



Ris.mun. 1957 del 7 gennaio 2014

9 gennaio 2014

MM N. 20 /2014

Richiesta di un credito di Fr. 340'000.-- per la realizzazione del Parco archeologico sul mappale n. 468 RFD Mendrisio /Sezione Tremona

Al Lodevole Consiglio comunale di Mendrisio.

Signori Presidente e Consiglieri,

PREMESSA

L'iniziativa nasce dalla volontà dell'ex-Municipio di Tremona. Nel 2008, quando l'attuale Quartiere era ancora Comune indipendente, il Municipio di Tremona esprime l'apprezzamento per i lavori di ricerca e di scavo svolti a Tremona-Castello e manifestò l'intenzione di valorizzarne i risultati mediante la realizzazione di un Parco archeologico e di un *Antiquarium*, ovvero di uno spazio espositivo.

Questa volontà è stata integrata negli accordi stipulati con l'allora Comune di Tremona e Mendrisio in occasione del processo aggregativo che ha portato Tremona nel 2009 a divenire parte costituente della nuova Mendrisio. L'insediamento protostorico e medievale rinvenuto sulla sommità della collina di Tremona-Castello costituisce un patrimonio storico, archeologico e ambientale di immenso valore che la Città di Mendrisio è intenzionata a mettere in rilievo e promuovere.

Con il presente messaggio il Municipio intende pertanto sottoporre al Consiglio Comunale la richiesta di un credito di Fr. 340'000.-- per la realizzazione del Parco archeologico.

Il Parco archeologico è previsto presso il mappale n. 468 RFD Mendrisio /Sezione Tremona, di proprietà del Patriziato di Tremona. Il progetto è promosso dalla Città di Mendrisio in collaborazione con il proprietario del fondo. Parte del fondo in questione è attribuito alla zona per attrezzature pubbliche d'interesse pubblico "AP Parco archeologico" (v. Messaggio municipale n. 158 /2013, ratificato dal Consiglio Comunale il 18 novembre 2013, per la richiesta di modifica della destinazione boschiva, di una parte del mappale n. 468 RFD Mendrisio /Sezione Tremona, di proprietà del Patriziato, allo scopo di permettere il consolidamento pianificatorio del Parco archeologico).

L'Esecutivo sottopone di conseguenza, all'attenzione del Legislativo, i seguenti aspetti:

- la congruenza proposta con le linee strategiche della Città;
- il concetto del Parco archeologico e dell'Antiquarium;
- le tappe per la realizzazione del Parco archeologico e del futuro Antiquarium;
- il progetto del Parco archeologico;
- l'investimento per la creazione del Parco archeologico, i costi di gestione ordinaria e di manutenzione;
- le tempistiche per la realizzazione;
- il coordinamento e la gestione.

UN COMUNE ATTENTO ALLA CULTURA E UNITO PER IL TURISMO

L'oggetto del presente messaggio, che permette di conservare e valorizzare un sito d'interesse archeologico e storico inserito in un particolare contesto ambientale, naturalistico e geografico, s'inserisce nelle linee strategiche di sviluppo della Città. Rispecchia la politica di sviluppo territoriale e la politica di promovimento turistico. Di fatto la Città si adopera per sostenere e promuovere attivamente gli elementi storici, artistici, tradizionali e culturali in genere, nonché quelli particolarmente presenti e radicati nella regione. Non da ultimo, grazie al processo aggregativo, Mendrisio ha accresciuto la propria funzione di polo regionale e ha sviluppato la sua visione nell'ambito della promozione turistica, affiancandosi all'Ente turistico del Mendrisiotto e Basso Ceresio.

Il corrente progetto s'inserisce all'interno di una rete di offerte culturali e naturalistiche che si va gradualmente consolidando attorno al complesso del Monte San Giorgio. Esso va letto in una prospettiva più ampia. Mendrisio sostiene infatti la realizzazione ed il coordinamento di nuove azioni atte alla valorizzazione e alla preservazione del territorio della Montagna nel rispetto delle vocazioni dei singoli Quartieri che compongono la Città. In particolare le azioni scelte sono: il Museo dei fossili a Meride; l'Aula nella cava ad Arzo; il Parco Archeologico e l'Antiquarium a Tremona.

Conformemente alle sue linee guida e alla volontà d'integrare le attività museali, culturali così come le offerte escursionistiche del Monte San Giorgio e in ossequio a quanto pattuito con gli ex Comuni, la Città ha assegnato al Quartiere di Tremona il ruolo di *Portale archeologico* del Monte San Giorgio.

Non da ultimo il progetto di Parco archeologico è stato identificato dalla Città di Mendrisio, congiuntamente all'Ente turistico del Mendrisiotto e Basso Ceresio, quale elemento prioritario nell'ambito del progetto *Enjoy* di "Messa in scena del Monte San Giorgio", azione promossa da SvizzeraTurismo quale impulso di sviluppo dei patrimoni UNESCO svizzeri e sostenuta dall'Ufficio per lo sviluppo economico del Cantone Ticino. Il Parco archeologico rientra di fatto pienamente nella strategia ed è parte integrante della "Messa in scena del Monte San Giorgio" poiché ritenuto di sostanziale importanza per contribuire a rendere l'esperienza turistica sulla Montagna allettante.

Investire nell'impresa culturale e turistica, promuovere un turismo sostenibile e di qualità, sensibilizzare i visitatori, assicurare la conoscenza e la fruizione dei patrimoni è quanto intende fare Mendrisio. Il presente progetto s'inserisce in questa strategia.

IL CONCETTO DEL PARCO ARCHEOLOGICO E DELL'ANTIQUARIUM

Del villaggio archeologico di Tremona, i cui resti d'insediamento sono ampiamente conservati e ben leggibili, i documenti antichi non parlano affatto. Oggi costituisce un tassello fondamentale per la comprensione delle dinamiche del processo insediativo del Mendrisiotto. Distribuito su una superficie di quasi 5'000 m², si situa sulla sommità della collina denominata Castello, a 650 m s.l.m. e domina tutto il paesaggio circostante, buona parte della Pianura Padana e la vista giunge fino a Milano.

Il progetto di ricerca archeologica, condotto dall'Associazione Ricerche Archeologiche del Mendrisiotto (ARAM) sotto la sorveglianza dell'Ufficio dei beni culturali del Cantone, ha avuto inizio nel 2000. Gli scavi, tuttora in corso, permettono di capire fin nei minimi dettagli la vita di un villaggio medievale.

Il villaggio affonda le sue radici in un insediamento preistorico, risalente a 6'500 anni fa, che solo sporadicamente è stato abbandonato dall'uomo. In tutto questo lasso di tempo è cresciuto e si è sviluppato fino alla sua definitiva scomparsa fra il XIII e il XIV secolo della nostra era.

L'indagine archeologica ha permesso la ricostruzione integrale della vita dell'insediamento, fornendo, oltre alle informazioni sulla cultura materiale e gli scambi, importanti elementi conoscitivi tra i quali figura anche la flora e la fauna che interessano un'area ben più vasta del sito stesso.

Oggi è possibile dire come a Tremona-Castello si viveva e si moriva, come erano costruite e organizzate le case e quali fossero le condizioni di vita.

La specificità e la peculiarità dello scavo di Tremona-Castello è quella di avere permesso di acquisire un bagaglio conoscitivo migliore sulla vita quotidiana delle comunità rurali dell'epoca medievale. Tant'è che fino a pochi anni fa le informazioni sulle condizioni di vita della gente comune erano esigue, i testi di storia privilegiavano soltanto documenti lasciati da nobili e regnanti.

L'indagine archeologica svolta a Tremona-Castello ha arricchito le conoscenze sulla vita rurale ticinese del medioevo, dando particolare rilievo ai modi di insediarsi, alle tecniche edilizie, alle attività agricole, alla qualità della vita per il tramite dello studio dei corredi domestici, degli strumenti di lavoro, delle produzioni artigianali, dei consumi e degli scambi.

La particolarità del sito archeologico di Tremona-Castello, che ne fa un unicum nel suo genere, è di avere conservato, sigillati tra i ruderi delle case, i resti della vita quotidiana dei suoi abitanti, gente comune, soldati ma anche artigiani e contadini con le loro famiglie. Gli oltre 5'000 oggetti ritrovati, di grande rilevanza documentaria, sono estremamente parlanti, di notevole impatto e di importante valore didattico. Tali oggetti, in ceramica, pietra, metallo, vetro, osso lavorato, se correttamente conservati ed esposti al pubblico con un adeguato corredo di didascalie e disegni ricostruttivi, possono contribuire con grande efficacia alla ricostruzione storico-didattica del villaggio fortificato e delle sue vicende.

Partendo dall'esistenza dei resti del villaggio ampiamente conservati e ben leggibili, dalla natura di pregio circostante e dall'elevato numero di reperti archeologici rinvenuti, nasce l'idea di creare "il Parco archeologico e l'Antiquarium".

Il concetto che sta alla base del Parco archeologico e dell'Antiquarium è quello di "museo diffuso" ovvero che permette di vedere i reperti in relazione con il loro luogo di rinvenimento. Il rapporto tra gli scavi e l'Antiquarium è quello di essere due parti di un solo progetto didattico. Nella valutazione generale del progetto non è di fatto ipotizzabile la lettura separata dei due elementi. Gli scavi ed il museo sono parti di una sola visione comune, in un dialogo di getto e di rimando che ne rafforzi le reciproche peculiarità e gli scopi ai fini didattici.

Il Parco archeologico propone un circuito didattico la cui caratteristica è di presentare un dialogo tra le strutture archeologiche (le mura ampiamente conservate e ben leggibili) e la natura circostante, quindi il notevole patrimonio naturalistico e paesaggistico del Monte San Giorgio, patrimonio UNESCO. Il circuito non si limita all'area scavata bensì comprende anche il bosco che lo circonda. La valorizzazione della ricchezza naturalistica, presente ai lati del percorso, è quindi parte integrante del progetto. Questa operazione ha un duplice scopo: la conoscenza della particolare flora del Monte San Giorgio e l'acquisizione di nozioni importanti sulle risorse naturali a disposizione della popolazione che frequentava il villaggio.

Il Parco archeologico, ed i sentieri già esistenti, si estendono all'interno della zona di protezione archeologica di valenza cantonale e sancita dal PR. Con la creazione del Parco archeologico non vi sono aspetti rilevanti di protezione della natura e del paesaggio o di tutela ambientale che possano risultare compromessi in seguito alla realizzazione dello stesso. Anzi, l'istituzione del Parco archeologico, che è da considerarsi a tutti gli effetti quale "museo all'aperto" e accessibile a tutti gli interessati, si inserisce nel modo migliore nel contesto più ampio di valorizzazione a livello naturalistico, storico-culturale e paesaggistico del Monte San Giorgio.

Oltre alla concretizzazione del Parco archeologico, il progetto prevede anche la realizzazione di uno spazio espositivo o Antiquarium, dove è prospettato mostrare una parte rappresentativa dei reperti.

L'Antiquarium, ipotizzato presso il sedime della Casa comunale di Tremona, dista circa 600 metri dagli scavi, vale a dire un tragitto di 10 minuti percorsi a piedi lungo un sentiero che attraversa i boschi protetti del Monte San Giorgio. Il sentiero, che collega le due strutture, è il legame sul e nel territorio che unisce i due centri e, nell'ottica globale del progetto, permette una lettura completa del rapporto uomo-natura.

GRUPPI DI LAVORO

Alla realizzazione del progetto di Parco archeologico e di Antiquarium hanno lavorato più gruppi:

- il Tavolo politico costituito dagli attori coinvolti e il cui ruolo è quello di approvare il progetto; membri ne sono la Città di Mendrisio, l'ARAM, il Patriziato di Tremona, l'Ufficio dei beni culturali del Cantone, la Commissione di Quartiere di Tremona, l'Ente turistico del Mendrisiotto e Basso Ceresio e la Fondazione Monte San Giorgio;
- il gruppo di lavoro tecnico "Parco archeologico";
- il gruppo di lavoro tecnico "Antiquarium".

I gruppi di lavoro Parco e Antiquarium hanno approfondito i due elementi. Oltre ad ARAM, all'Ufficio dei beni culturali e all'Ente del turismo sono stati affiancati un grafico, un architetto e la consulenza di un ufficio specializzato nella "messa in scena" di strutture museali.

Ad oggi il Tavolo politico ha approvato tre documenti: lo “Studio preliminare di fattibilità” del dicembre 2012, la Variante di Piano regolatore atta alla formalizzazione del Parco archeologico in collaborazione con l’Ufficio tecnico della Città di Mendrisio e il presente Messaggio municipale sottoposto all’On.do Consiglio Comunale.

TAPPE PER LA REALIZZAZIONE DEL PARCO ARCHEOLOGICO E DELL’ANTIQUARIUM

Dopo una valutazione ponderata, il Tavolo politico ha deciso di scindere il progetto in due tappe.

La prima tappa prevede la realizzazione del Parco archeologico.

La seconda tappa, che non è oggetto del presente messaggio, costituirà la creazione dell’Antiquarium.

Questa scelta è stata dettata dai costi di investimento e dalle tempistiche diverse richieste per la concretizzazione delle due opere. Il Parco archeologico è un’opera maggiormente contenuta nei costi e di più veloce realizzazione, l’Antiquarium è invece un’opera che richiede un investimento più importante e dei tempi, legati alle istituzioni, di più lunga durata.

La Città di Mendrisio approfondirà in un secondo tempo la progettazione dello spazio espositivo, ossia dell’Antiquarium.

IL PROGETTO DI PARCO ARCHEOLOGICO E DI ANTIQUARIUM

Il circuito didattico del Parco archeologico

Il Parco archeologico è da considerarsi a tutti gli effetti un “museo all’aperto”, accessibile gratuitamente a tutti gli interessati, sull’intero arco dell’anno. Esso si inserisce nel contesto più ampio di valorizzazione a livello naturalistico, storico-culturale e paesaggistico del Monte San Giorgio.

Il circuito didattico proposto è il risultato di un’attenta valutazione sviluppata consensualmente da ARAM, Città di Mendrisio, Ufficio beni culturali del Cantone, Patriziato di Tremona e Mendrisiotto Turismo. Tutti i partner condividono l’idea di presentare il tema e accompagnare il visitatore tramite la posa di una quindicina di pannelli didattici, dall’arrivo a Tremona sino all’inizio vero e proprio del percorso che corrisponde in pratica all’altezza della Casa Comunale di Tremona e che conduce agli scavi per poi proseguire nel bosco circostante. Il circuito sostiene e guida il visitatore, spiega le principali eccellenze e le specificità dei ritrovamenti che rendono unico il sito di Tremona-Castello. Esso si struttura su un principio di comunicazione composto da cinque livelli:

- 1° livello: aree di parcheggio / fermate mezzi pubblici (pannelli di presentazione);
- 2° livello: tragitto dai parcheggi / dalle fermate dei mezzi pubblici (segnaletica direzionale);
- 3° livello: entrata al Parco archeologico (pannello introduttivo e regole comportamentali);
- 4° livello: presso il sito archeologico (pannelli didattici sugli scavi e sui ritrovamenti);
- 5° livello: nel bosco (segnaletica direzionale e riferimenti puntuali sulla vegetazione).

Seguendo il principio dei cinque livelli il percorso inizia nelle aree di parcheggio e presso le fermate dei mezzi pubblici, dove sarà posato un pannello che presenterà il Parco archeologico al visitatore.

Una segnaletica direzionale lo condurrà quindi fino alla Casa comunale (Antiquarium), dove un primo pannello presenterà i dettagli dell'offerta e illustrerà le regole di comportamento. Le indicazioni relative all'Antiquarium, complementari alla visita nel Parco Archeologico, saranno sviluppate in un secondo tempo.

Poco più avanti, seguendo il percorso che sarà individuabile grazie alla posa della segnaletica direzionale, più precisamente vicino al bivio del sentiero che conduce a Meride, sarà posato un secondo pannello che di fatto sarà l'"entrata ufficiale" del Parco archeologico con un benvenuto, un cenno storico, gli obiettivi del Parco e le regole comportamentali.

Giunti all'entrata del sito archeologico saranno presentati il villaggio, la sua storia, delle riproduzioni grafiche d'ambiente con le relative spiegazioni. Sul sito, all'interno delle mura, un certo numero di pannelli sarà posato in prossimità di abitazioni e di edifici particolarmente importanti quali ad esempio la chiesa, la torre e i punti panoramici.

Il percorso quindi, attraversando la porta più ad ovest del villaggio, identificabile grazie alla posa della segnaletica direzionale, condurrà attraverso l'area boschiva alla scoperta di alcuni elementi presenti nel bosco quali i terrazzamenti e determinate piante, che spiegano il funzionamento della vita ai tempi in cui il villaggio era abitato. In alcuni punti verranno fornite informazioni relative alla natura circostante il villaggio.

La segnaletica direzionale, infine, ricondurrà il visitatore al luogo identificato come "entrata ufficiale" e da qui l'itinerario, a ritroso, porterà nuovamente verso l'Antiquarium, i parcheggi, rispettivamente alle fermate dei mezzi pubblici.

Va segnalato che una squadra di volontari, nel frattempo, ha realizzato un sentiero di congiungimento tra Tremona e Meride nell'ottica di una messa in rete del Parco archeologico con il Museo dei Fossili e viceversa. Questo nuovo tratto percorribile è previsto essere inserito nella rete dei sentieri ufficiali. I partner del progetto condividono infine l'opportunità di integrare il percorso del Parco archeologico nell'itinerario storico-culturale del Monte San Giorgio, quale tappa della Via del San Gottardo.

I pannelli didattici

I pannelli didattici, atti ad accompagnare il visitatore nel circuito di presentazione del Parco archeologico, sono l'infrastruttura principale sui cui poggia l'idea del percorso. Tant'è che la spesa prevista per la realizzazione dei pannelli rappresenta quasi la metà dell'investimento globale per il Parco archeologico. Di primaria importanza è la ricostruzione grafica di quello che un tempo doveva essere il villaggio, dalle sue abitazioni, alle situazioni di vita quotidiana, dal lavoro dell'epoca, all'allevamento e via discorrendo. La ricostruzione di tali scene è prevista essere affidata ad uno studio specializzato in questo tipo di opere poiché deve essere fedele ai risultati emersi dalla ricerca archeologica e corretta dal punto di vista scientifico.

Le tavole didattiche, all'interno del villaggio, presenteranno una scelta di temi proposti qui di seguito:

- Cinte murarie e loro cronologia
- Ricostruzioni grafiche e cronologia dell'insediamento medievale
- Ricostruzione grafica del manufatto dall'officina del fabbro all'uso abitativo
- Panoramica Sud, Sud-Est e Sud-Ovest
- Ricostruzione grafica con spaccato dell'interno di un'abitazione
- Per la preistoria di Tremona: ricostruzione grafica di un'officina litica e fotografie di strumenti litici prodotti
- Alimentazione: restituzioni archeo-botaniche e inventario degli animali d'allevamento
- Accesso sul lato Nord-Ovest: fotografie e ricostruzioni grafiche
- Il castello: ricostruzione grafica dello spaccato della torre

- Panoramica Nord-Ovest e Nord-Est
- Crepaccio: foto e planimetria dell'interno con esempi di materiali recuperati
- Riparo sotto roccia: foto e ricostruzione grafica
- Tipo di coltivazioni dei terrazzi Nord-Ovest dell'insediamento.

Il coordinamento grafico

In ossequio alla sua politica di sviluppo (come già illustrato nel paragrafo riferito alla congruenza tra il presente progetto e le linee strategiche del Comune), e alle altre azioni promosse e in programma sul Monte San Giorgio, ossia il Museo dei fossili e l'Aula nella cava, la Città di Mendrisio in qualità di portatrice del progetto sostiene un coordinamento grafico delle varie azioni previste. Obiettivo è quello di proporre al visitatore un prodotto Monte San Giorgio coordinato e unitario dal punto di vista grafico. Con l'aiuto di un professionista la Città intende coordinare la comunicazione del Monte San Giorgio e dei suoi singoli prodotti verso l'esterno. Le spese preventivate e riferite alla grafica si suddividono principalmente in due tipi di lavori distinti: il primo riferito alla strategia di coordinamento grafico del Monte San Giorgio, il secondo riferito alla realizzazione di un concetto grafico specifico per il prodotto "Parco archeologico".

Le attrezzature del Parco archeologico

Presso il Parco archeologico è prevista la collocazione di qualche panca e di alcuni tavoli per le scolaresche così come la posa di una tettoia quale protezione dalle intemperie. Sono previsti gli allacciamenti all'acqua e alla corrente elettrica.

Materiale divulgativo e didattico

ARAM ha pubblicato nel 2008 un esaustivo studio sugli scavi e i ritrovamenti. Questo studio è rivolto a un pubblico di specialisti. Manca oggi una guida divulgativa che possa aiutare a capire storia, importanza e peculiarità di questo sito archeologico. Basilare è quindi la pubblicazione di una guida agile, scritta in modo discorsivo, che presenti il Parco archeologico nel suo insieme. Il progetto prevede pertanto la stampa di una piccola guida rivolta al visitatore così come la preparazione di materiale didattico dedicato alle scuole elementari e alle scuole medie. Sono altresì contemplati la realizzazione di un sito web del "Parco archeologico" e lo sviluppo di un'applicazione che funzioni sia su IOS (iPhone) che su Android e che preveda la possibilità di scaricare da internet le informazioni relative al Parco archeologico così come del materiale aggiuntivo quale ad esempio fotografie, testi o filmati video.

Visite guidate

Come anticipato all'inizio del capitolo, il Parco archeologico è un "museo all'aperto" ed accessibile gratuitamente a tutti gli interessati, sull'intero arco dell'anno. Non è pertanto previsto del personale presente in loco.

Per gli interessati e per le scolaresche, come già consuetudine, sarà data la possibilità di svolgere delle visite guidate. Le guide saranno formate dall'Associazione Ricerche Archeologiche del Mendrisiotto, mentre la gestione delle stesse sarà coordinata dall'Ente Turistico del Mendrisiotto e Basso Ceresio e dalla Fondazione Monte San Giorgio.

L'Antiquarium e i suoi contenuti

Considerati i reperti ritrovati a Tremona-Castello e il concetto del Parco archeologico, ovvero l'intrinseca complementarità delle strutture murarie e la natura circostante da un lato e dei reperti rinvenuti dall'altro, si giustifica la realizzazione dell'*Antiquarium*, ovvero di uno spazio espositivo dove poter esporre i reperti rinvenuti durante le campagne di scavo.

Il progetto di Antiquarium, contemplato nel concetto del "Parco archeologico e Antiquarium" è prospettato essere realizzato presso il sedime della Casa Comunale di Tremona. La destinazione dello spazio espositivo è definita nel PR. Il futuro spazio espositivo è previsto sul mappale n. 2 del Quartiere di Tremona, di proprietà della Città di Mendrisio. Il mappale n. 2 è inserito nel PR nella zona EP (Edifici pubblici).

L'Antiquarium presenterà i seguenti temi:

- Introduzione
- Il sito di Tremona-Castello nella preistoria e nella protostoria
- Il sito di Tremona-Castello e il territorio circostante dalla II.a età del Ferro alla tarda romanità
- Il Medioevo: introduzione
- La vita del villaggio: vita quotidiana
- La vita del villaggio: attività artigianali
- La vita del villaggio: la ricchezza, le armi, l'abbandono

Negli spazi dell'Antiquarium è prevista la creazione di un laboratorio per le scuole dove svolgere attività didattiche.

Al momento la Casa comunale ha una superficie di 324 m² in parte adibiti allo svolgimento dei servizi amministrativi rivolti all'utenza e in parte utilizzati per attività associative e patriziali. Da prime valutazioni la realizzazione dell'Antiquarium necessita di una superficie di 260 m².

Affluenza prevista

L'affluenza di visitatori che oggi giungono al Parco Archeologico si aggira attorno alle 4'000-5'000 persone all'anno (fonte: ARAM). La maggior parte dei visitatori è costituita da scolaresche che raggiungono Tremona utilizzando il mezzo pubblico. Durante i sabati, quando i volontari di ARAM sono sul posto per i lavori di scavo, a volte giungono dei visitatori il cui numero arriva a punte di 7-8 persone al giorno. Questi visitatori solitamente giungono con mezzi di trasporto privati.

Si può presumere che con un'opportuna informazione e divulgazione, una volta che esisteranno il Parco archeologico e l'Antiquarium, il numero di visitatori possa agevolmente raddoppiare e raggiungere l'affluenza del vecchio museo dei fossili di Meride che ammontava all'incirca a 10'000 persone all'anno (fonte: Ente turistico del Mendrisiotto e Basso Ceresio).

Si stima che il numero di visitatori, che giungeranno con il mezzo privato, non supererà durante i fine settimana, punte di 20 persone al giorno.

INVESTIMENTO

Per il momento la Città di Mendrisio si limita a presentare il preventivo delle spese di investimento circa la realizzazione del Parco archeologico.

L'investimento per la realizzazione del Parco archeologico è preventivato in **Fr. 340'000.--**. Per lo sviluppo e la realizzazione dei pannelli didattici e della segnaletica relativi all'itinerario didattico del Parco archeologico si prevede una spesa di Fr. 158'600.--. Per la realizzazione e la stampa di una guida e del materiale didattico rivolto alle scuole, per lo sviluppo e la realizzazione di un sito web e di un'applicazione per *smartphone* si ipotizza un investimento di Fr. 96'200.--.

Le attrezzature per il Parco archeologico sono stimate a Fr. 40'000.--. L'IVA (8%), sull'investimento globale, ammonta in totale a Fr. 23'600.--. Gli imprevisti sono valutati in Fr. 21'600.--.

Le singole spese sono elencate qui di seguito.

	Fr.
Strategia di coordinamento grafico "Messa in scena Monte San Giorgio"	9'200.--
Realizzazione concetto grafico "Parco archeologico" - Impaginazione pannelli	13'000.--
Realizzazione concetto grafico "Parco archeologico" - Impaginazione materiale stampato / materiale didattico)	5'800.--
Disegni di ricostruzione per 15 pannelli (percorso archeologico e arceo-botanico)	60'000.--
Materiale fotografico (offerto da ARAM)	0.--
Testi in italiano (offerti da ARAM) per 15 pannelli	0.--
Traduzione testi in tedesco (offerta da ARAM) per 15 pannelli	0.--
Traduzione testi in inglese (offerta da ARAM) per 15 pannelli	0.--
Traduzione testi in francese per 15 pannelli	10'000.--
Struttura metallica (materiale) per 15 pannelli (ca. 140 cm x 100 cm)	28'000.--
Stampa testi, illustrazioni e fotografie su pellicola resistente alle intemperie, anti UV, anti macchie (come da CD fornito dal committente) per 15 pannelli	6'300.--
Trasporto, posa e montaggio per 15 pannelli	11'300.--
2 Pannelli "gate di entrata" al Parco archeologico (ca. 200 cm x 100 cm)	8'000.--
Segnaletica direzionale nel bosco - 20 frecce (materiale, stampa, montaggio)	7'000.--
Totale pannelli didattici / segnaletica	158'600.--
Guida stampata (pieghevole)	40'000.--
Materiale didattico per scuole elementari e scuole medie (docente) + traduzioni	30'000.--
Realizzazione website semplice "Parco archeologico"	6'400.--
Contenuti website (testi)	3'000.--
Realizzazione App per <i>smartphone</i> (progettazione app statica, inserimento dati)	6'400.--
Sviluppo IT (IOS / Android) per applicazione <i>smartphone</i>	5'400.--
Istallazione di un'antenna wireless (presso gli scavi)	5'000.--
Totale materiale didattico	96'200.--

Panche / Tavoli (strutture fisse)	6'000.--
Tettoia	14'000.--
Acqua / Luce	20'000.--
Totale attrezzature Parco archeologico	40'000.--
Totale senza IVA	294'800.--
IVA (8%)	23'600.--
Imprevisti	21'600.--
Totale Parco archeologico IVA compresa	340'000.--

A favore dell'opera sono previsti i seguenti contributi:

- contributo di pubblica utilità da parte del Casinò compreso un eventuale sostegno da parte della Fondazione Promo di Fr. 140'000.--;
- sussidio cantonale legato alla politica regionale di Fr. 100'000.--.

Pertanto, l'investimento netto a carico della Città ammonta a **Fr. 100'000.--**.

COSTI DI GESTIONE CORRENTE

Si parte dal presupposto che il Parco archeologico sia sempre aperto, accessibile e visitabile individualmente su tutto l'arco dell'anno. Visite guidate saranno a pagamento e pertanto autofinanziate.

Per la conservazione del Parco archeologico è prevista una regolare manutenzione dei sentieri d'accesso agli scavi con sfalci annuali e interventi periodici o straordinari di assestamento del terreno. Le strutture murarie richiedono una regolare manutenzione conservativa. Altre voci contemplate nella gestione corrente concernono la sostituzione di pannelli didattici e se necessario dell'arredo, i costi legati al consumo di energia elettrica e dell'acqua così come eventuali ristampe di materiale didattico, aggiornamenti del sito web e dell'applicazione per *smartphone*.

I costi medi di gestione annua ammontano a **Fr. 34'500.--**.

Manutenzione sentieri	4'000.--
Manutenzione strutture murarie	10'000.--
Sostituzione pannelli e arredo	4'000.--
Acqua ed energia	1'000.--
Materiale didattico (ristampe, aggiornamenti sito web e App)	5'000.--
Interessi (4% su capitale medio investito)	2'000.--
Ammortamento (25% valore residuo)	12'500.--
Gestione corrente	38'500.--
Ricavi da vendita materiale didattico	4'000.--
Totale gestione corrente	34'500.--

Oggi la Città di Mendrisio prende già a carico delle spese per la manutenzione del sito archeologico valutabili in poco meno di Fr. 10'000.--. Pertanto, la maggiore spesa per la Città di Mendrisio ammonterebbe a **Fr. 24'500.--**.

COORDINAMENTO E GESTIONE DEL PARCO ARCHEOLOGICO

Il coordinamento e la gestione del Parco archeologico sono garantiti dalla Città di Mendrisio. Per quanto attiene il futuro Antiquarium la Città valuterà possibili sinergie con il Museo dei fossili a Meride, con la Fondazione Monte San Giorgio e altre forze attive sulla Montagna.

TEMPISTICA PER LA REALIZZAZIONE

Si stima che la variante di piano regolatore, atta al consolidamento pianificatorio del Parco archeologico, sia cresciuta in giudicato entro il 1° trimestre del 2014.

Nel caso in cui l'On.do Consiglio Comunale approvasse il presente Messaggio Municipale per la richiesta del credito per la realizzazione del Parco archeologico, l'attuazione dello stesso richiederà una durata di sei mesi. Si presuppone che l'apertura e l'inaugurazione potranno avvenire in concomitanza con l'avvio del nuovo anno scolastico, ovvero a settembre 2014.

CONCLUSIONI

In sintesi, il progetto di realizzazione del Parco archeologico e dell'Antiquarium ha i seguenti scopi basilari:

- La conservazione e la valorizzazione del patrimonio archeologico, dell'area di Tremona-Castello, mediante la realizzazione in una prima tappa del Parco archeologico e in una seconda tappa l'esposizione al pubblico presso l'Antiquarium degli oggetti rinvenuti.
- La salvaguardia e la conservazione dell'intero paesaggio della collina con le peculiarità che lo caratterizzano.
- L'individuazione di nuove dinamiche di carattere turistico, culturale e didattico che possano dare un contributo alla realtà locale.
- La promozione delle risorse dell'area ticinese ed in particolare del Mendrisiotto (Monte Generoso, Monte San Giorgio, Gole del Parco della Breggia) per incentivare il coordinamento dell'offerta culturale.
- L'apporto per una maggiore divulgazione del patrimonio archeologico del Ticino.
- Il contributo alla creazione di una rete di siti che documentino la storia più antica del territorio.

Richiamando la visione e le linee strategiche di sviluppo della Città, valorizzando il dinamismo e sostenendo attivamente, con questo messaggio, la messa in valore di quelle che sono le nostre origini e che costituisce un punto di forza per ogni Comunità, possiamo senz'altro fregiarci dell'appellativo di COMUNE ATTENTO ALLA CULTURA E UNITO PER IL TURISMO.

Considerato il carattere eccezionale della proposta e della sua funzione strategica per lo sviluppo del Monte San Giorgio e per l'intera regione del Mendrisiotto, si confida pertanto nell'approvazione di codesto onorando Consiglio.

Il Municipio e la Cancelleria comunale sono a disposizione per ogni complemento d'informazione che potrà occorrere in sede di esame e discussione.

Nel mentre vi proponiamo, Signori Presidente e Consiglieri, di

risolvere

- 1. È approvato il progetto e il preventivo di spesa concernente la realizzazione – prima tappa del progetto “Parco archeologico e Antiquarium” per la creazione del Parco archeologico.**
- 2. Al Municipio è concesso un credito di Fr. 340'000.-- per il relativo finanziamento.**
- 3. La spesa sarà registrata nel Conto investimenti – Voce no. 589 “Altre uscite da attivare”.**
- 4. Eventuali contributi in favore dell’opera andranno in diminuzione dell’investimento.**
- 5. Il credito è da utilizzare entro il 31 dicembre 2015.**

Il Messaggio è demandato all’esame della Commissione delle Opere Pubbliche.

Con osservanza.

Per il Municipio

Lic. oec. HSG Carlo Croci
Sindaco

Lic. rer. pol. Massimo Demenga
Segretario

Allegati: fotografie e immagini