

Parco archeologico. Il concorso prevedeva la promozione del patrimonio turistico e la riqualificazione ambientale del parco di Tanca Manna. Vincitore è risultato il progetto dello studio degli architetti Virgilio Colomo e Edoardo Marziani di Nuoro. L'intervento a bassi costi per il comune, sarà realizzato con materiali poveri. I percorsi uniscono gli elementi di progetto riproducendo i sentieri e le antiche mulattiere mentre gli ambienti del piano seminterrato sono grotte di pietra e ferro

Materiali poveri, ferro e pietra granitica

Il concorso per valorizzare il Parco urbano nel territorio di Tanca Manna organizzato dal comune di Nuoro rappresenta un primo passo verso l'attuazione del Piano strategico comunale nuorese che prevede lo sviluppo del patrimonio turistico, promuove interventi di riqualificazione ambientale favorendo il verde e tutte le opere che permettono accessibilità alle infrastrutture, sostiene la formazione all'educazione ambientale, alla salvaguardia del territorio e dell'economia regionale. Il parco di Tanca Manna è situato ai margini della periferia sud est di Nuoro e si tratta di un'area particolarmente florida di ricchezze naturali (boschi, rocce granitiche) e sede di un insediamento archeologico costituito dal nuraghe con il suo villaggio. Il progetto che si è classificato primo è quello degli architetti Virgilio Colomo ed Edoardo Marziani con Luigi Cosseddu e Cristian Pontis. Secondo progetto classificato quello di Pierpaolo Perra e Alessandro Cambi, terzo classificato Giovanni Filindeu, Antonio Angioi e Angelo Ledda. L'intero intervento sarà fatto con materiali poveri, con piante autoctone e con pietre e sabbie granitiche del posto. Il progetto dello studio Co-



Percorsi e ingressi

I percorsi uniscono gli elementi di progetto riproducendo i sentieri e le antiche mulattiere, razionalizzando il sistema degli ingressi. Il «Corridoio» è l'accesso principale del parco, costituito da un padiglione su due livelli di forma basica a parallelepipedo. Aperto e anticonvenzionale, è ideato per offrire al visitatore una forte esperienza sensoriale, facendogli provare le percezioni tipiche di un ambiente nuragico nelle

diverse stagioni. Nello spazio d'ingresso, prospiciente via Martiri della Libertà, un'ampia rampa-anfiteatro è il luogo atto alle manifestazioni all'aperto su miti e leggende nuragiche a cura di compagnie teatrali locali. Lungo il lato sud dell'edificio è posta invece la scenografica vasca per la raccolta dell'acqua piovana. Subito dopo aver varcato la soglia, di ampiezza limitata, sullo sfondo appare la spettacolare sagoma del Tanca Manna, valorizza-

ta dall'orientamento dell'asse longitudinale e dall'ampia apertura sul lato minore a est.

L'edificio

La grande sala a pianta aperta è arredata con semplici sedute e banconi di ferro, attrezzata per ospitare le diverse funzioni (accoglienza, informazioni, ristoro, bookshop), l'illuminazione è profusa da torce a fiamma disegnate per il luogo. A metà del percorso è posto un monolite e un grande camino a legna che

lomo-Marziani (con sede a Nuoro) prevede come prima cosa la salvaguardia del Nuraghe, con il suo villaggio, al quale si ispirano tutte le linee architettoniche: alla base del progetto vi è stata un'approfondita campagna di studio, scavo e recupero delle vestigia celate sotto il terreno e il collante dei diversi elementi progettuali è dato dal bosco originario che rappresenta la bellezza e la forza della natura. L'equilibrio biologico è ritrovato con l'inserimento di alberi, arbusti ed erbe originarie del luogo che ricreano le condizioni pedoclimatiche ideali con risultati visibili già entro i primi dieci anni di vita (bosco giovane).

1. Come si presenta oggi l'area di Tanca Manna che il concorso del comune di Nuoro vuole riqualificare.
2. Rendering del progetto vincitore.
3. Utilizzati materiali semplici: sabbia, ferro e pietra. All'uscita, una rampa-terrapieno conduce direttamente all'area archeologica.
4. Come è stato ipotizzato il «Corridoio».
5. La grande sala a pianta aperta è stata pensata con semplici sedute e banconi di ferro.

diventa elemento riscaldante nei mesi invernali, mentre una grande pozza alla sua base, rinfresca nei caldi mesi estivi. L'ampio spazio interno si presta all'allestimento di mostre permanenti o temporanee di materiali archeologici rinvenuti in loco, video-installazioni interattive d'informazioni sullo stato dei lavori di scavo e sulle nuove scoperte o immagini della natura sarda con richiami alla cultura nuragica. All'uscita, una rampa-terrapieno (come una ziggurat, caratteristici templi mesopotamici), conduce direttamente all'area archeologica. Nel progetto gli ambienti del piano seminterrato sono grotte di pietra e ferro essenziali, dedicate al duro mestiere dell'archeologo ed è presente un'aula multifunzione dotata di una grande apertura che consente il contatto con la natura e l'accesso diretto all'area degli scavi. La «Fonte Corridoio» legata all'edificio, e la vicina «Fonte Centrale» sono ridisegnate e valorizzate per diventare luoghi di sosta.

La biopiscina

Inserito nel contesto lo «Specchio» ovvero un lago artificiale balneabile o biopiscina a norma del dlgs 42-2004, in linea con l'idea del progetto di ricreare in modo artificiale l'ambiente naturale: interamente realizzato con metodologie biologiche e non inquinanti, sarà collocato ai margini della cava maggiore. L'immagine naturalistica si unisce alla destinazione sportiva e ricreativa.

Alessia Fadda

© RIPRODUZIONE RISERVATA

