

Successivamente, l'attenzione si sposta sul sito archeologico di Villa Adriana, in particolare sulla Sala dei Filosofi. Per questo spazio viene proposto un allestimento che, pur rispettando lo stato attuale del luogo, cerca di integrarsi armoniosamente con le caratteristiche architettoniche e storiche del sito. Si cerca di mettere in luce come il design possa dialogare con il contesto, enfatizzando l'importanza di un approccio che consideri non solo l'estetica ma anche il valore simbolico e culturale dell'area.

Infine, la tesi si conclude con la presentazione di un progetto realizzato per il Piranesi Prix de Rome. Questo progetto prevede la creazione di un padiglione termale espositivo, un intervento paesaggistico volto a riqualificare l'area e la valorizzazione dei reperti archeologici ritrovati. Inoltre, viene prevista l'organizzazione di un fashion show, che rappresenta un interessante incontro tra tradizione e modernità. Questo evento, inserito nel contesto del sito archeologico, vuole esprimere il dialogo tra passato e presente, sottolineando come il design e la moda possano interagire con la storia in modo innovativo e significativo.

Ricostruire e Raccontare:

II ruolo dell'Exhibit Design nella narrazione dell'antico

Lorenza Giusa Giada Da Ronch

Politecnico di Torino DAD Dipartimento di Architettura e Design Corso di studi in Design e Comunicazione A.A. 2023/2024 - sessione Settembre 2024

Relatore Prof. Pier Federico Caliari Correlatori: PhD Greta Allegretti, Phd Amath Luca Diatta

Ricostruire e Raccontare:

Il ruolo dell'Exhibit Design nella narrazione dell'antico

Lorenza Giusa

Giada Da Ronch

The thesis explores the role of Exhibit Design within the context of cultural heritage, with the aim of analyzing how exhibitions can contribute to the enhancement of historical heritage. The study begins with an analysis of the origins of exhibits and museography, tracing the main evolutionary milestones that have shaped the history of museum displays, from the earliest forms of exhibition to the most recent innovations, both from a technological and conceptual perspective. The objective is to understand how the way cultural heritage is presented has changed over time, influenced by new techniques and more interactive and immersive approaches.

Subsequently, the focus shifts to the archaeological site of Villa Adriana, in particular on the Sala dei Filosofi. For this space, a display is proposed that, while respecting the current state of the location, seeks to harmoniously integrate with the architectural and historical features of the site. The aim is to highlight how design can interact with the context, emphasizing the importance of an approach that considers not only the aesthetics but also the symbolic and cultural value of the area.

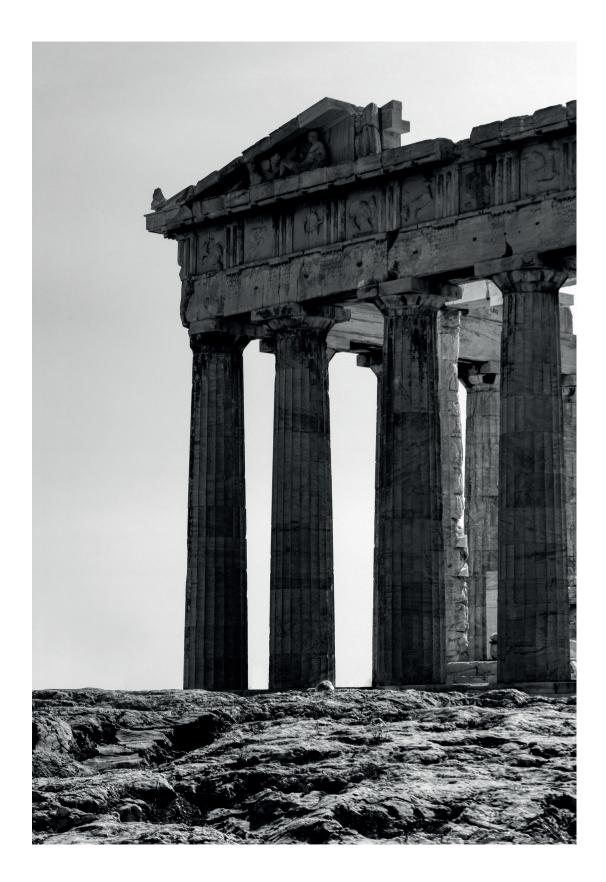
Finally, the thesis concludes with the presentation of a project developed for the Piranesi Prix de Rome. This project includes the creation of an exhibition thermal pavilion, a landscaping intervention aimed at revitalizing the area, and the enhancement of the archaeological finds discovered on site. Furthermore, the organization of a fashion show is envisioned, representing an interesting meeting point between tradition and modernity. This event, set in the context of the archaeological site, seeks to express the dialogue between past and present, highlighting how design and fashion can interact with history in an innovative and meaningful way.



La tesi esplora il ruolo dell'Exhibit Design all'interno del contesto dell'heritage culturale, con l'obiettivo di analizzare come l'esposizione possa contribuire alla valorizzazione del patrimonio storico. Il percorso inizia con un'analisi delle origini dell'exhibit e della museografia, ripercorrendo le principali tappe evolutive che hanno segnato la storia degli allestimenti museali, dalle prime forme di esposizione fino alle innovazioni più recenti, sia dal punto di vista tecnologico che concettuale. L'obiettivo è quello di comprendere come il modo di presentare il patrimonio culturale sia cambiato nel tempo, influenzato da nuove tecniche e approcci più interattivi e immersivi.

Successivamente, l'attenzione si sposta sul sito archeologico di Villa Adriana, in particolare sulla Sala dei Filosofi. Per questo spazio viene proposto un allestimento che, pur rispettando lo stato attuale del luogo, cerca di integrarsi armoniosamente con le caratteristiche architettoniche e storiche del sito. Si cerca di mettere in luce come il design possa dialogare con il contesto, enfatizzando l'importanza di un approccio che consideri non solo l'estetica ma anche il valore simbolico e culturale dell'area.

Infine, la tesi si conclude con la presentazione di un progetto realizzato per il Piranesi Prix de Rome. Questo progetto prevede la creazione di un padiglione termale espositivo, un intervento paesaggistico volto a riqualificare l'area e la valorizzazione dei reperti archeologici ritrovati. Inoltre, viene prevista l'organizzazione di un fashion show, che rappresenta un interessante incontro tra tradizione e modernità. Questo evento, inserito nel contesto del sito archeologico, vuole esprimere il dialogo tra passato e presente, sottolineando come il design e la moda possano interagire con la storia in modo innovativo e significativo.





7 Introduzione

9 Exhibit Design: dalle origini alle nuove frontiere

Introduzione all' exhibit design

Dalle case private ai "musei universali"

Prime forme espositive

Nuove configurazioni architettoniche

Approfondimento Altes Museum

Musei universali

Il caso italiano

Nuove esigenze e vecchi dibattiti

Il modello italiano tra gli anni Cinquanta e Sessanta

Approfondimento Museo Nazionale di arte romana di Merida

Nuovi paradigmi

Nuove tecnologie: Esposizioni Virtuali e Patrimonio Culturale Digitale

Approfondimento MAV

51 **Design per il patrimonio**

Exhibit design nell'archeologia

Il fascino delle rovine

Restauro e ricostruzione: preservare il patrimonio

Ricostruzione virtuale: tecnologie digitali per il patrimonio

Approfondimento Studio e ricostruzione del Tempio G a Selinunte

Approfondimento Museo d'Arte Fondazione Luigi Rovati

Villa Adriana

Introduzione a Villa Adriana

Area di progetto: Sala dei Filosofi

Progetto di allestimento

Approfondimento New Acropolis Museum

Approfondimento Memoriale Brion

105 Piranesi Prix de Rome

Bando di progetto Intervento paesaggistico Padiglione termale espositivo Fashion and Heritage Stone Display

157 **Conclusioni**

Introduzione

Questa tesi si propone di indagare il rapporto sinergico tra Exhibit Design e Patrimonio Culturale, ponendo in evidenza come queste due discipline possano collaborare in modo efficace per la valorizzazione e la fruizione del patrimonio storico e archeologico.

L'Exhibit Design, infatti, non si limita alla semplice progettazione degli spazi espositivi, ma può diventare uno strumento strategico per trasformare la presentazione dei beni culturali, rendendoli più accessibili, coinvolgenti e significativi per il pubblico contemporaneo.

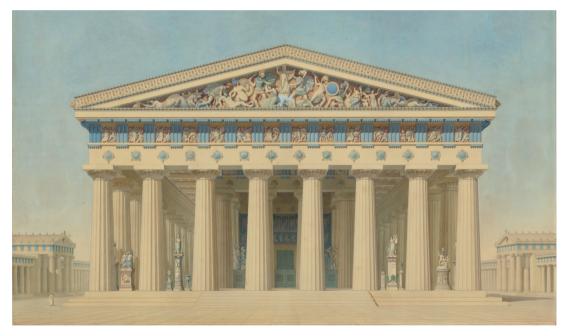
L'obiettivo principale di questa ricerca è fornire una comprensione approfondita delle modalità con cui l'Exhibit Design può essere utilizzato per migliorare l'esperienza museale. In questo senso, la tesi esplora l'utilizzo di tecnologie innovative, come la realtà aumentata e virtuale, nonché tecniche narrative e scenografiche per offrire un'esperienza multisensoriale e profondamente educativa. Queste esperienze permettono non solo di comprendere il significato storico dei reperti, ma anche di creare una connessione emozionale con essi, rendendo la visita al museo o al sito archeologico un'esperienza trasformativa.

La metodologia adottata combina una ricerca teorica approfondita, che include lo studio delle principali teorie e pratiche di Exhibit Design e museografia, con l'analisi di casi studio particolarmente significativi. Tra questi, si prenderanno in esame alcuni dei più importanti musei e siti archeologici a livello internazionale che hanno saputo integrare l'Exhibit Design come strumento di valorizzazione del proprio patrimonio culturale.

Accanto alla ricerca teorica, è prevista anche un'applicazione pratica attraverso lo sviluppo di progetti ideali, pensati per valorizzare specifici contesti storici e archeologici. Tali progetti saranno supportati da una serie di sopralluoghi in musei e siti archeologici, da lezioni teoriche mirate e da un tirocinio pratico svolto presso istituzioni culturali. Il percorso culminerà nella partecipazione al prestigioso concorso Piranesi Prix de Rome 2024, un'importante competizione internazionale dedicata all'architettura e al design per il patrimonio culturale.

Questa esperienza offrirà l'opportunità di mettere in pratica le conoscenze acquisite durante il percorso di studi, confrontandosi con professionisti del settore e con progetti di alto livello.





Giovanni Battista Piranesi, II Pecile di Villa Adriana 1748 – 78. Incisione

Jacques Ignace Hittorff
Tempio T a Selinunte (Sicilia), prospetto restaurato
della facciata principale, prima del 1859
Museo d'Orsay

Exhibit Design: dalle origini alle nuove frontiere

Introduzione all'Exhibit Design

L'Exhibit Design può essere inteso come una disciplina che si occupa della progettazione e realizzazione degli spazi e delle installazioni per la presentazione e la visualizzazione di contenuti all'interno di musei, gallerie, esposizioni e altri ambienti pubblici. Tale disciplina integra elementi che spaziano in differenti campi e includono: la progettazione spaziale, elementi visivi e grafici, necessità illuminotecniche e tecnologiche, aspetti comunicativi e, inoltre, viene tenuta in conto l'esperienza del visitatore e temi di accessibilità e usabilità. Lo scopo è quindi quello di creare ambienti coinvolgenti e informativi che facilitano l'interazione del pubblico con le opere e le informazioni esposte.

Focalizzando l'attenzione su quello che è l'Exhibit Design per i beni culturali, è evidente come alcuni di questi ambiti progettuali, comprese le scelte curatoriali e le modalità espositive, abbiano subito notevoli cambiamenti nel corso degli anni; i valori e le idee che influenzano questi aspetti si sono evoluti riflettendo le trasformazioni culturali, politiche e sociali di ciascuna epoca.

Sebbene oggi esista una certa coerenza ideologica, il dibattito su questi aspetti rimane attivo.

Le condizioni che alimentano l'attuale fervore negli studi sul patrimonio culturale sono profondamente diverse da quelle del passato. La visione moderna dell'archeologia si concentrava principalmente sulla costruzione di narrazioni identitarie e sulla connessione con modelli culturali, civici, e artistici. Oggi, invece, tale disciplina è strettamente legata al tema della valorizzazione. Il rapporto dell'archeologia con sé stessa, ovvero con l'architettura antica e con la società contemporanea, rappresentata dall'architettura moderna, è stato ripetutamente oggetto di un *progetto moderno*, inteso come un'idea di archeologia modellata sulle politiche culturali del proprio tempo. Risulta quindi che il progetto archeologico attuale sia molto diverso da quello *classico* del XIX e XX secolo.

Progettare per il patrimonio richiede un pensiero articolato su due fronti: da un lato, l'interpretazione del passato e, dall'altro, l'attenzione a come presentare e preservare al meglio la memoria storica.

In questo contesto, l'architettura per l'archeologia assume una funzione

interpretativa finalizzata a svelare il significato culturale dell'antico, racchiuso nella forma in cui viene presentato museograficamente.¹

Dalle case private ai "musei universali"

Prime forme espositive

Il legame tra archeologia e musei affonda le sue radici nei secoli dei viaggi e nelle scoperte. A partire dal quattrocento-cinquecento gli architetti, insieme ad artisti e ad archeologi, assumono un ruolo cruciale intraprendendo l'esplorazione del passato con l'obiettivo di restituire una visione della sua dimensione culturale e antropologica. Questi sono i pionieri moderni che esplorano i resti dell'antichità; dai territori del sud Italia, chiamati "Grecia che si trova alle porte di Roma", fino alla penisola ellenica e al Vicino Oriente. Le vedute che corredano i resoconti e i diari di viaggio, pubblicati tra la fine del settecento e gran parte dell'ottocento, svelano la lunga storia di declino fisico dei monumenti abbandonati. Gli scritti restituiscono l'aspetto antropologico di architetture e paesaggi che, nel corso dei secoli, sono stati abitati e trasformati dalle popolazioni che vi si sono insediate, mantenendo una connessione viva con le rovine. Tra gli autori più noti troviamo nomi quali Filippo Brunelleschi, Leon Battista Alberti, Andrea Palladio e Giovanni Battista Piranesi. Con il loro squardo analitico, attraverso rilievi e disegni, ricostruiscono ipotesi sugli assetti originari delle strutture.² La passione per l'antico, capace di trasmettere valori eterni, d'altronde, è insita nell'essere umano; come afferma Johann Wolfgang Goethe:

« Quando ci poniamo di fronte all'antichità e la contempliamo con serietà nell'intento di formarci su di essa, abbiamo il senso come di essere solo allora diventati veramente uomini».³

Il collezionismo, nato durante il Rinascimento, è strettamente legato alla passione per l'antico e porta dunque l'archeologia a servire il mercato dell'epoca. I siti archeologici diventano miniere da cui estrarre reperti e tesori d'arte destinati ad abbellire le dimore dei ricchi e ad esaltare il prestigio dei collezionisti. È quindi possibile affermare che la tipologia del museo setteottocentesco trova la sua origine proprio nelle case private.⁴

Gli spazi architettonici che li incorniciano sono intesi come ambienti conformati nelle dimensioni, nelle forme e nei decori al gusto antico rendendoli così consoni al prestigio della collezione e della figura del collezionista.⁵



a sinistra: Un'illustrazione della "Camera Sepolcrale" nella casa di Sir John Soane, vista dalla testa del sarcofago, 8 settembre 1825

in basso: Raccolta antiquaria nel cortile del palazzo Della Valle, Roma







Dalla fine del cinquecento, agli studioli, ai cortili e alle sale private si somma il concetto di galleria per esposizioni. Una delle sue prime realizzazioni è quella della Galleria degli Antichi di Sabbioneta progettata da Vincenzo Scamozzi tra il 1583 e il 1590. Questo edificio fu realizzato specificatamente per ospitare la collezione di statue romane, reperti archeologici e armature di Vespasiano Gonzaga. La Galleria degli Antichi rappresenta quindi un vero e proprio prototipo architettonico per le gallerie di esposizione.

Più ancora che la stanza, lo studiolo o la sala, la galleria è concepita come uno spazio collettivo e celebrativo in cui l'atto della messa in mostra si coniuga con ricevimenti ed eventi pubblici legati al ruolo sociale del proprietario del palazzo (salendo dunque su un gradino sociale più elevato dei casi precedenti) e al suo esporsi alla dimensione pubblica più che a quella privata. La dimensione degli spazi, l'entità delle collezioni e la ripetitività degli elementi dell'allestimento suggeriscono assetti architettonici e tipologici di spazi e strutture espositive che aprono al tema del museo come spazio collettivo.



nella pagina precedente, in alto: La Galleria di rarità naturali e artificiali di Vincent Levinus a Haarlem, da Levin, Wondertooneel der Natuur, 1706-1715

in basso: Il museo di Ferrante Imperato, Napoli, da F. Imperato, Historia naturale, 1599

a sinistra: Vincenzo Scamozzi, Galleria degli Antichi, Sabbioneta, 1583 -1590,

nella pagina successiva, in alto: David Teniers il Giovane, La Galleria dell'Arciduca Leopoldo a Bruxelles, 1652, Vienna, Kunsthistorisches Museum

in basso: Pannini, Giovanni Paolo, Interno di una Pinacoteca con la collezione del cardinale Silvio Valenti Gonzaga , 1740





Nuove configurazioni architettoniche

Tra il seicento e il primo settecento, nelle gallerie di pittura, l'allestimento assume una dimensione particolare in relazione all'architettura. I quadri sono disposti su tutte le pareti e vengono collocati in modo tale da formare un mosaico decorativo. In questo contesto, la composizione generale prevale sulla singola opera d'arte che diventa parte integrante della decorazione dello spazio architettonico contribuendo a un'armonia complessiva più che alla valorizzazione isolata di ciascun pezzo. La tipologia della galleria rappresenta, dal punto di vista dell'architettura, un momento di cerniera tra i primi spazi in cui il collezionismo privato si era messo in mostra (studioli, cabinet e sale) e il sistema di spazi che si andranno a consolidare, alla fine del settecento, con la tipologia architettonica del museo pubblico.

Dalla seconda metà del secolo, assistiamo all'affermarsi dei grandi temi dell'architettura dei luoghi di pubblica utilità che partecipano alla costruzione e all'abbellimento della città.

Alla vigilia dell'apertura del museo del Louvre, nel 1793, le questioni riguardanti l'architettura del museo sono affrontate con ampiezza, in Francia e anche oltre i suoi confini. In quegli anni, infatti, vengono anche costruiti il Museum Fridericianum a Kassel (Simon Louis Du Ry, 1769-1779), il Museo Pio Clementino a Roma (Michelangelo Simonetti e Giuseppe Camporesi, 1773-1780) e il British Museum di Londra. La domus classica e il palazzo rinascimentale e barocco si qualificano, grazie al loro status di forme storiche di riferimento, quali naturali contenitori degli spazi deputati all'esposizione. Sulla base di ciò, è evidente come i primi musei si rifanno a loro nella figurazione architettonica complessiva. I progetti della seconda metà del settecento, quasi sempre ideali e paradigmatici, si strutturano in sequenze di sale organizzate in impianti quadrilateri al cui centro appare quasi sempre uno spazio di forma circolare: una rotonda.⁶

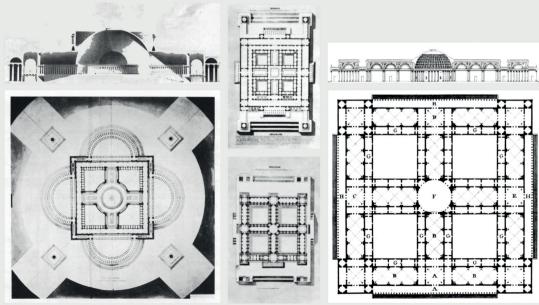
L'assetto planimetrico, un quadrilatero con sale e gallerie attorno a una rotonda centrale servita da quattro crociere, è stato spesso replicato e adattato alle diverse situazioni contestuali con variazioni più o meno marcate nell'impianto. Un esempio di ciò è la Gliptoteca di Monaco di Baviera progettata da Leo von Klenze tra il 1816 e il 1830 su richiesta del re Ludovico I. Lo scopo primario di tale edificio è quello di diventare un luogo di educazione spirituale per il popolo e di attestazione del primato dell'arte classica sul processo di sviluppo positivo della civiltà mitteleuropea. Contribuisce inoltre a definire il carattere classicheggiante della Königsplatz, una piazza ispirata all'antica Grecia, in cui si ergono altri edifici pubblici che riflettono la triade stilistica classica. Alla Gliptoteca in stile ionico si sommano la nuova porta della città in stile dorico e il museo delle antichità in stile corinzio.

in basso:

Mostra dei prodotti dell'industria francese, nel cortile del Louvre, 1801.

Progetti di musei ideali. A sinistra: É.-L. Boullée, Progetto per un museo, da Architecture, essai sur l'art, 1783, sezione e pianta; al centro: G. de Gisors, Progetto di museo, Prix de Rome, École des Beaux-Arts, Paris, 1778-1779 e J.F. Delannoy, Progetto di museo, Prix de Rome, École des Beaux-Arts, Paris, 1778-1779; a destra: N.-L. Durand, Museo, sezione e pianta, da Précis des leçons d'architecture, 1805.





Klenze realizza un museo in armonia con le opere della collezione, applicando una concezione estetica che prevede l'esposizione delle sculture in ambienti architettonici progettati per garantirne una presentazione ottimale e per coinvolgere direttamente l'attenzione e l'emozione del visitatore. Ogni sala è decorata appositamente per le opere esposte, con pavimenti in marmo di vari colori e diversi motivi geometrici.

Le volte delle sale sono adornate nello stile dell'epoca delle sculture in mostra, mentre le pareti sono rivestite con stucchi di marmo di colori differenti. Le decorazioni, purtroppo, andranno perdute a seguito della distruzione dell'edificio dovuta alla seconda guerra mondiale e all'intervento ricostruttivo ad opera di Josef Wiedemann che conferirà alle sale un aspetto semplice e austero.

in basso: Eduard Gaertner, Il cortile del tempio egizio nel Neues Museum di Berlino, 1850, acquerello su grafite.







Karl Friedrich Schinkel, disegno per il Palazzo Reale sull'Acropoli di Atene (1834). Das neue Hellas, München 1999

Leo Von Klenze, sala di Egina, Glyptothek, Monaco, 1830





Leo von Klenze, Ansicht der Walhalla bei Donaustauf, 1836, The Hermitage Museum, San Pietroburgo

Friedrich August Stüler, scala principale, Neues Museum, 1850 circa, Fonte: Berlino e i suoi tesori d'arte, Payne Lipsia e Dresda.

Altes Museum, Berlino, 1830 **Karl Friedrich Schinkel**

Karl Emmanuel Conrad, La Rotonda del Museo Altes, 1834, Acquerello su carta

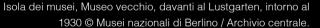


Il museo che Karl Friedrich Schinkel costruì tra il 1823 e il 1830 sull'isola della Sprea a Berlino rappresenta una perfetta incarnazione dell'ideologia del tempo.

Inserito nel cuore della capitale, il museo si affaccia sulla piazza di fronte al palazzo reale e con un grandioso portico, lungo 84 metri e composto da 18 colonne ioniche alte 12 metri, rimanda chiaramente alla *stoà* greca o al fianco di un tempio periptero.

All'interno, un sistema di sale e gallerie disposte attorno a una rotonda centrale, che funge da punto di riferimento per i percorsi di visita, organizza l'esposizione: al piano terra sono esposte le sculture antiche, mentre al piano superiore si trova la pinacoteca. Le sale delle antichità, quasi prive di decorazioni, seguono una ripetitiva sequenza architettonica di colonne in porfido rosso e finestre, in linea con l'idea di Waagen che punta a valorizzare al meglio le qualità estetiche delle opere e permettere raggruppamenti tematici. A differenza di Klenze, Schinkel non aveva un quadro completo delle opere da esporre al momento della progettazione, il che spiega la semplificazione e standardizzazione degli spazi interni.

La rotonda centrale, ispirata al Pantheon romano, è l'unico spazio fortemente caratterizzato, destinato a ospitare le sculture più significative della collezione. Le dimensioni della rotonda, con un diametro di 21 metri e un'altezza di 22,5 metri, corrispondono circa alla metà di quelle del Pantheon.





L'allestimento generale del museo non era pensato per specialisti, ma per un pubblico più ampio e aveva l'ambizione di diventare uno strumento di elevazione spirituale e formazione culturale.

Per Schinkel, il museo doveva istigare nel visitatore un atteggiamento di contemplazione religiosa verso l'arte.

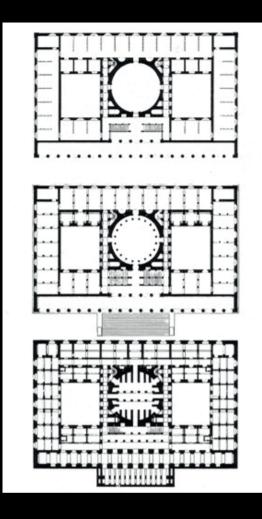
Il passaggio dall'Altes Museum di Schinkel al Neues Museum di Friedrich August Stüler (1843-1855) segnala una transizione dall'idea di museo come espressione di erudizione antiquaria e artistica a quella di strumento statale per definire i canoni culturali della nuova borghesia. In quest'ultimo caso, alla pura contemplazione, si sostituisce la pedagogia della storia e l'educazione all'arte.

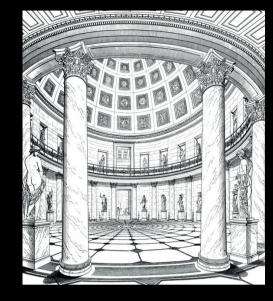
Il Neues Museum, esternamente meno eloquente, si dispiega internamente con una complessità architettonica legata ai temi rappresentati. La pianta rettangolare contiene due corti (Greca ed Egizia) e al centro il corpo d'ingresso. Al primo piano si trova una delle più grandi collezioni di repliche dell'epoca, con circa mille copie in gesso di sculture, disposte in ordine cronologico per illustrare l'evoluzione dell'arte occidentale. Questa impostazione, storicista ed evolutiva, giustifica l'uso delle copie: un approccio che prenderà piede nei musei della seconda metà del secolo, contribuendo a una nuova visione dell'insegnamento della storia dell'arte. La museografia del Neues Museum, coerente a tutte le scale del progetto, tuttavia, presenta una rigidità formale nelle soluzioni architettoniche e museografiche. Già pochi anni dopo l'apertura, l'espansione delle collezioni e i nuovi approcci alla storia dell'arte hanno messo in crisi il museo, poiché la stretta aderenza tra architettura e decorazioni pittoriche alle collezioni esistenti al momento del progetto si rivelò insostenibile con i successivi riallestimenti.9

nella pagina successiva, in alto a destra: disegni dell'architetto della Rotonda e della vista dalla scalinata

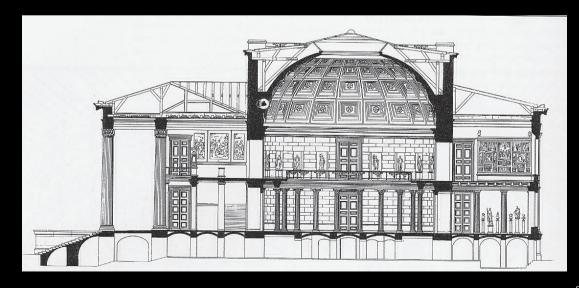
in alto a sinistra: planimetrie originali

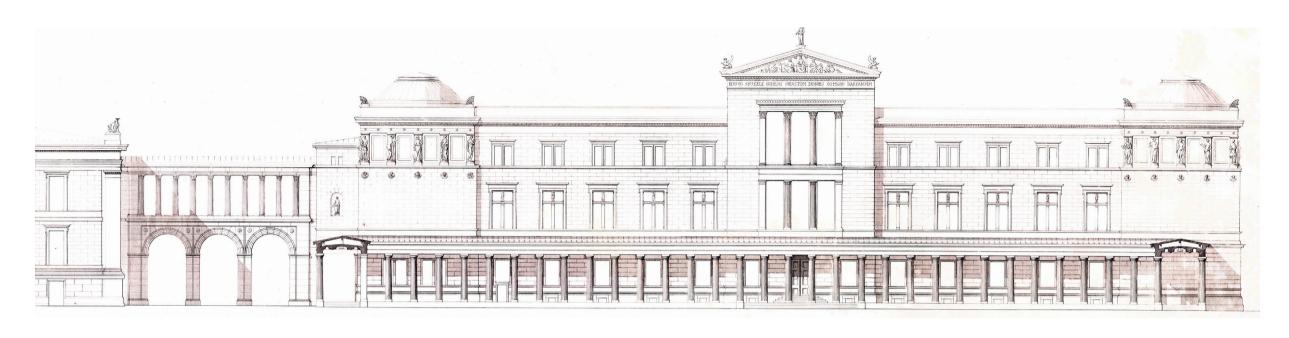
in basso: sezione

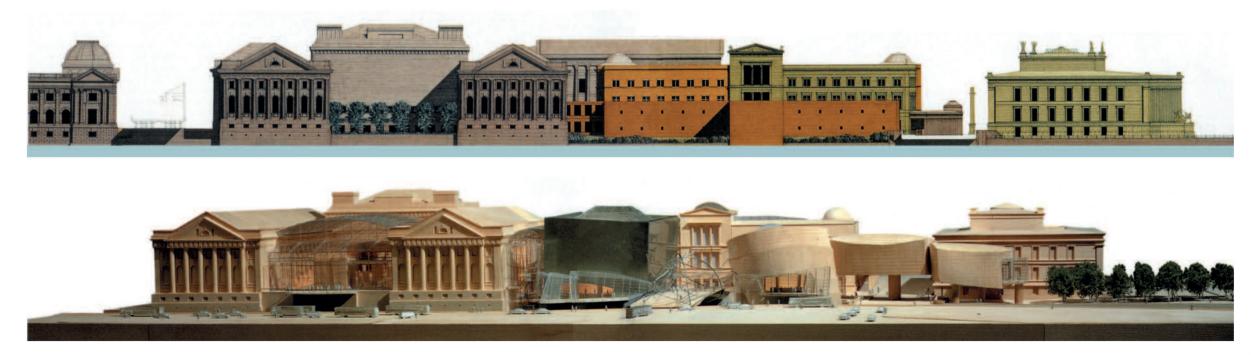












nella pagina precedente, in alto: Friedrich August Stüler, Neues Museum, Berlino, 1843-1855, prospetto est

in basso: concorso per il Neues Museum e completamento della Museumsinsel, 1993, con i progetti di Giorgio Grassi e Frank Gehry

Musei universali

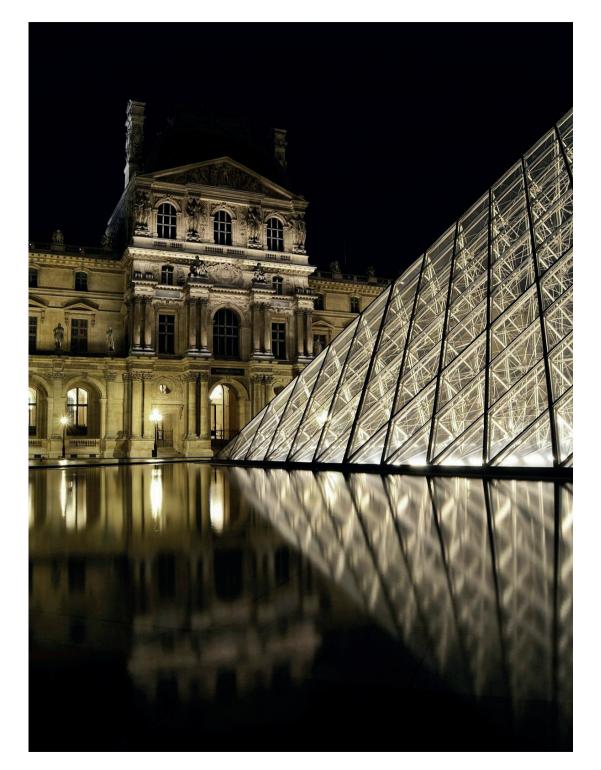
Nell'ottocento i musei si diffondono in tutta Europa, fino a rappresentare, verso la metà del secolo, un ornamento indispensabile di ogni città rispettabile. I musei rappresentano un simbolo di prestigio per la città borghese e fungono da monumenti e spazi urbani ben definiti sia nel progetto architettonico che negli apparati decorativi e iconografici.

L'organizzazione di un museo si basa, come discusso nel paragrafo precedente, su combinazioni di spazi come sale, gallerie e rotonde, disposti intorno a vestiboli e scaloni, seguendo i principi consolidati della composizione architettonica e formalizzati in trattati e manuali dell'epoca.

Inoltre, la nascita del museo moderno si basa sull'idea che tutti, indipendentemente dal censo o classe sociale, abbiano il diritto di ammirare i capolavori dell'arte, in linea con i principi della Rivoluzione Francese.

Questo porta alla creazione dei primi musei pubblici e alla democratizzazione della cultura. Di conseguenza, cresce la consapevolezza dell'importanza dei musei come luoghi di raccolta ed esposizione che promuovono l'educazione e la conoscenza delle scienze e delle arti. Il museo si mette al servizio della politica, contribuendo allo sviluppo degli stati-nazione, dove diventa cruciale la ricerca di un'identità nazionale unitaria.¹⁰

Si assiste così a un cambiamento nel modo di percepire l'antichità, che non è più solo interesse di studiosi, aristocratici e collezionisti, ma diventa una questione di identificazione culturale, civica e artistica, e soprattutto di narrazione identitaria.



Museo del Louvre, Parigi

La classicità greco-ellenistica-romana, considerata l'ideale assoluto di bellezza e portatrice di valori eterni, diventa il principale riferimento per creare un legame tra passato, presente e futuro. I musei si trasformano quindi in strumenti di potere, luoghi dove i reperti diventano simboli nazionali, giustificando così la supremazia culturale e il colonialismo politico delle missioni archeologiche.

Per la Francia rivoluzionaria e napoleonica, Roma è l'archetipo di riferimento; per Germania e Gran Bretagna, lo sono la Grecia di Pericle e quella ellenistica. Non solo le opere, ma anche gli spazi in cui dipinti, sculture, arredi e decorazioni sono esposti devono creare un'unità concettuale ricreando architettonicamente modi e stili di epoche passate nelle sale e nelle gallerie dei nuovi musei, e nei palazzi già esistenti trasformati in musei. Nell'architettura classica del museo pubblico, le condizioni per visualizzare la storia e le identità nazionali e locali vengono realizzate attraverso un paesaggio interiore che riflette e rappresenta i nuovi valori disciplinari ed estetico-culturali delle opere d'arte, della scienza e della natura, conformi alle ideologie e ai modelli sociali dell'età contemporanea.

In questo contesto nasce il *museo universale*, un luogo di esposizione che permette ai visitatori, pur rimanendo nelle grandi città europee, di compiere un viaggio metaforico attraverso la storia e le origini del mondo. L'obiettivo è quello di creare un'unità sociale e culturale nazionale, utilizzando reperti e ritrovamenti per rafforzare l'identità e il potere politico.

Si ritiene che i musei offrano una visione superiore dei reperti archeologici rispetto al loro contesto originale, rendendoli più accessibili e pedagogicamente efficaci. Come accennato poc'anzi, lo stile neoclassico, dominante nell'architettura museale, è considerato ideale per esprimere le ideologie nazionali, trasformando elementi della classicità in simboli decorativi per edifici pubblici e musei. Questi ultimi diventano luoghi atemporali, dove il passato viene selezionato e riformulato secondo le politiche culturali delle nazioni.

Musei come il Louvre e il British Museum continuano a rappresentare oggi l'essenza di una cultura universalistica, dove la totalità del mondo viene esposta in un singolo luogo.¹¹



a sinistra: La Galleria Duveen, riaperta nel 1962. British Museum, Londra

in basso: Dettaglio ricostruzione del frontone ovest del tempio di Egina nell'allestimento attuale della Gliptoteca, Monaco di Baviera





a sinistra: BBPR, Allestimento della Pietà Rondanini, Restauro del Castello Sforzesco di Milano, 1956-63

in basso: Carlo Scarpa, allestimento museale a Palazzo Abatellis, Palermo, 1954



Il caso italiano

Nuove esigenze e vecchi dibattiti

Nel corso dell'ottocento e del novecento, l'interesse dell'Italia per la museografia, sia teorica che progettuale, diminuisce e i musei non sono più una priorità per la pubblica amministrazione.

Solo durante il regime fascista si vede un ritorno alla progettazione di musei celebrativi utilizzando il *modello italiano* che prevede il riallestimento di spazi monumentali già esistenti.

Dopo la Seconda Guerra Mondiale, la Ricostruzione ha posto il problema dei monumenti e dei centri storici distrutti dai bombardamenti al centro del dibattito sul rapporto tra antico e nuovo. A seguito dei danni causati dal conflitto, si verifica un cambiamento radicale nel campo museale alimentato da un rinnovato confronto con il panorama internazionale che era stato limitato durante il regime fascista.

In questo periodo, emergono nuovi indirizzi museologici per rispondere alle esigenze moderne: diventa fondamentale progettare spazi capaci di accogliere ed esporre opere d'arte che in passato erano state nascoste con il fine di renderle accessibili a un pubblico più vasto e promuovendo la democratizzazione della cultura. L'obiettivo diventa la creazione di musei contemporanei orientati a servire un pubblico di massa, ora riconosciuto come il destinatario principale.

La cultura architettonica europea si trovava divisa tra due istanze opposte: da una parte, la modernità promossa dalla Carta di Atene del CIAM (1933), e dall'altra, la necessità di ricostruzione e restauro, come sottolinea la Carta di Atene del 1931. In Italia, il dibattito era particolarmente acceso e le posizioni molto radicali: al timore del falso si contrapponeva il desiderio di ricostruire l'unità percettiva del paesaggio architettonico.

È in questo contesto che Carlo Scarpa avvia, nel 1945, l'intervento museale alla Galleria dell'Accademia di Venezia, un'opera che marca l'inizio di una nuova teoria museale.

Per quanto riguarda il linguaggio appropriato da utilizzare negli interventi architettonici e nella progettazione delle esposizioni, si stabilisce una raccomandazione per un raffinato senso estetico e neutralità. Si affronta anche il problema del cromatismo dei fondali delle opere esposte che si raccorda al periodo storico a cui appartenevano.

Già negli anni Cinquanta, viene introdotto il tema della combinazione tra illuminazione artificiale e naturale, argomento di cui Scarpa si fa pioniere con il suo intervento al Palazzo Abatellis.¹²

Il modello italiano tra gli anni Cinquanta e Sessanta

Negli anni '50 e '60, i grandi maestri della museologia italiana, tra cui Franco Albini, Carlo Scarpa e i BBPR, dominano la scena con il modello italiano di riallestimento degli edifici storici, noto con il nome di *museo interno*. Albini, in particolare, gioca un ruolo di primo piano a Genova con il ripristino della Cattedrale di San Lorenzo e l'allestimento delle gallerie di Palazzo Bianco e Palazzo Rosso. I progetti di Carlo Scarpa (Museo di Castelvecchio e Gipsoteca Canoviana), Ignazio Gardella e BBPR (Museo del Castello Sforzesco a Milano) rappresentano una parentesi irripetibile nel panorama progettuale e museale italiano, destinata a terminare con le teorie proibizioniste portate avanti da Cesare Brandi che troveranno il loro completamento con la pubblicazione della "Teoria del Restauro" nel 1963 e dal Secondo Congresso Internazionale di Architetti e Tecnici dei Monumenti del 1964, che porta alla creazione della Carta di Venezia.

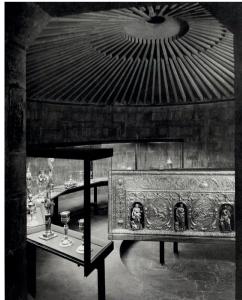
Si sviluppa infatti una visione che implica che un'opera danneggiata debba rimanere tale, piuttosto che essere restaurata o rifatta.

Da quel momento, la stratificazione divenne il tema dominante e la ricostruzione fu vietata.

In alcuni casi, grazie a professionisti di alto livello, questa condizione porta a risultati visivamente notevoli, con i diversi strati che assumono ruoli distinti. In altri casi, però, la stratificazione si riduce a una mera esposizione di compresenze, con risultati che compromettono la leggibilità dell'opera e la qualità complessiva.¹³

Questo dogma verrà seguito fino agli anni ottanta quando una serie di studi, che enfatizzano la storia come elemento cruciale nel progetto architettonico, stimolano un rinnovato interesse per l'archeologia e il recupero figurativo.





Questo cambiamento di sensibilità provoca un acceso dibattito sul tema delle preesistenze e del restauro.

Già dalla metà degli anni Sessanta, Aldo Rossi, grazie alla sua esperienza con la rivista Casabella e la collaborazione con Ernesto Nathan Rogers al Politecnico di Milano, avvia un recupero del classico come area di studio e confronto tra architettura antica e moderna. La mostra "La presenza del passato", organizzata per la Prima Mostra Internazionale di Architettura della Biennale di Venezia nel 1980, segna un cambiamento significativo nel dibattito sull'antico e il moderno. Questo evento rappresenta una transizione da un periodo di enfasi postmodernista a una rinnovata attenzione verso il rapporto tra le due epoche.

Aldo Rossi, con il suo razionalismo, rivede criticamente l'eredità del Movimento Moderno, mentre Giorgio Grassi sviluppa un approccio teorico e metodologico specifico per il restauro dei monumenti.

A metà degli anni Ottanta, emerge chiaramente un cambiamento nella sensibilità architettonica grazie anche ai nuovi vertici delle principali riviste di settore che contribuiscono alla formazione di una piattaforma di discussione più moderna e feconda.

In questo contesto, la Spagna assume un ruolo di avanguardia. Due esempi significativi sono il Museo di Arte Romana a Mérida, progettato da Rafael Moneo, e il restauro del Teatro di Sagunto di Giorgio Grassi. Il Museo di Arte Romana a Mérida, in particolare, evidenzia due aspetti rilevanti: il dialogo tra l'edificio moderno e il tessuto archeologico antico che emerge dal sito.¹⁴



a sinistra: La Strada Novissima, presso "La presenza del passato", Biennale di Venezia, 1980

nella pagina precedente, a sinistra: Franco Albini, scala ottagonale sospesa, Palazzo Rosso, Genova, foto di Paolo Monti

a destra: Franco Albini, museo del Tesoro di San Lorenzo, Genova, 1952-56. foto di Paolo Monti

Museo Nazionale di Arte Romana, Merida Rafael Moneo Vallés



Committente

Ministerio de Cultura Dirección General de Bellas Artes, Archivos y Bibliotecas

Collaboratori

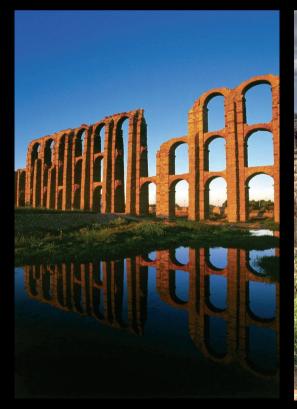
Nieves La Roche, Juan José Echeverría, Enrique de Teresa, Francisco González Peiró, Georges Meylan, arquitecto Charles Meyer, Stanley Allen, Pedro Feduchi

Concorso e progetto

1980-1986

Il complesso archeologico di Merida, che si estende su 31 ettari, ospita 22 resti architettonici di grande valore storico. Questi includono edifici dedicati allo spettacolo, come teatri e anfiteatri, strutture pubbliche come ponti e acquedotti, e luoghi di culto come il Tempio di Diana e il Tempio di Marte. La maggior parte di queste rovine si trova all'interno dell'antica colonia romana, mentre altre, come l'acquedotto, si trovano all'esterno della città, in un paesaggio che è rimasto simile a quello dell'epoca romana.

Alcune di queste strutture hanno mantenuto la loro funzione originale per oltre duemila anni, come il ponte sul fiume Guadiana, la diga di Proserpina e l'acquedotto dei Miracoli. Queste antiche opere hanno ispirato Rafael Moneo nella progettazione del Museo Nazionale di Arte Romana.





L'incarico di Moneo per il museo arrivò nel 1979 come parte della celebrazione da parte del governo spagnolo del bimillenario anniversario della fondazione di Emerita Augusta, sostituendo un museo del 1838 presente sullo stesso sito.

L'edificio, la cui costruzione iniziò nel 1980, venne aperto ai visitatori solo sei anni dopo. Il sito di circa 400 m² utilizzato per il museo includeva alcuni resti dell'antica Augusta Emerita. Il museo non solo doveva ospitare la vasta collezione precedentemente custodita nella vecchia chiesa di Santa Clara, ma anche racchiudere e preservare i resti della città romana.

Il principio guida di Moneo era creare non solo uno spazio espositivo, ma un autentico gioiello che riflettesse l'estetica e lo spirito dell'antica Roma, offrendo così una prospettiva culturale e visiva sulla civiltà romana. Durante la progettazione, Moneo trasse ispirazione dal territorio e dai resti archeologici, che influenzarono profondamente l'aspetto dell'edificio.

L'interno del museo richiama le grandi opere dell'ingegneria civile romana, come l'acquedotto dei Miracoli. In questo contesto, l'involucro dell'edificio, costituito da un robusto muro portante in calcestruzzo pieno, è rivestito da mattoni, che conferiscono la matericità tipica dell'architettura romanica, divenendo la caratteristica distintiva del museo. Il sistema di muri paralleli è interrotto da grandi arcate a tutto sesto di scala monumentale, che evocano l'Arco di Traiano e rispecchiano il ritmo dell'acquedotto creando continuità nello spazio e formando una prospettiva virtuale che conduce alla navata centrale, fulcro del progetto.¹⁵

Questa sezione dell'edificio è una reinterpretazione moderna del tipo basilicale, con spazi espositivi al piano superiore che sostituiscono i balconi lungo una navata centrale aperta e ampliata. La luce naturale penetra dai lucernari situati sopra gli archi sottili, riempiendo lo spazio di un caldo bagliore.

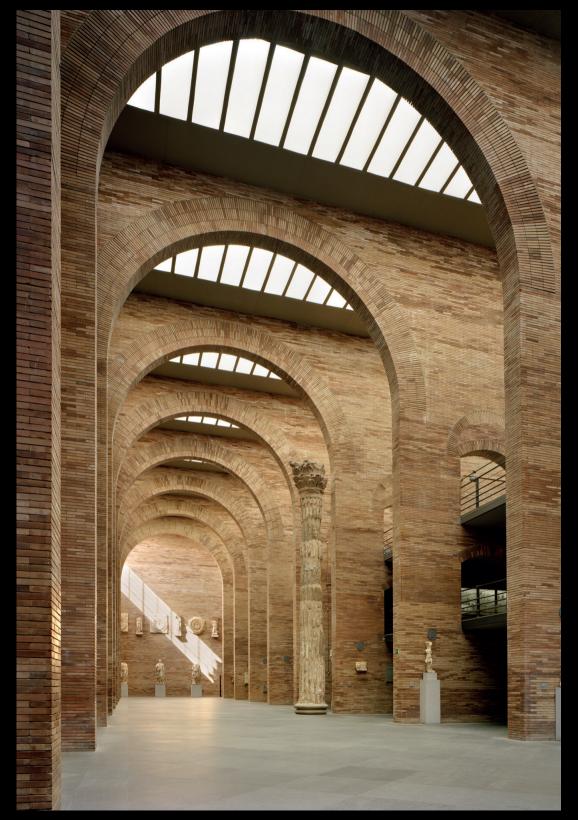
Moneo trovò un equilibrio tra rinnovamento e classicità, creando un museo che riflette l'antica Roma, ma con un tocco contemporaneo grazie a elementi moderni come le ampie vetrate. Questa fusione di antico e moderno ha reso il museo un'opera d'arte unica e di grande rilevanza culturale e architettonica, restituendo a Merida la gloria del suo passato.

pagina 34: ingresso del museo

pagina precedente in basso a sinistra: Vista dell'acquedotto fuori dalla città, Acquedotto dei miracoli, Merida

a destra: ponte sul fiume Guadiana, Merida

nella pagina successiva: Vista della navata centrale





a sinstra: vista della navata centrale con i lucernari sulla copertura superiore

in basso: collegamento tra i due volumi del museo

nella pagina successiva: Teatro Romano , Merida, resti romani



Il museo evoca qundi il carattere e la presenza delle rovine che custodisce. L'edificio è composto da due volumi principali separati da uno spazio vuoto, che funge da accesso diretto ai resti romani situati nel piano interrato. Il corpo principale, lungo circa 60 metri, è affiancato da un secondo edificio destinato a servizi come uffici, biblioteca e archivi.

La facciata del museo è caratterizzata da una parete interrotta solo da un grande arco a tutto sesto, sopra il quale un architrave di marmo bianco riporta la scritta "Museo" in caratteri romani. Sopra l'architrave, una nicchia absidata ospita una statua romana. L'ingresso principale è costituito da due porte in metallo massiccio che, una volta aperte, rivelano pannelli decorativi in bronzo sulla facciata interna.

Il corpo principale, con le sue alte cortine murarie interne ed esterne realizzate in mattoni a vista riempiti con calcestruzzo, secondo la tecnica romana dell'opus caementicium¹6, è suddiviso in tre navate. Partendo dal livello delle rovine, i piloni che attraversano questo spazio aperto sono allineati al tessuto urbano della moderna Merida, ma dissonanti rispetto all'orientamento dei tracciati romani. Questa dissonanza consente una chiara distinzione tra le strutture antiche e quelle moderne, facilitando la lettura dei resti.

Nel livello superiore della grande navata, lo spazio è scandito da setti murari trasversali, attraversati da grandi arcate a tutto sesto alte 14 metri. Queste murature, viste in prospettiva, fungono da partizioni di memoria, un sistema che organizza anche la disposizione della collezione: capitelli, frammenti di statue e mosaici sono esposti lungo i muri trasversali, mentre altri oggetti sono posti su supporti singoli nella navata centrale. Il contrasto tra il muro di mattoni scuri e gli oggetti prevalentemente in marmo chiaro permette una migliore visione dei reperti.





in basso: vista del seminterrato con rovine romane

a sinistra: piani ammezzati percorribili attraverso gli archi ribassati

nella pagina successiva: Testa dell'Augusto Velato, I secolo d.C., e altre sculture



In questa spettacolare composizione di elementi verticali, Moneo sviluppa un'affascinante riflessione sulla storicità e la modernità, attingendo liberamente a motivi antichi e reinterpretandoli in chiave contemporanea, senza cadere né nell'imitazione cieca né nella riduzione satirica. Gli archi a tripla fascia richiamano la muratura del teatro romano situato dall'altra parte della strada, creando un dialogo continuo con l'intero sito archeologico, pur affermando una propria identità. I mattoncini, precisi, ritmici e magnificamente proporzionati, evocano un senso di raffinatezza raggiungibile solo in un progetto moderno, specialmente in combinazione con le eleganti ringhiere in ferro e le lastre fluttuanti in cemento dei piani superiori. Tuttavia, c'è qualcosa di intrinsecamente senza tempo nella semplicità delle strutture e nel loro chiaro richiamo ai precedenti romani. Forma e materiale trascendono sia il presente che la storia, permettendo al progetto di colmare il divario tra i due in un modo che si adatta perfettamente a un museo archeologico moderno.¹⁷

L'architettura del museo crea un dialogo profondo tra moderno e antico, bilanciando mostre curate con un'immersione fisica nell'archeologia. Nella "cripta" del museo, la griglia di colonne che sostiene la struttura sovrastante si intreccia armoniosamente con lo scavo della città antica, fondendo due epoche storiche. Una strada romana attraversa il museo, rompendo l'ortogonalità del progetto di Moneo e affermando la sua autenticità senza copione e la sua presenza inamovibile di fronte alla civiltà moderna. Un tunnel sotterraneo collega direttamente i visitatori con i monumenti di Emerita Augusta, come il teatro e l'anfiteatro romano, riflettendo un design che rispetta le condizioni uniche del sito e privilegia l'integrità del programma museale.



Nuovi paradigmi

Si può quindi affermare che i musei rappresentano il prodotto dello spirito del tempo poiché costantemente influenzati dalle mutevoli condizioni sociali, politiche e culturali, e, attraverso ciò, si fanno portavoci concreti di un'espressione ideologica.

Per quanto riguarda l'archeologia, nel corso del tempo, si è verificata una trasformazione significativa: dall'era dominata dall'archeologia classica, incentrata sull'opera d'arte antica, si è passati a un concetto di cultura materiale che guarda alle testimonianze della produzione umana più remota. Questa evoluzione coincide con l'affermarsi dell'archeologia come disciplina distinta dagli studi antiquari e filologici tradizionali con una particolare attenzione rivolta alla protostoria delle nazioni in cui l'ideologia nazionalista ha cercato radici identitarie.

La Carta di Losanna del 1990 ha sancito l'importanza di un approccio multidisciplinare nella gestione dei siti archeologici, coinvolgendo discipline come l'etnografia, l'antropologia e la museografia. Tuttavia, le recenti rivendicazioni per il rimpatrio dei reperti archeologici hanno alimentato un dibattito culturale che mette in discussione l'idea di museo universale e cosmopolita che si era affermata in precedenza.

Un ulteriore cambiamento riguarda la modalità di fruizione e la considerazione dei reperti: si è passati da un approccio in cui essi erano visti principalmente come opere d'arte all'interno di sale e gallerie a una visione che valorizza il contesto, il processo di scoperta archeologica e la comprensione delle attività degli archeologi. Creare un *museo diffuso* significa ricostruire e comprendere le stratificazioni materiali insieme all'archeologia e alla museografia che supportano la conoscenza delle trasformazioni urbane e territoriali.

Le esposizioni museali, in questo contesto, diventano vere e proprie narrazioni che emergono all'interno di un rapporto complesso tra la progettazione del nuovo, la tutela e la conservazione dell'antico.

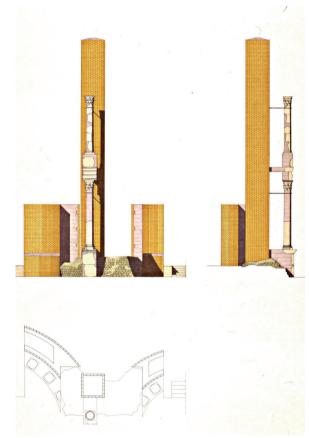
Questo mette in luce come la misura di un progetto architettonico in contesti già definiti e formalizzati sia determinata dal modo in cui si relaziona con ciò che già esiste e dalle modifiche che il nuovo intervento introduce nell'ambiente circostante.

Oggigiorno, la narrazione museale non dovrebbe essere statica, ma dinamica e in costante evoluzione.

Questo approccio è fondamentale per testimoniare la complessità e la ricchezza dei siti archeologici, inserendoli nel loro contesto storico e culturale, e offrendo al pubblico una visione profonda e stratificata del tempo e delle vicende che hanno segnato questi luoghi, mantenendoli vivi e rilevanti per la nostra cultura contemporanea.¹⁸



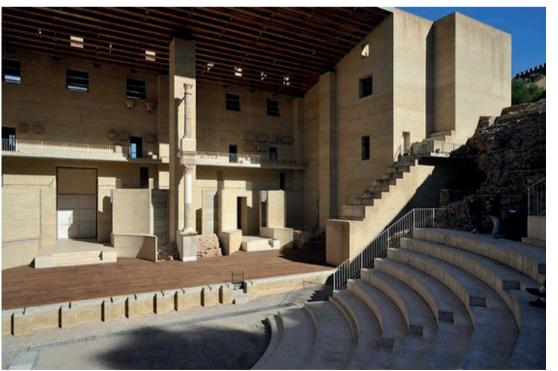




nella pagina precedente: Carlo Scarpa, Gipsoteca Canoviana, Possagno, 1955-57

a sinistra: disegno di Giorgio Grassi di una parte del Teatro Romano, Sagunto, 1985-93

in basso: Giorgio Grassi e Manuel Portaceli, ricostruzione del Teatro Romano, Sagunto, 1985-93



Nuove tecnologie: Esposizioni Virtuali e Patrimonio Culturale Digitale

I recenti progressi nelle tecnologie di digitalizzazione hanno reso possibile la creazione di modelli digitali dettagliati di interi siti archeologici, utilizzando una combinazione di fotogrammetria aerea, fotogrammetria terrestre e scansione laser terrestre. Queste tecnologie non solo permettono di effettuare visite virtuali a siti archeologici, ma offrono informazioni aggiuntive rispetto a quelle che il visitatore potrebbe raccogliere fisicamente sul posto, arricchendo ulteriormente l'esperienza di visita e inviando all'utente differenti feedback durante l'interazione con le informazioni sovrapposte o con l'ambiente virtuale.

Inoltre, queste tecnologie offrono la possibilità di creare ambienti immersivi che trasportano i visitatori in epoche passate. Attraverso la realtà virtuale è possibile esplorare le ricostruzioni di siti archeologici nel loro stato originale (argomento che verrà approfondito nel capitolo dedicato: "Ricostruzione virtuale: tecnologie digitali per il patrimonio") camminando tra gli edifici e interagendo con gli elementi come se si trovassero realmente lì. Questa tecnologia è particolarmente utile per siti che sono inaccessibili, fragili o parzialmente distrutti.

Il termine esposizione virtuale (VE) nel contesto del patrimonio culturale digitale descrive una varietà di soluzioni tecniche, interazioni e stili di immersione. La tecnologia digitale ha esplorato modi per migliorare l'esperienza museale attraverso VE in loco e in realtà mista, ambienti di creazione per musei virtuali basati sul web e rappresentazioni sintetiche del patrimonio culturale. Negli ultimi due decenni, sono stati proposti vari approcci che combinano presentazioni immersive tramite VR e manipolazione tattile degli oggetti del patrimonio. L'uso della ricostruzione 3D ha permesso di creare repliche digitali realistiche integrate nelle esperienze VR. L'evoluzione dei dispositivi VR e la disponibilità di fotocamere hanno reso possibile l'uso di visori VR economici montati su smartphone.

Per quanto riguarda invece la realtà aumentata (AR), studi hanno dimostrato come questa possa arricchire l'esperienza di apprendimento in ambito scolastico e nei siti di patrimonio culturale. I moderni telefoni mobili hanno permesso vari tipi di AR, un esempio di ciò è la possibilità di completare immagini della fotocamera del dispositivo con informazioni aggiuntive e la sostituzione dei resti fisici di un sito con una versione digitalmente migliorata del sito al momento della sua creazione.¹⁹

Queste tecnologie rappresentano sicuramente un ponte tra passato e futuro, offrendo nuove opportunità per la conservazione e la fruizione del patrimonio archeologico e sicuramente diventeranno sempre di più parti integranti e fondamentali per la fruizione dei beni archeologici in un modo nuovo, più completo e accessibile.

Alcuni tra i principali musei del mondo (es. il British Museum di Londra, il Louvre di Parigi, il Museo Archeologico Nazionale di Atene e molti altri), forse anche spinti dalla pandemia, si sono già mossi in questo senso dando il via a quella che probabilmente sarà una nuova frontiera della museografia globale.





MAV - MUSEO ARCHEOLOGICO VIRTUALE Ercolano (NA)

Ad Ercolano nasce il Museo Archeologico Virtuale (MAV), il primo museo interamente virtuale, ideato e progettato da Gaetano Capasso e dalla Capware, ubicato nella struttura di un ex edificio scolastico a 50 metri dagli scavi archeologici. Una superficie di 1500 metri quadri dove tecnologia e cultura si intrecciano in un percorso immersivo e suggestivo che propone un viaggio a ritroso nel tempo prima che l'eruzione pliniana del 79 d.C. distrugga le città romane di Pompei ed Ercolano restituendo vita e splendore alle principali aree archeologiche di Pompei, Ercolano, Baia, Stabia e Capri. E' il luogo ideale per chi vuole esplorare il passato attraverso tecnologie nuove immergendosi nelle rovine delle città sepolte dalla lava e vedere ricostruiti fedelmente ambienti e costumi degli antichi abitanti.

Esperienza in AR, MAV, Ercolano.



Sono oltre 70 le installazioni multimediali e tra esse troviamo suggestive ricostruzioni e interfacce visive innovative e ologrammi grazie alle quali il visitatore viene immerso in una dimensione virtuale dove è possibile interagire in modo ludico e interattivo con il patrimonio archeologico. Inoltre, grazie alla presenza di un software in grado di riconoscere il visitatore al suo ingresso, è possibile personalizzare l'esperienza in base al genere, età e provenienza del visitatore. ²⁰

Il MAV rappresenta un modello per l'utilizzo della tecnologia digitale nel campo della museologia e della conservazione del patrimonio culturale. Offre un modo per preservare e interpretare il passato in modo che possa essere vissuto e compreso dalle generazioni future. Inoltre, rende accessibile la storia a un pubblico più ampio, inclusi coloro che potrebbero non essere in grado di visitare i siti archeologici reali.





Design per il patrimonio

Exhibit Design nell'archeologia

Il fascino delle rovine

La morte di un edificio può avvenire per motivazioni diverse, tra cui il suo abbandono e conseguente degrado oppure la sua distruzione per cause belliche o eventi naturali, ma, quasi come un rifiuto a questa morte, si nota un giudizio positivo nei confronti della rovina, una estetizzazione che trasforma un manufatto in stato di decomposizione in "bella ruina".

Questo processo di idealizzazione che la rovina subisce è interessante da analizzare perché porta ad un ragionamento sul bello assoluto;²¹ la rovina viene vista come forma ibrida tra passato e futuro, transizione tra artificiale e naturale, oggetto di contemplazione tale da arrivare a definire la natura senza architettura un "niente".²²

La rovina diventa quindi soggetto per la creazione di imitazioni artificiali, soprattutto nel settecento e ottocento per ornare parchi e giardini.

Giovanni Battista Piranesi può probabilmente essere considerato l'artista che nel settecento ha più contribuito ad alimentare questo fascino per le rovine, soprattutto con Le Vedute di Roma, la serie di incisioni iniziata intorno al 1747. Attirati dalle immagini di Piranesi, numerosi artisti partivano da tutta Europa intraprendendo il Grand Tour verso l'Europa meridionale. Piranesi illustrava Roma come una città frutto di una nostalgia per la grandezza degli antichi e, allo stesso tempo, di una modernità inarrestabile.

Innamorato della città, alcuni sostengono che non riusciva in realtà a restituirne una lettura fedele, ma è forse proprio questa infedeltà che piaceva e che ha condizionato l'immaginario dei viaggiatori del Grand Tour e degli altri artisti.

Nel settecento si può pensare anche a Canaletto, che con i suoi capricci ha mescolato scorci reali e rovine, oppure a Giovanni Paolo Panini, Hubert Robert, Joseph Wright of Derby e tanti altri, ma la fascinazione per le rovine non può nemmeno essere ridotta ad un solo secolo nella storia. Questo sentimento si può notare anche in alcuni artisti contemporanei, basti pensare ad Anselm Kiefer che, tra rovine di paesaggi rurali o di costruzioni come quelle progettate per il regime nazista da Albert Speer, allude all'alba e al tramonto delle civiltà, oppure a Mike Nelson, con le sue installazioni costituite

da laboratori degradati, edifici sventrati e inghiottiti dalla sabbia, o ancora al mondo della fotografia, dove la ruins photography è diventata quasi un genere a sé stante.²³

La rovina non solo viene vista in modo positivo perché genera ammirazione, ma anche perché apre a molti interrogativi, in particolar modo sulla sua condizione precedente, ed è da qui che inizia un dibattito tra visibile, la rovina, e non visibile, il manufatto originario.²⁴

Sarebbe troppo semplice e riduttivo associare questa fascinazione per le rovine al solo sentimento della nostalgia, sebbene sia uno dei sentimenti più forti dell'essere umano, o alla consapevolezza della propria precarietà, a una qualche forma di inquietudine e ansia.

Johann Heinrich Füssli nella *Disperazione dell'artista davanti alla grandezza del passato* ha cercato di esprimere questa forte emozione dell'uomo nei confronti delle rovine. Chateaubriand è stato tra i primi a cercare una risposta su questo argomento, attribuendo alle rovine un potere consolatorio dove l'uomo riflette sulla propria piccolezza perché se anche uomini un tempo potenti sono andati incontro ad un degrado, nessuno è in grado di sottrarsi a questo destino.

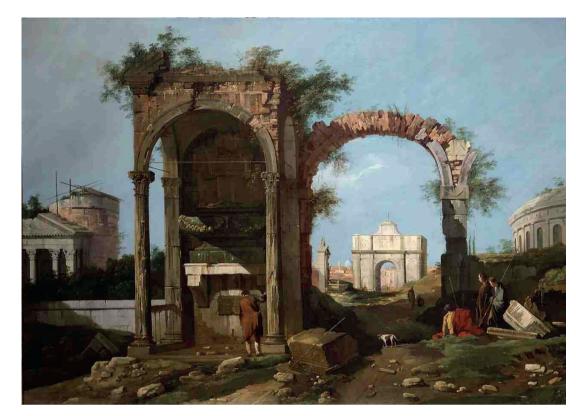
Questa teoria comunque non è sufficiente a spiegare il fascino che si prova nei confronti delle rovine, che invece va ricercato nelle rovine stesse, nella loro condizione unica di essere un prodotto dell'incontro tra l'essere umano e la natura.²⁵



a sinistra: Johann Heinrich Füssli, La disperazione dell'artista davanti alla grandezza delle rovine antiche, Kunsthaus, Zurigo, 1778-80, seppia e sanguigna su carta

nella pagina successiva, in alto: Canaletto, Capriccio con rovine ed edifici classici, Gallerie dell'Accademia, Venezia, 1751, olio su tela

in basso: Hubert Robert, Rovine antiche, Galleria degli Uffizi, Firenze, 1750-60, olio su tela





Restauro e ricostruzione: preservare il patrimonio

La fascinazione per le rovine che, come già detto, apre a molti interrogativi sulla loro condizione originaria, porta alla ricostruzione immaginaria dell'architettura classica. Questa pratica è tipica soprattutto del Grand Tour, dove gli architetti in primis guardarono ai resti portati alla luce dagli scavi con la volontà di estrarne un'architettura al fine di ricostruire il mito dell'antico, con invenzioni architettoniche basate sulla teoria dell'imitazione, dell'analogia e dell'anastilosi.²⁶

La ricostruzione archeologica è un processo volto a rappresentare un manufatto o elemento architettonico partendo dallo studio di dati di scavo, fonti storiche, fotografie e disegni, e arrivando alla produzione di una rappresentazione concreta, che sia un disegno o un modello tridimensionale, frutto di una lettura critica di tutte le informazioni raccolte.²⁷

Una delle pratiche utilizzate nell'ambito della ricostruzione architettonica è quella dell'anastilosi, che costituisce la ricostruzione di edifici antichi attraverso la ricomposizione delle strutture utilizzando le parti originali trovate nel sito²⁸ e viene utilizzata per ricostruire un'immagine anche parziale delle rovine antiche permettendone una maggiore leggibilità. Non si tratta quindi solo di una sistemazione dello scavo archeologico ma di un atto che permette di preservare le rovine e allo stesso tempo renderle più leggibili, soprattutto quando sarebbero state di difficile interpretazione.²⁹

La lettura critica dei dati è considerata un punto debole del processo di interpretazione perché può portare a soluzioni diverse a seconda del contesto storico in cui viene effettuata. Pertanto, la stessa interpretazione potrebbe non essere accettata in momenti storici differenti.³⁰

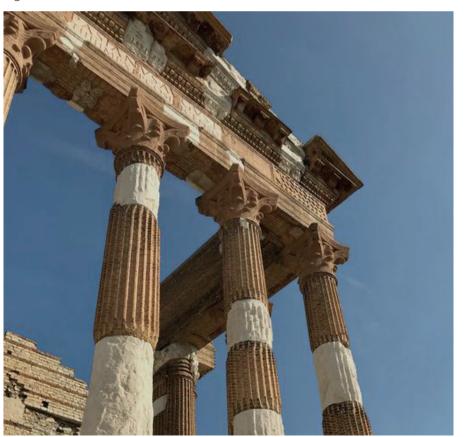
Il tema della ricostruzione, definita anche invenzione, non è un tema solo attuale ma si è sempre trovata una continuità con l'investigazione del mondo antico attraverso i rilievi delle rovine romane e la loro rielaborazione teorica degli architetti quattro-cinquecenteschi, partendo da Papa Giulio II e il Bramante fino ad Andrea Palladio e Karl Friedrich Schinkel che anticipano i disegni di Le Corbusier e Luis I. Kahn sempre negli stessi luoghi del mediterraneo classico da dove nasce il pensiero progettuale contemporaneo di "imitare l'antico".³¹

L'archeologia e l'architettura antica sono sempre state al centro di un "progetto moderno" che le interpreta alla luce di studi e ricostruzioni attuali. Questo processo mette in evidenza un aspetto fondamentale: l'architettura non è solo costruzione, ma un linguaggio che contiene un significato profondo, un significato che, nel corso del tempo, dovrà essere riletto e reinterpretato. L'archeologia dimostra che ciò che viene costruito oggi, in futuro, diventerà soggetto a interpretazione e analisi, creando un legame diretto tra il costruire e il ricordare.

Questo introduce un'idea affascinante: progettare non solo per il presente, ma anche per il futuro, consapevoli che le opere architettoniche saranno esaminate e reinterpretate dalle generazioni successive.

Il progetto architettonico, in questo senso, non si limita a rispondere alle esigenze immediate, ma si sviluppa con la consapevolezza di come un giorno sarà osservato, studiato e, in un certo senso, riscoperto.

L'architettura diventa non solo un gesto fisico, ma un dialogo tra il tempo e la memoria, tra l'antico e il futuro, tra l'oggetto costruito e la sua interpretazione futura. In questa prospettiva, l'architetto assume un ruolo quasi di "curatore del futuro", creando opere che devono essere in grado di comunicare non solo con il presente, ma anche con chi, nel futuro, cercherà di interpretare il significato e il valore di ciò che è stato costruito.³²



nella pagina successiva: restauro del Tempio Capitolino (Capitolium), Brescia





in alto: confronto ricostruzione virtuale e situazione attuale frigidarium, Terme di Caracalla, progetto "Caracalla IV Dimensione"

in basso: ricostruzione virtuale palestra orientale, Terme di Caracalla, progetto "Caracalla IV Dimensione"

Ricostruzione virtuale: tecnologie digitali per il patrimonio

Negli anni, il passaggio dal disegno tradizionale al digitale, con l'uso di tecnologie 3D, ha rivoluzionato la rappresentazione dei monumenti storici, rendendola più realistica e immersiva. ³⁴

Le ricostruzioni digitali non sono semplici immagini virtuali, ma contengono dettagli come geometria, forma e colore, consentendo una ricostruzione precisa delle forme e delle dimensioni di siti, città o monumenti.³⁵

Strumenti come le tecniche fotogrammetriche e i laser scanner permettono di acquisire rapidamente dati per creare rappresentazioni tridimensionali, ma sono stati criticati per aver ridotto l'esperienza dell'osservazione diretta. Tuttavia, un uso critico e consapevole di questi strumenti consente un'analisi più approfondita dal punto di vista geometrico e morfologico.³⁶

Il lavoro dello specialista in archeologia virtuale è comunque sempre connesso ad uno studio precedente delle fonti e dei dati archeologici, in cui vengono formulate ipotesi sullo stato originario del sito, e spesso porta alla rivelazione che solo una minima parte di queste ipotesi è effettivamente plausibile e compatibile con i principi costruttivi e stilistici della civiltà o periodo storico in questione.³⁷

Questa pratica permette di dare accesso ad una copia del monumento in questione, allargando il campo di conoscenza, e di creare un archivio di rappresentazioni che possono essere utilizzate come testimonianza per un eventuale ricostruzione fisica nel caso di distruzione data, ad esempio, da guerre.

Uno degli utilizzi principali della tecnica di modellazione 3D è legata alla possibilità di studio e prova di ricostruzione o ristrutturazione nel mondo virtuale, per valutare la tecnica migliore per il restauro del manufatto reale; l'anastilosi digitale è una tecnica interessante perché permette di ricostruire e "montare" il manufatto come se fosse un puzzle.³⁸

La ricostruzione virtuale risulta un'ottima modalità di rappresentazione di contesti antichi ma si deve comunque sempre considerare che, mentre si riescono ad avvalere più facilmente le ipotesi sull'apparato strutturale, stessa cosa potrebbe non essere, ad esempio, per le finiture. Il materiale rappresentato è infatti attendibile in rapporto ad una percentuale e alcuni sostengono che questo dato debba essere indicato nelle proposte ricostruttive sia per rendere onesta la rappresentazione sia per affinare la ricerca futura sugli elementi che risultano poco chiari.³⁹

Studi e ricostruzione del Tempio G, Selinunte Fabrizio Agnello, Marco Carella e

Federico Maria Giammusso

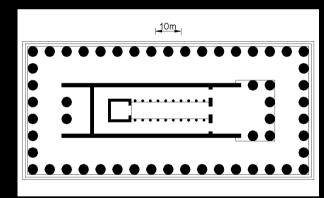
Il Parco Archeologico di Selinunte in Sicilia è uno dei più grandi siti del Mediterraneo e possiede un patrimonio archeologico notevole, con resti di una grandiosa città che mostrano l'avanzata cultura urbanistica dei Greci. 40 Sulla collina orientale della città, fondata nel 650 a.C., vicino ai resti dei templi E ed F, si può trovare il Tempio G, dedicato a Zeus e costruito tra il 530 e il 409 a.C. in più riprese con un processo continuo di modificazione 41, senza che venisse in realtà mai completato. Nonostante il crollo non sia documentato dalle fonti, gli studiosi ipotizzano che la distruzione fosse stata causata da un evento sismico, e ad oggi il tempio si presenta solo come rovina.

Numerosi sono i rilievi e i disegni prodotti tra la seconda metà del XVIII secolo e la prima metà del XX secolo che aiutano nella determinazione dell'assetto planimetrico del Tempio, uno pseudodiptero⁴² di 110x50m con 8 colonne sui lati corti e 17 sui lati lunghi e una cella ipetrale divisa longitudinalmente in tre parti da due file di 10 colonne.



Fra le ricostruzioni emergono in particolar modo quelle fatte dagli studiosi Hittorff e Zanth nel 1870 e da Hulot e Fougères nel 1910 che tra disegni in proiezione ortogonale e prospettive con gli ambienti e scenari urbani o paesaggistici ricostruiti nella loro compiutezza, frutto di invenzione, riescono a suscitare interesse e cercano di creare un'immagine di Selinunte nella sua interezza.

La ricollocazione virtuale e il rilievo dei blocchi presenti nelle rovine è sempre stato difficoltoso per via della frammentarietà dei blocchi visibili e dell'inaccessibilità di alcuni blocchi che si trovano sepolti all'interno del cumulo di macerie; per questo alcuni docenti dell'Università di Palermo e del Politecnico di Catalogna hanno pensato di utilizzare la tecnologia laser scanning per lo studio sistematico dei blocchi visibili. Questo lavoro, finalizzato al rilievo del tempio, è stato frutto di un workshop istituito nel 2005 dalle due università che ha coinvolto studenti e ricercatori.



nella pagina precedente: vista dei resti del tempio sulla collina orientale di Selinunte

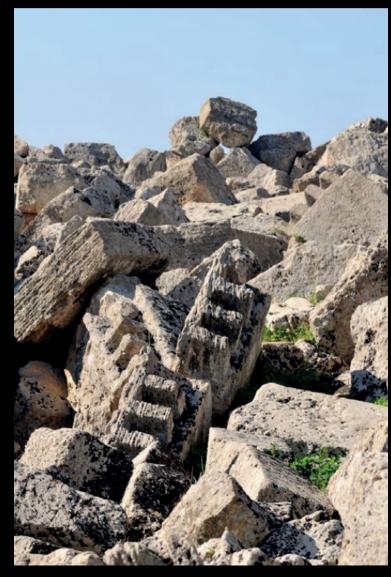
a sinistra: disegno della pianta del tempio

in basso: ricostruzione dei templi della collina orientale



Il tempio, non essendo mai stato concluso, presenta resti delle tracce di lavorazione dei blocchi e dei riferimenti utilizzati durante la costruzione e destinati ad essere rimossi a lavoro finito. Queste tracce hanno in realtà svolto un ruolo fondamentale nel processo di anastilosi virtuale, aiutando nella lettura ed interpretazione delle superfici.

Uno studio effettuato dai professori Fabrizio Agnello, Marco Carella e Federico Maria Giammusso, pubblicato all'interno del libro "La ricostruzione congetturale dell'architettura" di Nunzio Marsiglia, presenta gli esiti di due ricerche, sulla ricostruzione della cornice ionica e del peristilio, che si sono finalizzate con la loro ricostruzione virtuale basata sul riconoscimento dei frammenti e la loro ricollocazione virtuale. Nei paragrafi successivi viene approfondita la prima ricerca, basata sulla ricostruzione della cornice ionica.



Tra le rovine sono visibili blocchi decorati con modanature ioniche a dentelli, identificati come parti di una cornice ionica modanata, nonostante si tratti di un tempio dorico; infatti, negli edifici della Grecia occidentale elementi ionici e dorici erano spesso combinati.

Uno dei temi dibattuti è proprio quello relativo alla forma e collocazione di questa cornice. La ricostruzione virtuale della cornice ionica è stata elaborata in cinque fasi. Inizialmente è stata effettuata un'analisi archeologica sul campo, con un'osservazione diretta degli elementi, fino a restringere lo studio a due elementi modanati adiacenti in una zona prossima al naiskos della cella il cui studio ha fornito informazioni per il loro posizionamento, consentendo l'individuazione dei piani di posa e di attesa.

Nella seconda fase vi è stata l'acquisizione dei dati metrici attraverso la combinazione di metodi di modellazione tridimensionale range-based e image-based⁴³, al fine di estrarre una nuvola di punti dettagliata e a definire i modelli geometrici dei singoli elementi per validare le ipotesi iniziali. Successivamente è stata effettuata un'analisi geometrica degli elementi con software per l'elaborazione di scansioni laser.

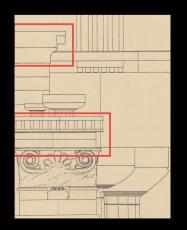
La quarta fase riguarda la formulazione di ipotesi ricostruttive e in questo caso è stato deciso di proporne due, un'anastilosi virtuale della configurazione del tempio prima del crollo e una ricostruzione virtuale del tempio se i lavori fossero stati completati.

Le ipotesi di ricostruzione vengono fatte considerando la posizione di caduta relativa e assoluta di ogni elemento; questa, con il confronto dimensionale con i resti dei muri longitudinali suggeriscono l'appartenenza dei blocchi della cornice ai muri della cella.

L'ultima fase dello studio è legata all'elaborazione del modello tridimensionale e quindi alle ultime modellazioni tridimensionali che restituiscano un'immagine virtuale del lavoro di ricostruzione svolto.⁴⁴

nella pagina precedente: rovine del tempio con resti attribuiti ad una cornice ionica modanata

- a destra: sezione di dettaglio di Hulot
- e Fougères, ipotesi confermata in questo studio

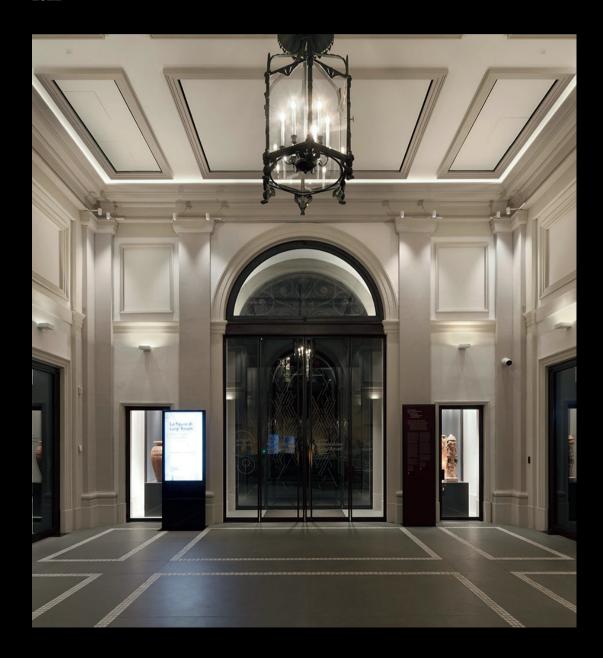


Museo d'Arte Fondazione Luigi Rovati, Milano

MCA – Mario Cucinella Architects

Committente Fondazione Luigi Rovati

Progetto **2022**



Il Museo d'arte della Fondazione intitolata a Luigi Rovati, medico, ricercatore e imprenditore farmaceutico, si trova in uno storico palazzo milanese in corso Venezia 52. L'edificio, costruito nel 1871, negli anni ha subito numerosi interventi, il più significativo nel 1960 per conto dei proprietari del tempo, la famiglia Rizzoli, a carico degli architetti Ferdinando Reggiori e Filippo Perego. Nel 2016 il palazzo è stato acquistato dalla Fondazione che ha affidato il progetto di riqualificazione allo studio MCA, guidato dall'architetto Mario Cucinella, e ha ottenuto il Compasso d'Oro ADI nel 2024 nella categoria "Exhibition Design", due anni dopo l'apertura al pubblico del museo nel settembre del 2022.⁴⁵

nella pagina precedente: ingresso del palazzo della Fondazione. Foto di Michele Nastasi e Giovanni De Sandre

in basso: sala Warhol, piano nobile. Foto di Duccio Malagamba





Nel progetto di riqualificazione la facciata storica dell'edificio è stata conservata, mentre i sette piani del palazzo sono stati trasformati in base alle esigenze. Il percorso del museo si articola su due piani, quello espositivo ipogeo interrato e quello nobile nel secondo piano dell'edificio; gli altri livelli sono utilizzati per le funzioni e attività del Museo d'arte o per il deposito delle collezioni e gli impianti tecnologici.

Al piano terra, invece, si può trovate un grande atrio di distribuzione con l'accesso al giardino e su cui si affacciano l'ingresso del museo e il suo shop, il caffè-bistrot e l'ingresso al ristorante gastronomico. Il giardino interno, oggetto anch'esso di un processo di ristrutturazione, ospita il Padiglione d'arte che, prima ricovero per gli arredi del giardino, è stato convertito a spazio espositivo.⁴⁶



nella pagina precedente: piano ipogeo. Foto di Duccio Malagamba

a sinistra: corridoio del piano nobile. Foto di Duccio Malagamba Di particolare importanza nel progetto è il piano ipogeo, un ambiente fluido ispirato ad alcune architetture etrusche rimaste intatte, come le Tombe di Cerveteri, e al Museo del Tesoro di San Lorenzo a Genova, progettato dagli architetti Franco Albini e Franca Helg.

Questo spazio espositivo è composto da tre sale circolari e una grande ellittica sormontate da cupole costruite in pietra forte fiorentina, tre delle quali si possono intuire dalla composizione del giardino sovrastante.

Il progetto ha previsto la presenza di 24000 conci di pietra ad avvolgere le cupole, accuratamente progettati e posati, con una continuità che dona all'ambiente un senso unitario e fluido.

Le teche espositive in vetro contengono innovazioni costruttive invisibili, pensate per un'illuminazione degli oggetti precisa e puntuale e costituite da piani di appoggio chiari per diffondere la luce nella parte inferiore degli oggetti. La luce esce dalla gola del pavimento, progettata per essere poca e creare così un chiaroscuro sulle pareti che dà senso alle forme. Il suono non è perfetto, ma così è stato voluto nella progettazione: quel piccolo difetto, il breve eco dato dal rumore dei passi o delle parole, rimbalza tra le pietre e il pavimento, creando un senso di avvolgimento.⁴⁷

Il piano ipogeo è dedicato alla ricca collezione etrusca, perla della Fondazione, ornamento del palazzo. Il percorso della visita prevede anche la presenza di altri artisti del nostro tempo, mischiando l'arte etrusca ad opere di Pablo Picasso, Alberto Giacometti, William Kentridge, Gino de Dominicis, Arturo Martini e Lucio Fontana.

Nelle sale del piano nobile si possono trovare al centro alcune opere commissionate ad artisti attivi sulla scena contemporanea, richieste con la consapevolezza di un museo popolato da etruschi. Si tratta di un percorso di visita ben calibrato, andando ad assegnare a ciascuna opera contemporanea un posto e un ruolo studiato in relazione alle opere di arte antica.⁴⁸



a sinistra: dettaglio delle pareti del piano ipogeo. Foto di Duccio Malagamba

nella pagina successvia: sale del piano ipogeo. Foto di Michele Nastasi e Giovanni De Sandre





Villa Adriana

Il tirocinio, svolto tra i mesi di maggio e luglio 2024, ha costituito una fase propedeutica cruciale per lo sviluppo dei successivi lavori di approfondimento su Villa Adriana, con l'obiettivo di studiarla in maniera dettagliata, anche in vista della partecipazione al Piranesi Prix de Rome. Questo percorso ha gettato le basi per ulteriori ricerche e ha contribuito a una comprensione più profonda del complesso archeologico creando un background che è stato utile per contestualizzare al meglio gli interventi fatti in seguito. In particolare, il lavoro si è concentrato sulla Sala dei Filosofi, selezionata come spazio per il progetto di allestimento contemporaneo oggetto della tesi.

Introduzione a Villa Adriana

Villa Adriana, patrimonio dell'Umanità dell'UNESCO dal 1999, è un complesso architettonico costruito tra il 118 e il 138 d.C. dall'imperatore Adriano a Tivoli, alle pendici dei colli tiburtini, con l'intenzione di creare una città ideale che unisca le tradizioni architettoniche dell'Antica Grecia, di Roma e dell'Egitto. 49 Adriano, che diventa imperatore nel 117 d.C. a soli 40 anni inizia dei viaggi per costruire politica comune tra le province.

La lussuosa residenza è la rappresentazione del potere dell'imperatore in un'opera d'arte totale. Per via della prossimità a Roma, è possibile pensare alla Villa come un palatium, un'estensione della sede imperiale del Palatino, utilizzata per feste e incontri.⁵⁰

Adriano assiste alla ricostruzione di Roma ma l'approccio al complesso tiburtino è diverso, creando un'acropoli senza un asse principale ma con un sistema di strade più labirintico, una composizione non più pluriassiale paratattica ma policentrica radiale ipotattica, che può essere definita anche "polare", con i due teatri principali per l'assetto territoriale generale e la Piazza d'Oro e il Tempio di Venere Cnidia come parte centrale di tutta la composizione.

La composizione di Villa Adriana si può rivedere in luoghi sacri del mondo greco come l'Acropoli di Atene e l'Altis di Olimpia e costituisce quindi una modalità di composizione rara per la progettazione antica che invece era legata ad una pianificazione su matrice ortogonale.

La costruzione si basa sulla presenza di assi originati da pertiche che vengono unite tra loro attraverso la trilaterazione, una tecnica romana che fa tornare questa composizione all'interno della logica costruttiva romana.

Per la progettazione il punto di partenza può essere trovato nel Tempio di Venere Cnidia, che costituisce il punto di origine per l'asse che viene tracciato ad unire il tempio con la Piazza d'Oro, più precisamente con il ninfeo della piazza.

Questo rappresenta poi il centro di tutta la composizione, il punto da dove nella progettazione in modo sequenziale sono stati tracciati gli altri quattro assi e sono state create le diverse trilaterazioni: la prima che ha i vertici nel Tempio di Venere Cnidia, nel ninfeo della Piazza d'Oro e nell'Esedra Ovest dell'edificio con tre Esedre e che crea un'area che sottende la Libreria, il Teatro Marittimo, la Sala dei Filosofi e il Pecile, la seconda che ha i vertici uguali alla prima fatta eccezione per quello nel Tempio di Venere Cnidia che si trova ora nel sudatio delle Grandi Terme e che vede la nascita del quartiere del Canopo e la terza che ha i vertici nel ninfeo della Piazza d'Oro, nel sudatio delle Grandi Terme e nel Tempio di Apollo e che costituisce il collegamento con l'Accademia.

La composizione finale della villa, con assi a 90° e triangoli rettangoli, prevede anche due grandi tenaglie che si compongono di un'apertura di 32° e sono create dai due teatri, uno a sud che genera le grandi terrazze dell'Altura e di Roccabruna come limite a ovest, e uno a nord, che insieme al Tempio di Venere Cnidia chiude la composizione a est.

Questa consequenzialità, comunque, non riguarda i tempi di costruzione ma piuttosto il pensiero logico nella progettazione iniziale su carta; per questo motivo, come alcuni archeologi sostengono, la Piazza d'Oro potrebbe non essere stata effettivamente costruita nella prima fase ma dal punto di vista progettuale si trattava comunque del primo edificio pensato, essendo centro dell'intera composizione.⁵¹



Canopo, Villa Adriana, sopralluogo giugno 2024

La parte di Villa Adriana a noi nota si sviluppa lungo un falsopiano che dalla piana del Pecile si muove fino all'Altura, creando un dislivello di circa 30 metri che copre una distanza di circa 900 metri in linea d'aria, anche se la basis villae è in realtà ad una quota di 59 metri s.l.m., contro gli 89 metri s.l.m. della piana del Pecile.⁵² Nonostante l'area visitabile ad oggi sia di circa 40 ettari, il territorio che copriva la Villa era di almeno 120 ettari, comprendendo strutture residenziali, terme, ninfei, padiglioni e giardini, collegati tra loro da passaggi sia in superficie che sotterranei, funzionali ai servizi.⁵³

La Villa può essere suddivisa in quattro grandi quartieri con un impianto relativamente autonomo ma connessi tra loro in alcuni punti sebbene queste connessioni non siano necessariamente varchi che permettono il passaggio da un quartiere all'altro. Esistevano probabilmente diversi punti di accesso, facenti riferimento soprattutto alle due estremità a Nord e a Sud.⁵⁴

Villa Adriana rappresenta una sorta di laboratorio architettonico, un luogo dove si sperimentano forme nuove, creando un'architettura innovatrice.

La decorazione con pittura murale tipica delle residenze romane viene sostituita in gran parte da decorazione marmorea anche molto complessa, arrivando ad utilizzare inserzioni di pochi millimetri di grandezza.

La presenza passata di questa tipologia di decorazione è visibile ora sia dalle testimonianze dei pavimenti in opus sectile, sia dalle perforazioni dei muri presenti nella Villa.

Oltre all'utilizzo di marmi di vario tipo, molto diffusi come elemento decorativo sono i mosaici, con schemi semplici o complessi a seconda della zona di destinazione, e come decorazione architettonica diffuso è l'utilizzo di distinti elementi portanti come colonne o pilastri, o elementi ornamentali come rilievi o lesene. Importante elemento decorativo sono anche la decorazione scultorea, il mobilio, solitamente in legno, e gli elementi ornamentali in diversi tipi di metalli, più o meno preziosi.

Menzione importante però ha l'acqua, parte indissolubile dell'architettura romana, sia per il suo utilizzo nelle terme, sia come elemento decorativo in maniera statica in grandi vasche, come quella del Canopo, o in movimento, sfruttando anche l'effetto dato dal rumore della caduta dell'acqua con fontane sparse per tutta la Villa, soprattutto nelle sale da banchetto. Ultimo elemento fondamentale è la vegetazione, parte sicuramente importante della Villa nonostante ad oggi non si conosca molto su come fossero fatti in realtà i giardini. 55

Sin dalla sua riscoperta a metà del quattrocento, Villa Adriana è stata soggetto di numerosi studi e rappresentazioni, come quelli di Giovanni Battista Piranesi e del figlio Francesco che, a partite dalla prima visita nel 1741 di Giovanni Battista, non hanno mai smesso di interessarsi alla Villa creando numerose rappresentazioni che sono rimaste tutt'oggi.⁵⁶

La descrizione precisa e restitutiva che abbiamo oggi di Villa Adriana è attribuita soprattutto agli architetti vincitori del Grand Prix de Rome nella seconda metà del XIX secolo. Il primo tra i pensionnaires a studiare con accurata cura il paesaggio architettonico della Villa fu Pierre Jérôme Honoré Daumet tra il 1856 e il 1860, ma è grazie alla planimetria territoriale di Charles-Louis Boussois che si è riusciti a comprendere il paesaggio tra Tivoli e Villa Adriana.⁵⁷

Boussois Charles (1884-1918), Villa Adriana. Façade nord, état actuel et restauration, Envoi de Rome de 4ème année, Env 104 06-07, Paris, École Nationale Supérieure des Beaux-Arts (Inv. 17-622310/09 NU)





a sinistra: Sala dei Filosofi, Villa Adriana, dettaglio delle murature, sopralluogo giugno 2024

in basso: rovine della sala detta dei filosofi nella villa di Adriano. STAMPA, ca 1900 - ca 1930. Giovanni Battista Piranesi 1720/ 1778. Da Catalogo generale dei Beni Culturali

nella pagina successiva: Sala dei filosofi, Villa Adriana, nicchie nell'abside, sopralluogo giugno 2024



Area di progetto: Sala dei Filosofi

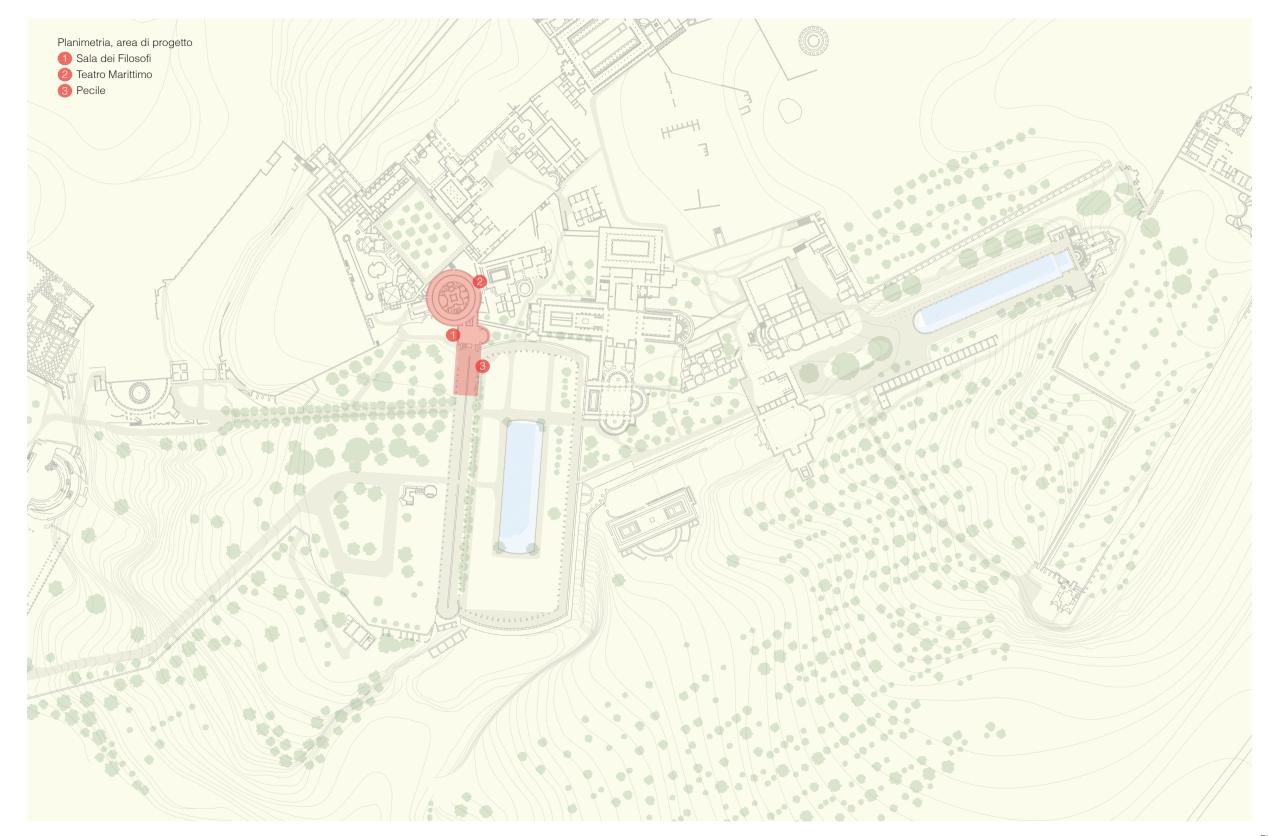
La Sala dei Filosofi è un edificio della prima fase costruttiva della Villa che si trova nell'area adiacente al Pecile e al Teatro Marittimo per cui funge anche da sala di transito tra i due. La sala presenta infatti due accessi a est che portano al Teatro Marittimo, due accessi dotati di scale che comunicano direttamente con il Pecile e un grande acceso centrale.

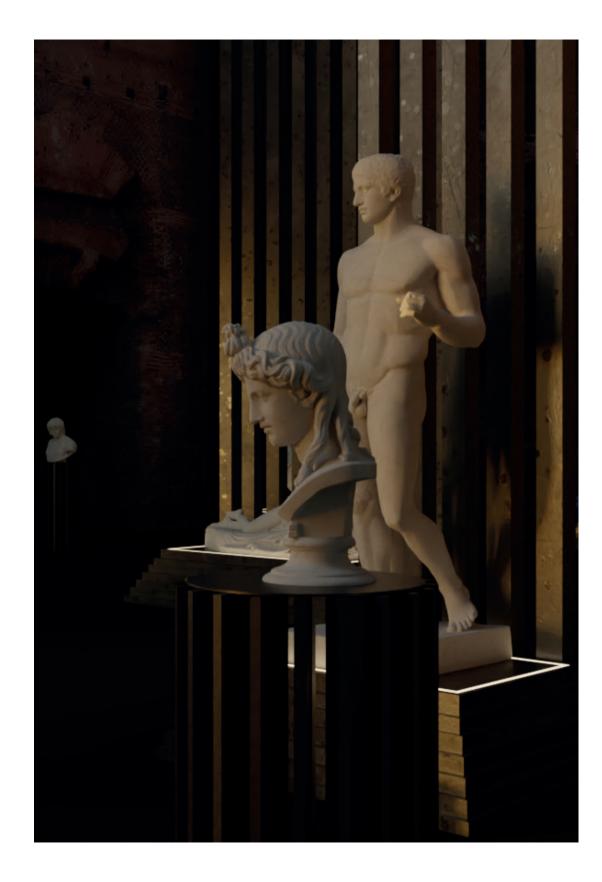
Si presenta come un'aula rettangolare con un'abside sul fondo nella quale si trovano sette nicchie a base rettangolare distribuite radialmente, il tutto coperto da una semicupola.⁵⁸

Deve il suo nome alla presenza di queste sette nicchie, tante quante i Sette Sapienti, probabilmente destinate ad ospitare statue o busti vista la loro altezza dal terreno di 160 cm che esclude un'iniziale ipotesi di biblioteca della Sala e quindi di destinazione delle nicchie come armadi per libri e manoscritti. Escludendo l'ipotesi di biblioteca, non è in realtà chiara la reale funzione della Sala ma l'ipotesi più diffusa e accettata è quella che propone l'idea di una Sala del Trono, un luogo di rappresentanza dove l'imperatore poteva tenere le udienze ufficiali sedendo in posizione dominante al centro dell'abside;⁵⁹ un'altra interpretazione più recente, data dalla presenza di vari ingressi, vede la Sala come vestibolo imperiale.

Dal punto di vista decorativo, grazie alle tracce trovate da Pirro Ligorio durante i suoi scavi nel cinquecento, si sa dell'esistenza di grandi lastre di porfido e marmi preziosi a pavimentare la sala, mentre tracce di preparazione di opus sectile si notano su tutte le murature interne.⁶⁰







Progetto di allestimento

Dopo una serie di fasi di studio, sopralluoghi e la realizzazione di un'ipotesi ricostruttiva, è stata sviluppata una proposta progettuale per l'allestimento di una collezione scultorea all'interno della Sala dei Filosofi. La collezione comprende otto opere scultoree di ispirazione classica e neoclassica. All'ingresso sono posizionate le prime due opere: l'Augusto di Prima Porta e l'Apollo del Belvedere . Proseguendo lungo i lati della sala, si trovano il Discobolo di Mirone e il Doriforo di Policleto . Al centro della sala è collocata la Naiade sdraiata , mentre, ai suoi lati, si trovano il Galata Ludovisi e il Fauno Barberini . Infine, sotto l'arco e all'ingresso della nicchia, è posta la statua di Ercole e Lica . Sui lati della Sala, quasi in corrispondenza delle porte, sono esposti quattro busti: il Busto di Antinoo , il Busto di Antonino Pio, la Testa di donna e il Busto di Augusto.

L'obiettivo del progetto è valorizzare lo spazio, creando un dialogo armonioso tra l'antico e il contemporaneo, esaltando così la bellezza storica della sala. Questo dialogo è ulteriormente evidenziato dalla scelta dei materiali utilizzati per l'allestimento, che, pur essendo moderni, richiamano i colori e le texture del contesto archeologico. Sono stati selezionati l'acciaio corten per i setti all'ingresso e per la copertura, il ferro scuro per la realizzazione degli espositori e della struttura di sostegno della copertura, nonché per la chiusura delle porte che danno verso il Pecile. Inoltre, è stato scelto un rivestimento in lastre di acciaio marrone scuro per la pavimentazione rialzata. Questi colori scuri contrastano e mettono in risalto le opere in marmo.

L'ingresso alla sala trae ispirazione dal New Acropolis Museum di Tschumi, mentre per gli espositori sono state adottate forme e motivi tipici di Carlo Scarpa, in particolare quelli presenti nella Tomba Brion.



materiale setti e copertura



materiale espositori e strutture



materiale rivestimento

New Acropolis Museum, Atene Bernard Tschumi Architects



Committente

Organization for the Construction of the New Acropolis Museum (OANMA)

Gruppo di progettazione

Bernard Tschumi Architects, New York and Paris Michael Photiadis ARSY Ltd. architetti associati, Athens

Progetto **2003**

Realizzazione 2009

Il Museo situato ai piedi dell'Acropoli, progettato da Bernard Tschumi, è costruito sopra il sito archeologico di Makriyianni. La sua collocazione si riflette nell'architettura stessa dell'edificio, in cui emerge l'eredità ideale della monumentalità e della precisione geometrico-matematica dell'architettura greca. ⁶¹ I resti archeologici sono venuti alla luce nella prima fase di lavorazione ma questo non ha compromesso il progetto, che invece si è semplicemente adattato alla presenza di questi resti e li ha integrati all'interno dell'edificio, ottenendo un complesso fortemente legato al luogo dove sorge. ⁶²

L'edificio è costituito da tre livelli. La base è sostenuta da pilotis sopra gli scavi archeologici esistenti, con una rete di colonne che protegge il sito; al primo livello si trovano la hall d'ingresso, gli spazi espositivi temporanei, un auditorium e tutte le strutture di servizio. Attraverso una rampa in vetro, da cui si possono osservare gli scavi sottostanti, si arriva alle gallerie del mezzo, creando una stanza a doppia altezza sostenuta da colonne.⁶³

Il piano superiore, a pianta rettangolare, ospita la Galleria del Partenone e resta leggermente ruotato per riprodurre non solo le dimensioni ma anche l'orientamento della peristasi Tempio. Al centro si trova il fregio del Partenone, ancorato ad un nucleo di calcestruzzo rettangolare. In questo spazio si trovano i marmi provenienti dall'Acropoli, comprese le copie di quelli presi da Lord Elgin agli inizi dell'Ottocento e richiesti invano dal governo greco al British Museum dal 1982; mentre le pareti perimetrali, interamente in vetro, permettono la vista sull'Acropoli e su Atene.

Il percorso del visitatore segue un circuito che si estende dagli scavi archeologici, visibili attraverso il pavimento nella galleria d'ingresso, alle collezioni del Periodo Arcaico, di quello Classico e, infine, dell'Impero Romano, seguendo una linea cronologica.

nella pagina precedente: collezione del museo

La luce ha un ruolo fondamentale nell'intero progetto e, grazie alla pavimentazione, alle bucature rettangolari nelle pareti e agli elementi in vetro, assume un ruolo da protagonista, diventando un vero e proprio materiale da costruzione. Questa ha il compito scelto dall'architetto svizzero di modellare lo spazio e sottolineare le forme plastiche delle sculture esposte.⁶⁴

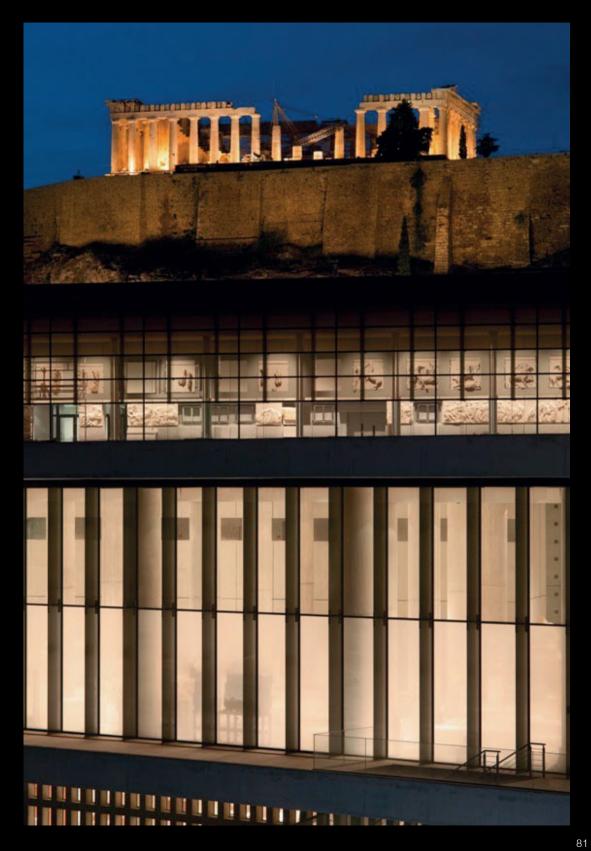
Le ampie pannellature sul fronte ovest, inclinate di 30 gradi rispetto al piano della facciata, non solo dissolvono la monoliticità apparente del blocco del primo piano, ma conferiscono anche l'aspetto di un diaframma permeabile a luce e ombra in grado di creare un gioco di contrasti che varia a seconda dell'illuminazione diurna e della posizione del visitatore.

L'intero museo, grazie al vetro e al cemento a vista, si configura come un contenitore che lascia spazio alla centralità del contenuto, non ruba la scena, e attraverso la rotazione del terzo piano, rende l'edifico e il Partenone specularmente dialoganti.65

in basso: esterno del museo. Foto di Christian Richters

nella pagina successiva: vista del museo e del Partenone. Foto di Peter





Memoriale Brion Carlo Scarpa

Committente Famiglia Brion

Realizzazione 1970-1978



Il Memoriale Brion fu commissionato da Onorina Brion per commemorare il marito Giuseppe, scomparso da poco, fondatore dell'azienda Brionvega, e venne costruito da Carlo Scarpa tra il 1970 e il 1978. Come luogo di costruzione vennero date due opzioni a Scarpa, il cimitero monumentale di Milano o il piccolo cimitero di San Vito d'Altivole, nella provincia di Treviso, paese originario del defunto. Quest'ultimo fu il luogo scelto dall'architetto, considerandolo perfetto per conferire un senso di domesticità che non sarebbe stato possibile ottenere nel contesto milanese.⁶⁶

Il progetto fu illustrato inizialmente attraverso un modellino architettonico in legno, molto simile a quello poi realizzato, ora conservato presso il Royal Institute of British Architects nella sede del Victoria & Albert Museum di Londra. Oltre a questo Scarpa ha lasciato anche migliaia di disegni, ora conservati presso l'Archivio di Stato di Treviso, che consentono di ripercorrere tutto il suo processo ideativo.⁶⁷

nella pagina precedente: Memoriale Brion. Foto di Ivo Stani

in basso: Memoriale Brion. Foto di Federico Covre



L'accesso al complesso avviene tramite un imponente ingresso, noto come propilei, caratterizzato da un'apertura costituita da due cerchi intrecciati, simbolo dell'amore coniugale che ispira l'intero progetto.

L'area interna si estende per 2200 m² e resta sopraelevata rispetto al livello del terreno; il muro che la circonda è inclinato per permettere la vista del paesaggio circostante.

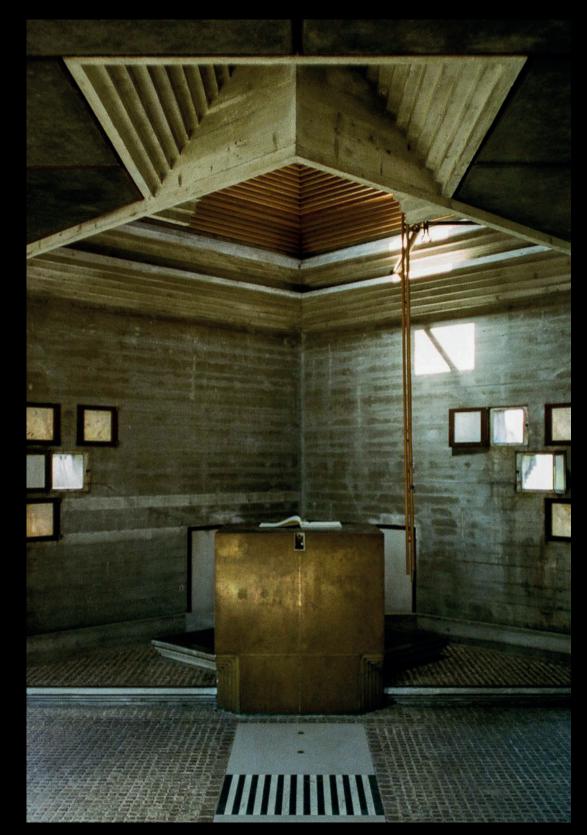
Tra prati punteggiati di verde e attraversati da canali con vasche ricoperte di ninfee si ergono quattro edifici. Il cuore del complesso è l'arcosolio, un arco-ponte ribassato in cemento, rivestito internamente da tessere di vetro con foglia d'oro sul retro; qui si trovano i sarcofagi dei coniugi Giuseppe e Onorina Brion, simbolicamente inclinati come se fossero eternamente rivolti l'uno verso l'altro.

Da un lato, posizionato in modo da offrire una vista sull'arcosolio, sorge isolato sull'acqua il padiglione dedicato alla meditazione; mentre dall'altro lato si può trovare la tomba dei parenti e una cappella per le cerimonie funebri, circondata da acqua e da un giardino di cipressi e accessibile anche dall'esterno.⁶⁸

in basso: Memoriale Brion. Foto di Federico Covre

nella pagina successiva: Memoriale Brion. Foto di Ivo Stani





Carlo Scarpa in questo monumento vuole esprimere l'amore che legava i due coniugi attraverso le forme e il paesaggio circostante. I loro nomi, però, si possono trovare solo sui sacelli, lasciando l'opera volutamente anonima per trascendere la loro esperienza individuale.

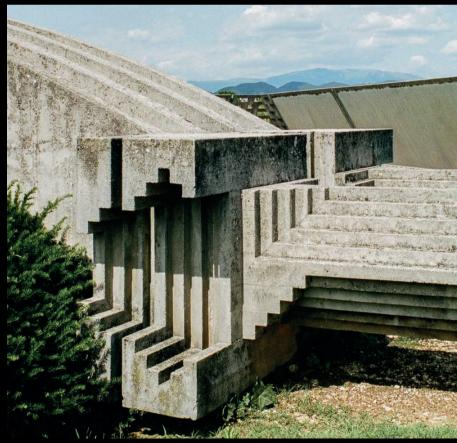
La narrazione della loro vita, sostenuta dall'amore coniugale, diventa così simbolo di tutte le coppie che hanno condiviso un'unione felice.⁶⁹

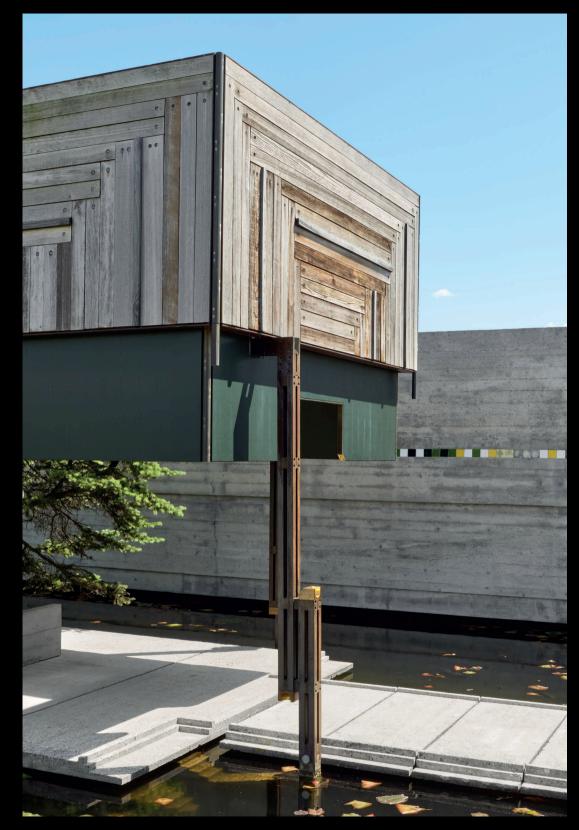
L'architetto ha inoltre voluto dare a questo cimitero l'atmosfera di un grande giardino aperto a tutti, luogo di silenzio e armonia, in cui si fondono culture e religioni diverse così da permettere a chiunque una riflessione universale sulla vita e sulla morte.⁷⁰

Il 30 novembre 1978, arriva a San Vito dal Giappone una semplice cassa in plywood marino. Al suo interno, avvolto in un kimono viola, giace l'architetto. Scarpa riposa qui insieme alla moglie, sepolto in un angolo appartato, quasi a voler passare inosservato, all'interno di un sarcofago disegnato dal figlio Tobia, anch'egli architetto.⁷¹

in basso: Memoriale Brion. Foto di Ivo Stani

nella pagina successiva: Memoriale Brion. Foto di Federico Covre





L'intervento prevede la realizzazione di una pavimentazione rialzata rispetto a quella originale, per proteggere quest'ultima, uniformare i diversi livelli di altezza presenti e consentire il passaggio dei sistemi di illuminazione. Questo innalzamento del piano di calpestio ha reso necessario l'inserimento di una rampa d'accesso all'ingresso e nelle porte che collegano la Sala con il Teatro Marittimo.

Per rendere l'allestimento visibile anche dall'esterno, l'ingresso è stato progettato con alti setti posti in modo semicircolare, che riprendono specularmente l'arco della nicchia all'interno della sala. Questi setti non solo enfatizzano l'altezza della sala, ma creano anche giochi di luce all'interno, a seconda della rotazione solare. La luce, infatti, gioca un ruolo fondamentale nell'allestimento, con particolare attenzione al cambiamento dell'illuminazione nei diversi momenti della giornata. Per gestire questo aspetto, è stata realizzata una copertura che ostruisce l'ingresso della luce diretta dall'alto.

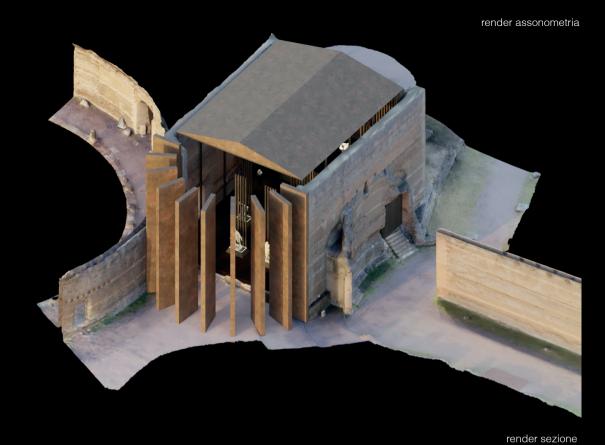
Gli espositori delle statue sono costituiti da un basamento che richiama il concetto di scalinata, con alti profili che fanno da sfondo alle opere. Questi profili, sviluppandosi in altezza, evidenziano l'imponenza della sala. Essendo realizzati con profilati affiancati, permettono di intravedere le opere poste dietro di essi e creano giochi di luci e ombre, generando prospettive particolari. I basamenti dei busti, anch'essi realizzati con profilati metallici disposti a raggiera, sono posizionati ai lati dell'allestimento.

Il medesimo concetto è stato applicato per chiudere le porte sul lato Ovest, che conducono al Pecile. In questo modo, il passaggio è bloccato, ma contribuisce all'illuminazione della sala.

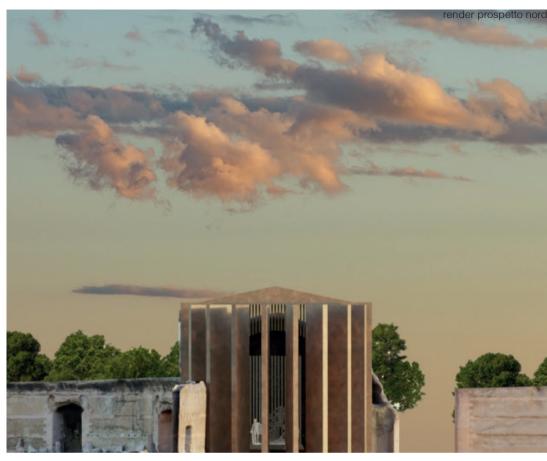
Prima della nicchia è stata inserita una struttura in profilati che riprende il profilo della cupola della nicchia, delimitando una sorta di soglia d'ingresso all'area dedicata all'highlight, rappresentato dalla statua di Ercole e Lica, che è posizionata in un punto di risalto e beneficia di una maggiore illuminazione artificiale.

L'illuminazione diurna è garantita dalla luce naturale che penetra attraverso le varie aperture, con l'aggiunta di alcune luci spot sulle opere per assicurare un'illuminazione minima anche nelle zone d'ombra. Di notte, l'ingresso è illuminato alla base degli alti setti, accentuandone l'altezza. Le opere sono illuminate sia da luci spot sia da strisce LED poste sui basamenti. Inoltre, luci spot sono posizionate lungo il perimetro della sala per delimitare gli spazi e mettere in evidenza la matericità delle mura. Particolare attenzione è stata dedicata alla nicchia, dove sono presenti luci spot in corrispondenza delle sette nicchie interne, creando un contrasto tra questa area e il resto della sala, che rimane meno illuminata.







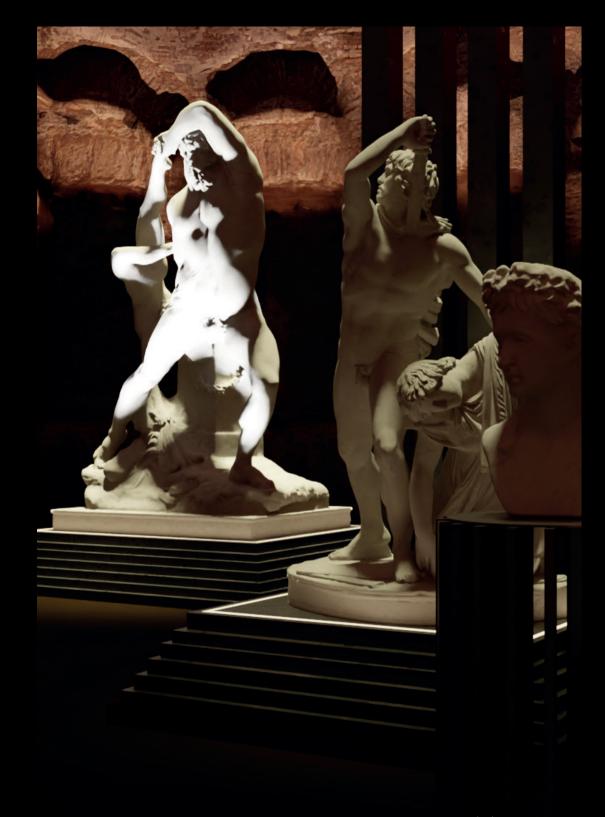














render interno notturno







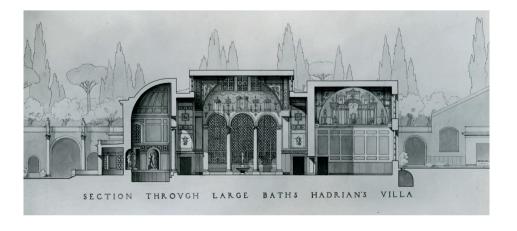


Piranesi Prix de Rome

Il Prix de Rome fu istituito nel 1671 dal Re di Francia Luigi XIV e offriva ai vincitori la possibilità di soggiornare per quattro anni presso l'Académie de France a Roma, fondata da Jean-Baptiste Colbert nel 1666.

Originariamente concepito per formare i migliori giovani scultori, pittori e incisori, dal 1720 il concorso fu aperto anche agli architetti e successivamente ai musicisti. Agli inizi del XX secolo vi parteciparono anche le prime artiste donne, fino alla chiusura del concorso nel maggio del 1968, su decisione del ministro francese André Malraux.

Durante il periodo di permanenza a Roma, i vincitori — noti come pensionnaires — ebbero l'opportunità di intraprendere un'importante attività di sperimentazione teorica sull'architettura antica, in particolare attraverso l'archeologia. Le loro ricostruzioni cercavano di offrire una rappresentazione dettagliata del paesaggio architettonico della Roma imperiale, basata sulle conoscenze dell'epoca. Sebbene questi progetti, noti come restaurations, siano stati spesso criticati dagli archeologi per la loro presunta mancanza di rigore scientifico e per una certa dose di visionarietà, tali critiche risultano in parte infondate. Le restaurations, infatti, sono conosciute principalmente come dipinti e non sempre come prodotti di una rigorosa analisi storico-architettonica, anche a causa della difficoltà di accesso agli archivi. Pertanto, al consueto scetticismo degli archeologi verso queste ricostruzioni, va contrapposto il fatto che una conoscenza approfondita dell'architettura antica richiede inevitabilmente un impegno ricostruttivo, che sfrutti tutte le tecniche disponibili per rappresentare un mondo ormai perduto.



ostruire e Baccontare: Il ruolo dell'Exhibit Design nella narrazione dell'anti

L'Accademia di Francia a Roma ha favorito uno scambio continuo tra architetti francesi e italiani, ma non solo: grazie ai documenti d'archivio sappiamo che vi furono contatti anche tra i pensionnaires francesi e i grand tourists e studiosi di altre nazionalità, come inglesi, tedeschi, russi e greci.

Con l'avvento della modernità nel XX secolo, il Prix de Rome ha progressivamente perso prestigio, mentre il modello di formazione francese basato sul classicismo è stato sempre più criticato. Questo declino culminò nel 1968 con la cessazione del conferimento del premio, in seguito alle proteste studentesche.

Nonostante la perdita dell'originario spirito del Grand Prix de Rome, negli ultimi anni del premio altre accademie europee, americane e russe iniziarono a stabilirsi a Roma con obiettivi simili a quelli dell'Académie de France. Alcune di queste accademie sono ancora attive oggi e continuano a conferire premi ai membri più meritevoli, anche a carriera avanzata.

nella pagina precedente: ricostruzione di uno studente dell' American Academy

in basso: : rilievo dello stato di fatto del complesso del Ninfeo della Piazza d'Oro di Charles Louis Girault (attivo a Villa Adriana tra il 1881 e il 1884).

In maniera simile, nell'estate del 2003 è stato istituito il Piranesi Prix de Rome, un concorso annuale dedicato all'archeologia, rivolto sia a professionisti sia a università, con l'obiettivo di valorizzare e riqualificare il patrimonio culturale attraverso progetti architettonici.

Il Premio Piranesi riprende l'idea di un confronto progettuale diretto sul campo, tipico del Grand Prix de Rome, focalizzandosi su aree di rilevanza archeologica a livello mondiale. Inoltre, rivisita il concetto del Grand Tour, l'esperienza educativa ottocentesca basata sul viaggio e sulla scoperta di nuovi luoghi e culture, integrandola con l'uso delle moderne tecnologie per la conoscenza e la rappresentazione grafica.

Nel 2006, alla quarta edizione del premio, i fondatori Pier Federico Mauro Caliari e Romolo Martemucci hanno ampliato il progetto iniziale, trasformandolo in un programma di formazione continua che combina discipline progettuali e archeologia, con un'attenzione particolare alla museografia come campo di sperimentazione.

Nel 2007 è nata l'Accademia Adrianea di Architettura e Archeologia Onlus, che ancora oggi offre percorsi di formazione volti alla valorizzazione del patrimonio culturale e alla sperimentazione, nello stesso spirito che ha dato origine al Premio Piranesi.



Bando di progetto

La proposta progettuale si concentra sul rapporto tra architettura e acqua, due elementi chiave che definiscono l'essenza di Villa Adriana.

Questa interazione non solo ha dato origine a molti dei più importanti interventi architettonici della Villa, ma è anche il motivo della scelta del sito.

Il tema del rapporto tra architettura e acqua viene quindi riproposto come sfida progettuale: i partecipanti sono invitati a confrontarsi con gli spazi storici della Villa che prevedevano l'uso dell'acqua, inserendo un'architettura termale che dialoghi con il contesto archeologico e naturale.

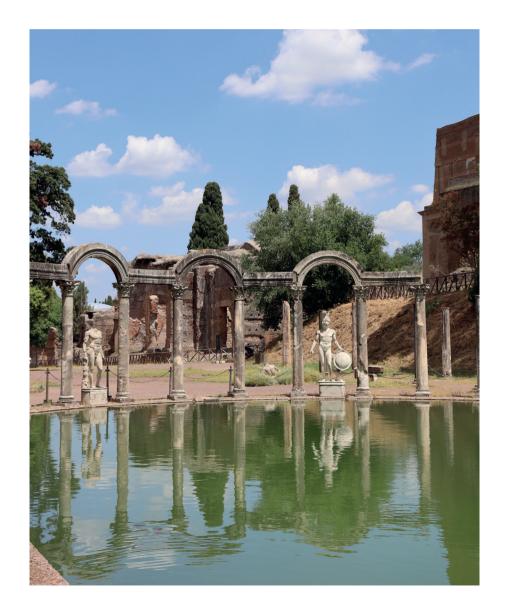
Il progetto delle "Architetture d'Acqua" deve raggiungere i seguenti obiettivi, articolati su tre diverse scale di intervento.

Creazione di un padiglione termale-espositivo: il padiglione Expo-Spa racchiude l'essenza dell'edificio termale romano, basato sulla relazione tra acqua, corpo umano idealizzato, arte e bellezza. Il padiglione integra collezioni d'arte e reperti archeologici, sia all'interno che all'esterno, con l'obiettivo di arricchire l'esperienza culturale del visitatore. Questo spazio è concepito per offrire benessere e contemplazione, contribuendo alla valorizzazione del sito archeologico di Villa Adriana.

Realizzazione di una sistemazione paesaggistica: il progetto paesaggistico, ispirato all'arte dei giardini (Ars Topiaria), è pensato per supportare e creare sinergia con lo spettacolo di alta moda, mantenendo la sua rilevanza anche dopo la conclusione dell'evento. L'obiettivo è creare uno spazio che possa dare forma architettonica all'evento, lasciando al contempo un contributo duraturo alla valorizzazione del sito. La riflessione progettuale si concentra sulla relazione tra suolo, acqua e vegetazione, esplorando la scenografia sia diurna che notturna. Il progetto mira a disegnare un percorso connettivo che intrecci questi elementi in una sintesi paesaggistica dinamica, creando un grande palcoscenico per l'evento di alta moda.

nella pagina successiva: vista del Canopo, sopralluogo giugno 2024 Creazione di sistemi espositivi museografici, denominati Stone Display: progettati per ospitare una serie di reperti lapidei in punti strategici della Villa, con l'obiettivo di coniugare esposizione e conservazione ordinata.

Il riferimento principale per questi interventi è la tradizione delle Ville di Tivoli, come Villa Gregoriana, Villa d'Este e naturalmente Villa Adriana stessa, con i suoi elementi iconici come Piazza d'Oro, il Teatro Marittimo, il Canopo, il Pecile e gli impianti termali. Questi luoghi hanno creato nei secoli un modo unico di concepire l'architettura e la scenografia del paesaggio, naturale o artificiale, che rimane ineguagliato per la sua bellezza e originalità. ⁷²



Intervento paesaggistico

Tra le diverse aree proposte per la realizzazione del padiglione e della sistemazione paesaggistica adiacente è stata selezionata quella che corrisponde alla zona che comprende la spianata del Pecile (dove attualmente sono collocati i servizi al pubblico), e la radura del giardino della Palazzina Triboletti.

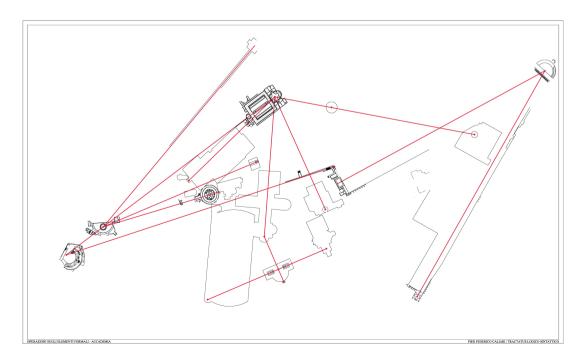
La scelta dell'area è stata motivata dalla sua posizione strategica, che permette una vista suggestiva del sito grazie alla vicinanza al Muro delle Cento Camerelle, al Pecile e all'Antinoeion. Al tempo stesso, l'area garantisce riservatezza e distanza dai flussi turistici più affollati, offrendo così la privacy necessaria agli ospiti delle terme. È inoltre facilmente accessibile tramite due ingressi sulla Strada di Roccabruna: uno attualmente usato come accesso di servizio e l'altro, l'ingresso originario della Villa, oggi inutilizzato. Inoltre, lo stato attuale di dismissione e inaccessibilità dell'area ha costituito uno stimolo significativo per valorizzare le sue notevoli potenzialità.

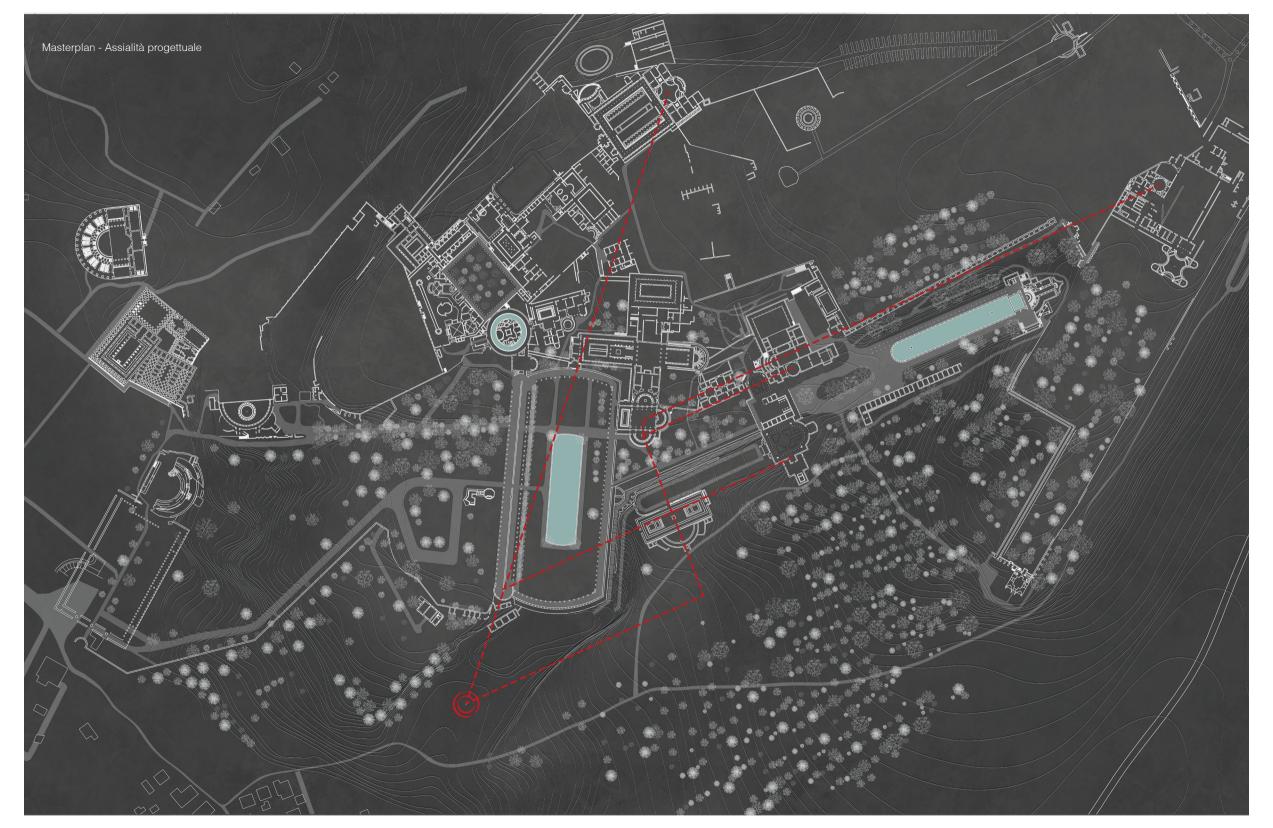
Nella progettazione paesaggistica si è partiti dall'individuazione di un centro, un elemento cardine che funge da fulcro per l'intera organizzazione spaziale. Questo centro, oltre a essere cruciale per l'articolazione del paesaggio, è stato ripreso anche nella progettazione del padiglione termale espositivo, integrando così una continuità tra la composizione paesaggistica e l'architettura. La definizione del paesaggio si è basata su un'analisi degli assi di composizione di Villa Adriana.

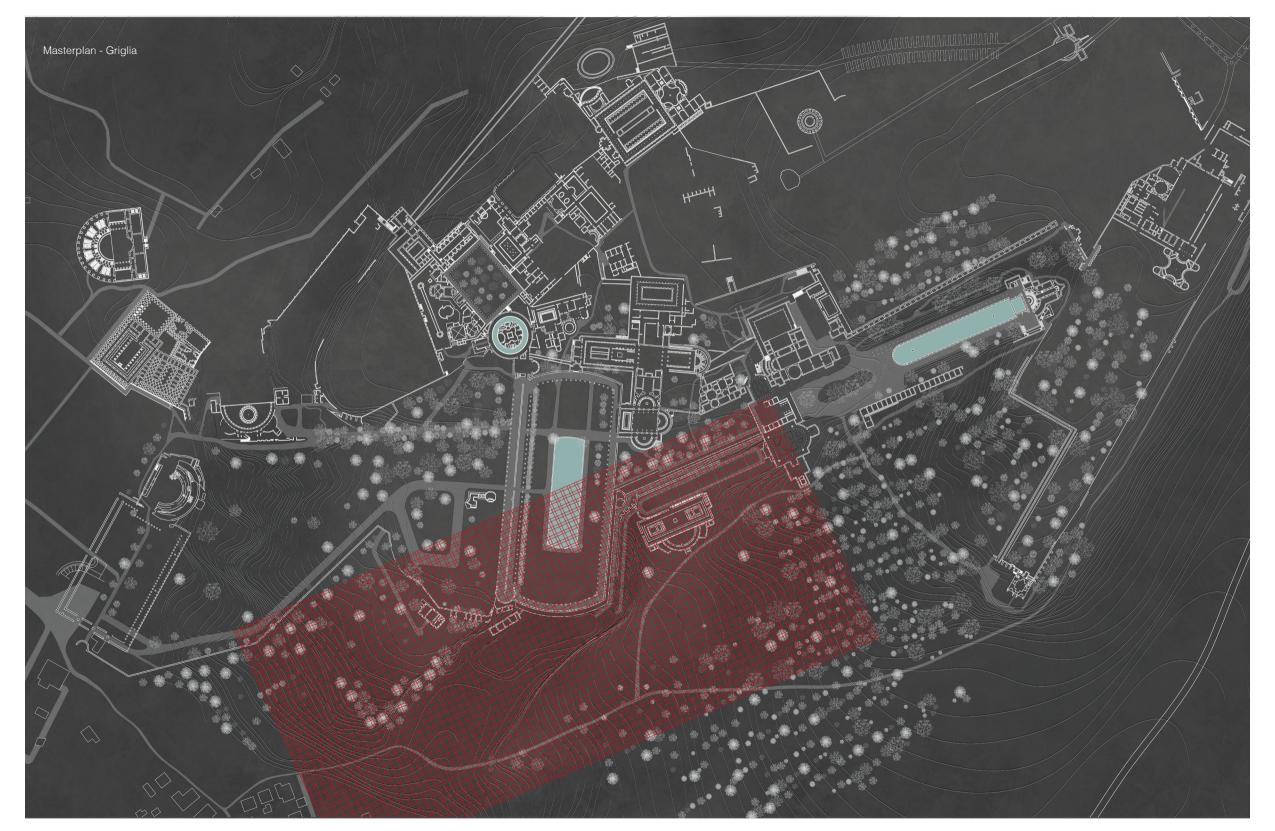
Il primo asse analizzato e utilizzato è quello che connette la Piazza d'Oro con il punto terminale del muro del Pecile, il limite di riferimento ultimo del sito. Il secondo asse preso in considerazione corrisponde alla parallela all'asse che congiunge il sudatio delle Grandi Terme con l'edificio delle Tre Esedre e attraversa anch'essa il muro del Pecile nel medesimo punto del primo asse. A partire da questi ultimi due assi è stato disegnato un terzo asse, parallelo a questi e posizionato alla stessa distanza che intercorre tra i due. Prolungando il primo asse, si è cercato un punto di intersezione con questo terzo asse, definendo così un nuovo centro che funge da nodo strategico nell'organizzazione spaziale del progetto.

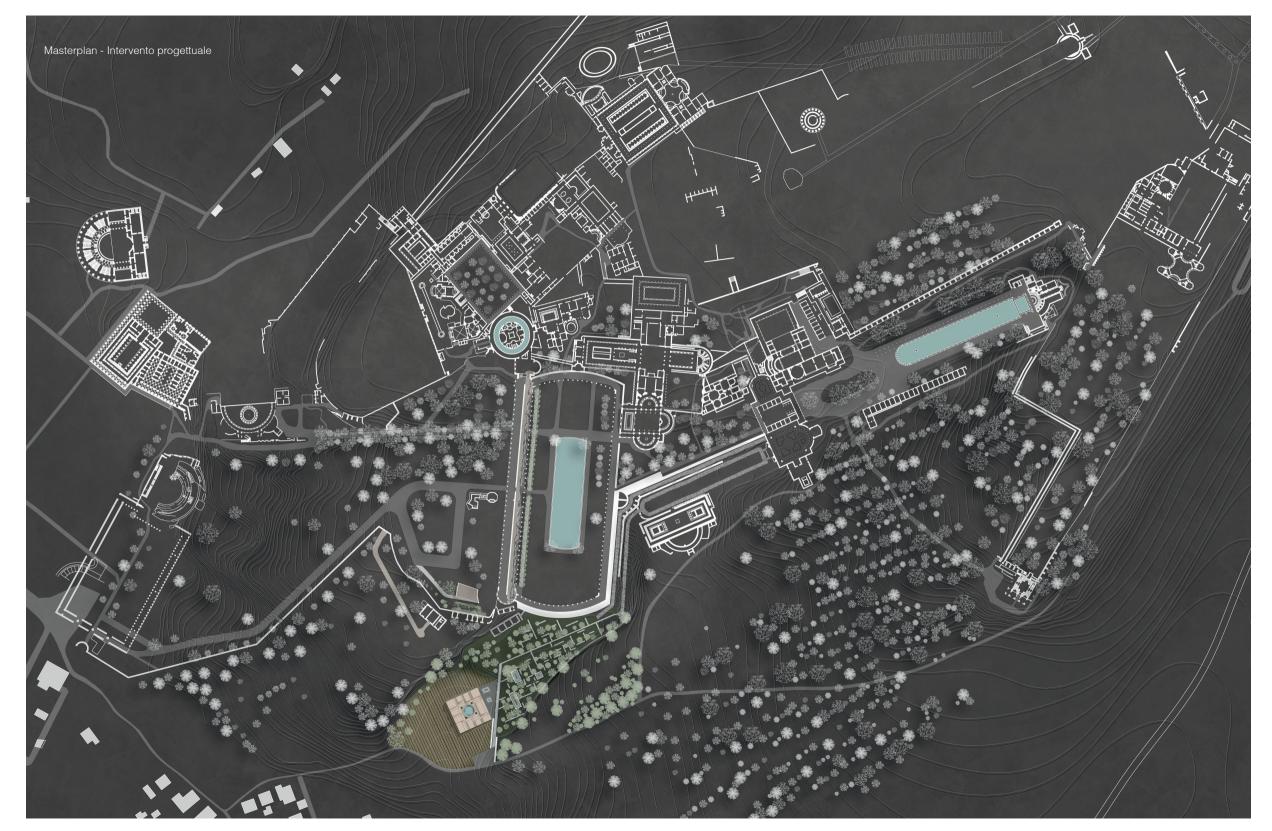
La griglia di riferimento per l'intero progetto paesaggistico, invece, prende spunto sia dal nuovo asse individuato, sia dalla configurazione volumetrica e spaziale del prospetto delle Cento Camerelle. Questa griglia, tuttavia, non segue una geometria regolare, ma si sviluppa attraverso uno schema composto da spazi alternati di 5 metri e 2,5 metri. Questo approccio permette di mantenere un legame con la struttura esistente, ma allo stesso tempo offre una nuova lettura degli spazi, riutilizzando elementi storici in un modo inedito e funzionale.

in basso: composizione di Villa Adriana









Nella progettazione paesaggistica si è voluto porre grande attenzione al limite fisico e visivo rappresentato dal muro del Pecile, il quale suddivide chiaramente il sito in due aree distinte.

Da un lato, è stata concepita un'area agricola con un campo di grano, un giardino produttivo, un omaggio alla vita agreste e alla produttività tipica della cultura romana antica. Questo spazio vuole evocare l'essenza della vita rurale, mantenendo un legame simbolico con il passato.

Dall'altro lato, invece, si trova il giardino dell'otium, pensato come luogo dedicato al riposo, alla contemplazione e alle passeggiate. Qui è stato progettato un agrumeto, con alberi mantenuti bassi in modo da non ostacolare la vista panoramica.

Questo giardino rappresenta l'equilibrio tra natura e pensiero, un ambiente che invita alla riflessione e alla quiete.

L'ingresso principale al sito, che corrisponde a quello originale, è stato mantenuto e valorizzato, con l'intento di restituirgli il suo antico prestigio e significato simbolico.

Seguendo il percorso d'ingresso, il visitatore si trova di fronte a un muro alto 7 metri, che copre il terrazzamento alle sue spalle. Questo muro non solo nasconde il terrazzamento, ma funge anche da elemento di transizione, segnando il passaggio tra il percorso d'ingresso e quello lungo l'asse principale. Tale elemento verticale conferisce un forte impatto visivo, enfatizzando l'ingresso e la connessione con l'asse del Pecile.

Un secondo muro, più basso, di circa 1,5 metri, si sviluppa sulla sinistra, contribuendo a definire il percorso senza opprimerlo visivamente.

L'asse d'ingresso è, in realtà, una rampa che sale progressivamente fino a raggiungere un dislivello di 1,5 metri, allineandosi con il livello del padiglione, il quale è stato progettato su un basamento rialzato.

Alla sinistra dell'asse si estende il campo di grano, che non segue una rigida disposizione in griglia, ma va a coprire il basamento del padiglione. A destra, invece, il terreno degrada leggermente, con un dislivello quasi impercettibile, creando un contesto più morbido e accogliente. Qui si trova l'agrumeto, organizzato secondo una griglia ma evitando una disposizione eccessivamente lineare degli alberi, per suggerire una sorta di "paesaggio naturale" che dissimula la regolarità sottostante.

Anche i percorsi seguono questo approccio progettuale. Sebbene siano stati collocati in corrispondenza della griglia di riferimento, non si presentano come tracciati rettilinei e continui, ma come strade spezzate e frammentate, invitando il visitatore a vagare e a esplorare liberamente lo spazio.

L'intenzione è quella di creare un sistema che incoraggi l'esperienza del luogo come un labirinto naturale, dove il visitatore può decidere autonomamente dove dirigersi, in un contesto di libertà totale. Il tutto è stato progettato tenendo sempre conto dell'accessibilità, affinché lo spazio sia fruibile da tutti senza barriere fisiche o visive.

render del paesaggio



Padiglione termale espositivo

Nella progettazione del padiglione termale espositivo è stata posta particolare attenzione all'integrazione tra l'architettura e la composizione paesaggistica circostante. Un elemento centrale di questa integrazione è il punto focale individuato durante la fase di sviluppo del progetto paesaggistico, il centro degli assi, che diventa un elemento cardine non solo per la disposizione del paesaggio, ma anche per la concezione architettonica dell'edificio. Questo punto, infatti, coincide con il cuore del padiglione, un'area cruciale per l'intera struttura, dove si trova la vasca principale, il tepidarium.

Il tepidarium è progettato come un grande vuoto centrale, che rappresenta un cerchio perfetto all'interno dell'edificio, unico elemento geometrico di tale precisione. Questo cerchio funge da simbolo di centralità e perfezione, richiamando l'importanza del luogo e del punto in cui gli assi si intersecano. La vasca non è solo un elemento funzionale, ma anche simbolico, evidenziando la rilevanza del centro nella progettazione sia del paesaggio che dell'architettura.

La composizione del padiglione segue la griglia modulare utilizzata per la sistemazione paesaggistica, creando una forte coerenza tra interno ed esterno. L'edificio si ispira a moduli che traggono origine dalle strutture preesistenti di Villa Adriana, come il Teatro Marittimo e la Sala dei Filosofi. In particolare, la grande vasca centrale del padiglione rievoca la struttura circolare del Teatro Marittimo, e le sue dimensioni rispettano un modulo direttamente derivato dalle misure del teatro, enfatizzando ancora una volta il legame tra passato e presente.



Dal punto di vista architettonico, l'edificio presenta numerose volte, un richiamo evidente alle coperture voltate tipiche di molti edifici di Villa Adriana, creando così un dialogo diretto con il patrimonio storico del luogo. Un altro elemento distintivo è l'uso dei mattoni, o laterizio, un materiale che caratterizza gran parte delle strutture antiche del complesso di Villa Adriana. L'utilizzo del laterizio nel padiglione non è solo una scelta estetica, ma anche un modo per mantenere una coerenza materica e visiva con il contesto storico.

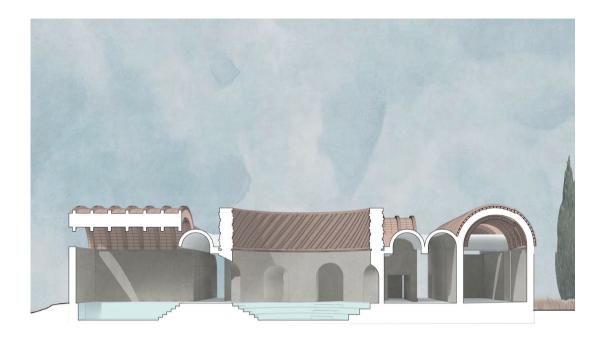
Un aspetto particolarmente suggestivo dell'edificio è il modo in cui la luce viene gestita. Invece di adottare finestre tradizionali, l'ingresso della luce è ottenuto tramite lucernari, aperture strategicamente posizionate in copertura e sottili feritoie poste in corrispondenza dell'intersezione degli assi della griglia. Questi tagli molto sottili permettono alla luce naturale di penetrare nell'edificio in modo controllato, creando affascinanti giochi di luci e ombre che mutano durante il corso della giornata. La luce, filtrata attraverso queste aperture, non solo illumina lo spazio, ma ne esalta la spazialità, mettendo in risalto i volumi e le superfici, e contribuendo a creare un'atmosfera di introspezione e contemplazione.

L'ingresso al padiglione avviene attraverso un percorso che accompagna il visitatore in un viaggio graduale verso il centro, quasi come un cammino simbolico che lo porta a scoprire progressivamente l'importanza del cuore dell'edificio. Le proporzioni, l'alternanza di spazi vuoti e pieni, e i materiali scelti contribuiscono a creare un'esperienza spaziale che invita alla riflessione e alla contemplazione, in linea con il concetto di otium, il riposo intellettuale tanto caro agli antichi romani.



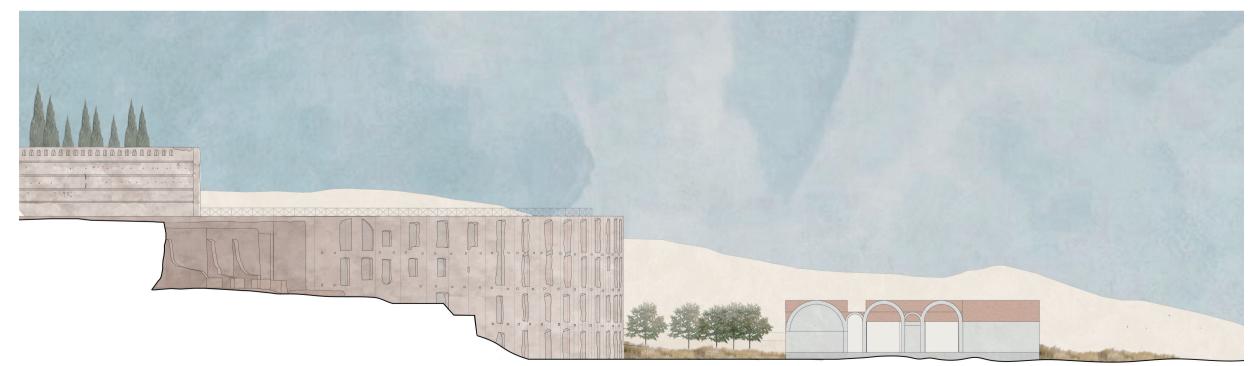
pianta

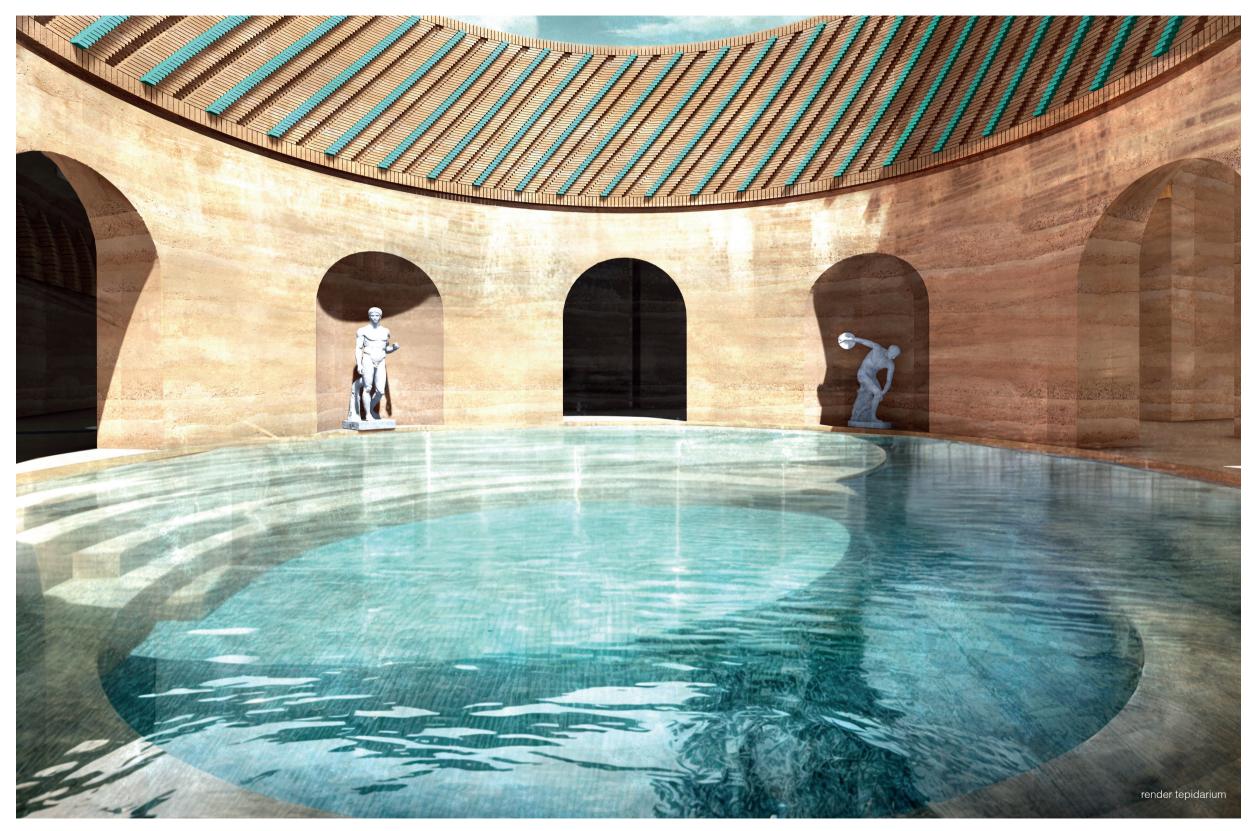


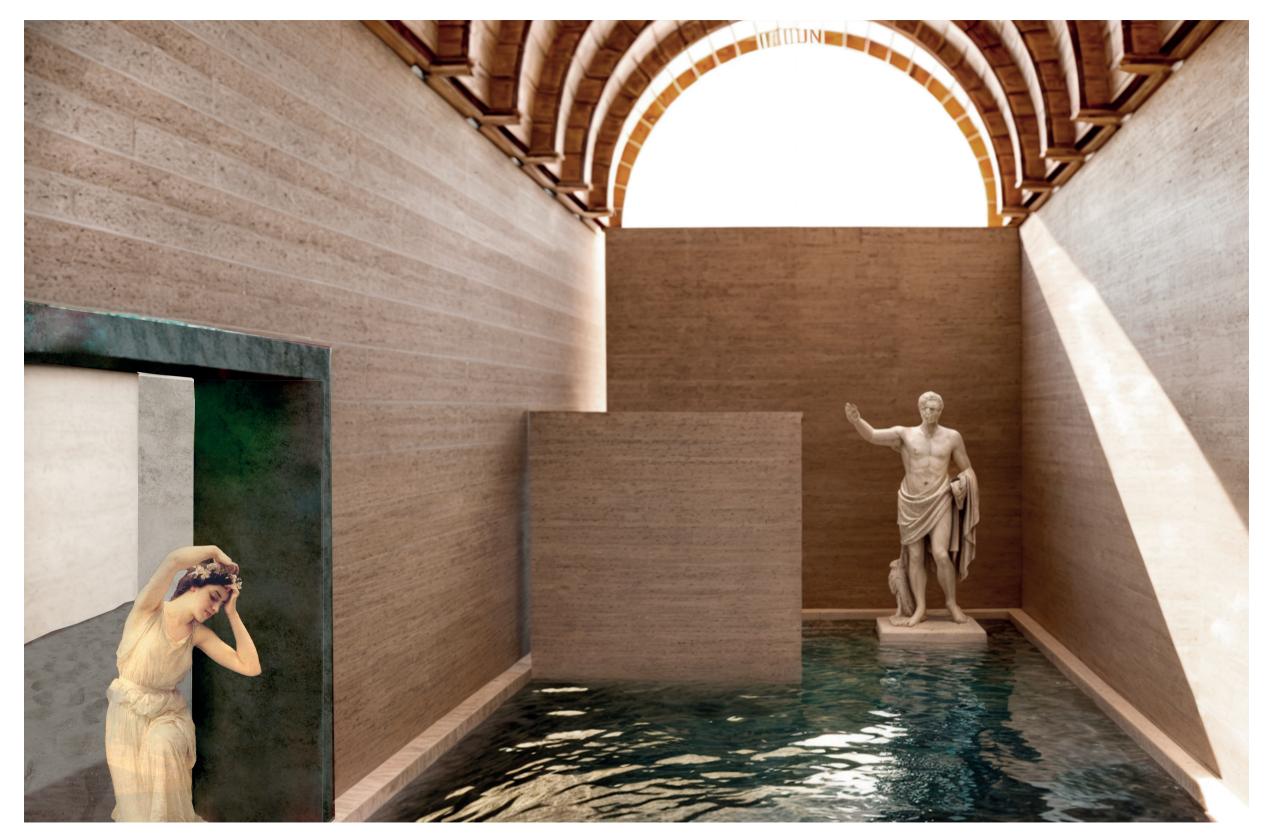


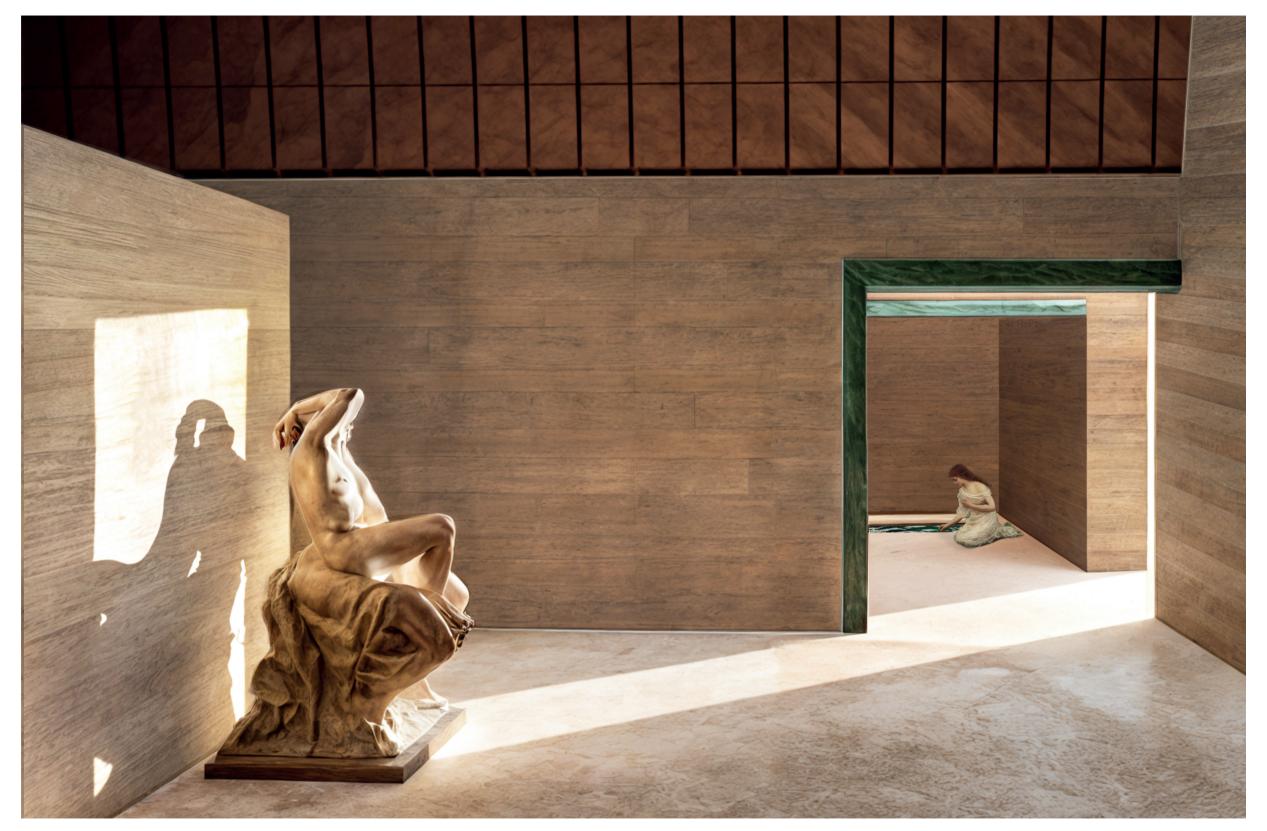
sezione nord-sud sezione est-ovest

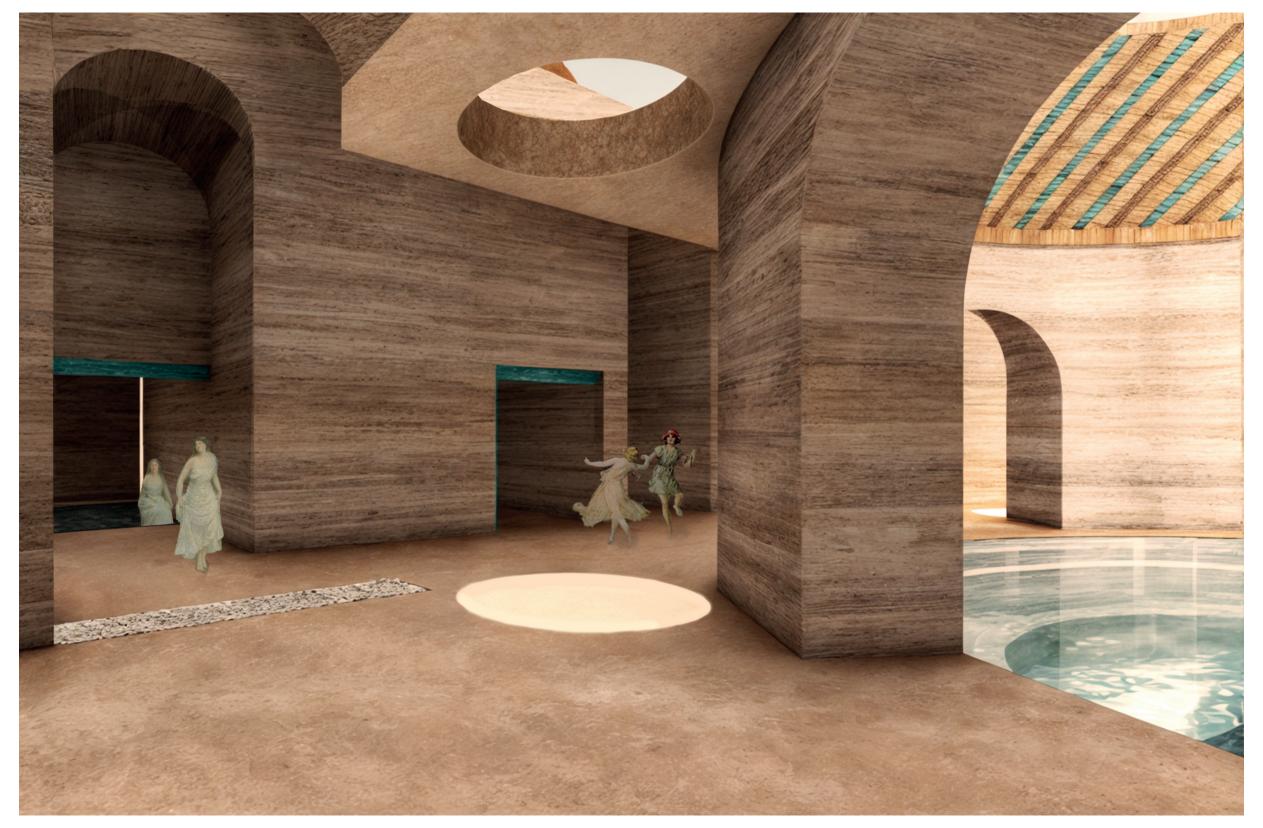
sezione territoriale













Fashion and Heritage

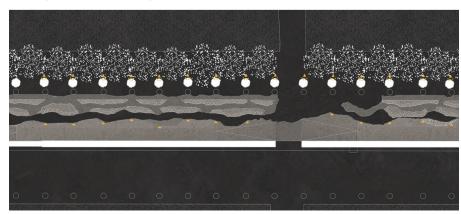
Il Pecile ha svolto un ruolo centrale nello sviluppo concettuale della sfilata, mantenendo la sua presenza come un segno forte e distintivo. La sfilata, infatti, si ispira alle descrizioni di Luigi Moretti, che ha colto l'essenza della sequenza spaziale del Pecile, della Sala dei Filosofi e del Teatro Marittimo all'interno di Villa Adriana. Moretti descrive il Pecile come un elemento architettonico che esercita una sorta di "spinta" a misura d'uomo, conducendo il visitatore verso lo spazio più elevato, maestoso ed empireo della Sala dei Filosofi, che a sua volta guida verso il natatorio, ovvero il Teatro Marittimo.

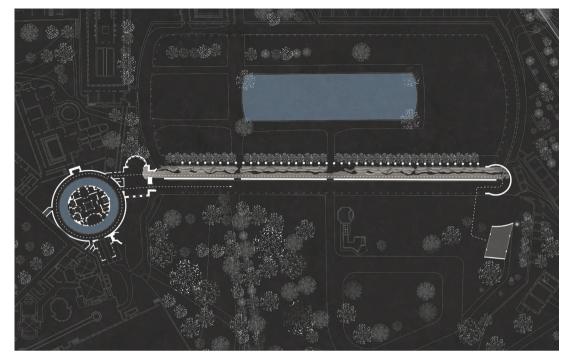
Questa descrizione ha influenzato profondamente la progettazione dell'evento, in particolare l'uso delle ombre come strumento narrativo per enfatizzare la successione degli spazi e delle emozioni che essi evocano. Le ombre, quindi, diventano un elemento chiave per tradurre visivamente le parole di Moretti.

Durante il percorso nel Pecile, le ombre si ampliano progressivamente fino a raggiungere le dimensioni stesse dell'ambiente, sottolineando la scala umana e la linearità di questo spazio. Questo effetto di dilatazione delle ombre non solo evidenzia la misura del Pecile, ma crea anche un dialogo tra l'architettura e le modelle, i cui movimenti e silhouette si fondono con lo spazio circostante.

Nella Sala dei Filosofi, invece, il trattamento delle ombre si inverte: esse si riducono e diventano più piccole, enfatizzando la maestosità e la grandiosità di questo luogo solenne, un ambiente in cui la dimensione umana sembra ridotta rispetto alla vastità architettonica.

Infine, al Teatro Marittimo, le ombre non solo si riflettono nell'acqua, ma sembrano prendere vita, creando un'interazione fluida e dinamica che fa sentire i visitatori parte integrante di questo spazio intimo e vivente. Il riflesso dell'ombra nell'acqua diventa quasi una metafora della vitalità che l'acqua stessa evoca, contribuendo a far emergere un forte senso di presenza e consapevolezza dello spazio.

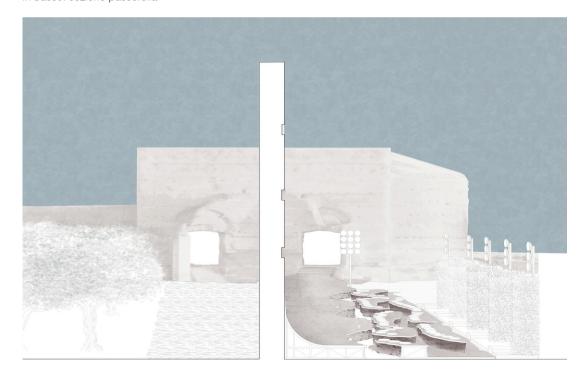




nella pagina precedente: vista in pianta passerella

in alto: vista percorso sfilata

in basso: sezione passerella



La scelta di sviluppare la sfilata, per quanto riguarda l'esperienza diretta dei visitatori, nel percorso del Pecile è stata motivata dalla volontà di esaltare un aspetto fondamentale delle rovine: il terreno che nel tempo le ha ricoperte e plasmate.

Questo concetto ha portato a una riflessione su come integrare un processo simile nell'evento stesso, creando una metafora visiva e fisica della continuità e del legame tra il passato e il presente.

Si è quindi deciso di introdurre un elemento di terra che, sparso lungo il percorso, segue una curva naturale, con l'intento di proiettare un'ombra continua che non si interrompa mai.

Questo gioco di ombre proiettate dalla terra non solo richiama la continuità storica, ma sottolinea anche la scala umana che caratterizza il Pecile, rendendo l'esperienza visiva fluida e immersiva per i presenti.

Le ombre hanno svolto un ruolo cruciale anche nella selezione della collezione di abiti, diventando uno degli elementi chiave attorno ai quali si è sviluppato l'intero concetto visivo della sfilata. Con l'intento di esplorare le possibilità offerte dalle ombre, si è deciso di optare per gli abiti di Pierre Cardin, stilista noto per il suo approccio innovativo, futuristico e strutturato. Le creazioni di Cardin, con le loro linee geometriche e l'uso di materiali inusuali, si prestano perfettamente al gioco di luci e ombre, creando effetti suggestivi che trasformano gli abiti stessi in opere d'arte dinamiche.

La sfilata, però, non si limita allo spazio espositivo estroverso e pubblico del fashion show. Un aspetto cruciale dell'evento è lo spazio del backstage, un elemento che spesso rimane relegato a un ambiente funzionale e privo di identità.

In questo caso, si è voluto dare una particolare attenzione anche a questo spazio, trasformandolo in un padiglione che rispetta l'integrazione con il contesto circostante e acquisisce una sua dignità architettonica.

Il backstage non è stato concepito come un semplice capannone anonimo, ma come una struttura che segue le curve di livello del terreno, fondendosi quasi con l'ambiente naturale. Questo padiglione sembra "nascondersi" all'interno del paesaggio, rimanendo discreto e rispettoso del contesto, ma al tempo stesso mantenendo una propria identità visiva.

Uno degli elementi distintivi di questo padiglione è l'uso di tendaggi leggeri e fluttuanti, che richiamano l'idea del dietro le quinte tipico del mondo della moda. I tendaggi non hanno solo una funzione estetica, ma forniscono anche una grande agilità nell'organizzazione della sfilata, consentendo di creare spazi flessibili e adattabili alle diverse esigenze operative.

La scelta dei tendaggi, oltre a richiamare la leggerezza e il movimento tipici della moda, conferisce al padiglione un'atmosfera intima e dinamica, pur restando in armonia con l'architettura storica circostante. Questo spazio, pur mantenendo un carattere nascosto e riservato, si apre all'interno di un contesto più ampio, riflettendo l'equilibrio tra funzionalità ed estetica.













Stone Display

La progettazione dello stone display ha seguito rigorosamente le specifiche richieste della commissione, con l'obiettivo di creare un oggetto modulare, facilmente scomponibile, che potesse fungere sia da elemento espositivo che da strumento di conservazione dei reperti archeologici. I concetti di modularità e funzionalità sono stati i pilastri su cui si è basata l'intera progettazione, dando vita a un display altamente flessibile, realizzato interamente in acciaio, e strutturato intorno a un modulo ripetibile che consente di realizzare svariate configurazioni in base alle esigenze espositive e ambientali del sito.

La base del display è stata progettata per essere regolabile, dotata di piedi mobili che permettono di adattarne l'altezza a seconda della topografia del luogo in cui viene posizionato, consentendo il perfetto adattamento anche su terreni non perfettamente livellati. Questo rende lo stone display estremamente versatile e adatto a diverse aree della Villa, permettendo di mantenerne la stabilità e la corretta inclinazione in qualsiasi punto venga collocato.

La struttura principale è costituita da una rete di barre in acciaio che vengono unite tramite un giunto appositamente studiato per il progetto. Questo giunto non solo consente di assemblare e disassemblare facilmente la struttura, ma offre anche la possibilità di integrare controventi per migliorare la stabilità della composizione, particolarmente utile in presenza di reperti di dimensioni o peso considerevole. La modularità della struttura è pensata per consentire grande flessibilità: le barre possono essere rimosse o aggiunte a piacimento, adattando così lo spazio espositivo alle esigenze specifiche di ogni mostra o oggetto.

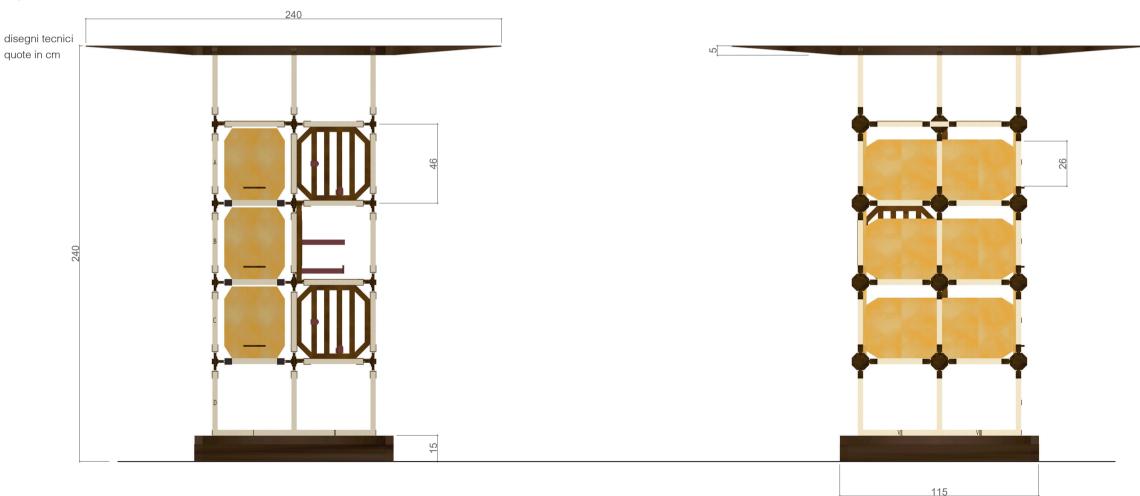
Alla griglia possono essere aggiunte basi esagonali che fungono da superfici per l'esposizione diretta dei reperti. Inoltre, possono essere inseriti pannelli a griglia verticale per permettere l'aggancio sicuro di reperti di varia natura.

Questa configurazione consente la creazione di spazi diversificati e modulari, che possono essere facilmente adattati alle caratteristiche e alle dimensioni dei reperti esposti. Se necessario, le singole barre possono essere rimosse per creare spazi più ampi destinati all'esposizione di oggetti di grandi dimensioni, offrendo così la massima flessibilità e libertà nel disegno dell'allestimento.

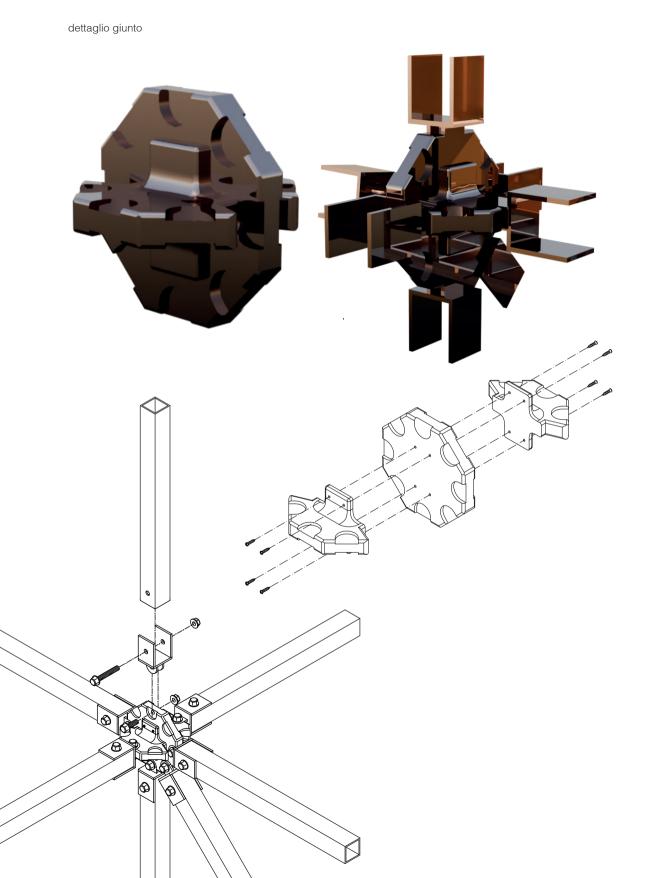
Un altro elemento innovativo del progetto è il sistema di cassetti a scorrimento, pensato per essere inserito all'interno della struttura modulare. Ogni cassetto occupa lo spazio di due moduli e può essere sostituito o rimosso in qualsiasi momento, permettendo non solo l'esposizione di oggetti, ma anche una funzione di archivio o deposito temporaneo per i reperti non esposti al pubblico.

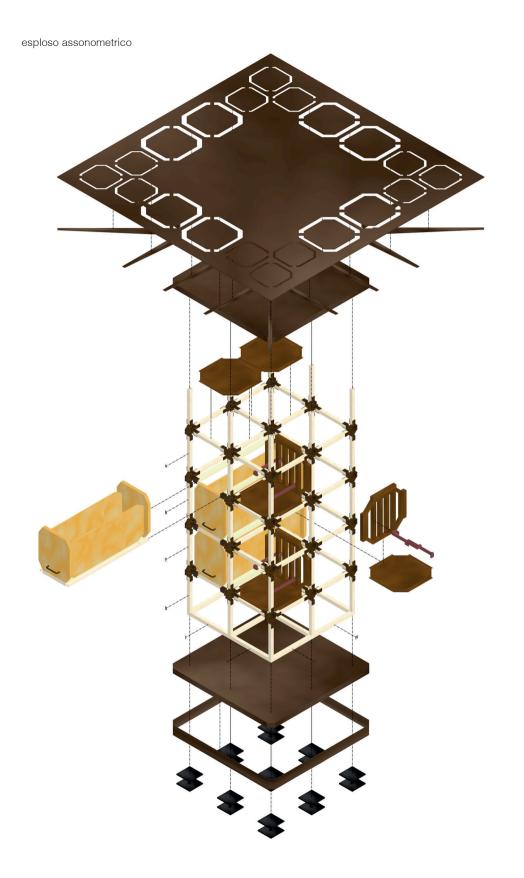
Questo sistema di cassetti, altamente flessibile, è stato progettato per consentire una facile gestione e accessibilità dei reperti, garantendo allo stesso tempo un ambiente sicuro per la loro conservazione.

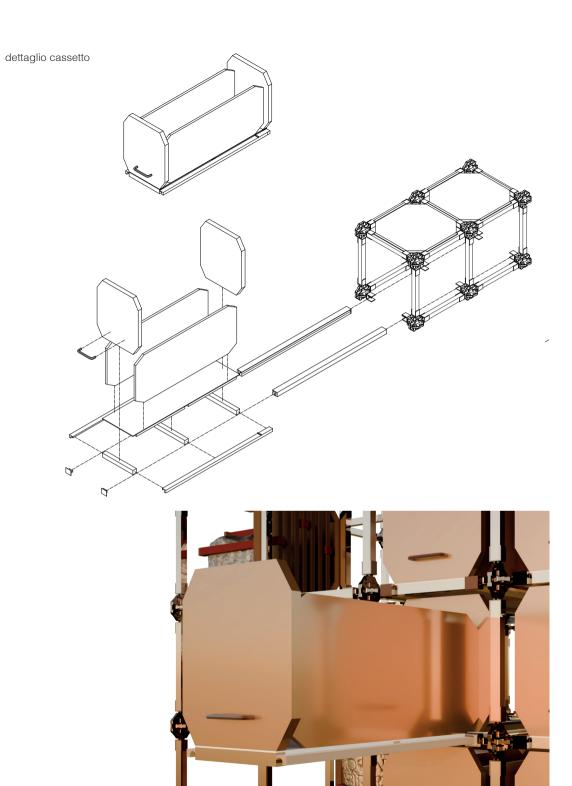
Un aspetto decorativo e funzionale significativo dello stone display è la presenza di lettere disposte verticalmente lungo la struttura e numeri romani collocati lungo il perimetro, che creano un sistema di catalogazione visiva ispirato al gioco della battaglia navale. Questo sistema, oltre a facilitare l'organizzazione e la gestione dei reperti, aggiunge un tocco di raffinatezza e gioco visivo alla struttura, rendendola immediatamente riconoscibile.

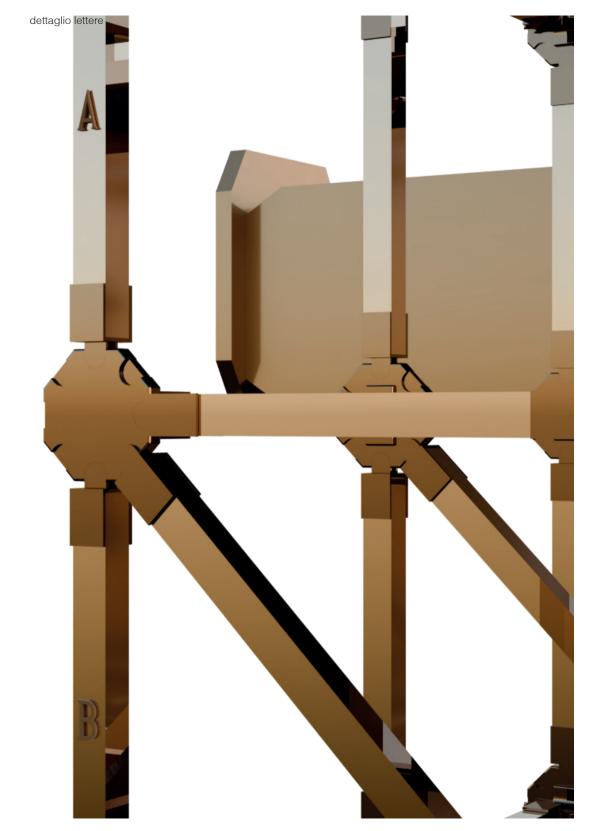


componenti













Conclusioni

L'elaborato di tesi ha esplorato in profondità il ruolo dell'Exhibit Design all'interno del contesto del patrimonio culturale, dimostrando come questa disciplina possa contribuire significativamente alla valorizzazione e fruizione dei beni storici e archeologici.

Partendo dalle origini della museografia, ha evidenziato le principali evoluzioni fino alle più recenti innovazioni tecnologiche e metodologiche. Il caso della Sala dei Filosofi a Villa Adriana illustra come l'Exhibit Design possa dialogare con l'archeologia, offrendo soluzioni che rispettano e valorizzano l'eredità culturale. L'analisi ha dimostrato che l'Exhibit Design è un importante strumento strategico per rendere i contenuti culturali accessibili e rilevanti per il pubblico contemporaneo.

L'analisi teorica e dei casi studio internazionali ha mostrato che un uso consapevole dell'Exhibit Design può trasformare l'esperienza museale, creando un dialogo interattivo tra il visitatore e l'oggetto culturale. Integrato con le esigenze di conservazione, l'Exhibit Design rende musei e siti archeologici spazi dinamici e coinvolgenti. Questa integrazione risulta particolarmente efficace quando viene supportata da un approccio interdisciplinare che unisce conoscenze storiche, artistiche, tecnologiche e comunicative.

In conclusione, questa tesi ha dimostrato come l'Exhibit Design possa svolgere un ruolo cruciale nel rendere il patrimonio culturale più accessibile e attraente per un pubblico ampio e diversificato.

Le strategie progettuali proposte, che uniscono tecnologie innovative e tecniche narrative coinvolgenti, possono migliorare l'esperienza del visitatore, offrendo una comprensione intellettuale e un coinvolgimento emotivo e sensoriale. La ricerca mira a promuovere un dialogo più integrato tra design espositivo e gestione del patrimonio culturale, favorendo nuove modalità di interpretazione e valorizzazione del patrimonio storico.



- Basso Peressut L., Caliari P.F., Architettura per l'archeologia. Museografia e allestimento, Prospettive Edizioni, Roma 2014. p.11
- Basso Peressut L., Caliari P.F., Architettura per l'archeologia. Museografia e allestimento, Prospettive Edizioni, Roma 2014. p.23
- Johann Wolfgang von Goethe, Wilhelm Meister. Gli anni dell'apprendistato, traduzione di Anita Rho ed Emilio Castellani, con un saggio di Hermann Hesse, Adelphi, Milano 1976
- 4. Cfr. Ciarcia, https://webthesis.biblio.polito.it/23970/1/tesi.pdf, pp. 1-6
- Basso Peressut L., Caliari P.F., Architettura per l'archeologia. Museografia e allestimento, Prospettive Edizioni, Roma 2014. p.26
- Spazi e Forme dell'esporre tra cabinet e museo pubblico, Luca Basso Peressut, Aprile 2015
- Basso Peressut L., Caliari P.F., Architettura per l'archeologia. Museografia e allestimento, Prospettive Edizioni, Roma 2014. p.34
- Basso Peressut L., Caliari P.F., Architettura per l'archeologia. Museografia e allestimento, Prospettive Edizioni, Roma 2014. p.36
- Basso Peressut L., Caliari P.F., Architettura per l'archeologia. Museografia e allestimento, Prospettive Edizioni, Roma 2014. pp. 43-51
- Spazi e Forme dell'esporre tra cabinet e museo pubblico, Luca Basso Peressut, Aprile 2015
- Basso Peressut L., Caliari P.F., Architettura per l'archeologia. Museografia e allestimento, Prospettive Edizioni, Roma 2014. p.13
- 12. Ros Campos, Andrés, "Carlo Scarpa: architecture, abstraction and museology", in VLC arquitectura, v. 6, n. 2, ottobre 2019, pag.152.
- Basso Peressut L., Caliari P.F., Architettura per l'archeologia. Museografia e allestimento, Prospettive Edizioni, Roma 2014. pp.108-112
- Basso Peressut L., Caliari P.F., Architettura per l'archeologia. Museografia e allestimento, Prospettive Edizioni, Roma 2014, pp.117-118
- 15. https://www.area-arch.it/merida-classicanti-classic-national-museum-of-roman-art/
- 16. L'opus caementicium è una tecnica costruttiva sviluppata dai Romani, considerata una delle loro più grandi innovazioni ingegneristiche. Questo materiale, simile al moderno calcestruzzo, era composto da una miscela di calce, acqua, pietrisco (o altri aggregati) e pozzolana, una sabbia vulcanica che conferiva al composto caratteristiche di resistenza e durabilità eccezionali. L'opus caementicium veniva utilizzato per costruire strutture massicce e durature, come ponti, acquedotti, edifici pubblici, muri e fondamenta. Grazie alla sua capacità di prendere forma all'interno di casseforme, i Romani poterono realizzare strutture con forme complesse e innovative, come archi, volte e cupole, contribuendo in modo significativo all'evoluzione dell'architettura. Un esempio famoso di costruzione con opus caementicium è il Pantheon di Roma, la cui cupola, realizzata interamente con questo materiale, rimane tutt'oggi la più grande cupola in calcestruzzo non armato del mondo.
- 17. https://www.archdaily.com/625552/ad-classics-national-museum-of-roman-art-rafael-moneo
- Basso Peressut L., Caliari P.F., Architettura per l'archeologia. Museografia e allestimento, Prospettive Edizioni, Roma 2014. pp.64-67
- Aa.Vv., Visiting Heritage Sites in AR and VR, in MDPI Heritage, n. 6, febbraio 2023, pp. 2490-2492
- 20. http://www.capware.it/project/mav-museo-archeologico-virtuale/
- 21. Caliari P.F., La forma della bellezza, Edibus, Vicenza, 2022. p.19

- Basso Peressut L., Caliari P.F., a cura di Piranesi Prix de Rome. Progetti per la Grande Villa Adriana, Edibus, 2019. p.25
- 23. https://www.finestresullarte.info/opere-e-artisti/perche-subiamo-cosi-tanto-il-fascino-del-le-rovine
- 24. Caliari P.F., La forma della bellezza, Edibus, Vicenza, 2022. p.19
- 25. https://www.finestresullarte.info/opere-e-artisti/perche-subiamo-cosi-tanto-il-fascino-del-le-rovine
- Basso Peressut L., Caliari P.F., a cura di Piranesi Prix de Rome. Progetti per la Grande Villa Adriana, Edibus, 2019. p.26
- 27. Gabellone F., Principi e metodi dell'archeologia ricostruttiva. Dall'approccio filologico alla ricostruzione tipologica. Archeologia e Calcolatori, 32.1, 2021. p. 213
- 28. https://www.treccani.it/vocabolario/anastilosi/
- 29. https://sira-restauroarchitettonico.it/anastilosi-e-replica-lo-stato-dellarte/
- 30. Gabellone F., Principi e metodi dell'archeologia ricostruttiva. Dall'approccio filologico alla ricostruzione tipologica. Archeologia e Calcolatori, 32.1, 2021. p. 213
- 31. Basso Peressut L., Caliari P.F., a cura di Piranesi Prix de Rome. Progetti per la Grande Villa Adriana, Edibus, 2019. p.14
- 32. Basso Peressut L., Caliari P.F., Architettura per l'archeologia. Museografia e allestimento, Prospettive Edizioni, Roma 2014. p.11
- 33. Marsiglia N., La ricostruzione congetturale dell'architettura, Grafill, 2013. pp.5-6
- https://www.artribune.com/arti-visive/2020/12/realta-virtuale-antichita-disegno-archeoloqia/
- 35. https://www.ecodibergamo.it/stories/eppen/extra/tecnologia/ricostruzioni-digitali-patrimo-nio-culturale-o 1396454 11/
- 36. Marsiglia N., La ricostruzione congetturale dell'architettura, Grafill, 2013. pp.5-6
- 37. Gabellone F., Principi e metodi dell'archeologia ricostruttiva. Dall'approccio filologico alla ricostruzione tipologica. Archeologia e Calcolatori, 32.1, 2021. pp.216-217
- https://www.ecodibergamo.it/stories/eppen/extra/tecnologia/ricostruzioni-digitali-patrimonio-culturale-o_1396454_11/
- 39. Gabellone F., Principi e metodi dell'archeologia ricostruttiva. Dall'approccio filologico alla ricostruzione tipologica. Archeologia e Calcolatori, 32.1, 2021. pp.216-217
- https://parchiarcheologici.regione.sicilia.it/selinunte-cave-cusa-pantelleria/siti-archeologici/area-archeologica-di-selinunte/
- 41. https://www.selinunte.net/il_tempio_g.htm
- 42. Tempio circondato da un colonnato posto a tale distanza dalla cella che l'ambulacro aveva l'ampiezza di due intercolumni. (Treccani)
- 43. I sistemi range-based fanno uso di strumenti dotati di sensori attivi che emettono e registrano luce artificiale codificata per raccogliere informazioni, ad esempio i laser scanner. I metodi image-based utilizzano sistemi con sensori ottici passivi che approfittano della luce naturale presente nell'ambiente per acquisire immagini da cui estrarre informazioni sugli oggetti ripresi, come nella fotogrammetria
- 44. Marsiglia Nunzio, La ricostruzione congetturale dell'architettura, Grafill, 2013. pp.9-14
- 45. https://www.fondazioneluigirovati.org/it/fondazione/palazzo
- 46. Fondazione Luigi Rovati, Fondazione Luigi Rovati: Museo d'arte, Johan & Levi, 2022. pp.14-15
- 47. Fondazione Luigi Rovati, Fondazione Luigi Rovati: Museo d'arte, Johan & Levi, 2022. pp.40-47
- 48. Fondazione Luigi Rovati, Fondazione Luigi Rovati: Museo d'arte, Johan & Levi, 2022. pp.22-23
- 49. https://unesco.cultura.gov.it/projects/villa-adriana-tivoli/
- 50. Cinque G.E., Marconi N., a cura di Villa Adriana: passeggiate iconografiche, Il formichiere, 2018. pp.9-11; 21
- Caliari P.F., Tractatus logico sintattico. La forma trasparente di Villa Adriana, Edizioni Quasar, Roma 2012. pp.31-49
- Basso Peressut L., Caliari P.F., a cura di Piranesi Prix de Rome. Progetti per la Grande Villa Adriana, Edibus, 2019. p.108
- 53. https://villae.cultura.gov.it/i-luoghi/villa-adriana/
- Basso Peressut L., Caliari P.F., a cura di Piranesi Prix de Rome. Progetti per la Grande Villa Adriana, Edibus, 2019. p.109; 116
- 55. Cinque G.E., Marconi N., a cura di Villa Adriana: passeggiate iconografiche, Il formichiere,

- 2018. pp.21-25
- 56. Cinque G.E., Marconi N., a cura di Villa Adriana: passeggiate iconografiche, Il formichiere, 2018. pp.81-83
- Basso Peressut L., Caliari P.F., a cura di Piranesi Prix de Rome. Progetti per la Grande Villa Adriana, Edibus, 2019. p.116-118
- 58. Cinque G.E., Marconi N., a cura di Villa Adriana: passeggiate iconografiche, Il formichiere, 2018. pp.233-234
- https://villa-adriana.net/edifici-dettaglio.aspx?id=112&idCat=43&d=SALA%20DEI%20FI-LOSOFI
- 60. Cinque G.E., Marconi N., a cura di Villa Adriana: passeggiate iconografiche, Il formichiere, 2018. pp.233-234
- Basso Peressut L., Caliari P.F., Architettura per l'archeologia. Museografia e allestimento, Prospettive Edizioni, Roma 2014. p.331
- Valacchi E., Per un nuovo classicismo: Bernard Tschumi Architects, Nuovo Museo dell'Acropoli. Atene. AND Rivista Di Architetture. Città E Architetti. 20(2). 2011
- 63. https://www.tschumi.com/projects/2
- 64. Basso Peressut L., Caliari P.F., Architettura per l'archeologia. Museografia e allestimento, Prospettive Edizioni, Roma 2014. p.331
- Valacchi E., Per un nuovo classicismo: Bernard Tschumi Architects, Nuovo Museo dell'Acropoli, Atene, AND Rivista Di Architetture, Città E Architetti, 20(2), 2011
- 66. https://www.ad-italia.it/article/memoriale-brion-carlo-scarpa/
- 67. https://www.comune.altivole.tv.it/dettaglio/contenuto/tomba-brion
- 68. https://fondoambiente.it/luoghi/memoriale-brion/
- 69. https://www.comune.altivole.tv.it/dettaglio/contenuto/tomba-brion
- 70. https://fondoambiente.it/luoghi/memoriale-brion/
- 71. https://www.ad-italia.it/article/memoriale-brion-carlo-scarpa/
- 72. Accademia Adrianea, Linee guida 2024, Piranesi Prix de Rome



Basso Peressut Luca, Caliari Pier Federico, *Architettura per l'archeologia. Museografia e allestimento*, Roma, Prospettive Edizioni, 2014

Ros Campos, Andrés, "Carlo Scarpa: architecture, abstraction and museology", in VLC arquitectura, v. 6, n. 2, ottobre 2019

Rachele Bardella, Anna Blengino, Exhibit Design: Il progetto per la valorizzazione del patrimonio culturale, 2023

Aa. Vv., "Visiting Heritage Sites in AR and VR", in MDPI Heritage, n. 6, febbraio 2023

Basso Peressut Luca, Spazi e Forme dell'esporre tra cabinet e museo pubblico, Aprile 2015

Caliari Pier Federico, La forma della bellezza, Edibus, Vicenza, 2022

Basso Peressut Luca, Caliari Pier Federico, a cura di *Piranesi Prix de Rome. Progetti per la Grande Villa Adriana*, Edibus, 2019

Gabellone Francesco, *Principi e metodi dell'archeologia ricostruttiva. Dall'approccio filologico alla ricostruzione tipologica*, Archeologia e Calcolatori, 32.1, 2021, pp. 213-232

Marsiglia Nunzio, La ricostruzione congetturale dell'architettura, Grafill, 2013

Fondazione Luigi Rovati, Fondazione Luigi Rovati: Museo d'arte, Johan & Levi, 2022

Caliari Pier Federico, *Tractatus logico sintattico. La forma trasparente di Villa Adriana*, Edizioni Quasar, Roma 2012

Cinque Giuseppina Enrica, Marconi Nicoletta, a cura di *Villa Adriana: passeggiate iconografiche*, II formichiere, 2018

Valacchi Eugenia, *Per un nuovo classicismo: Bernard Tschumi Architects, Nuovo Museo dell'Acropoli, Atene*, AND Rivista Di Architetture, Città E Architetti, 20(2), 2011, pp. 36-43

Accademia Adrianea, Linee guida 2024, Piranesi Prix de Rome

Accademia Adrianea, Bnado 2024, Piranesi Prix de Rome

sitografia

https://www.museomav.it/ (Pagina consultata il 5/08/2024)

http://www.capware.it/project/mav-museo-archeologico-virtuale/ (Pagina consultata 5/08/2024)

https://www.engramma.it/eOS/index.php?id_articolo=2350 (Pagina consultata il 5/08/2024)

https://www.museomav.it/ (Pagina consultata il 5/08/2024)

http://www.capware.it/project/mav-museo-archeologico-virtuale/ (Pagina consultata 5/08/2024)

https://webthesis.biblio.polito.it/secure/28042/1/tesi.pdf (Pagina consultata il 5/08/2024)

https://webthesis.biblio.polito.it/23970/1/tesi.pdf (Pagina consultata il 5/08/2024)

https://www.barnum-review.com/it/portfolio/la-glyptothek-di-monaco-di-baviera/ (Pagina consultata il 5/08/2024)

https://www.area-arch.it/merida-classicanti-classic-national-museum-of-roman-art/ (Pagina consultata il 10/08/2024)

https://www.archdaily.com/625552/ad-classics-national-museum-of-roman-art-rafael-moneo (Pagina consultata il 10/08/2024)

https://hicarquitectura.com/2024/05/carlo-scarpa-gipsoteca-canoviana/ (Pagina consultata il 10/08/2024)

https://www.archiweb.cz/en/b/historicke-muzeum-rimskeho-umeni (Pagina consultatat il 10/08/2024)

https://www.finestresullarte.info/opere-e-artisti/perche-subiamo-cosi-tanto-il-fascino-delle-rovine (Pagina consultata il 14/08/2024)

https://www.treccani.it/vocabolario/anastilosi/ (Pagina consultata il 14/08/2024)

https://sira-restauroarchitettonico.it/anastilosi-e-replica-lo-stato-dellarte/ (Pagina consultata il 14/08/2024)

https://www.artribune.com/arti-visive/2020/12/realta-virtuale-antichita-disegno-archeologia/ (Pagina consultata il 13/08/2024)

https://www.ecodibergamo.it/stories/eppen/extra/tecnologia/ricostruzioni-digitali-patrimonio-culturale-o_1396454_11/ (Pagina consultata il 12/08/2024)

https://parchiarcheologici.regione.sicilia.it/selinunte-cave-cusa-pantelleria/siti-archeologici/area-archeologica-di-selinunte/ (Pagina consultata il 11/08/2024)

https://www.selinunte.net/il_tempio_g.htm (Pagina consultata il 11/08/2024)

https://www.fondazioneluigirovati.org/it/fondazione/palazzo (Pagina consultata il 12/08/2024)

https://unesco.cultura.gov.it/projects/villa-adriana-tivoli/ (Pagina consultata il 2/08/2024)

https://villae.cultura.gov.it/i-luoghi/villa-adriana/ (Pagina consultata il 30/07/2024)

https://villa-adriana.net/edifici-dettaglio.aspx?id=112&idCat=43&d=SALA%20DEI%20 FILOSOFI (Pagina consultata il 2/08/2024)

https://www.tschumi.com/projects/2 (Pagina consultata il 21/08/2024)

https://www.ad-italia.it/article/memoriale-brion-carlo-scarpa/ (Pagina consultata il 22/08/2024)

https://www.comune.altivole.tv.it/dettaglio/contenuto/tomba-brion (Pagina consultata il 22/08/2024)

https://fondoambiente.it/luoghi/memoriale-brion/ (Pagina consultata il 22/08/2024)

iconografia

Pagina 4

https://www.pexels.com/photo/grayscale-photo-of-parthenon-in-athens-7708662/

Pagina 8

https://www.artsy.net/artwork/giovanni-battista-piranesi-veduta-degli-avanzi-del-castro-pretorio-nella-villa-adriana-a-tivoli

https://www.musee-orsay.fr/it/opere/temple-t-selinonte-sicile-elevation-restituee-de-la-facade-principale-56024

Pagina 11

https://www.theguardian.com/artanddesign/2017/nov/05/sir-john-soane-museum-recreates-sepulchral-chamber-of-pharaoh-seti-i

https://it.m.wikipedia.org/wiki/File:Speculum_Romanae_Magnificentiae-_Della_Valle_Museum_MET_DP870308.jpg

Pagina 12

https://www.researchgate.net/figure/Andries-van-Buysen-after-Romeyn-de-Hooghe-Frontispiece-to-Wondertooneel-der-Natuur_fig2_382039073

https://eo.wikipedia.org/wiki/Ferrante_Imperato

Pagina 13

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Sabbioneta_Galleria_innen.jpg

Pagina14

https://it.m.wikipedia.org/wiki/File:El_archiduque_Leopoldo_Guillermo_en_su_galer%C3%ADa_de_pinturas_en_Bruselas_(David_Teniers_II).jpg https://it.m.wikipedia.org/wiki/File:Pannini,_Giovanni_Paolo_-_Interior_of_a_Picture_Gallery_with_the_Collection_of_Cardinal_Silvio_Valenti_Gonzaga_-_1740.jpg

Pagina 16

https://www.welfarenetwork.it/accadde-oggi-8-novembre-1793-a-parigi-il-governo-apre-il-museo-del-louvre-20211108/

https://www.engramma.it/eOS/index.php?id_articolo=2350

Pagina17

https://www.themorgan.org/drawings/item/247220

Pagina 18

Collezione grafica statale di Monaco, Inv. 25072 Z | © Collezione grafica statale di Monaco Catalogo 2017 [No. 116], https://winckelmann-moderne-antike.uni-halle.de/winckelmann-und-die-moderne/politik-kunst-macht-gesellschaft/philhellenismus-in-deutschland-befreiungskrieg-in-griechenland/

 $https://syndrome-de-stendhal.blogspot.com/2019/05/architektur-des-klassizismus-1-die. \\html$

Pagina 19

https://regensburg-historisch.blogspot.com/2021/04/1836-leo-klenze-ansicht-der-walhalla.html

https://de-academic.com/pictures/dewiki/84/Treppenhaus_Neues_Museum_um_1850.jpg

Pagina 20

Potsdam, Stiftung Preußische Schlösser und Gärten

https://explore.psl.eu/en/discover/virtual-exhibits/humboldt-brothers-spirit-europe/fundament-and-legacy

Pagina 21

Musei nazionali di Berlino / Archivio centrale.

https://www.smb.museum/en/about-us/history/

Pagina 23

https://www.flickr.com/photos/quadralectics/4340851916/in/photostream/

https://abuildingaday.tumblr.com/post/120128937994/altes-museum-karl-friedrich-schin-

kel-berlin

https://archeyes.com/altes-museum-karl-friedrich-schinkel/

https://www.archiweb.cz/en/b/altes-museum

Pagina 24-25

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Berlin_Neues_Museum_Ostfassade.jpg

https://lasottilelineadombra.com/2015/10/02/berlino-ricostruzione-tre-esempi-da-vedere/

Pagina 27

https://www.trolleygirl.it/visitare-il-louvre-in-poche-ore/

Pagina 29

https://it.m.wikipedia.org/wiki/File:The_Duveen_Gallery_(1980s).jpg

https://kunstareal.de/en/buildings-and-institutions/museums-and-collections/glyptothek

Pagina 3o

Fotogramma - Paolo Monti

https://italics.art/en/tip/bbpr-and-the-rondanini-pieta/

https://www.spiver.it/en/architexture-blog-spiver-3/architects-designers/409-the-fun

ction-of-decorative-effect-the-report-between-the-figure-and-the-surface

Pagina 32

Paolo Monti

 $https://it.m.wikipedia.org/wiki/File: Paolo_Monti_-_Servizio_fotografico_-_BEIC_6361782.jpg$

https://it.pinterest.com/pbenato/franco-albini-franca-helg/

Pagina 33

https://www.area-arch.it/dentro-la-strada-novissima/

Pagina 35

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Merida_Museo_Nacional_de_Arte_Romano_Ba

dajoz_2_-_Luis_Pita.jpg

Pagina 36

Juergen Richter/GTRES

https://www.nationalgeographic.com/history/history-magazine/article/roman-aqueducts-engineering-innovation

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Puente_romano_de_M%C3%A9rida.jpg

Pagina 37

https://rafaelmoneo.com/en/projects/national-museum-of-roman-art/

Pagina 38

https://es.pinterest.com/pin/524458319123725200/

https://www.archiweb.cz/en/b/historicke-muzeum-rimskeho-umeni

Pagina 39

https://en.wikipedia.org/wiki/Roman_Theatre_%28M%C3%A9rida%29#/media/File:Ancient_Roman_theatre_in_M%C3%A9rida_2023.jpg

Pagina 40-41

https://rafaelmoneo.com/en/projects/national-museum-of-roman-art/

Pagina 43

https://archeologiavocidalpassato.com/tag/cangrande-della-scala/

Pagina 44

https://www.museocanova.it/carlo-scarpa-a-possagno/

Pagina 45

https://divisare.com/projects/317637-giorgio-grassi-chen-hao-sagunto-roman-theat re-1985-86-1990-93

Pagina 47

https://www.art-vibes.com/art/mona-lisa-beyond-the-glass/

Pagina 48-49

https://www.museomav.it/museo/

Pagina 52-53

https://www.finestresullarte.info/opere-e-artisti/perche-subiamo-cosi-tanto-il-fascino-delle-rovine

https://complessopilotta.it/opera/rovine-antiche/#

Pagina 55

https://stock.adobe.com/it/search?k=%22tempio+capitolino%22&asset_id=83379032

Pagina 56

https://www.artribune.com/arti-visive/archeologia-arte-antica/2017/12/terme-caracalla-3d-roma-sito-archeologico-realta-virtuale/

Pagina 58

https://trapani.gds.it/foto/cultura/2022/09/30/selinunte-saranno-ricostruite-le-colonne-sui-ruderi-del-tempio-g-0e3c479b-0c9c-4ae0-a4cd-9027ec5f9638/5

Pagina 59

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/e5/Selinunte-TempleG-Plan-bjs.png https://www.selinunte.net/collina_orientale.htm

Pagina 60-61

Marsiglia Nunzio, La ricostruzione congetturale dell'architettura, Grafill, 2013

Pagina 62

https://www.iguzzini.com/it/progetti/galleria-progetti/museo-d%E2%80%99arte-fondazione-luigi-rovati/

Pagina 63

https://www.archdaily.com/1000494/fondazione-luigi-rovati-mario-cucinella-architects/64544ccf5732bf017a43a492-fondazione-luigi-rovati-mario-cucinella-architects-photo?next_project=no

Pagina 64-65-66

https://www.archdaily.com/1000494/fondazione-luigi-rovati-mario-cucinella-architects/6 4544ccd5732bf017a43a48f-fondazione-luigi-rovati-mario-cucinella-architects-photo?next_project=no

Pagina 67

https://www.iguzzini.com/it/progetti/galleria-progetti/museo-d%E2%80%99arte-fondazione-luigi-rovati/

Pagina 70-71

Basso Peressut Luca, Caliari Pier Federico, a cura di *Piranesi Prix de Rome. Progetti per la Grande Villa Adriana*, Edibus, 2019

Pagina 72

https://catalogo.cultura.gov.it/detail/HistoricOrArtisticProperty/1200520402

Pagina 78

https://it.pinterest.com/pin/24699497963527615/

Pagina 80-81

https://www.archilovers.com/projects/15477/the-new-acropolis-museum-gallery?954189

Pagina 82

https://divisare.com/projects/410348-carlo-scarpa-ivo-stani-tomba-brion

Pagina 83-84

https://www.federicocovre.com/project/tomba-brion-arch-carlo-scarpa

Pagina 85

https://divisare.com/projects/410348-carlo-scarpa-ivo-stani-tomba-brion

Pagina 86

https://divisare.com/projects/410348-carlo-scarpa-ivo-stani-tomba-brion

Pagina 87

https://www.federicocovre.com/project/tomba-brion-arch-carlo-scarpa

Pagina 105-107

Materiale didattico Piranesi Prix de Rome 2024

Pagina 111

http://www.caliari.academy/project/la-forma-trasparente-di-villa-adriana/