEZIONE A-A

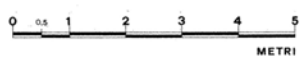
SEZIONE B-B

SEZIONE C-C

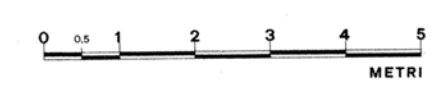
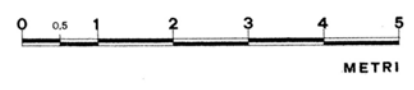
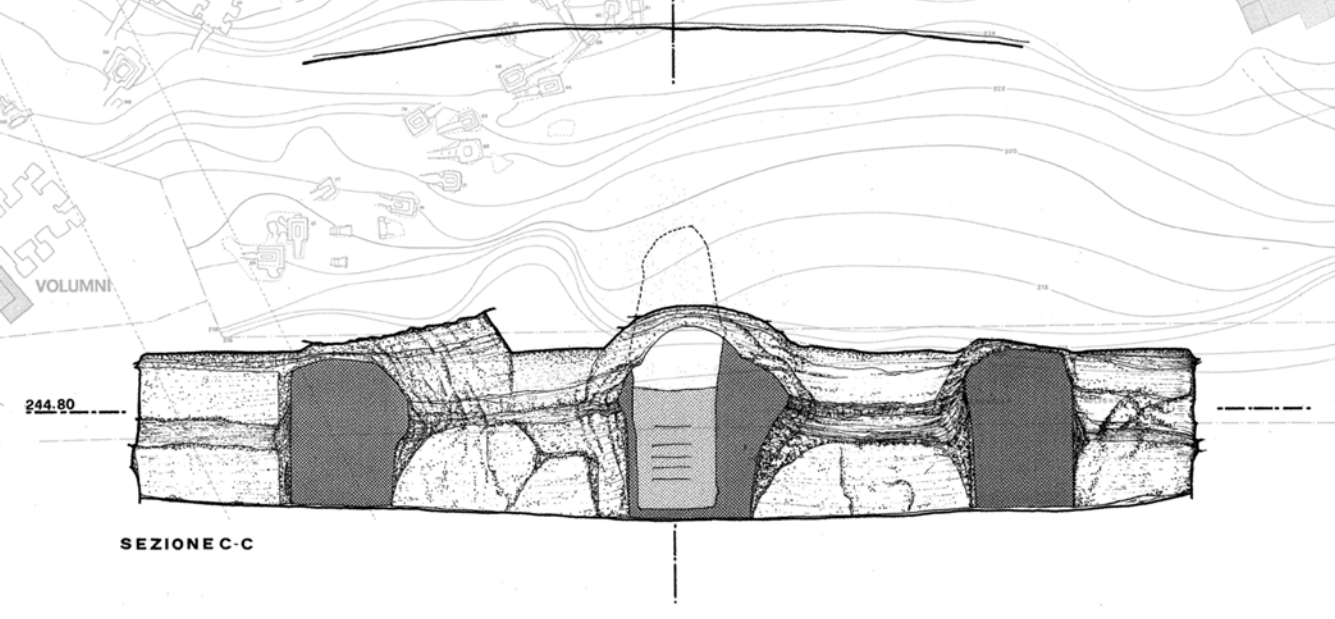
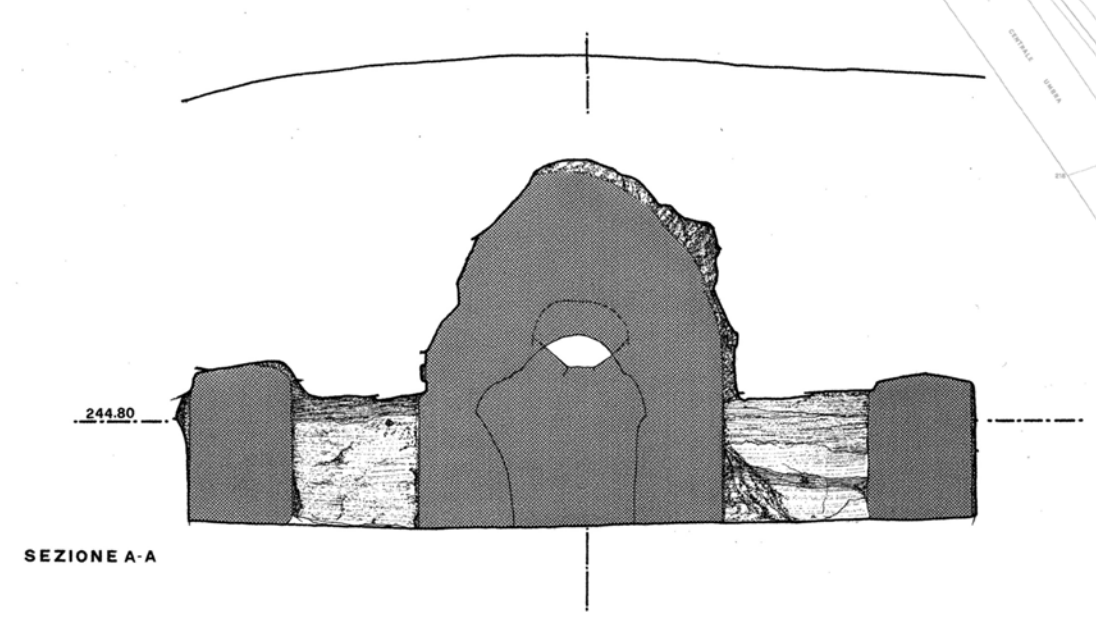
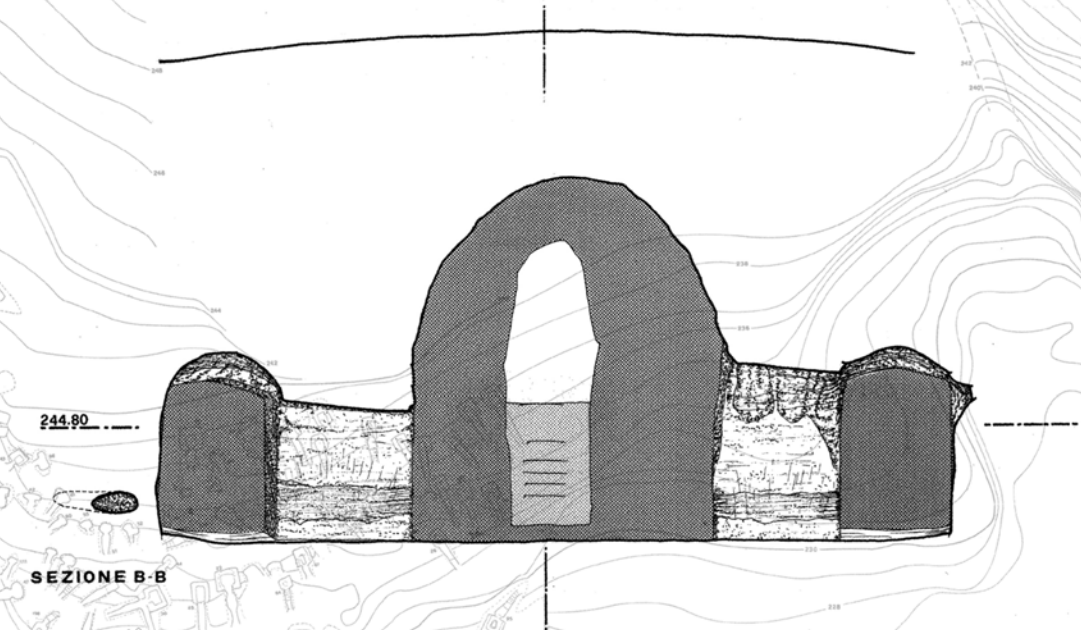
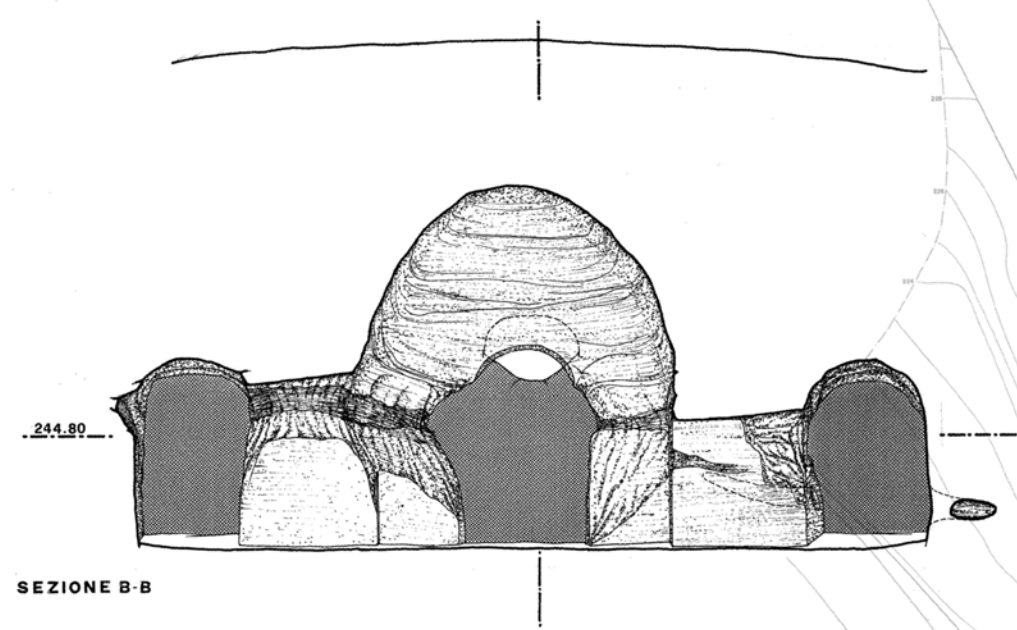
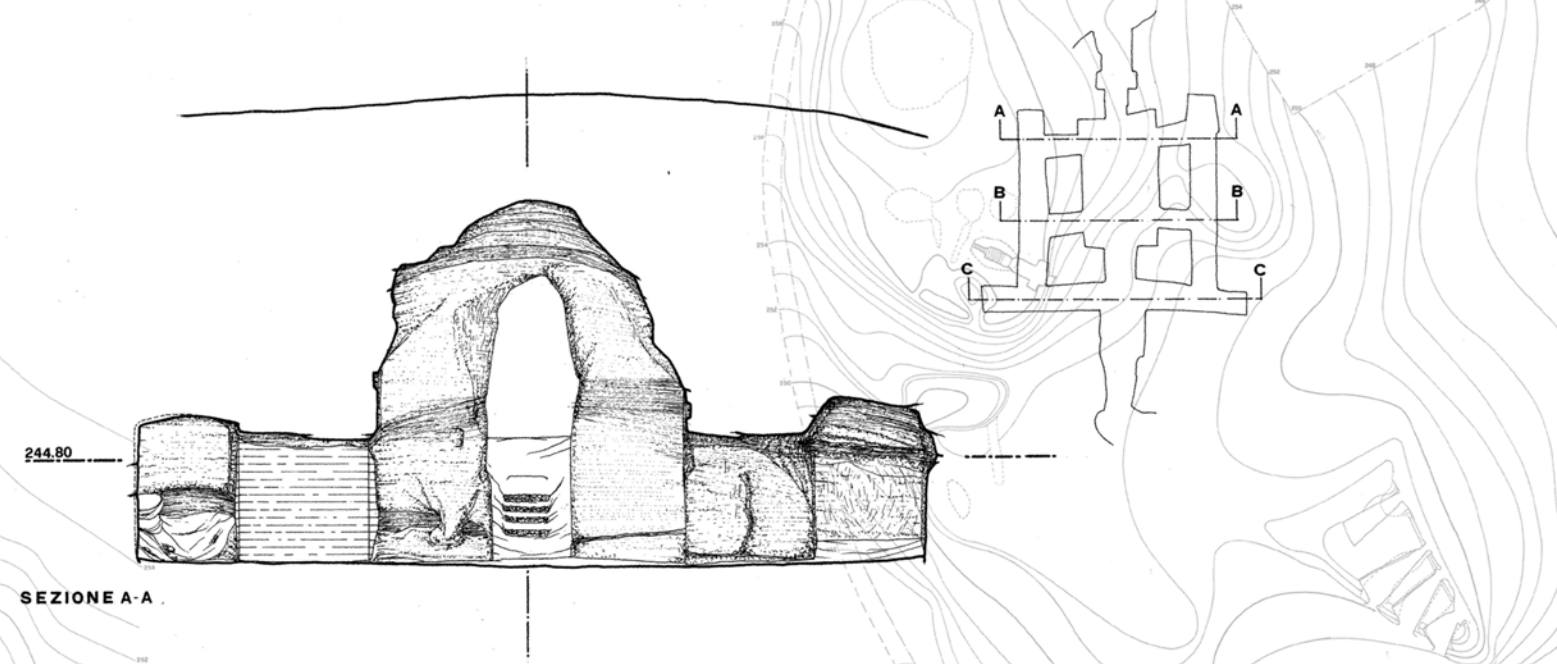
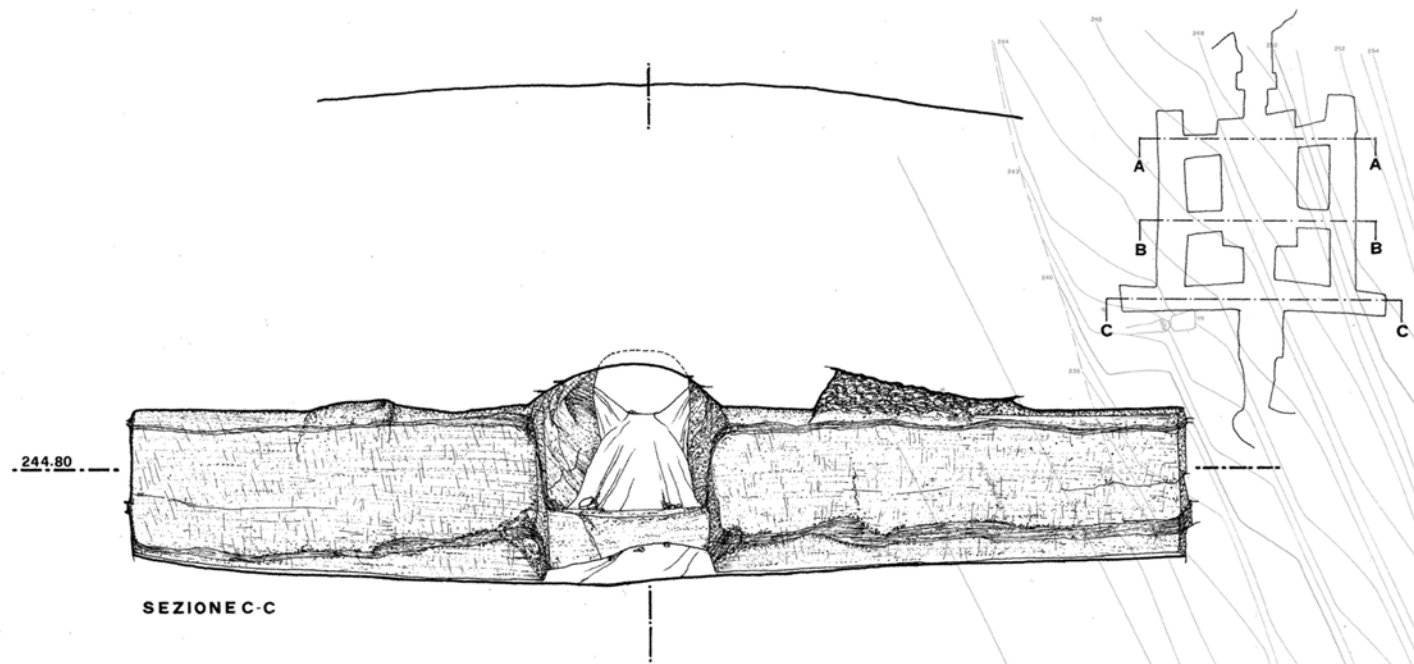
SEZIONE A-A

SEZIONE B-B

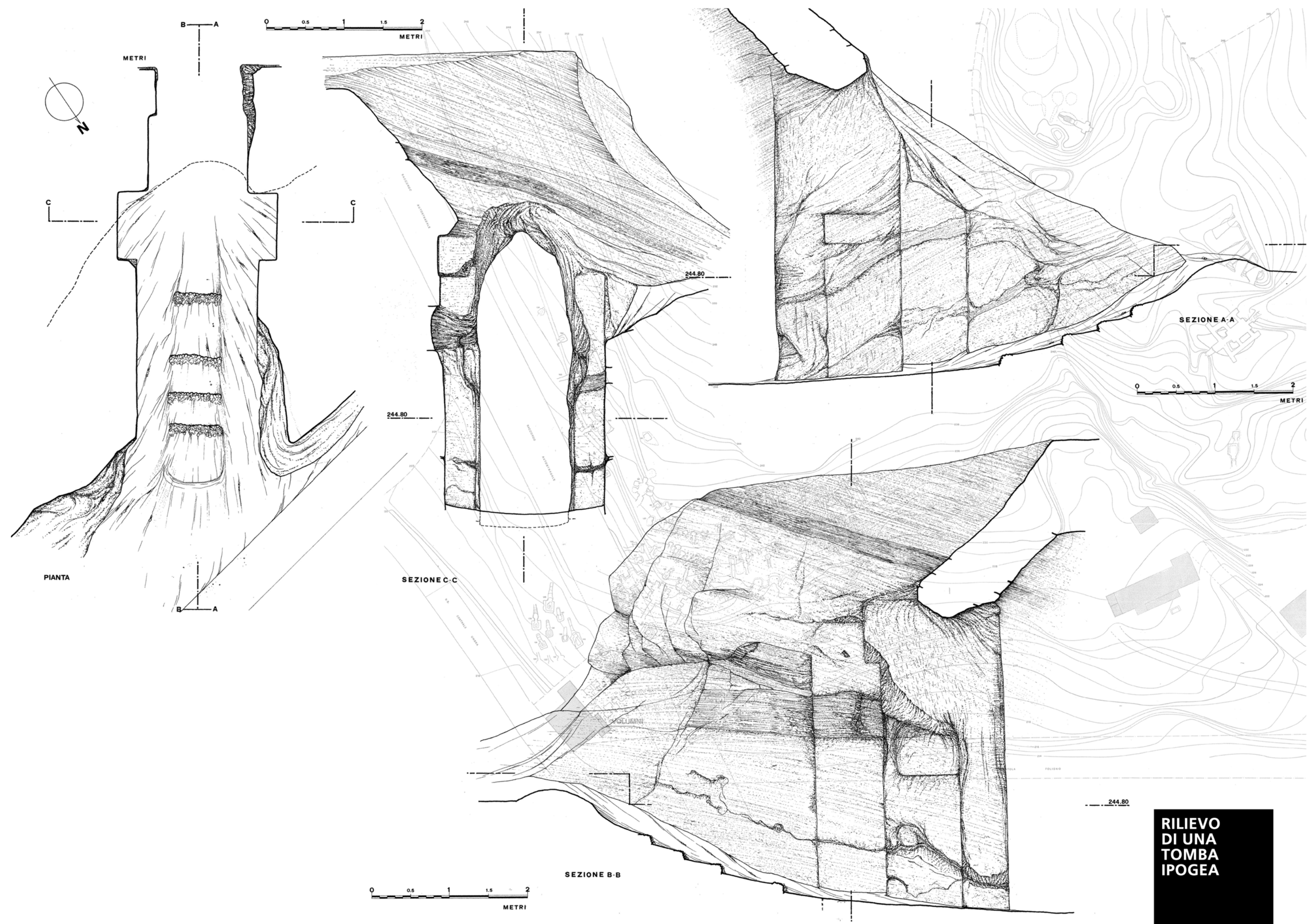
SEZIONE C-C



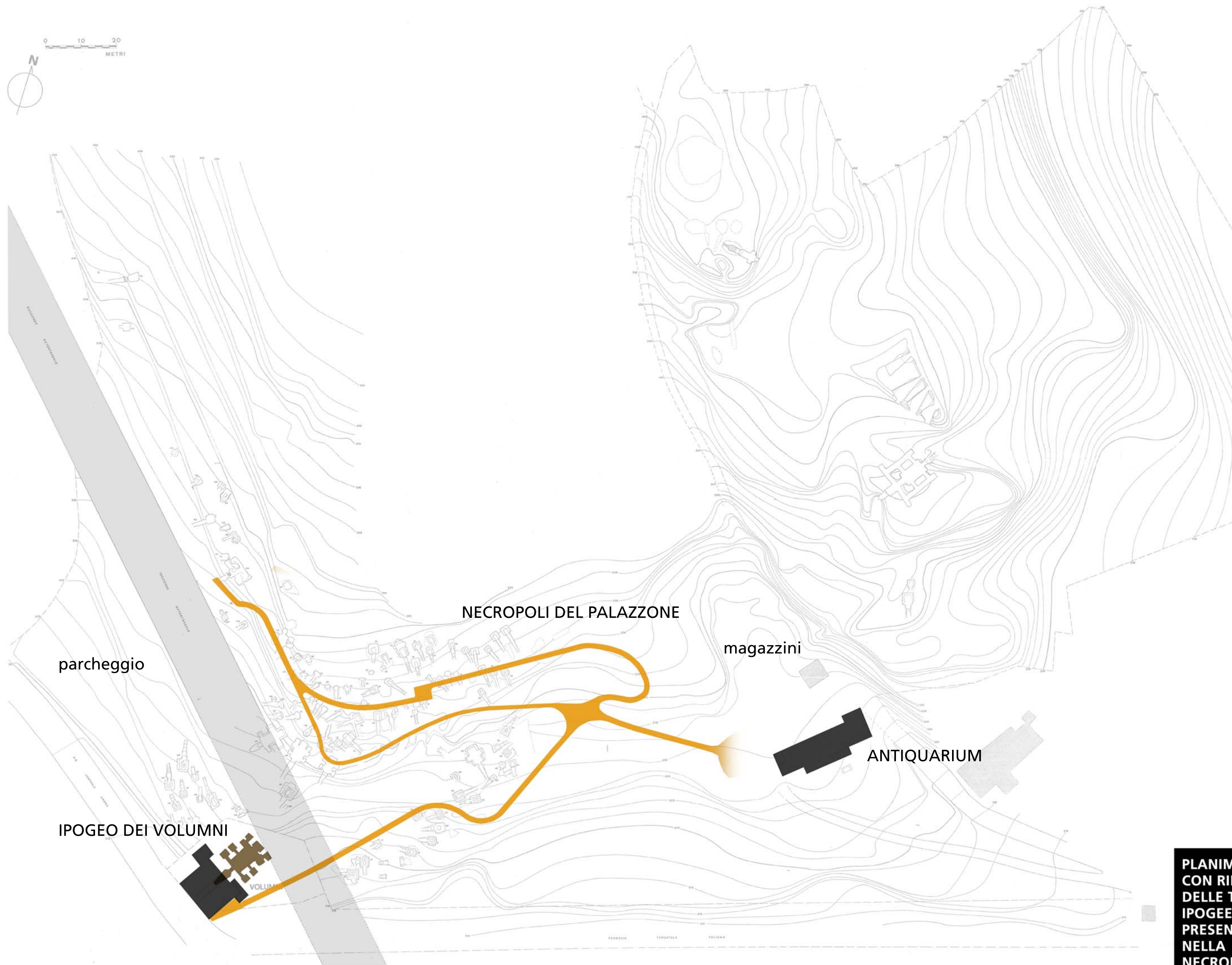
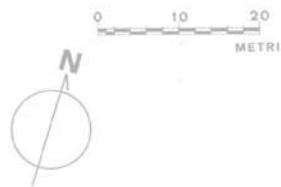
RILIEVO
DI UNA
TOMBA
IPOGEA



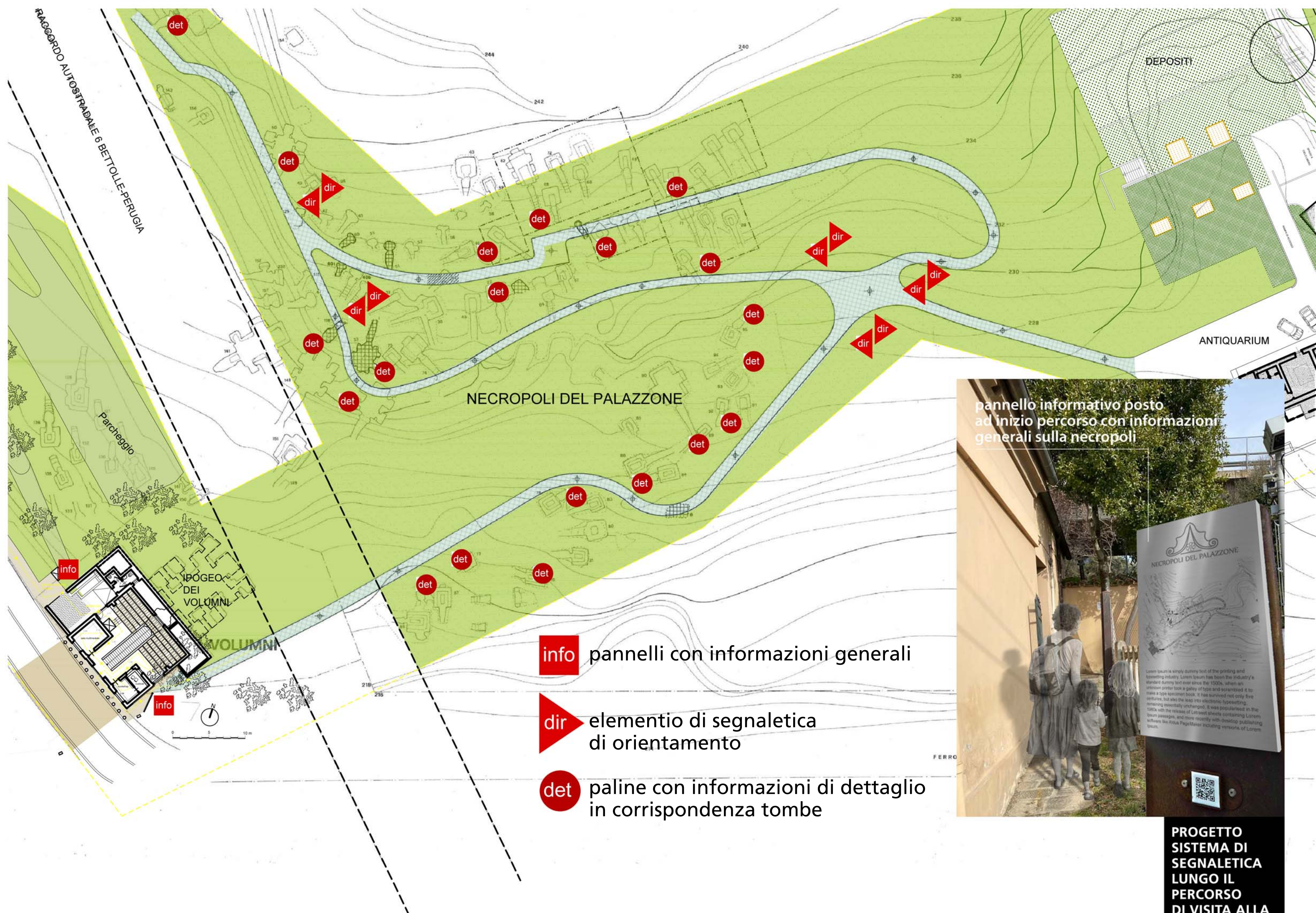
**RILIEVO
DI UNA
TOMBA
IPOGEA**



RILIEVO
DI UNA
TOMBA
IPOGEA



PLANIMETRIA
CON RILIEVO
DELLE TOMBE
IPOGEE
PRESENTI
NELLA
NECROPOLI



DEPOSITI

ANTIQUARIUM

NECROPOLI DEL PALAZZONE

IPOGEO DEI VOLUMNI

- info pannelli con informazioni generali
- dir elemento di segnaletica di orientamento
- det paline con informazioni di dettaglio in corrispondenza tombe

pannello informativo posto ad inizio percorso con informazioni generali sulla necropoli



PROGETTO SISTEMA DI SEGNALETICA LUNGO IL PERCORSO DI VISITA ALLA NECROPOLI

pannello informativo posto
ad inizio percorso con informazioni
generali sulla necropoli



info

PANNELLO
INFORMATIVO



pannello
informativo tomba

il "parco" della
Necropoli del Palazzone

det

ELEMENTO
DESCRIZIONE
TOMBA



segnalatica di orientamento
in corten posta a terra
con impatto visivo minimale

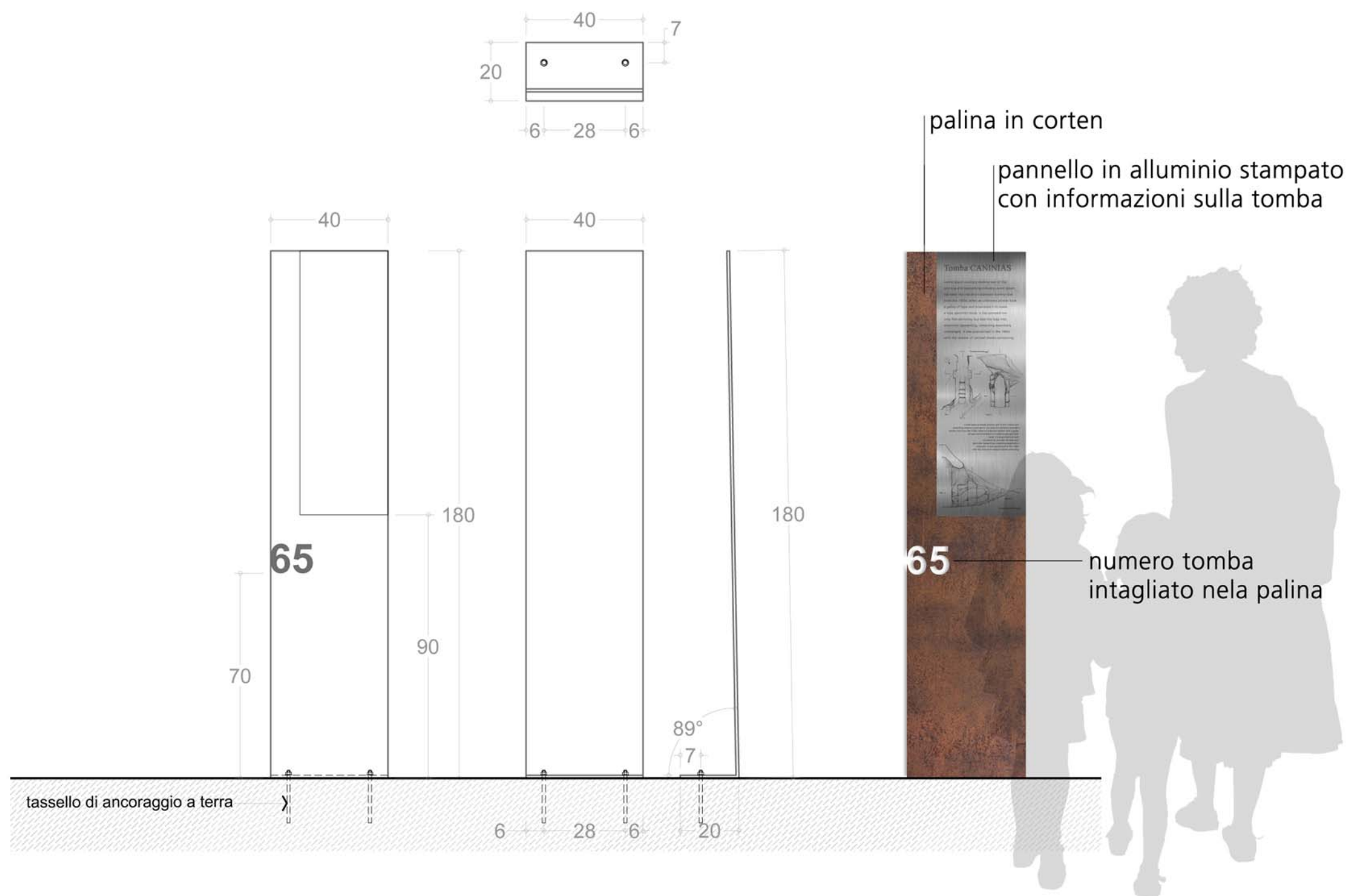


ELEMENTO
SEGNALETICA
di
ORIENTAMENTO



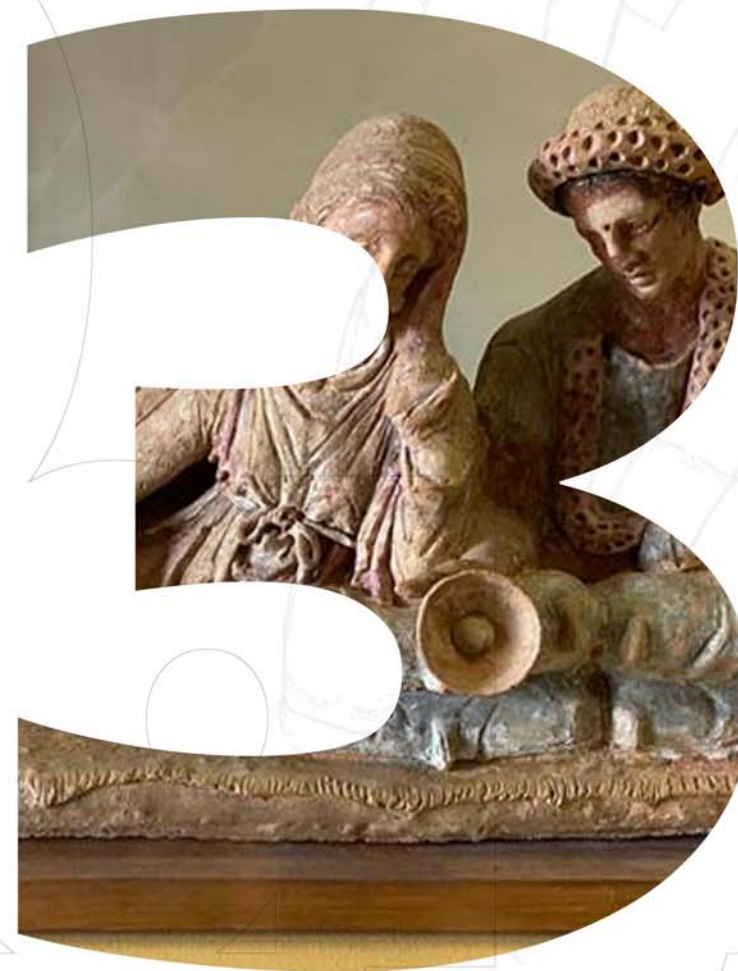
det

ELEMENTO
DESCRIZIONE
TOMBA



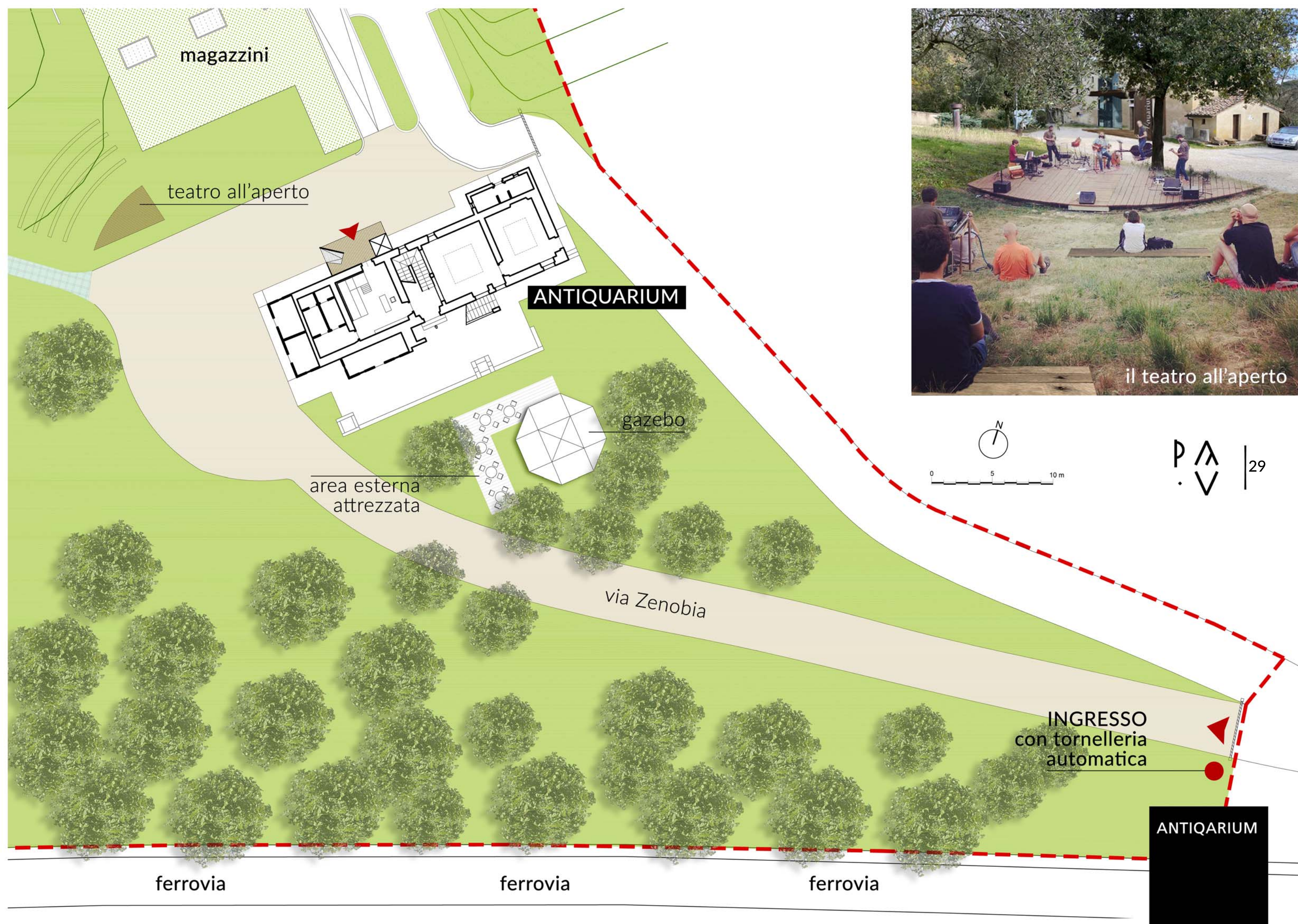


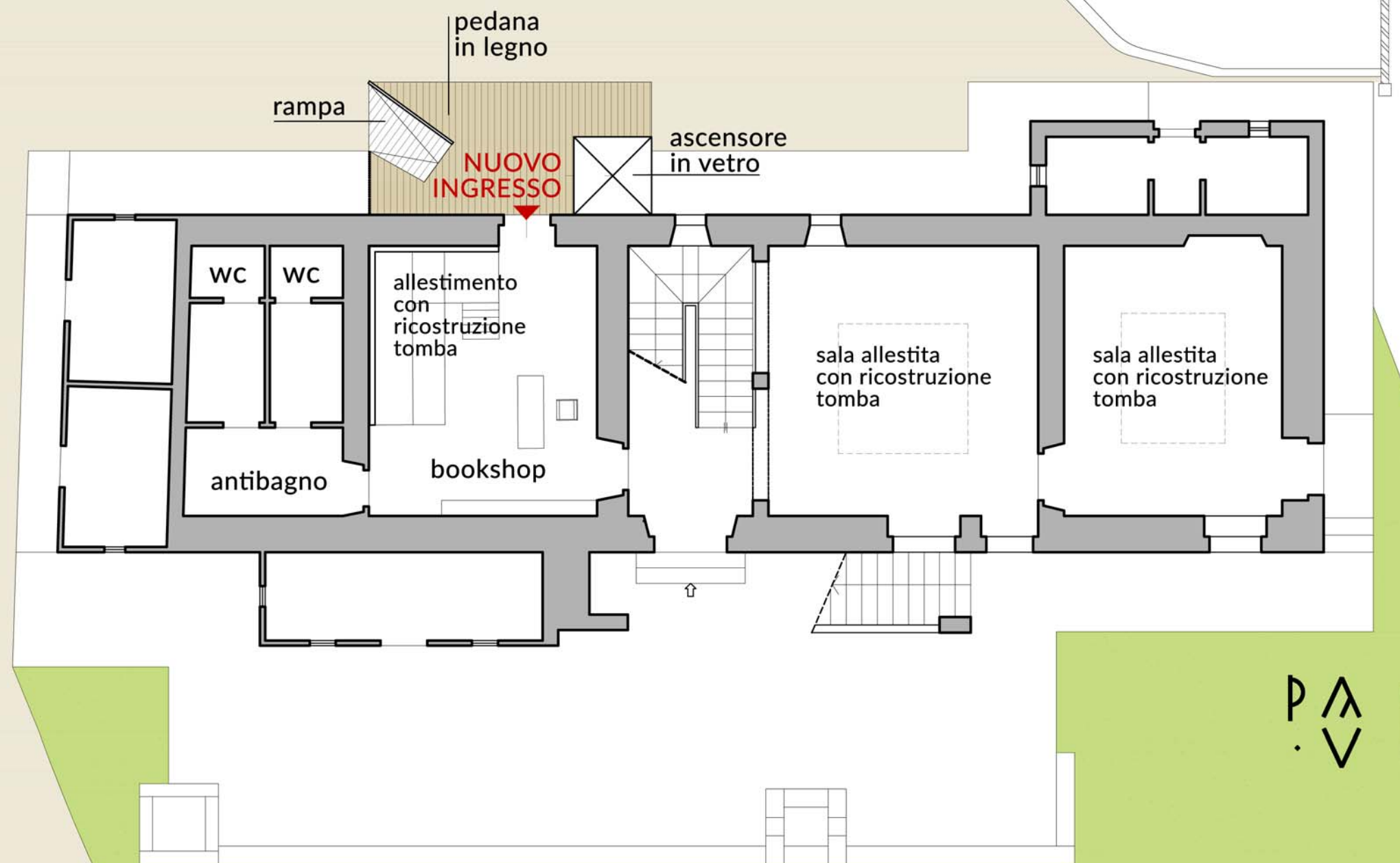
L'Antiquarium



7 A
· 1

Parco
Archeologico
dei Velimna





ANTIQUARIUM

scala 1:100



ANTIQUARIUM

il nuovo
ingresso



ANTIQUARIUM

sala di ingresso
con bookshop



1 A
.1

Parco
Archeologico
dei Velimna



Grazie