



Parco Religioso di Sulmona

BlueKlein&Petrus

Ogni individuo, per “comprendere” deve “vivere” le esperienze, coinvolgendo tutti i sensi.

I moderni parchi tematici svolgono proprio questa funzione: permettono al pubblico di vivere esperienze memorabili, uni-

L'unitarietà delle diverse aree tematiche del parco deriva dalla loro capacità di “narrare” in maniera spettacolare e coinvolgente, sviluppando un grande racconto composto a sua volta da una molteplicità di storie minori che convivo-

“Non si possiede ciò che non si comprende” (W.J. Goethe)

che e irripetibili. Permettono dunque di comprendere.

Certo, i parchi tematici rischiano di lavorare sulla superficie delle cose. Ma, come scriveva Italo Calvino, “...*la superficie delle cose è inesauribile.*”

Ogni parco a tema è caratterizzato dalla presenza di un nucleo concettuale in grado di attribuire uno specifico significato all'intero luogo. Al tema è infatti assegnata una triplice mansione:

- Assicurare al parco un'identità che lo differenzi da ogni altro luogo;
- Garantire la massima coerenza interna tra i diversi mondi del parco e le attrazioni che essi contengono;
- Offrire un significato alle attrazioni, capace di renderle uniche, distintive e attrattive.

no all'interno di uno stesso universo simbolico.

Ogni componente del parco deve costituire un elemento di fascinazione; da qui il ruolo fondamentale che giocano la qualità complessiva della struttura e dell'organizzazione.

Molti degli aspetti che caratterizzano un parco a tema possono essere adattati anche al contesto di un parco a tema religioso, all'interno del quale dovrà assumere maggiore rilevanza la sfera dell'edutainment.

A questo proposito, prima di presentare il concept del Parco Religioso di Sulmona, è utile conoscere le tappe fondamentali dell'evoluzione della tematizzazione, a partire dalle fiere del 1700.

La nascita del parco a tema si riallaccia alla storia dello spettacolo viaggiante.

Fino al 1750 la fiera si presenta nei suoi aspetti di mercato; la vera grande attrazione era costituita dalla festa, dalla sagra di paese, dalla piazza animata da banchetti di dolciumi e dagli spazi allestiti per la vendita del bestiame, dagli attrezzi di lavoro e dalle sementi stagionali.

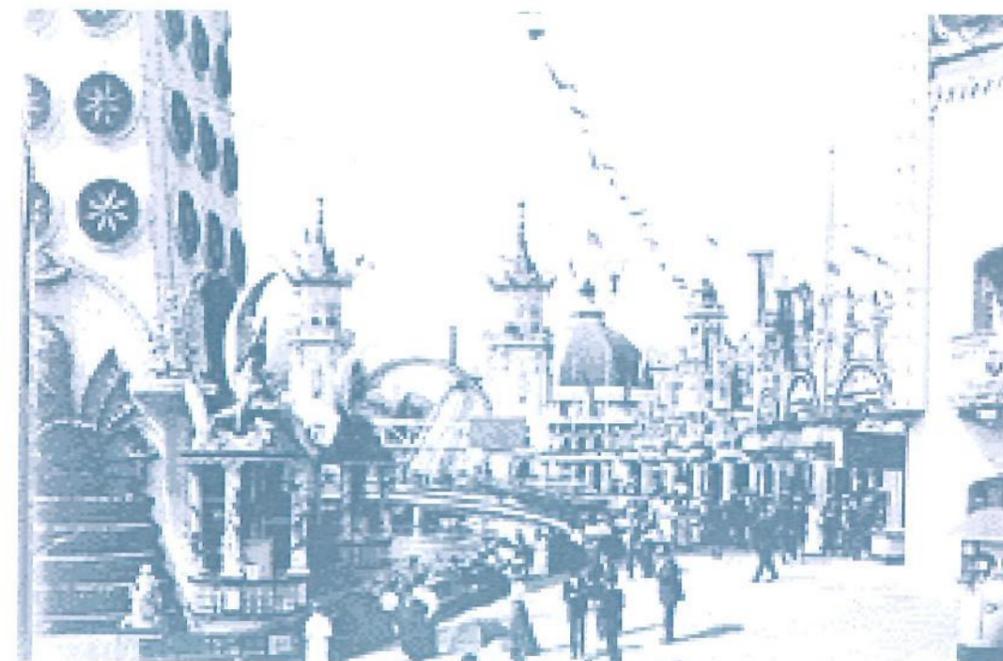
Dal 1750 al 1900 la fiera perde sempre più la sua funzione di mercato e si sviluppa la fase di incontro, divertimento, spettacolo. Con il tempo, queste occasioni diventano ricorrenti, il numero dei giostrai aumenta e, dato il successo di tale genere di intrattenimento, il mestiere si diffonde in tutto il mondo. In questo periodo compaiono le prime rudimentali attrazioni meccaniche, semplici nel funzionamento e suggestive nell'estetica: sono le giostre rotanti di cavalli di legno laccato che seducono il pubblico, insieme alle meraviglie delle esibizioni proposte dai classici mestieri del luna park e del circo: clown, cavallerizzi, acrobati, mangiafuoco, fenomeni viventi come gli uomini con due teste o le donne cannone.

Dal 1901 al 1950 si perde ogni traccia della fiera, la quale, per evolversi e acquisire nuovi mezzi per divertire, imbocca la strada delle costruzioni meccaniche. Nel XIX secolo alcune famiglie europee e nordamericane si specializzano esclusivamente nella progettazione e costruzione di giostre (molto famosi in Germania i Denzel).

Nascono così i primi grandi progetti, quali il Coney Island, il più grande luna park permanente del mondo, costruito a New York nel 1895.

Nel 1919, sul territorio nordamericano, sono già presenti quasi 2000 parchi di divertimento!

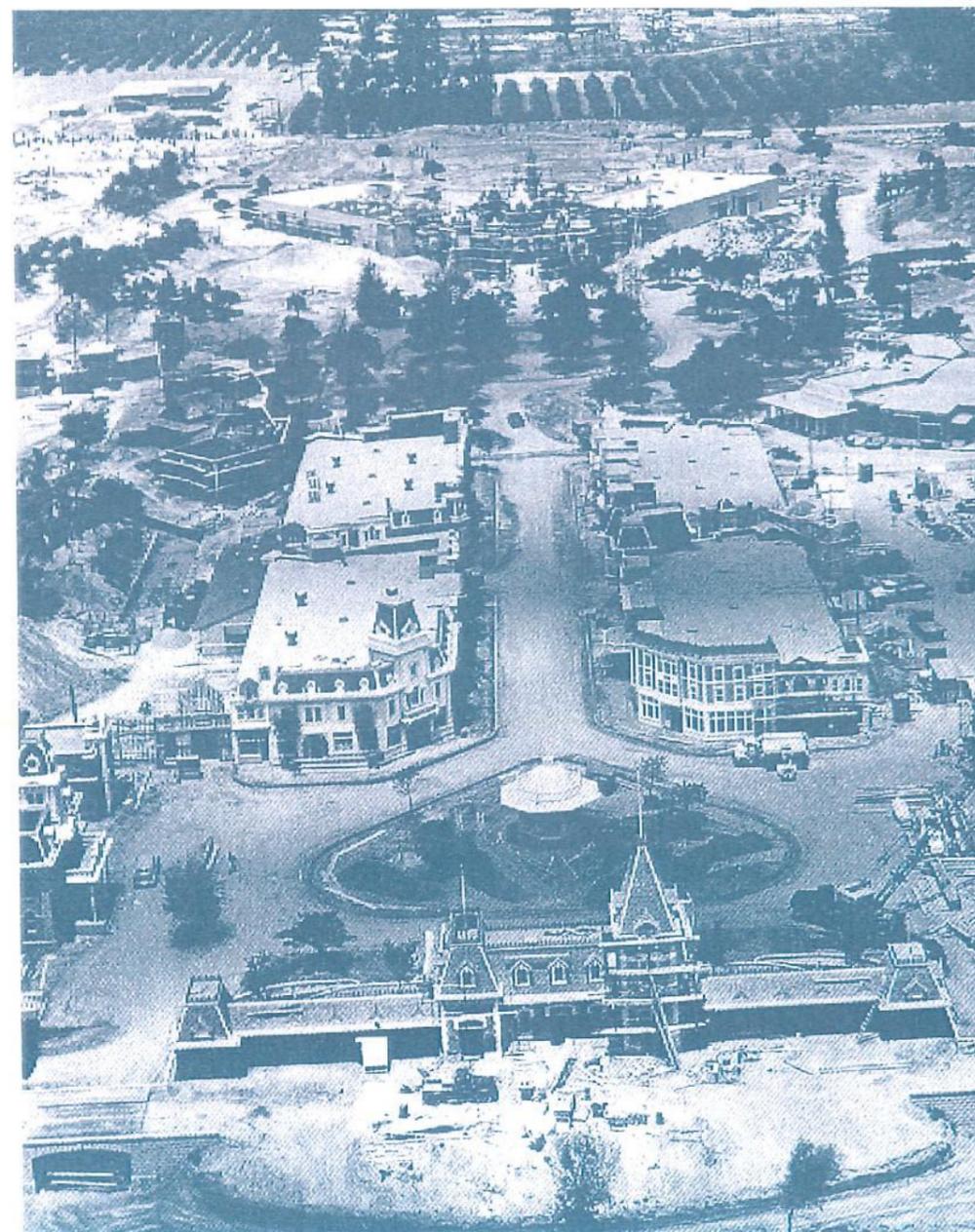
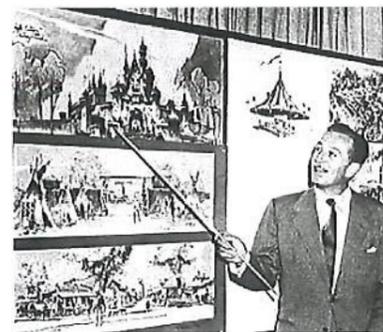
Dal 1951 in poi, il luna park assume definitivamente la sua moderna fisionomia; il gioco in ogni sua forma diventa il protagonista principale: prevale l'incanto, il rischio, la simulazione, la vertigine.



Il concetto di parco a tema nasce con l'apertura di Disneyland, ad Hanaim, Los Angeles, il 17 luglio 1955.

Walt Disney non è stato forse l'inventore assoluto dei parchi a tema, è certo però che ha ideato e realizzato parchi che sono diventati una sorta di archetipo in grado di attrarre ampie fasce di pubblico, offrendo gioco, aggregazione, divertimento.

Il motivo per cui i Parchi Disney mantengono nel tempo la loro unicità sta proprio nella forza del tema, costituito da personaggi conosciuti e amati in tutto il mondo da intere generazioni.





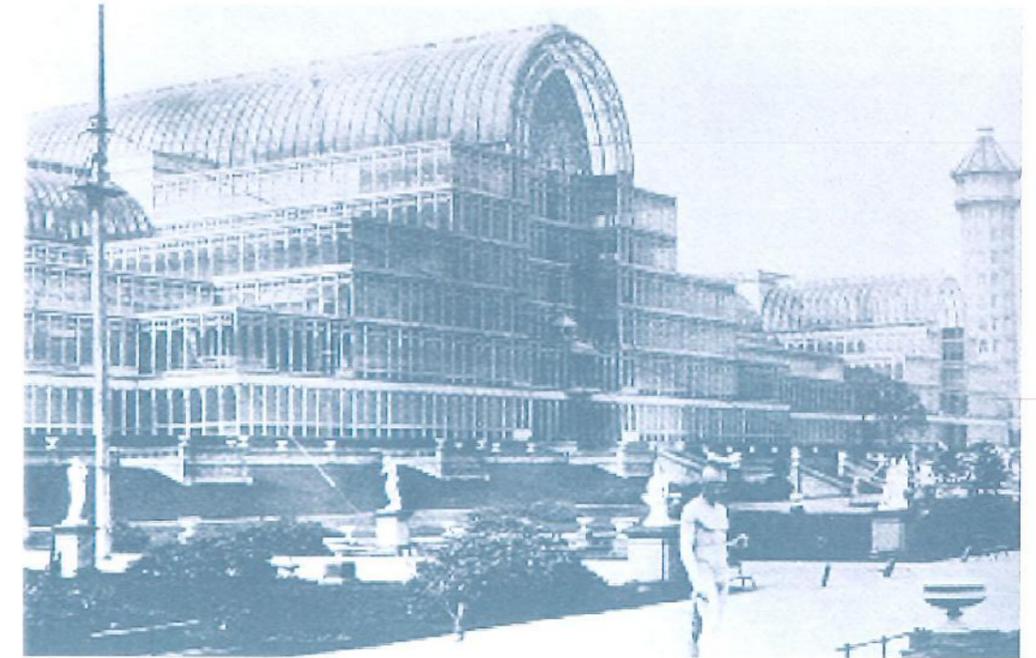


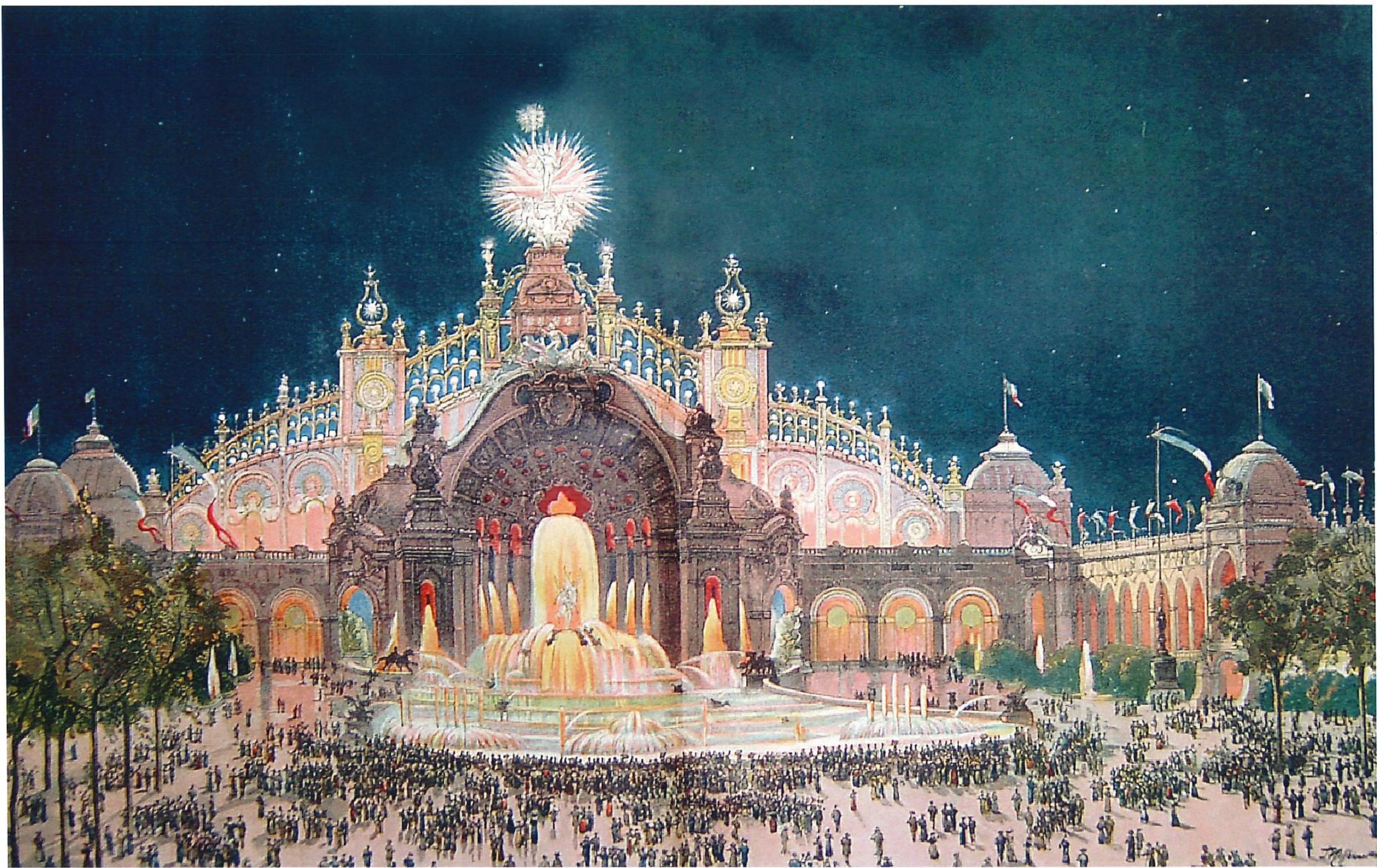
Un antecedente del modello dei parchi a tema contemporanei, è indubbiamente rappresentato dalle Esposizioni Universali che si sono tenute nelle principali città mondiali nella seconda metà dell'Ottocento.

Nelle Esposizioni Universali vi era un tema comune che si prefiggeva lo scopo di riunire tutti gli Stati. L'elemento originale di questi eventi era quello di riunire in un luogo delimitato e ben definito tutta la conoscenza attorno ad un argomento specifico. Spesso si trattava delle innovazioni in campo scientifico e tecnologico. Ma poiché tale modello si è soprattutto sviluppato negli Stati Uniti, occorre in particolare modo guardare alla diretta influenza esercitata sullo sviluppo dei parchi tematici dalle grandi Esposizioni Universali di Chicago del 1893 e New York del 1939.

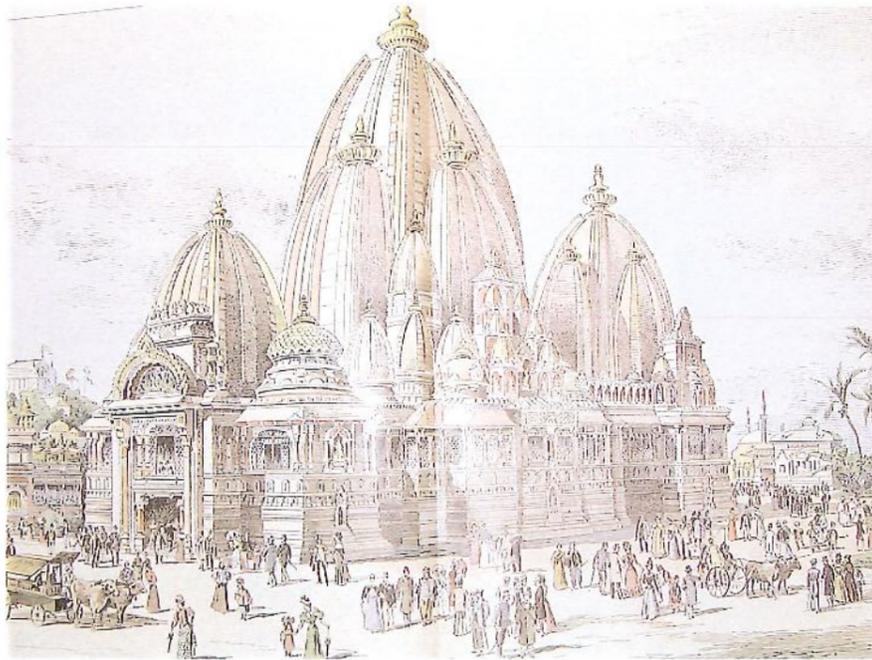
La prima perché si era fortemente impegnata nel cercare di valorizzare un tema: i significati e l'importanza dei mezzi di trasporto e del movimento; la seconda perché riprendeva nella sua stessa struttura la pianta geometrica, radiale e ordinata solitamente configurata nelle rappresentazioni della città ideale immaginata dal Rinascimento in poi. Lo stesso Walt Disney, nella costruzione del suo primo parco a tema, fu fortemente influenzato dalle Esposizioni Universali e dalla cultura meccanico industriale.

Non è un caso che a Disneyland sia presente una ricostruzione del Crystal Palace progettato da Joseph Paxton, il palazzo londinese interamente realizzato di vetro dove si è tenuta nel 1851 la prima Esposizione Universale.





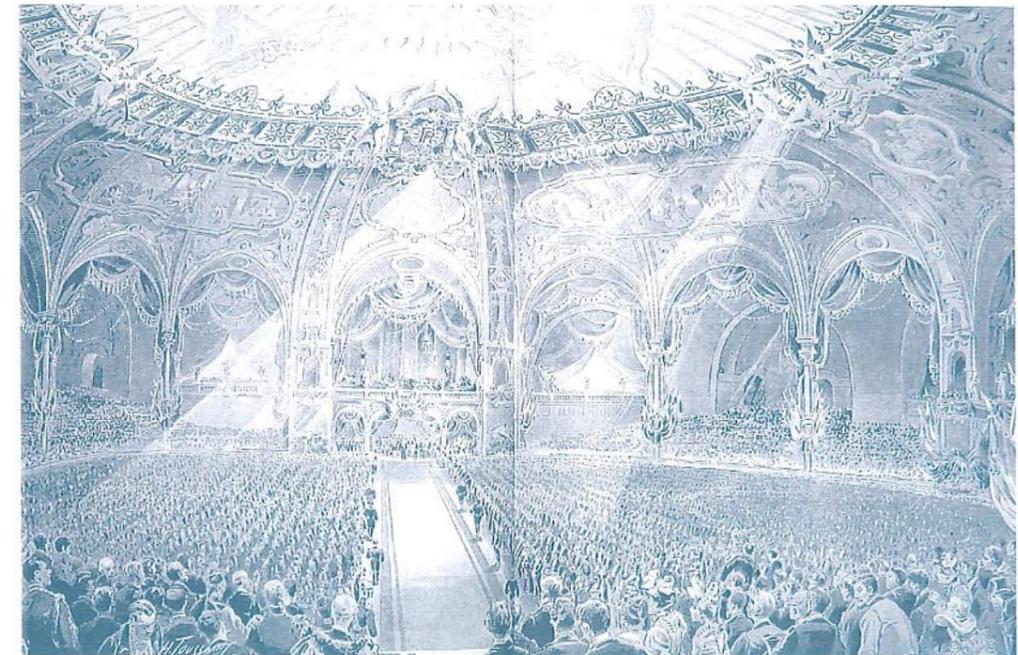
L'Esposizione Universale del 1900 a Parigi, Il Palazzo dell'Elettricità.



La tematizzazione degli spazi e degli ambienti riveste oggi un ruolo sempre più importante e significativo. I visitatori dei parchi tematici ricercano esperienze sempre più immersive e indimenticabili.

Secondo Pine e Gilmore, studiosi di parchi a tema e di tematizzazione:

“Le esperienze sono la quarta forma di offerta economica, distinta dai servizi come i servizi lo sono dai prodotti e i prodotti lo sono dalle commodity. Quando una persona acquista un servizio, acquista un insieme di attività intangibili fatte per contorno. Ma quando acquista un'esperienza, essa paga per spendere il suo tempo nel fruire di una serie di eventi memorabili che l'azienda organizza, come in uno spettacolo teatrale, per impegnarlo in modo diretto.”





BlueKlein&Petrus

Parco Religioso di Sulmona

Concept e linee guida del masterplan.

L'inizio del nuovo millennio è caratterizzato da *un significativo ritorno del sentimento religioso* all'interno di società sempre più secolarizzate.

Il mondo attuale, caratterizzato dal materialismo e domi-

La religione come bisogno eterno dell'umanità.

nato dalla paura, si fonda sullo sviluppo della tecnica e sulla forza dell'economia.

Tecnica ed economia conducono però verso scenari privi di scopi, in cui è assente l'indicazione di un senso che vada al di là della sola crescita indiscriminata. Per motivi diversi, ma strettamente connessi, *sia la tecnica sia l'economia sono condannate a crescere per sopravvivere*: non tendono a un fine, non dischiudono scenari di salvezza, non svelano verità.

La crescita giustifica e salvaguarda la loro esistenza: spinge il mondo verso *una dimensione che non offre risposte alle domande essenziali degli uomini; domande che gli esseri umani si pongono fin dall'inizio della loro esistenza.*

Nasce da questa condizione dell'uomo contemporaneo *il bisogno di religione; la necessità cioè di nutrire lo spirito con alimenti che giungano dalla sfera sacra della vita*, dal lontano, dal magico, dal misterioso, dall'inarrivabile.

La parola "sacro" deriva da una radice indoeuropea che significa "separato", "lontano".

La sacralità è dunque una tensione morale e spirituale, una qualità che spinge l'uomo verso forze superiori, non dominabili, e dunque divine, separate, lontane rispetto al mondo terreno.

La parola "religione" deriva invece da "re-ligare", tenere insieme.

Il dualismo tra separazione e unione, all'interno del quale si consuma il dilemma dell'esistenza dell'uomo, è racchiuso nell'etimo stesso delle parole chiave "sacro" e "religione".



Tale conflitto determina una prodigiosa *tensione della mente e dello spirito*: non una condanna ma *un'opportunità per l'uomo che si rifiuta di appiattare la propria esistenza sul presente* e si sforza di progettare un futuro che vada al di là degli orizzonti terreni, visibili e dominabili con i sensi.

La dimensione religiosa è una terra ricca di simboli e di speranze, di chiavi di lettura per interpretare la natura e dare un senso alla vita; un nutrimento per l'uomo che sfugge le catene dell'esistente e si proietta verso *un futuro diverso e possibile, sebbene indicibile e imprevedibile*.

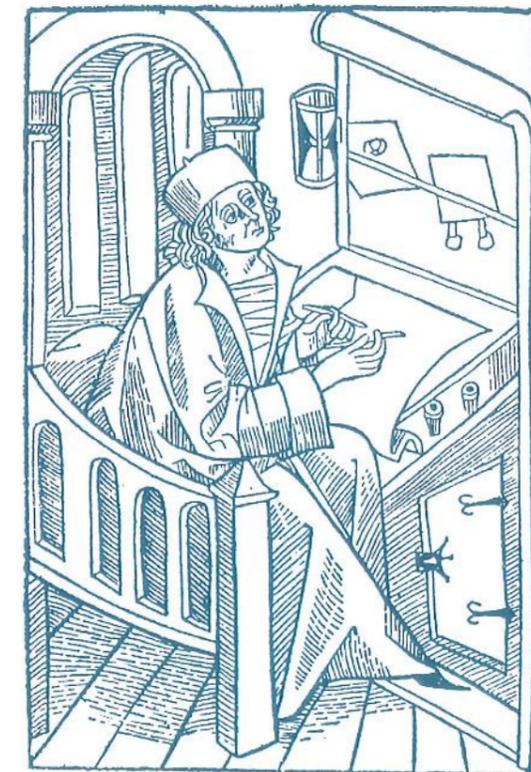


Per questa serie di ragioni, *di fronte alla diffusione del materialismo, si assiste alla crescente rinascita del senso religioso*, alla volontà di avvicinare il sacro, dunque Dio, attraverso la religione.

L'ateo afferma che Dio non esiste, ma non può negare l'esistenza del bisogno di Dio. La ricerca del sacro fa parte della natura umana e precede la nascita della ragione.

L'uomo è l'unico animale che sa di dover morire. Il suo destino è nel suo futuro, che sia fatto di Dio o di Nulla.

La domanda allora è: esistere per Dio o per Nulla?



Una domanda senza risposta. Che però induce a intraprendere un cammino che conduca a possibili risposte. In questo cammino, di fede per alcuni, di ricerca e meditazione per altri, si inserisce *il Parco Religioso di Sulmona, un luogo unico al mondo, capace di offrire spazi per la formazione e la ricreazione, aree dove vivere momenti di pace e di serenità a contatto con la natura, ma soprattutto capace di soddisfare il crescente bisogno di religiosità e di spiritualità.*

Il Parco Religioso di Sulmona sarà al tempo stesso *un'oasi di pace e un terreno di confronto e di conoscenza delle diverse religioni.*

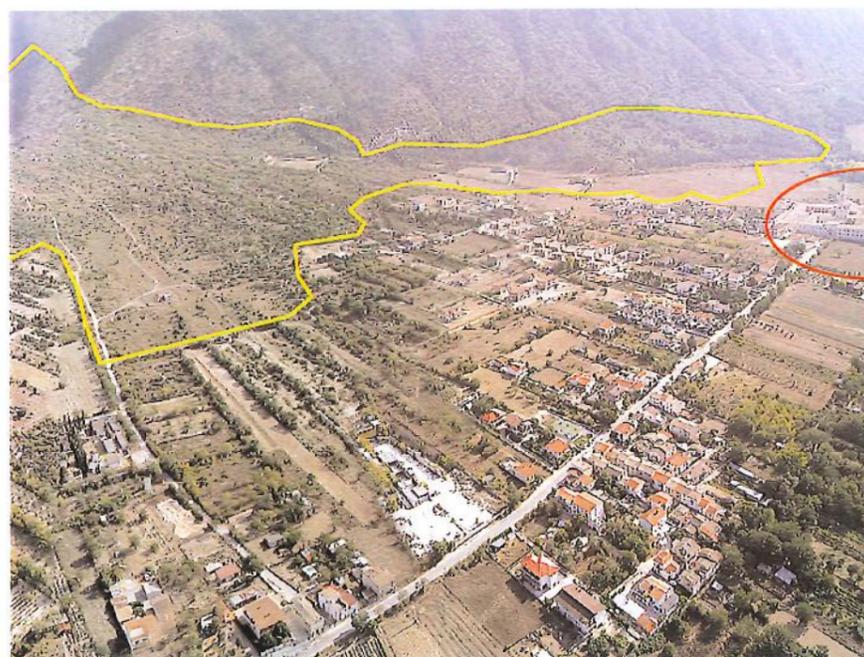
In un mondo sempre più multietnico, l'approfondimento

Il Parco Religioso di Sulmona.

delle differenti tematiche religiose è da un lato un'urgenza di tipo pratico, dall'altro un fatto culturale, di apertura mentale, di scambio.

Un passo per dare importanza agli altri e alle loro ragioni, *per accogliere invece di respingere, accettare invece di rifiutare, donare invece di pretendere.*

Piccole cose, che possono cambiare il mondo. Almeno quello interiore di ciascun individuo.



L'area di Sulmona interessata alla realizzazione del Parco Religioso, presenta una superficie di 850.000 mq. caratterizzata da uno scenario naturale di grande bellezza e da presenze storico-artistiche di notevole valore. In particolare, l'area vanta la presenza dell'eremo di Celestino V - il papa del "gran rifiuto" dantesco - e la

grande abbazia quattrocentesca da lui fondata, oltre a un pregevole sito archeologico dedicato ad Ercole Curino, che la tradizione popolare nei secoli ha ritenuto essere la casa di Ovidio, il poeta latino dell'amore e della natura, autore delle Metamorfosi e dell'Ars Amatoria.



Il Parco Religioso di Sulmona *nasce da una profonda tradizione cattolica* e intende *offrire a tutti i fedeli l'occasione per una scoperta, meglio una ri-scoperta del significato di cristianesimo e del valore della cristianità*, offrendo spunti per rafforzare il personale percorso di fede di ogni credente.

Al tempo stesso, però, si apre ad un pubblico più ampio, che avverte il bisogno di religiosità per avvicinarsi alla dimensione sacra dell'esistenza. A tutte queste persone, genericamente laiche e atee, il Parco Religioso di Sulmona offre la straordinaria occasione di nutrire il proprio naturale bisogno di spiritualità con immagini, storie ed esperienze che muovano verso un percorso più profondo e consapevole, non necessariamente cattolico-cristiano.

Nel Parco Religioso di Sulmona convivono itinerari ed esperienze; i tempi e le modalità della visita si articolano secondo *un'architettura concettuale disposta su molteplici livelli*, concepita in modo che tutti i visitatori, a seconda delle personali necessità, *trovino nel parco stimoli, risposte, speranze, prospettive interiori.*

Più in dettaglio, un *primo livello di visita* sarà regolato dalla parola chiave *“esperienza”* e offrirà percorsi che stimolino la curiosità dei visitatori spingendo verso il desiderio di approfondimento, la voglia di colmare le proprie mancanze.

Il secondo livello sarà invece regolato dalla parola chiave *“scoperta”* e si collocherà ad uno stadio più profondo e consapevole di visita, che necessariamente implica l'acquisizione di informazioni e una successiva rielaborazione in chiave personale attraverso *forme spontanee o parzialmente guidate di meditazione e riflessione*.

L'architettura concettuale del parco procede poi verso un *terzo livello ancora più profondo, caratterizzato dalla parola chiave “rinascita”* che conduce ad uno stadio ulteriore, in cui al termine della visita, l'ospite avrà elaborato una sorta di *metaforizzazione della propria esistenza e tornerà alla vita di tutti i giorni “rinato”*.

Diverso da prima e - se possibile - migliore.

Il Parco Religioso di Sulmona nasce come *un luogo non sacro, capace però di avvicinare gli individui alla sacralità.*

L'arte con la ricerca della bellezza, fatta di equilibrio,

Masterplan e architettura dei contenuti.

pulizia, leggerezza e al tempo stesso meraviglia, sarà una delle chiavi fondamentali per la progettazione e realizzazione del parco.



L'arte è da sempre oggetto dell'analisi di filosofi e teologi per il suo stretto rapporto con il divino.

Aristotele individuava nel processo di copia del Creato una prassi mentale fondamentale per acquisire l'esperienza dell'universo e delimitarne gli spazi infiniti, avvicinando l'uomo alla dimensione lontana del sacro.

Più tardi, nel violento dibattito tra iconofili e iconoclasti sulla rappresentazione finita dell'infinito, gli uomini si sono divisi secondo convinzioni opposte, ma uniti nella comune consapevolezza che solo l'opera d'arte potesse avvicinare l'uomo al divino e al soprannaturale.

Il Parco Religioso di Sulmona, *per essere un luogo dello spirito, dovrà necessariamente essere un luogo d'arte, di meraviglia e di bellezza.*

A tale proposito, è opportuno ricordare l'esperienza dei *Sacri Monti*. In particolare quello di Varallo, creato nel 1491, con lo scopo di rievocare nel cuore della Valsesia la vita e la passione di Cristo, creando *una "Nuova Gerusalemme" a beneficio dei fedeli che non potevano recarsi in Terra Santa*.

I pellegrini, dal Cinquecento in poi, hanno così potuto *rivivere con stupore e coinvolgimento emotivo i passi del Vangelo*, rappresentati nel contesto di una splendida cornice naturale.

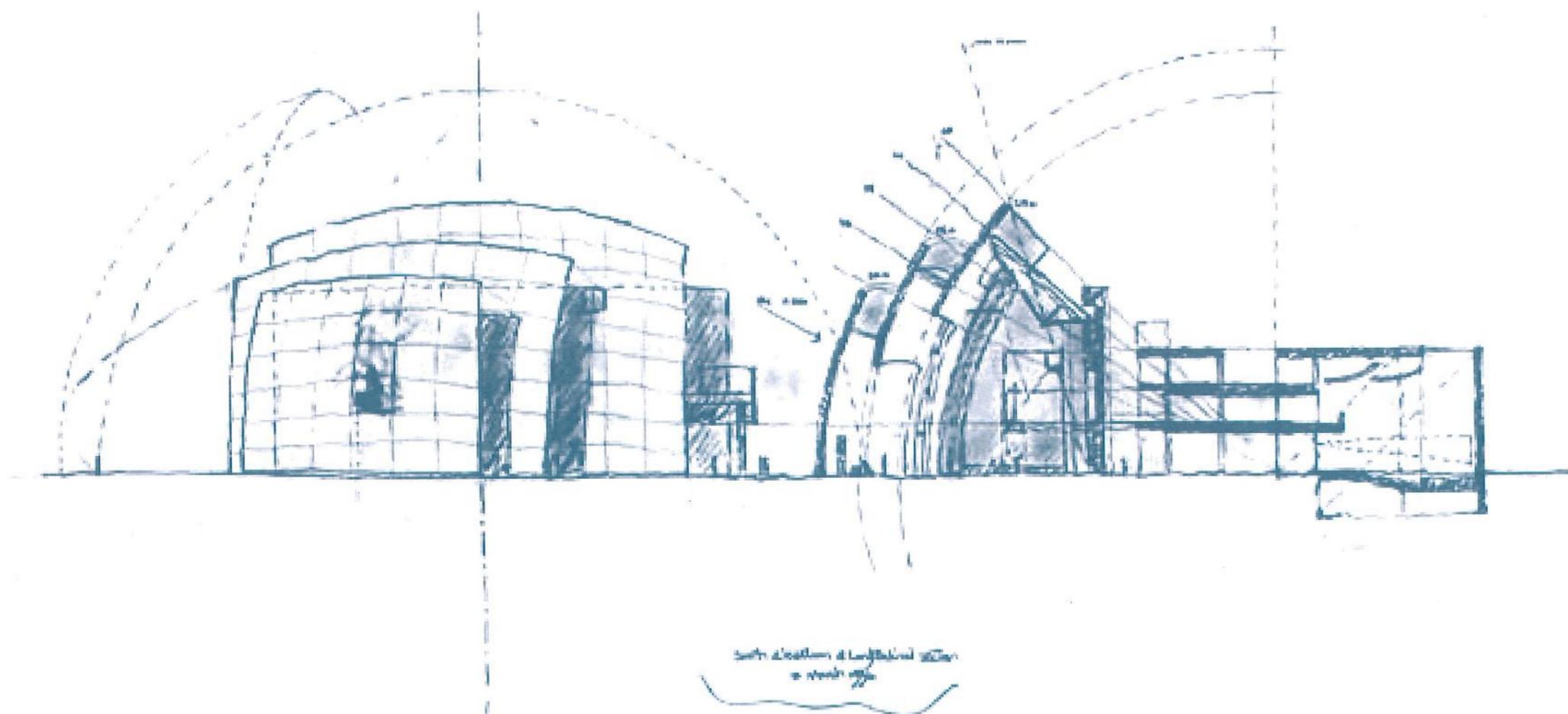
La narrazione, che iniziava con una salita impervia - simbolicamente riferita al percorso di Cristo nell'ascesa al calvario - si sviluppava lungo un cammino scandito da *quarantaquattro cappelle e ottocento statue in legno e terracotta*, create dai migliori artigiani locali del tempo.



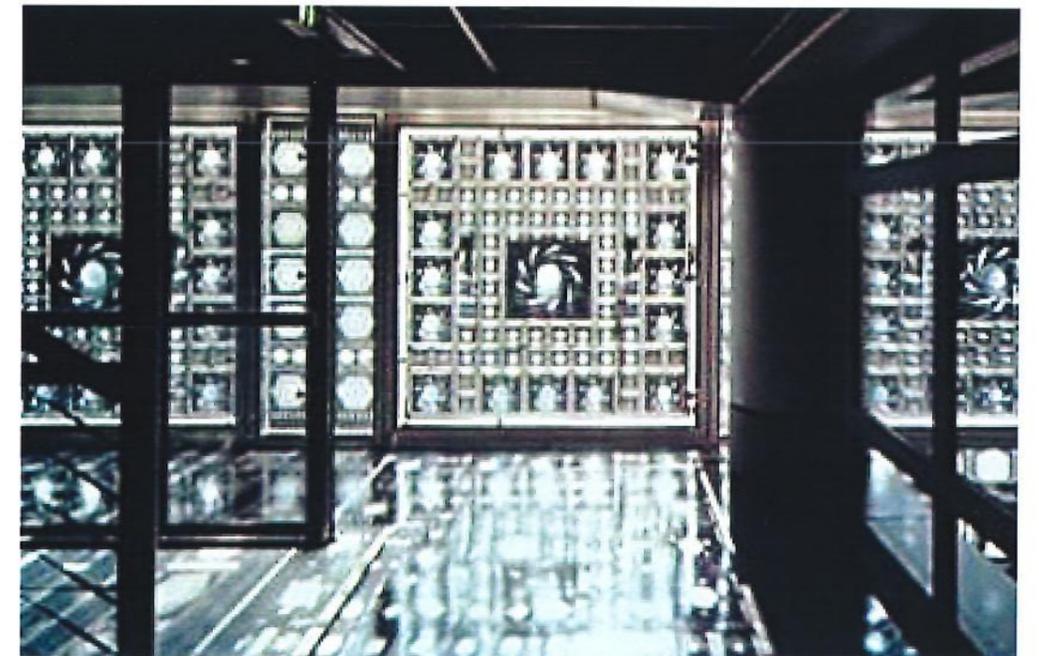
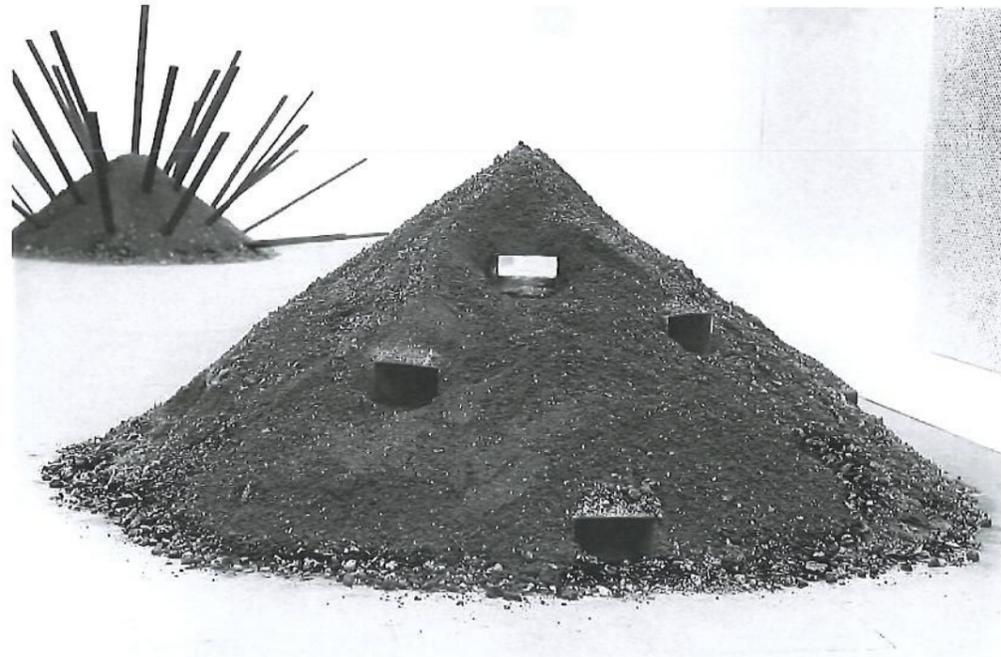
Nel Parco Religioso di Sulmona, *l'arte dominerà il paesaggio e catturerà i sensi dei visitatori*, sia con tradizionali soluzioni plastiche sia attraverso realizzazioni che si inseriscono nella più recente corrente della *Land Art*.

La Land Art è una forma d'arte che pone in stretta connessione l'ambiente naturale e la forza degli elementi.

Questi luoghi, oltre ad evidenziare zone di aggregazione all'interno di un più ampio percorso, saranno *il costante e tangibile segno della forza divina nei confronti del Creato*.



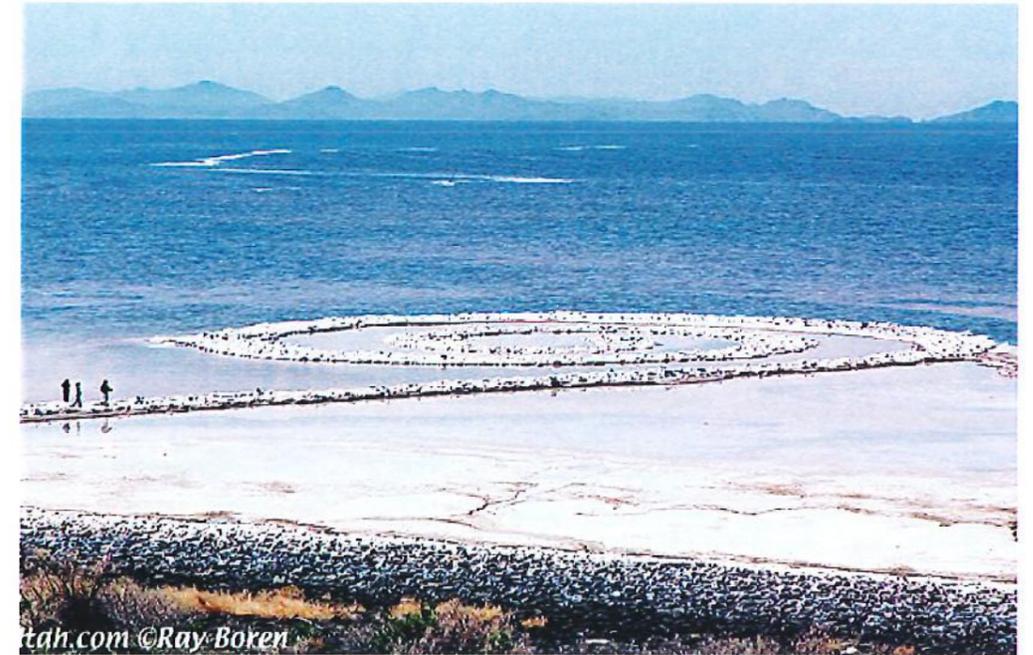
Sezioni di sezioni di Longitudinali sezioni
e sezioni oggi





*Anche l'architettura rappresenta una forma d'arte attraverso cui l'uomo può mettersi in relazione al Creato e al Creatore. Più ancora dell'arte in senso stretto, l'architettura è una disciplina capace di *sublimare e nobilitare la tecnica*: è il gesto attraverso cui l'uomo, creando spazi e volumi da abitare, riproduce l'atto originario della creazione e si cala simbolicamente nei panni del Creatore.*

Architetti di fama mondiale, particolarmente sensibili agli aspetti della religione e della cultura dei popoli come *Jean Nouvel e Richard Meier*, rispettivamente autori dell'Istituto del Mondo Arabo di Parigi e della Chiesa del Giubileo di Roma, opera fortemente voluta da Papa Giovanni II, saranno chiamati a *interpretare e progettare i luoghi fisici* che si inseriranno nel contesto naturale del parco e costituiranno *una diffusa, significativa e coinvolgente elaborazione del territorio*.



dal Vangelo secondo Giovanni:

“In principio, c’era colui
che è “la Parola”.

Egli era con Dio, Egli era Dio.
Colui che è “la Parola” è diventato
un uomo ed è vissuto in mezzo
a noi uomini...”

Il Vangelo di Giovanni annuncia Gesù come la Parola. All'epoca delle scritture il concetto di logos, parola, veniva considerato pre-esistente alla creazione del mondo.

È la Parola che ha chiamato il mondo ad esistere come sacra

La Parola e la sua rappresentazione.

rappresentazione, ed è la Parola che si è fatta uomo con Gesù.

La concezione di un parco tematico che intenda avvicinare l'uomo contemporaneo alla sfera del sacro attraverso un sistema a più livelli di rappresentazioni religiose, non può che articolarsi lungo *la traccia della Parola rivelata e delle sue rappresentazioni.*

Già nella realizzazione del Masterplan e nella concezione degli interventi architettonici, *lo studio delle Sacre Scritture stimolerà e guiderà i progettisti nella definizione dei luoghi da rappresentare e delle forme attraverso cui rappresentarli, ispirando immagini e funzioni d'uso.* La Parola sarà inoltre lo stimolo guida per gli artisti che realizzeranno le installazioni e le opere di Land Art.



Il battesimo di Cristo nel fiume Giordano, il lago Tiberiade le cui acque Cristo attraversò camminando e sulle cui sponde moltiplicò i pani e i pesci, il torrente Cedron che scorre sotto il monte degli ulivi, saranno tutti luoghi che troveranno rappresentazione allegorica nei corsi d'acqua del parco.

Saranno i luoghi d'acqua a segnare il percorso degli ospiti, in un cammino en plein air che li guiderà lungo le rappresentazioni religiose.

Tutti luoghi d'acqua perché l'acqua è simbolo dello Spirito di Dio.

Lungo il percorso delle acque, la Parola rivelata, diventerà stimolo per scolpire, disegnare, costruire e plasmare la Parola, farne racconto di Dio ai fedeli.

*Sulmo mihi patria
est, gelidis
uberrimus undis...*

Sulmona è la mia
patria, ricchissima
di gelide acque...

Ovidio: Tristia libro IV

Oltre al percorso dell'acqua, che sarà realizzato all'aperto secondo le modalità espressive della Land Art, *altri itinerari saranno realizzati all'interno di edifici costruiti come vere e proprie attrazioni da visitare.*

Percorsi della Parola.

Il pubblico viaggerà nel tempo e nella storia, si emozionerà interagendo con il racconto religioso all'interno di speciali ambienti caratterizzati da un alto valore educativo, sia per il pubblico laico sia per quello cattolico.

Per ognuno di questi ambienti, sarà individuato un libro-guida che stimolerà la realizzazione dell'intero percorso.

Percorso paleo-cristiano:

Libro Guida: Atti degli Apostoli

Nel *percorso paleo-cristiano*, cui si accederà attraverso una porta scavata nella roccia come nelle antiche necropoli, il pubblico scoprirà la vita ai tempi in cui la Parola è stata rivelata. La comunità dei primi cristiani, la vita degli apostoli, l'evangelizzazione mediterranea, le comunità e le abitudini in Grecia e a Roma.

Percorso monastico:

Libro Guida: Regola Benedettina

Il cammino monastico ha attraversato la storia non solo della religione cattolica. Gli amanuensi, con il loro infaticabile lavoro di trascrizione, hanno preservato il sapere dell'umanità. A questo proposito, si ricorda che l'immenso valore dell'opera benedettina è stato recentemente riconosciuto con la nomina di Benedetto da Norcia protettore d'Europa.

Si racconterà la storia del percorso monastico, ma soprattutto *si farà vivere agli ospiti del parco l'esperienza dell'abbazia, abitando la cella, sostando al refettorio, lavorando nell'orto*, acquisendo con i propri sensi la consapevolezza della regola monastica nel corso dei secoli. Un progetto di altissimo valore culturale e intenso coinvolgimento emotivo.

Storia della religione e delle religioni:

Libro Guida: Enciclica di Giovanni Paolo II

In questo percorso, l'obiettivo formativo si focalizza sull'*evangelizzazione contemporanea e la conoscenza delle altre religioni*. In un percorso educativo quanto più possibile rispettoso delle dottrine, *saranno rappresentate le diverse fedi in rapporto alla religione cattolica*.

Il visitatore avrà modo di *scoprire le affinità e le differenze con il proprio credo*, confrontando i riti, le liturgie, le immagini, i cibi, le musiche ecc...

Partendo da una sezione iniziale in cui saranno presentate le grandi religioni monoteiste e i principali culti dell'umanità, si procederà ad una visita più esperienziale, in cui *dieci temi generali quali il cosmo, l'uomo, il male, la morte, l'etica, la società ecc... saranno contemporaneamente trattati secondo il punto di vista delle diverse religioni*.

Sempre nel quadro generale della conoscenza interreligiosa, saranno organizzati *speciali percorsi di confronto dei cibi, delle musiche, degli indumenti, dei gesti nelle differenti culture religiose.*

Questo percorso di approfondimento potrà successivamente stimolare la tematizzazione e la diversificazione dei luoghi del parco dedicati alla ristorazione; potrà inoltre tradursi in *un vero e proprio palinsesto di eventi e iniziative temporanee*, quali festival musicali e rassegne cinematografiche.

La tematizzazione interreligiosa servirà anche da guida per la creazione di negozi alimentari, botteghe artigiane e "spiritual store" specializzati nella creazione e vendita di oggetti d'interesse religioso.



BlueKlein&Petrus

Parco Religioso di Sulmona

Funzioni, attività, destinazioni d'uso.

Oltre ai percorsi già descritti nel concept, che avranno un loro preciso sviluppo architettonico e d'attrazione, all'interno del Parco religioso saranno sviluppate anche altre aree di intrattenimento e facilities per i visitatori.

Strutture e funzioni.

In questo paragrafo le attrazioni e i progetti di intervento vengono suddivisi secondo quattro funzioni identificative.

Le aree sono qui descritte sommariamente secondo le loro principali funzioni.

Si rimanda alla progettazione esecutiva per definire con maggiore precisione le specifiche attività e attrazioni che verranno attivate in ogni singola area.

Masterplan e riassetto idrologico

L'intera anima del parco seguirà una pianificazione paesaggistica articolata secondo il corso delle acque.

Un investimento importante, soprattutto in fase iniziale,

Land Art e Paesaggio.

sarà quello del completo riassetto idrologico e paesaggistico dell'area interessata, con la creazione di numerosi canali artificiali, laghi, fonti e cascate, interventi di sbancamento del terreno per la creazione di dislivelli e declivi artificiali, oltre a pianificazione degli assi viari per la gestione dei flussi e dei percorsi. Il masterplan dell'interno parco e delle sue componenti idrologiche sarà curato da un architetto di fama internazionale. La componente idrologica sarà parte fondamentale dell'immagine del parco in quanto una delle principali attrazioni turistiche sarà proprio il Viaggio delle acque. L'attraversamento e la permanenza all'interno del parco, diventano un simbolico viaggio lungo i luoghi sacri delle Scritture, seguendo i corsi d'acqua che hanno segnato la storia della religione.

Land Art e paesaggio

All'interno del Masterplan, lungo il percorso segnato dalle acque, troveranno spazio numerose installazioni di artisti contemporanei, soprattutto della corrente della Land Art. Prendendo spunto da brani delle Sacre Scritture e interagendo con l'assetto naturale del Parco, gli artisti coinvolti saranno chiamati a realizzare alcune opere d'arte permanenti che saranno disseminate lungo tutto il parco.

Valorizzazione aree archeologiche

All'interno dei percorsi architettonici verranno anche inseriti i siti archeologici di valore, presenti all'interno dell'area interessata al parco.

In particolare sarà integrato nel percorso delle acque anche il camminamento verso l'eremo di papa Celestino V, le rovine archeologiche del Santuario di Ercole Curino, e ovviamente l'Abbazia.

Tutti e tre i siti verranno valorizzati nelle infrastrutture di accesso e di permanenza, e saranno anche attivate nuove strategie per la gestione dei flussi turistici e l'incremento dell'attrattiva, attraverso forme di animazione e innovazione turistica.

Ristorazione

All'interno del parco numerose saranno le aree di ristorazione che daranno la possibilità oltre che di cibarsi adeguatamente durante la visita, anche di avvicinarsi a

Area Ristorazione e Store.

religioni e culture di tutto il mondo.

Il cibo occupa da sempre un posto di rilievo nella simbologia sacra. Attraverso accurati studi sulle diete e le tipicità delle religioni più diffuse, i ristoranti del parco potranno offrire piatti tipici delle più importanti festività religiose internazionali, ma anche garantire menu rigorosamente rispettosi delle astinenze rituali imposte dalle diverse religioni.

Negozi e store di prodotti conventuali e missionari

Saranno attivi numerosi store e centri commerciali di prodotti conventuali e di monastero. La produzione dei monasteri è molto variegata e apprezzata in diversi settori in particolare quello medicinale, quello agricolo, dell'abbigliamento, e dell'alimentare da forno. La vendita dei prodotti permetterà di incrementare la diffusione di prodotti di qualità spesso difficilmente reperibili, ma anche di accrescere gli introiti economici di piccole comunità religiose che spesso faticano a sopravvivere.

Molto attiva sarà anche la vendita dei prodotti provenienti da comunità religiose sparse in tutto il mondo e dai mercati equo-solidali gestiti dalle diverse comunità religiose nelle missioni internazionali e nelle sedi di progetti di cooperazione e sviluppo.

Attrazioni per bambini e ragazzi

Nel parco sarà attivata un'area ludica con attrazioni per bambini, campi di gioco e spazi verdi per attività di animazione per ragazzi e gruppi estivi.

Area Entertainment.

Alcune attrazioni come dark rider (percorsi interattivi guidati) e rollercoaster verranno realizzati compatibilmente alla coerenza con i percorsi educativi del parco. I campi sportivi potranno invece ospitare manifestazioni, anche agonistiche, per organizzazioni sportive attive nei territori limitrofi al parco.

Infrastrutture per spettacoli.

Nel parco saranno anche realizzate infrastrutture per attività di concerti, rappresentazioni teatrali e grandi liturgie all'aperto.

Nello specifico potranno essere realizzati un anfiteatro in pietra all'aperto e una struttura coperta che fungerà da auditorium/cinema/teatro/sala concerti.

All'interno del parco verranno organizzate rassegne e festival di musica sacra e compatibilmente alla struttura generale del parco anche spettacoli per target più giovanili.

L'anfiteatro all'aperto potrà essere utilizzato anche per celebrazioni liturgiche all'aperto.

Strutture Ricettive

Aree di sosta per ricreazione, ma anche alberghi e strutture ricettive per permanenze prolungate di più giorni saranno attivate all'interno del Parco.

Si può ipotizzare in questa fase la realizzazione di un albergo, di un ostello per la gioventù e di strutture di alloggio gestite da comunità religiose.

Le strutture ricettive funzioneranno sia per gli ospiti turistici del parco, che per i convegnisti o congressisti che avranno scelto il Parco come sede dei loro incontri di studio e riflessione.

Centro Studi interreligioso

All'intero del Parco, e precisamente nell'area dell'Abbazia verrà attivato anche un centro studi interreligiosi, aperto a studenti da tutto il mondo. L'Abbazia

Area Studi.

verrà dotata di biblioteche, aule di studio multimediale e aree di alloggio per gli studenti.

Centro Congressi

L'area studi funzionerà anche come Centro Congressi per convegni di studio e convention. La contemporanea presenza all'interno del parco di tutte le facilities necessarie alla permanenza degli ospiti (ristorazione, alloggio alberghiero, attività di intrattenimento), daranno un'importante impulso alla promozione del parco come sede per convegni, workshop e seminari, per organizzazioni sia religiose, sia laiche.

Master Design del Sacro

Il primo corso attivato all'interno del Centro Studi sarà quello del "Design del Sacro". Un corso di design tenuto da importanti architetti e designers sull'oggettistica del sacro e gli arredi religiosi, per adeguare anche il mondo religioso al contemporaneo sviluppo scientifico ed estetico del design.



BlueKlein&Petrus

Parco Religioso di Sulmona

Approfondimento sul tema Land Art.

Il termine *Land Art* viene coniato nel 1969 da Gerry Schum, autore del primo documentario – un videotape - sul lavoro fin lì semiconosciuto di questi artisti rivoluzionari. Con la Land Art l'artista esce dagli spazi tradizionali quali gallerie o musei per intervenire direttamente sullo spazio macroscopico della natura: ampie distese di deserto, montagne rocciose, campi ricoperti di neve, fiumi che si estendono all'infinito.

L'intervento sulla natura avviene in scala sul paesaggio, ossia maggiore è lo spazio entro cui si circoscrive il lavoro e maggiori sono le dimensioni del lavoro stesso. Vengono utilizzati esclusivamente strumenti tecnologici che reggono l'urto con la quantità – e la tipologia - di spazio da affrontare. Le tracce ed i segni lasciati dall'artista sono dunque evidenti.

Lo scopo principale dell'artista land art è creare un impatto, un'esperienza con uno spazio depurato e libero da qualsiasi condizionamento.

Gli artisti di riferimento nel panorama della Land Art sono:

• Walter De Maria • Robert Smithson • Giovanni Mauri

Presentiamo di seguito una breve biografia dei citati artisti, a cui seguirà il profilo degli architetti che meglio riescono a mettere in connessione l'architettura con la spiritualità e la natura.

Walter De Maria

Nato ad Albany nel 1935, consegue il Diploma in Arte e Storia presso la University of California nel 1959. L'anno dopo si trasferisce a New York dove tuttora vive e lavora. Oltre ad essere uno degli artisti di riferimento dello stile anni sessanta, Walter De Maria è tra i primi ad approcciare la relazione tra arte e ambiente naturale.

Concepisce l'idea di intervenire direttamente sul paesaggio e teorizza i disastri naturali, quali inondazioni, uragani e tempeste di sabbia come "...la forma d'arte più intensa.", ponendo così le basi per la nascita di quel movimento internazionale oggi riconosciuto come Land Art.

La sua prima *earth sculpture* "Walss in the desert", nel 1961, consiste nella realizzazione in una pianura desertica di due muri paralleli lunghi ciascuno un miglio. Nel 1968 espone in una galleria privata di Monaco 1600 Cubic Feet of Level Dirt, 50 metri cubi di terra che occupano interamente lo spazio espositivo obbligando il visitatore a confrontarsi con i significati impliciti nel materiale naturale: "la terra - sostiene l'artista - è qui non solo per essere vista ma anche per essere pensata".



La sua opera più nota – “The Lightning Field” del 1977 - consiste in una installazione permanente situata su un altopiano nel sud ovest del New Mexico (USA): è formata da 400 aste appuntite di acciaio inossidabile alte circa 6,25 metri, la cui funzione consiste nel catturare i fulmini durante i temporali, creando una spettacolare unione tra fenomeni atmosferici e terra.

E' richiesto che i visitatori del parco, non più di sei persone alla volta, soggiornino sul luogo almeno ventiquattro ore, affinché la partecipazione ai fenomeni naturali sia globale, intensa e l'isolamento sia totale.

Tra le opere più significative di De Maria si ricordano *Vertical Earth Kilometer, Kassel*, Germania, 1977; *The New York Earth Room*, New York City, Usa 1977; *The Broken Kilometer*, New York City, Usa 1979; *Five Continent Sculpture*, Stoccarda, Germania 1989; *The 2000 Sculpture*, esposta a Zurigo e a Berlino dal 1999 al 2000.

ù

Robert Smithson

Nato nel New Jersey nel 1938, studia pittura ed illustrazione presso l'Università delle Arti di New York City. Il tipo di formazione avuta è uno dei motivi per cui nei primi anni Sessanta continua a prediligere un tipo di arte descrittiva e fortemente realistica.

Dalla metà del decennio si interesserà però alla nascente *minimal art* divenendone di lì a poco uno dei principali esponenti. Nelle opere di quel periodo l'artista americano produrrà numerose sculture utilizzando materiali di recupero, neon, e specchio, tramite i quali teorizzò nuove maniere di utilizzare la luce e la rifrazione nell'opera d'arte.

Nel 1968, con la pubblicazione del saggio "Una sedimentazione della mente: interrare i progetti", inizia a teorizzare le linee guida della nascente Land Art. Il suo lavoro più famoso è *Spiral Jetty* (1970), una spirale di 1500 piedi di lunghezza che avanza nel Gran Lago Salato dello Utah costruito utilizzando rocce, terra, blocchi di sale ed alghe rosse. L'opera - più volte sommersa per via dell'innalzamento delle acque del lago - riappare ciclicamente modifi-



cata, sottolineando di volta in volta la forza degli agenti atmosferici. Per questo motivo la percezione dell'opera è differente per i fruitori nei diversi periodi.

Smithson muore nel 1973 durante un sopralluogo aereo per la preparazione di una nuova opera nelle pianure texane.

Giovanni Mauri

Discepolo dei grandi maestri della Land Art, Giovanni Mauri interviene *nel* paesaggio utilizzando per le sue opere solo elementi della natura, dando vita a vere e proprie cattedrali che celebrano gli elementi e l'equilibrio tra uomo e natura.

La sua più importante opera è la *Cattedrale delle Alpi*, composta da tre navate segnate solo da colonne formate da rami: non c'è una pietra, non c'è il tetto: l'opera è il simbolo dell'unione tra l'uomo e la natura ed è proprio grazie a questa unione che si crea uno spazio armonico. Sullo stesso concetto si basano anche le altre opere di Giuliano Mauri, disperse e lasciate ai segni del tempo un po' ovunque lungo l'arco alpino. Appaiono all'improvviso, nel paesaggio, lo con-



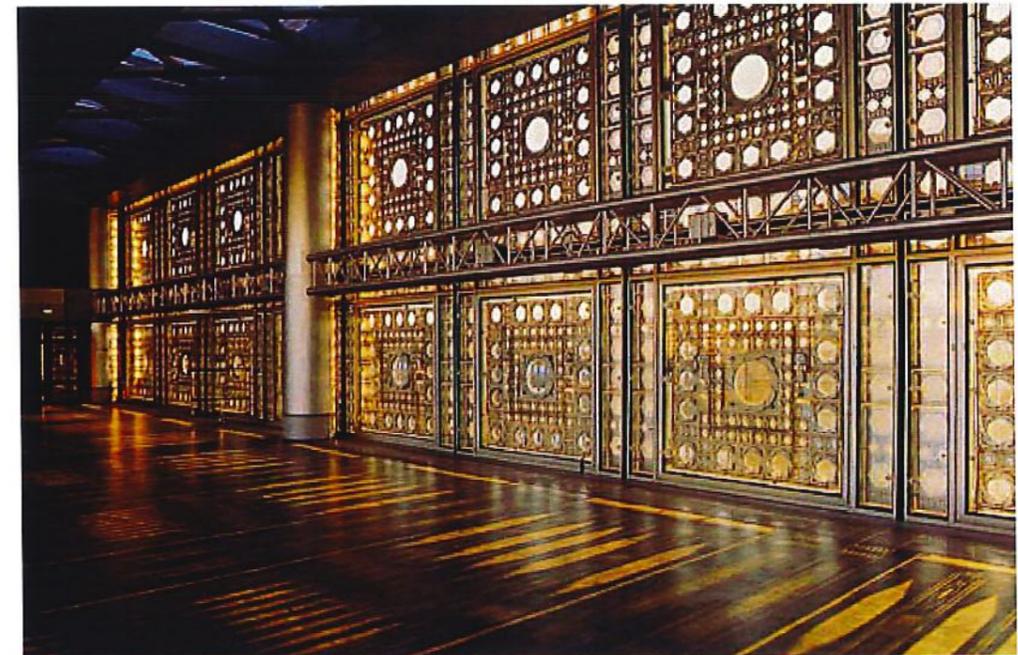
tengono e lo rappresentano: sono improvvise tracce di vita e creazione, l'opera di un uomo che pensa il territorio ricostruendolo nelle sue creazioni.

Jean Nouvel

Nato nel 1945 a Fumel, cittadina della Francia sud-orientale, nel 1966 è primo al concorso di ammissione della Scuola nazionale superiore di Belle Arti di Parigi, dove si diploma nel 1972. Incontra il critico Georges Boudaille, grazie al quale diventa architetto della Biennale di Parigi, fin dal 1971.

Nel 1976, incontra lo scenografo Jacques Le Parquet che lo aiuta a scoprire il mondo del teatro e della regia e lavora con lui nel progetto di ristrutturazione del teatro Gaité Lyrique a Parigi.

La sua prima realizzazione di spicco, esemplare di ciò che usava chiamare "architettura critica", è la Casa Dick (Saint-André-les-Vergers, Aube, 1976). Da allora in poi si susseguono progetti significativi del suo percorso: il Centro medico-chirurgico del Val-Notre-Dame a Bezons (Val-d'Oise, 1976), il Collegio Anna Franck a Antony (Hauts-de-Seine, 1978), fino al 1981, anno in cui si aggiudica il concorso per l'Institut du Monde Arabe, autentico giro di boa nella sua carriera.



Architetto del concetto e del contesto, della smaterializzazione e dell'immagine, incontestabilmente esigente ed originale, Nouvel persegue ed elabora con pertinenza un'opera sempre aggiornata allo spirito del tempo.

Nel 1981 François Mitterrand dà inizio ai "Grands projets" di Parigi e Jean Nouvel è invitato a partecipare al concorso per l'Istituto del Mondo Arabo, vincendolo. La realizzazione di questo progetto segna un punto di svolta per l'architettura francese sulla scena internazionale.

Per Nouvel l'architettura è "arte visiva, produzione di immagini". Una architettura smaterializzata, dove sono protagonisti la luce e le superfici più che la qualità scultorea dell'opera. Nouvel si fa portatore dell'importanza sociale e culturale dell'architettura, che si impegna nel mondo, in un continuo scambio con altre discipline.



Richard Meier

Richard Meier, architetto americano importante esponente del purismo formale del moderno, è nato nel 1934 a Newark. Dopo essersi laureato nel 1957, Meier ha viaggiato attraverso l'Europa e ha avuto l'occasione di incontrare Le Corbusier,

considerato un suo grande maestro. Egli stesso ha affermato "...Le Corbusier ha esercitato una grande influenza sul mio modo di creare lo spazio."

L'amicizia stretta con l'artista Frank Stella ha influenzato notevolmente le sue idee estetiche. È stato membro del gruppo "Five Architects", conosciuto anche come "White Architects", che si rifaceva al linguaggio di Le Corbusier. Il prestigio di Meier si è affermato a seguito dei premi e riconoscimenti ricevuti per i suoi più grandi progetti, come il Bronx Developmental Center, l'High Museum of Art, il Getty Center di Los Angeles, il Centro Amministrativo e Culturale di Ulm, la City Hall, la Central Library a Hague, la Chiesa del Giubileo, fortemente voluta da Papa Giovanni Paolo II.

Nel 1984, a 49anni, Richard Meier è stato il più giovane architetto a ricevere il Pritzker Prize, il riconoscimento più importante nel campo dell'architettura. Per Meier: "...L'Architettura è un continuum; ogni generazione informa quelle seguenti. I lavori di Le Corbusier o Borromini o Bramante mi sono fondamentali per comprendere la strutturazione dello spazio. Quello che io faccio è diverso da quello che è stato fatto nei periodi precedenti, ma c'è sempre una relazione alla dimensione umana..."

