

EXHIBIT DESIGN BOOK

Designing the Archaeology

Viola Fortin

EXHIBIT DESIGN BOOK Designing the Archaeology | V. Fortin | Prof. P.F. Caliari

Politecnico di Torino - DAD

Politecnico di Torino
DAD Dipartimento di Architettura e Design
Corso di studi Design e Comunicazione
A.A. 2023/2024 - sessione Settembre 2024
Relatore Prof. Pier Federico Caliari
Correlatori PhD. Greta Allegretti e PhD. Amath Luca Diatta

EXHIBIT DESIGN BOOK

Designing the Archaeology

Viola Fortin

Abstract

Questa tesi esplora in modo approfondito il complesso rapporto tra l'Exhibit Design e il Patrimonio Culturale, mettendo in luce come queste due discipline possono interagire e collaborare per valorizzare, preservare e rendere più accessibile il patrimonio storico e archeologico. L'obiettivo cardine di questo lavoro è quello di offrire una comprensione dettagliata e sfaccettata di come l'Exhibit Design possa essere impiegato per creare esperienze immersive, educative e altamente coinvolgenti per il pubblico, favorendo una maggiore consapevolezza e apprezzamento del Patrimonio Culturale.

Per raggiungere questo scopo, la tesi combina la ricerca teorica con l'applicazione pratica.

La ricerca teorica si è concentrata sullo studio dell'Exhibit Design, esplorando i concetti fondamentali e analizzando le radici storiche della disciplina a partire dalle prime forme di esposizione museale fino alle espressioni contemporanee. L'analisi di casi studio rappresentativi, italiani ed esteri, ha permesso di ampliare le conoscenze su linguaggi allestitivi diversi tra loro e di valutare e comparare nuovi modi di operare.

La ricerca teorica ha fornito le competenze necessarie alla realizzazione di progetti allestitivi funzionali al brief progettuale.

Il luogo fulcro della progettazione è Villa Adriana, una realtà archeologica e paesaggistica riconosciuta Patrimonio UNESCO.

Il primo approccio progettuale ha interessato la Sala dei Filosofi, oggetto di un allestimento contemporaneo.

È con il Piranesi Prix de Rome che è stato svolto il lavoro ad ampia scala: in particolare, durante il concorso, sono stati assegnati tre brief di progetto, con l'obiettivo di riqualificare specifiche aree della Villa.

La tesi favorisce una riflessione complessiva sull'importanza della progettazione volta alla valorizzazione del Patrimonio Culturale, ampliando gli orizzonti futuri dell'Exhibit Design.

9	1. Introduzione
	1.1 L'Exhibit Design
	1.2 Obiettivo, metodologia di lavoro e percorso di ricerca
13	2. Exhibit Design: concetti, storia e cultura
	2.1 Fondamenti e componenti chiave
	2.2 Evoluzione storica
	2.2.1 La Biennale di Venezia
	2.3 Tra presente e futuro
21	3. Exhibit Design: Patrimonio Culturale
	3.1 L'Exhibit Design nell'antichità e nell'archeologia
	3.2 Linguaggio museografico: John Soane e Carlo Scarpa
	3.3 Casi studio
45	4. Progettare all'interno di Villa Adriana
	4.1 Villa Adriana
	4.2 Progetto di allestimento contemporaneo della Sala dei Filosofi a Villa Adriana
	4.2.1 La Sala dei Filosofi
	4.2.2 Reference progettuali
	4.2.3 L'esaltazione del potere attraverso l'arte
	4.2.4 Allestimento contemporaneo della Sala dei Filosofi
65	5. Il Progetto per il Concorso Piranesi Prix de Rome 2024
	5.1 Il Piranesi Prix de Rome
	5.1.1 "Architetture d'Acqua": linee guida
	5.1.2 I tre temi progettuali
	5.2 Descrizione del progetto
99	6. Conclusioni
	6.1 Considerazioni finali

1. Introduzione

1.1 L'Exhibit Design

L'Exhibit Design è una disciplina di intersezione tra l'architettura, il design, la comunicazione visiva e la museologia. Essa si occupa della progettazione e della realizzazione di spazi espositivi in grado di trasmettere informazioni, emozioni e concetti attraverso l'organizzazione degli elementi fisici, digitali e narrativi. L'Exhibit Design non si limita all'esposizione di oggetti fine a sé stessa, ma intende creare esperienze immersive e interattive che coinvolgano il visitatore sia a livello sensoriale che emotivo.

La crescente digitalizzazione che caratterizza la contemporaneità e la facile reperibilità di informazioni online, rendono l'Exhibit Design una disciplina con un potenziale enorme affinché il ruolo delle mostre fisiche evolva per offrire esperienze uniche e impossibili da replicare attraverso i mezzi digitali. Questo implica una crescente attenzione verso l'interazione, la narrazione e l'inclusività, elementi chiave per arrivare ad una vasta gamma di pubblico e rendere i contenuti espositivi accessibili per tutti. Le esposizioni, infatti, hanno l'incredibile capacità di suscitare emozioni e di favorire un apprendimento immediato e diretto.

1.2 Obiettivo, metodologia di lavoro e percorso di ricerca

L'Exhibit Design riveste un ruolo fondamentale nella conservazione e nella valorizzazione del Patrimonio Culturale.

Attraverso un'intelligente progettazione degli spazi espositivi, è possibile preservare il Patrimonio, educare le nuove generazioni e stimolare la riflessione critica su tematiche di rilevanza sociale: questo è il principale obiettivo perseguito dal progetto allestitivo.

La metodologia di lavoro si articola in due fasi: ricerca teorica e applicazione pratica.

La ricerca teorica esplora le definizioni, i concetti fondamentali e le evoluzioni storiche dell'Exhibit Design, con particolare attenzione alle sue applicazioni nel contesto del Patrimonio Culturale. Inoltre, si analizzano le tendenze emergenti e le opportunità offerte dall'innovazione tecnologica.

L'analisi di casi studio, italiani ed esteri, è un momento di ispirazione e studio di scelte progettuali e allestitivo efficaci.

Ai fini della ricerca è fondamentale il sopralluogo sul campo, che permette

di raccogliere dati empirici e di instaurare un contatto diretto con il sito, in modo da favorire un progetto concretizzabile.

2. Exhibit Design: concetti, storia e cultura

2.1 Fondamenti e componenti chiave

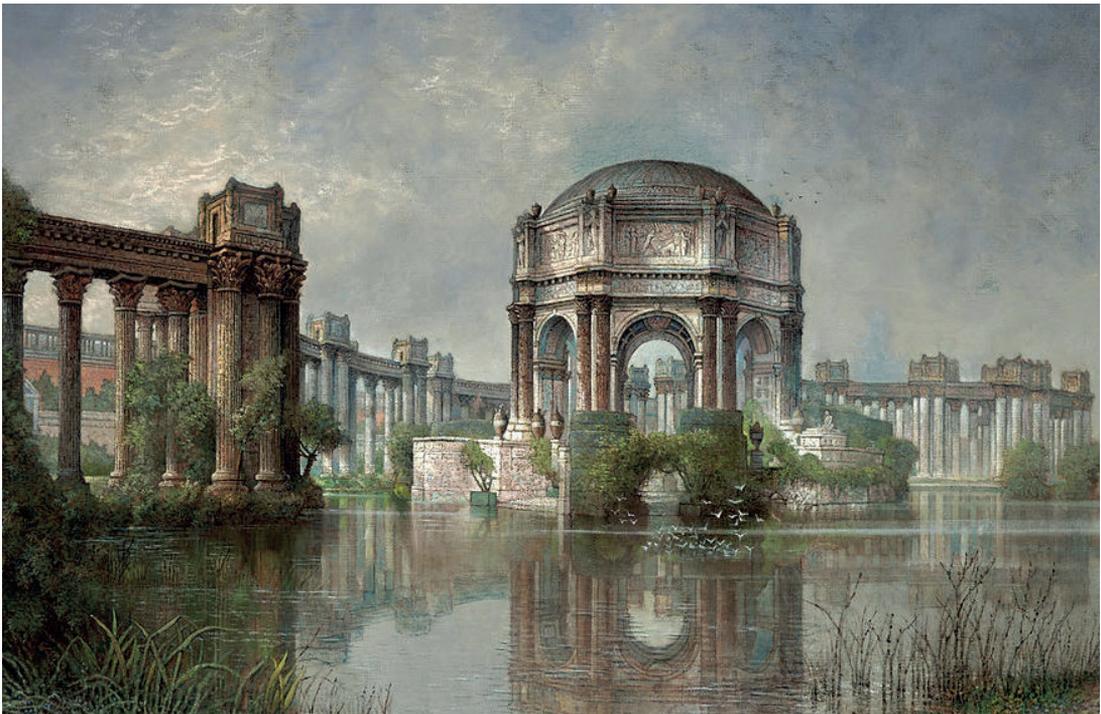
Una grande mostra ha un forte impatto mediatico perché riesce ad attirare un vasto pubblico e a influenzare significativamente il mondo della cultura. Essa rappresenta uno spartiacque, segnando una netta divisione tra un “prima” e un “dopo”, definendo cosa è stato fatto in passato e cosa sarà possibile fare in futuro. La mostra può essere vista come un punto di partenza o di arrivo, è un evento epocale che diventa un luogo di proposta e riflessione sulle idee. La costruzione di una mostra si fonda su tre componenti essenziali, ognuna rappresentata da una figura specifica: il curatore, il progettista e il comunicatore. Questi tre ruoli devono collaborare in maniera sinergica per garantire la riuscita dell'evento. Il curatore è responsabile del concept narrativo, ossia di ciò che la mostra intende comunicare e delle modalità con cui veicolare un messaggio. Il progettista, che può essere un designer o un architetto, ha il compito di organizzare lo spazio espositivo in modo che le opere siano percepite nel loro contesto ideale. Infine, il comunicatore deve curare la grafica esplicativa, rendendola stimolante ed efficace, e creare pattern grafici che possano diventare parte integrante della mostra stessa. Tutto ciò viene veicolato attraverso un linguaggio naturale, un insieme di regole che organizzano e strutturano i testi, poiché in fondo tutto è letteratura. L'obiettivo di queste tre competenze è di collaborare per generare un output artistico unico e coerente, che non solo rappresenti un'opera d'arte in sé, ma che comunichi anche un messaggio potente e memorabile al pubblico.

2.2 Evoluzione storica

Dalla fine degli anni Novanta, il numero delle grandi esposizioni internazionali d'arte contemporanea è cresciuto notevolmente, influenzando profondamente la produzione e la diffusione delle opere d'arte. Questo sviluppo ha portato i critici a considerare tali mostre come componenti fondamentali nel panorama dell'arte contemporanea. Le esposizioni rappresentano un punto di incontro tra opere, artisti, curatori, pubblico, contesti espositivi e il mercato dell'arte, e pertanto svolgono un ruolo centrale nella promozione degli artisti, nelle politiche culturali e nella determinazione del valore economico ed estetico delle opere. Il successo di una mostra viene valutato attraverso le recensioni



Crystal Palace; Joseph Paxton; Londra, Esposizione Universale 1851



Palace of Fine Arts; Bernard Maybeck; San Francisco, Esposizione Universale 1915

di critici ed esperti del settore, nonché dal numero di visitatori e dal loro apprezzamento.

Queste esposizioni hanno innescato cambiamenti importanti, come la crescita nella produzione di cataloghi, la pubblicazione di monografie su artisti emergenti e una gestione più strategica delle istituzioni museali. Inoltre, hanno modificato il nostro modo di concepire l'arte, che ora appare più interconnessa e influenzata da dinamiche globali. Attualmente, le mostre costituiscono il mezzo più dinamico ed efficace per promuovere l'arte contemporanea. Non sono più semplici esposizioni di opere, ma veri e propri progetti curatoriali che mirano a sistematizzare idee, movimenti artistici e valori estetici. Le esposizioni sono diventate piattaforme sperimentali per la produzione artistica e la riflessione critica, luoghi dove si produce conoscenza e si raccolgono diverse prospettive, come sottolineato dallo storico dell'arte Alexander Dorner¹. L'espansione delle esposizioni internazionali rispecchia l'aumento del valore attribuito al "mostrare", in una società in cui il linguaggio dello spettacolo si sta trasformando sempre più in uno strumento di conoscenza e partecipazione sociale.

Nel corso del tempo, le mostre d'arte contemporanea hanno cambiato nome e hanno assunto forme diverse: Salon, expo, mostra, installazione, percorso e dispositivo. Questa evoluzione ha creato una stretta relazione tra il tipo di discorso espositivo e il nome attribuito a tali eventi. Dal Salon ottocentesco², espressione della società borghese e del gusto per l'arte come decorazione domestica, si è passati alle Esposizioni Universali³, che esponevano il meglio della produzione nazionale per dare prestigio culturale e politico a un Paese. Con la nascita dell'identità moderna delle Nazioni, le grandi esposizioni internazionali hanno iniziato a includere l'arte come parte del discorso pubblico, sia come strumento di propaganda che come opportunità commerciale nel sistema dell'arte.

L'espansione dei musei ha influenzato anche le pratiche espositive, ispirate dalle gallerie d'arte, che rimangono tuttora laboratori di innovazione. Negli ultimi anni, le gallerie si sono affermate come istituzioni in grado di conferire visibilità e prestigio agli artisti contemporanei, spesso anticipando il ruolo dei musei.

La crescita degli spazi espositivi privati ha rafforzato i legami tra galleristi, artisti, collezionisti e musei, rendendo le fiere d'arte elementi fondamentali nel sistema dell'arte contemporanea. Le fiere, inizialmente nate per il commercio internazionale di opere, sono ora luoghi di incontro e scambio culturale, con eventi collaterali come mostre temporanee e conferenze, dimostrando l'interconnessione tra mercato e produzione artistica. Esempio ne è Art Basel⁴, una delle fiere d'arte contemporanea più importanti e influenti al mondo, che si svolge ogni anno in tre città: Basilea, Miami Beach e Hong Kong. Il confine tra mostra e fiera si è fatto sempre più sottile, con un numero

crescente di città che ospitano questi eventi e che trasformano la percezione della realtà attraverso l'arte contemporanea. Nonostante gli sforzi critici per distinguere le fiere dalle mostre, spesso i criteri di selezione delle opere e degli artisti coincidono, rendendo difficile una netta separazione.

Negli ultimi decenni, in risposta alla crescente influenza del mercato, alcune mostre hanno cercato di sviluppare approcci alternativi, volti a riflettere criticamente sulla natura stessa delle esposizioni. Queste mostre non si concentrano solo sulla presentazione delle opere d'arte, ma anche sulla produzione di significati e sulla critica delle pratiche espositive tradizionali. In questo modo, cercano di ridefinire il senso dell'esporre, costruendo una visione critica del mondo contemporaneo attraverso la selezione delle opere e la loro disposizione nello spazio.

Le esposizioni di arte contemporanea, sempre più internazionali, non rappresentano solo un mezzo per conoscere un artista o un movimento, ma offrono anche al visitatore l'opportunità di riflettere su sé stesso e sul proprio tempo. La complessità crescente di queste esposizioni, caratterizzate da opere eterogenee e linguaggi differenti, riflette la necessità di adattarsi a un mondo sempre più complesso. La figura del curatore è diventata centrale, fungendo da guida che orienta il visitatore lungo un percorso che combina contenuti diversi e crea nuove connessioni tra le espressioni della creatività contemporanea. Le grandi esposizioni internazionali, come le biennali, le triennali e le fiere d'arte, sono diventate piattaforme di sperimentazione ed elaborazione di nuovi linguaggi artistici. Questi eventi non solo espongono opere d'arte, ma creano anche un discorso critico che riflette i cambiamenti sociali, politici ed economici del mondo attuale.

Le mostre di successo sono quelle che riescono a rompere i paradigmi, innovando i modelli espositivi e creando nuove relazioni significative tra le opere e tra queste e il pubblico.

2.2.1 La Biennale di Venezia

L'Esposizione Internazionale d'Arte di Venezia, conosciuta come la Biennale, è una delle manifestazioni artistiche più antiche e prestigiose del mondo. Sin dalla sua nascita, ha offerto una piattaforma importante per artisti di rilievo e per teorici dell'arte, contribuendo significativamente alla formazione di un "pluralismo di voci" che ha arricchito il dibattito culturale e artistico del Novecento.

La Biennale di Venezia nacque ufficialmente con una delibera del Comune di Venezia nel 1893, con l'intento di celebrare le nozze d'argento di Re Umberto e della Regina Margherita di Savoia. L'inaugurazione avvenne due anni dopo, il 30 aprile 1895, grazie anche all'impegno del sindaco di Venezia, Riccardo Selvatico, che trasformò l'iniziativa in un evento di risonanza internazionale. Il Palazzo dell'Esposizione fu costruito nei Giardini pubblici di Castello e

l'evento attirò oltre 200 mila visitatori, un numero significativo per l'epoca. Un elemento distintivo della Biennale di Venezia è stato sin dall'inizio il suo carattere internazionale. Mentre molte esposizioni artistiche dell'epoca tendevano a concentrarsi su artisti nazionali, la Biennale ha avuto la visione di includere creativi da tutto il mondo. Questo approccio ha reso l'evento non solo una celebrazione dell'arte italiana, ma un vero e proprio crocevia artistico e culturale. I padiglioni nazionali, che oggi sono una delle caratteristiche più riconoscibili dell'evento, iniziarono a essere costruiti all'inizio del XX secolo, permettendo ai Paesi partecipanti di presentare le proprie mostre all'interno di spazi dedicati.

Fin dalla prima edizione, la Biennale ha istituito premi per riconoscere le eccellenze artistiche. Questi premi sono stati fondamentali sia per la carriera degli artisti premiati che per stabilire tendenze e movimenti artistici a livello internazionale. La natura competitiva della Biennale ha stimolato la creatività e ha incoraggiato il confronto tra diverse visioni artistiche. Nel tempo, i premi della Biennale sono diventati tra i riconoscimenti più ambiti per gli artisti contemporanei.

La Biennale di Venezia è diventata nel corso degli anni un laboratorio di creatività e innovazione, non solo per le opere esposte, ma anche per l'approccio curatoriale e l'organizzazione degli spazi espositivi.

Oggi, la Biennale di Venezia continua a essere un evento all'avanguardia, influenzando le tendenze artistiche globali e aprendo nuove prospettive. La sua rilevanza culturale e artistica si è ampliata, includendo manifestazioni che esplorano temi contemporanei come l'ecologia, la politica, la tecnologia e la globalizzazione. Sotto la direzione di curatori internazionali, la Biennale ha esplorato e spesso anticipato i grandi cambiamenti sociali e culturali del nostro tempo.

2.3 Tra presente e futuro

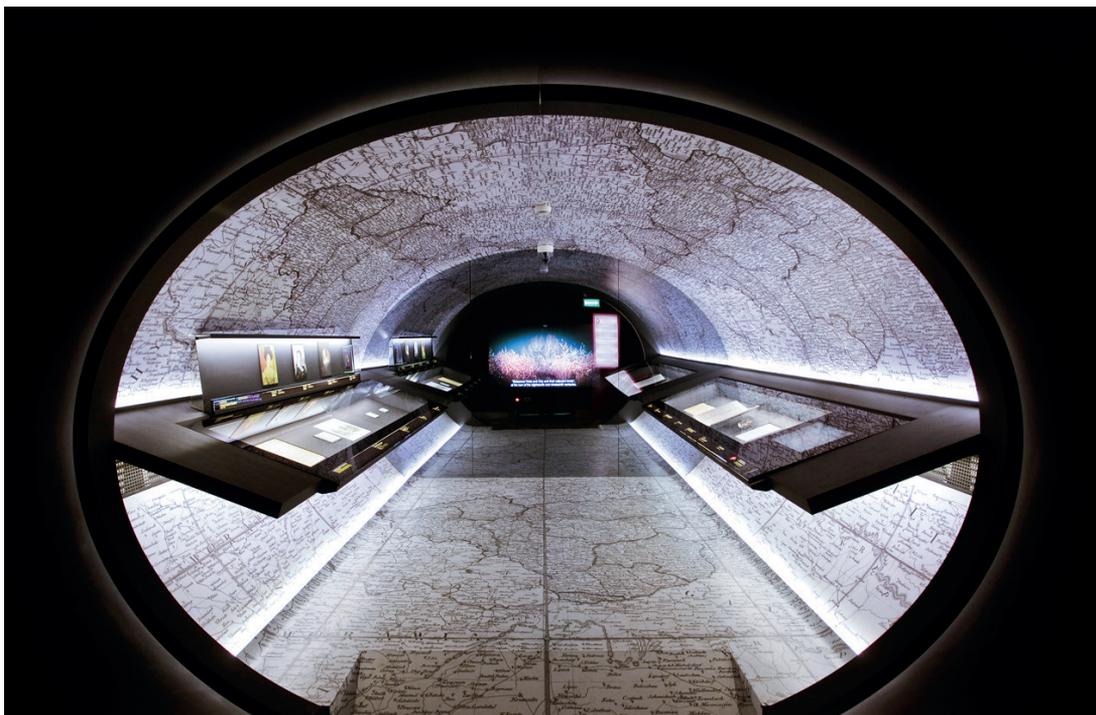
Il contesto globale odierno, con la sua rapida evoluzione, pone architetti e designer di fronte a grandi sfide, che possono essere raccolte intorno un'unica parola: la sostenibilità. Il concetto non si ferma alla questione ambientale, ma fa riferimento anche alla necessità di una sostenibilità sociale e culturale. In quest'ottica i luoghi della cultura assumono una forma rinnovata. Questo tema è stato affrontato nel seminario "Museum Seed: the Futurability of Cultural Places"⁵, organizzato a Seul nell'ottobre 2023 dallo studio di architettura Migliore+Servetto con il sostegno dell'Ambasciata italiana. L'evento ha consentito di riunire esperti del settore e avviare un dialogo tra Italia e Corea del Sud sul futuro dell'Exhibit Design.

I nuovi luoghi della cultura, come musei e installazioni urbane, sono istituzioni che crescono lentamente, riflettendo il modo in cui la cultura si diffonde. Un museo deve integrarsi nel tessuto urbano e sociale per stimolare nuovi

comportamenti: non è più solo un “museo-cassaforte” che conserva oggetti, ma deve raccontare le opere in modi nuovi e coinvolgenti, per creare consapevolezza e comunità. I luoghi della cultura dovrebbero quindi diventare spazi più autentici, dove persone e culture si incontrano. In questo scenario, la tecnologia avrà il compito di espandere l'esperienza museale. Negli ultimi anni l'ingresso dirompente di nuove tecnologie nella costruzione di percorsi espositivi, come la realtà virtuale, la realtà aumentata e l'intelligenza artificiale, ha condotto a nuove modalità di fruizione dei contenuti e a nuove richieste per i progettisti. Questo aspetto è particolarmente rilevante per i più giovani: l'80% dei visitatori under 35 ancora prima di accedere fisicamente al museo preferisce visitare musei interattivi con tecnologie integrate e il 42% visita canali social e sito web del museo per comprendere la modalità di fruizione delle collezioni e i servizi primari. Per raggiungere le nuove aspettative è necessario integrare le tecnologie in maniera consapevole, utilizzandole come supporto al sistema di narrazione. I luoghi della cultura dovranno offrire esperienze concrete, dove il visitatore non assorbe in maniera passiva immagini e contenuti. La chiave è il legame sinergico tra la componente di interazione sensoriale e lo spazio espositivo, il quale muta la sua forma in base al dialogo che si vuole costruire di volta in volta con il pubblico.



Venezia, Prima Esposizione Internazionale d'Arte; 1895



The Fryderyk Chopin Museum; Varsavia, Polonia

3. Exhibit Design: Patrimonio Culturale

3.1 L'Exhibit Design nell'antichità e nell'archeologia

In passato, la filosofia dominante prevedeva che l'antico fosse valorizzato attraverso scenografie e contesti decorativi che lo celebrassero. Oggi, invece, l'approccio è cambiato: l'archeologia è diventata un mezzo per raccontare l'identità culturale e per valorizzare il patrimonio storico, con un'attenzione particolare alla condivisione e alla democratizzazione della conoscenza.

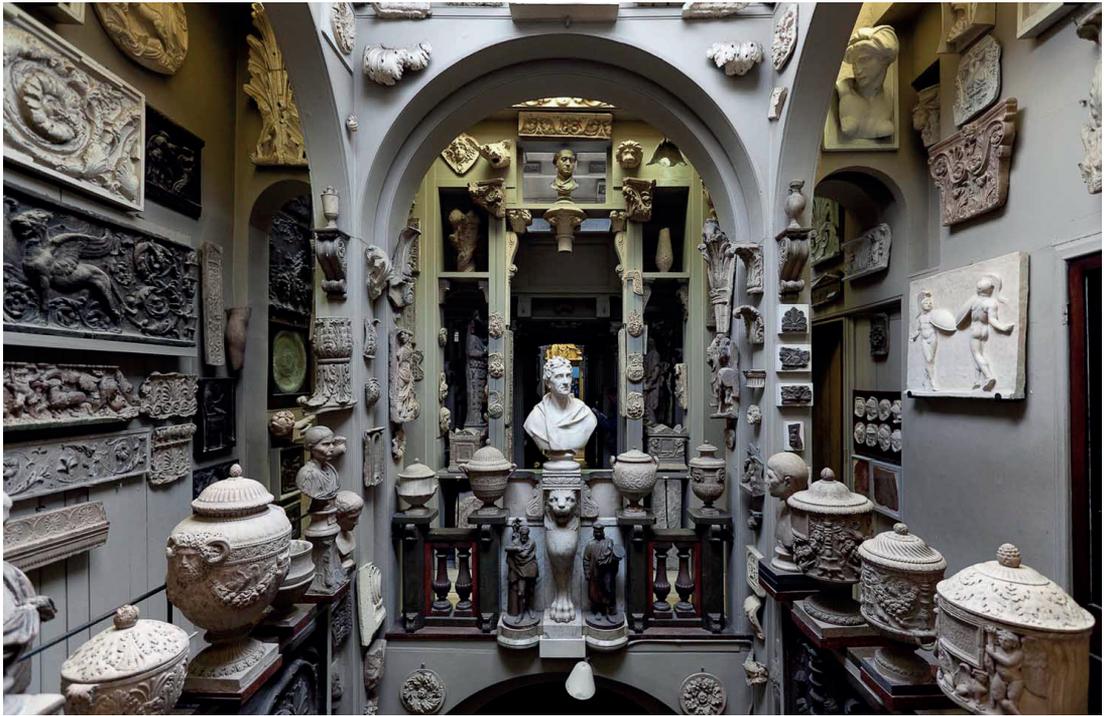
La visione moderna dell'archeologia è strettamente legata alla narrazione identitaria, mentre quella contemporanea si concentra sulla valorizzazione del patrimonio. L'identità, che un tempo era l'obiettivo principale, è ora uno strumento per ottenere risorse da destinare alla diffusione della conoscenza attraverso l'architettura e la museografia. Questa nuova dimensione del patrimonio archeologico è al centro di una rivoluzione che mira a rendere l'antico accessibile e rilevante per il pubblico odierno.

L'archeologia, dunque, si intreccia con l'architettura moderna e contemporanea, creando un dialogo tra passato e presente: non è solo la conservazione di rovine, ma riguarda anche la loro reinterpretazione attraverso l'architettura, che diventa così un mezzo per dare nuovi significati a ciò che resta del passato.

L'architettura per l'archeologia deve essere vista come un'interpretazione volta a svelare il significato culturale dell'antico attraverso la presentazione museale. Questo tipo di progetto architettonico mira a creare un dialogo tra le rovine e la società contemporanea, costruendo conoscenza, memoria e identità, ma senza compromettere l'integrità storica e ambientale dei siti.

Il recupero e la valorizzazione dei siti archeologici sono oggi temi importanti per le politiche culturali, soprattutto nei Paesi con un ricco patrimonio antico. Questi interventi richiedono un approccio interdisciplinare che coinvolga l'architettura, l'archeologia, il restauro, la museologia e altre discipline. In particolare, il rapporto tra musei e siti archeologici è stato oggetto di intensi dibattiti storici, specialmente durante l'epoca dei nazionalismi e delle dittature.

I musei archeologici, come il Louvre e il British Museum, sono stati a lungo strumenti per affermare la cultura occidentale, rappresentando una narrazione identitaria che spesso non era legata ai luoghi di origine dei reperti, ma piuttosto a una visione universale della storia. Tuttavia, oggi



Sir John Soane's Museum; Londra, Inghilterra



Tela di Joseph Michael Gandy; Sir John Soane's Museum; Londra, Inghilterra

siamo più consapevoli dell'importanza del contesto originale delle opere, pur riconoscendo il valore dei musei come contesti in cui gli oggetti possono essere compresi e apprezzati.

L'architettura e la museografia applicate all'archeologia devono quindi affrontare la sfida di rappresentare la complessità della storia in modo creativo e propositivo: i progetti museografici nei siti archeologici devono stimolare il visitatore ad essere un partecipante attivo nella comprensione del passato, piuttosto che un semplice spettatore. Questo significa evitare ricostruzioni artificiali e cercare invece di arricchire la percezione del visitatore attraverso ambientazioni che rispecchino lo spirito del tempo e il significato storico dei luoghi.

L'archeologia contemporanea oltre a preservare il passato, lo reinterpreta e lo rappresenta in modo che possa continuare a dialogare con il presente e il futuro. L'architettura diventa così uno strumento per creare nuovi significati culturali, rendendo il patrimonio archeologico accessibile e rilevante per la società odierna.

3.2 Linguaggio museografico: John Soane e Carlo Scarpa

Nel campo dell'Exhibit Design, molte figure di rilievo hanno contribuito a trasformare il modo in cui viviamo e percepiamo gli spazi espositivi, sia a livello nazionale che internazionale. Questi designer, architetti e curatori hanno ridefinito l'approccio alla progettazione di musei, gallerie e mostre, creando esperienze coinvolgenti e interattive che mettono in dialogo opere, spazi e visitatori.

Due colossi della museografia sono John Soane e Carlo Scarpa, che hanno segnato profondamente l'evoluzione dell'Exhibit Design con i loro approcci unici e le loro visioni distintive.

John Soane

John Soane è stato un architetto britannico noto per il suo approccio innovativo e visionario all'architettura e al design degli interni. Dopo aver studiato alla Royal Academy di Londra, Soane intraprese un viaggio di formazione in Italia, dove fu profondamente influenzato dall'architettura classica e dalle rovine antiche. Questa esperienza contribuì a plasmare il suo stile distintivo, caratterizzato da un uso audace della luce naturale, una sapiente gestione dello spazio e un'attenzione ai dettagli ornamentali. La sua formazione e il suo interesse per la sperimentazione si riflettono nelle sue opere più celebri, come la sua stessa residenza a Londra, la Sir John Soane's Museum.

La casa-museo è un esempio pionieristico di come l'architettura possa essere utilizzata per esporre e valorizzare oggetti d'arte e manufatti. Soane

rivoluziona il concetto di esposizione attraverso l'uso creativo della luce naturale, l'integrazione di spazi complessi e la disposizione scenografica delle collezioni.

La collezione contiene migliaia di oggetti, dalle antichità dell'Egitto a sculture romane e modelli di edifici contemporanei.

La disposizione degli oggetti all'interno della casa-museo può sembrare a prima vista affollata e persino caotica. In realtà, si tratta di una scelta intenzionale: ogni stanza è un'opera d'arte a sé stante. Soane, infatti, disponeva e riorganizzava periodicamente la collezione, sia per incorporare nuovi elementi, che per esaltare le qualità poetiche degli oggetti realizzando accostamenti creativi e d'ispirazione.

Carlo Scarpa

Carlo Scarpa, architetto e designer italiano, ha rivoluzionato il mondo della museografia italiana mediante il suo approccio unico all'architettura, caratterizzato dalla fusione tra tradizione, artigianato e modernità. Si formò all'Accademia di Belle Arti di Venezia, dove sviluppò una profonda conoscenza delle arti decorative e dei materiali, influenzato dall'ambiente culturale veneziano e dal modernismo europeo.

Nei suoi progetti, Scarpa utilizza un linguaggio allestitivo fortemente identitario e riconoscibile, che si distingue per la cura dei dettagli, l'uso sofisticato dei materiali come il vetro, il legno e il cemento e una spiccata sensibilità verso la luce e lo spazio.

Gli spazi che ne risultano invitano all'esplorazione e alla contemplazione, come nel caso della Tomba Brion: Scarpa dà vita a un percorso spirituale eternizzando una realtà finita. Ogni elemento è progettato con una minuziosa attenzione ai dettagli e un sapiente uso dei materiali: cemento, marmo, bronzo e mosaici in vetro colorato sono combinati con l'acqua per creare un dialogo tra materia e ambiente circostante.

In tutti i suoi progetti, Scarpa introduce un nuovo modo di concepire gli spazi museali, in cui la narrazione visiva e sensoriale diventa centrale. L'architettura non è solo un contenitore per l'arte, ma è essa stessa un'opera in grado di trasmettere un messaggio. Questo approccio è dotato di un linguaggio talmente efficace e versatile da risultare senza tempo e continuare ad essere un punto di riferimento nella museografia attuale.

3.3 Casi studio

Museo di Castelvecchio

Il progetto di allestimento del Museo di Castelvecchio a Verona, realizzato da Carlo Scarpa tra il 1958 e il 1974, è uno degli esempi più celebri di architettura museale del XX secolo. L'intervento di Scarpa non si è limitato al semplice restauro del castello medievale, ma ha dato vita a una complessa opera di



Tomba Brion; Carlo Scarpa; cimitero di San Vito di Altivole, Treviso, Italia



Tomba Brion; Carlo Scarpa; cimitero di San Vito di Altivole, Treviso, Italia



Statua equestre di Cangrande I della Scala; Museo di Castelvecchio; Carlo Scarpa; Verona, Italia

sintesi tra antico e moderno, attraverso l'integrazione di nuove strutture e il dialogo costante tra l'architettura esistente e gli interventi contemporanei. Castelvecchio è un imponente complesso fortificato situato sulla riva dell'Adige, costruito nel XIV secolo sotto la signoria scaligera. La sua funzione originaria era quella di fortezza e residenza, un baluardo di difesa contro eventuali attacchi esterni. Nel corso dei secoli, il castello ha subito numerosi cambiamenti, perdendo la sua funzione militare e diventando una caserma durante il periodo napoleonico e austriaco. Nel XIX secolo, con l'unità d'Italia e il crescente interesse per la conservazione del patrimonio artistico, emerse l'idea di trasformare Castelvecchio in un museo. La sua funzione museale, tuttavia, si concretizzò solo nel 1925, quando il castello fu convertito in un museo civico.

Durante la Seconda Guerra Mondiale, il castello subì pesanti danni a causa dei bombardamenti e il complesso necessitò di una profonda ristrutturazione. Scarpa affrontò la sfida di valorizzare le stratificazioni storiche del Castelvecchio, mantenendo visibili le tracce delle varie epoche attraverso tagli, disgiunzioni e l'inserimento di elementi moderni che si distinguono nettamente dall'antico. Questo approccio si manifesta chiaramente nella disposizione degli spazi, dove i percorsi museali, le scale sospese e i passaggi sopraelevati collegano le diverse parti del complesso, evidenziando le differenze cronologiche e materiche delle strutture. Il progetto di Scarpa fu un'opera in divenire, sviluppata in più fasi nel corso di quasi vent'anni. La sua idea di fondo era quella di valorizzare il carattere storico del castello, preservandone l'identità, ma al contempo introducendo elementi moderni che potessero dialogare armoniosamente con l'antico. Il lavoro di Scarpa si caratterizza per l'attenzione al dettaglio e per la cura nella scelta dei materiali. Ogni elemento espositivo, dalle basi delle sculture ai telai dei dipinti, è stato progettato in modo da dialogare con l'opera d'arte esposta, creando un percorso museale che non è mai statico ma in continua evoluzione visiva. Le finestre, le luci e le superfici dei pavimenti, spesso staccati dai muri per lasciare spazio all'immaginazione e alla percezione dello spazio, contribuiscono a un'esperienza sensoriale unica per il visitatore. Scarpa affrontò il progetto con un'attenzione maniacale al dettaglio e un rispetto profondo per la storia del luogo. Il suo intervento non si limitò a una semplice riorganizzazione degli spazi, ma coinvolse anche la struttura del castello, introducendo nuovi percorsi e prospettive che modificavano la percezione dell'edificio e delle opere in esso contenute. In questo intervento, Scarpa dimostra la sua abilità nella gestione dei materiali, combinando il legno, il ferro, il vetro, la pietra e il cemento per creare un insieme coerente e armonico. Uno degli elementi più emblematici del progetto è la collocazione della statua equestre di Cangrande I della Scala, simbolo del museo.

Scarpa decise di esporre la statua in un ambiente a sé stante, sopra un supporto in cemento armato, inclinato in modo da dare l'impressione che il cavallo stia per scendere dal piedistallo. Questo espediente, apparentemente semplice, trasforma la statua in un elemento dinamico, capace di interagire con lo spazio circostante e con i visitatori. Il percorso museale progettato da Scarpa è concepito come un viaggio che si snoda attraverso il tempo e lo spazio. Le sale del museo sono organizzate in modo da offrire una narrazione coerente, ma non lineare. I visitatori sono invitati a scoprire le opere d'arte in modo quasi intuitivo, attraverso un gioco di luci, ombre, riflessi e prospettive che rendono unica ogni opera esposta. Una delle innovazioni scarpiane più significative è l'uso della luce naturale e artificiale per valorizzare le opere. Scarpa sfruttò al massimo le aperture preesistenti del castello, creando nuove finestre e lucernari che permettevano alla luce di entrare e giocare con gli spazi interni. Le opere d'arte erano illuminate in modo da evidenziare i dettagli e creare un'atmosfera contemplativa.

L'approccio di Carlo Scarpa al Museo di Castelvecchio è una lezione di grande attualità su come intervenire su edifici storici, rispettandone l'identità e al contempo arricchendoli di nuove possibilità interpretative. L'intero complesso museale diventa così un'opera d'arte totale, dove architettura e contenuto espositivo si fondono in un equilibrio perfetto.

Museo del Tesoro di San Lorenzo

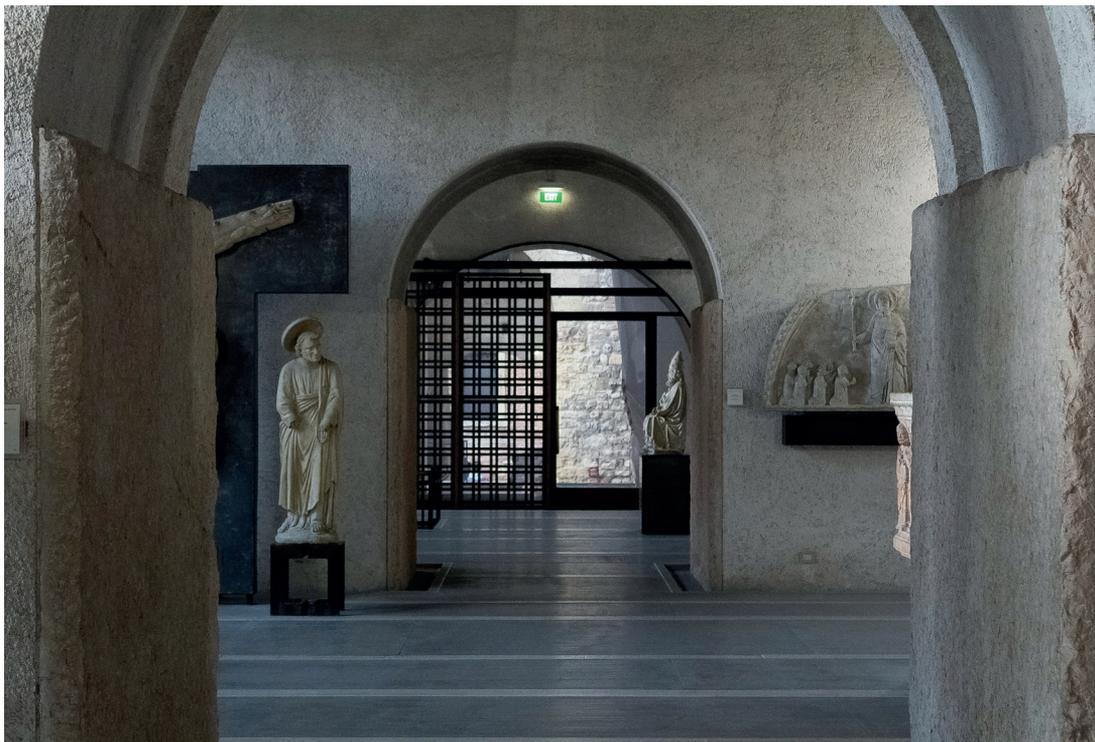
Il Tesoro di San Lorenzo rappresenta uno dei più antichi e preziosi beni culturali di Genova. Situato nella cripta della Cattedrale di San Lorenzo, più precisamente sotto l'abside, custodisce una straordinaria raccolta di oggetti liturgici, reliquie, gioielli e manufatti in oro e argento, ognuno di grande rilevanza storica, religiosa e artistica.

Questo Tesoro non solo testimonia la devozione della comunità genovese nei secoli, ma riflette anche la ricchezza e l'influenza di Genova come repubblica marinara nel Medioevo e nel Rinascimento.

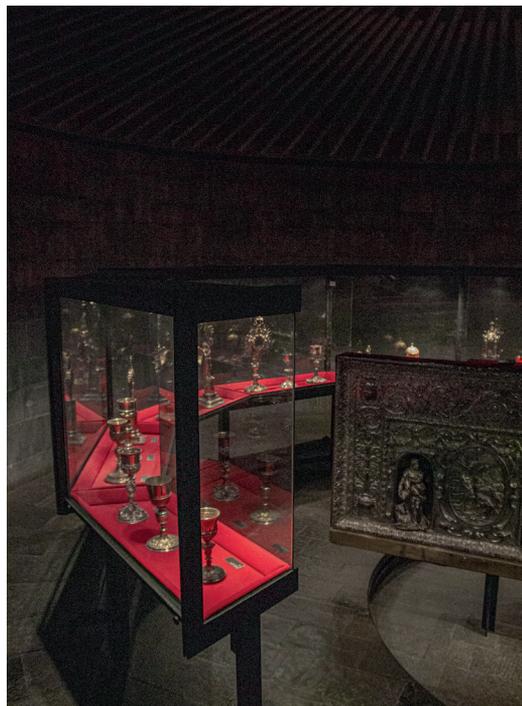
Nel periodo medievale, Genova era una delle più potenti Repubbliche Marinare, in competizione con Venezia, Pisa e Amalfi. Grazie alla sua posizione strategica nel Mediterraneo, la città dominava importanti rotte commerciali, accumulando grandi ricchezze. Queste risorse venivano spesso utilizzate per costruire e adornare chiese e per commissionare opere d'arte sacra. La Cattedrale di San Lorenzo, il principale luogo di culto della città, divenne un simbolo del potere sia spirituale che politico di Genova.

Il Tesoro della Cattedrale riflette questa storia di ricchezza e fede. Nel corso dei secoli, papi, nobili e mercanti genovesi hanno donato alla cattedrale oggetti preziosi. Questo patrimonio è quindi il risultato di una lunga serie di donazioni e acquisizioni che si è sviluppata nell'arco di più di mille anni.

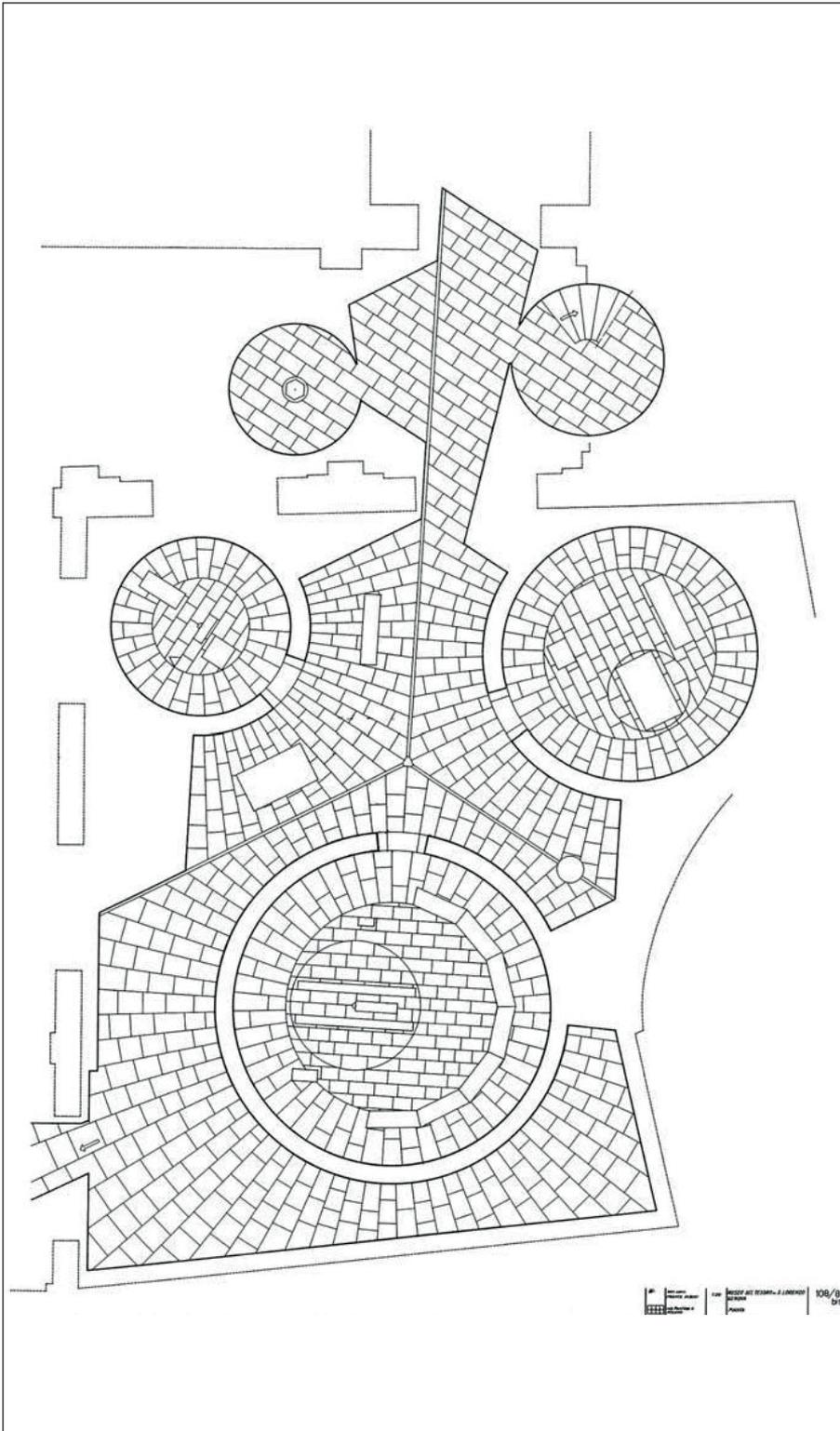
Il museo è stato progettato negli anni Cinquanta dagli architetti Franco Albini



Museo di Castelvecchio; Carlo Scarpa; Verona, Italia



A sinistra, teca con il Sacro Catino, a destra sala esagonale con teche; Museo del Tesoro di San Lorenzo; Franco Albini e Franca Helg; Genova, Italia



Pianta del Museo del Tesoro di San Lorenzo; Franco Albini e Franca Helg; Genova, Italia

e Franca Helg, in collaborazione con la museologa Caterina Marcenaro. La sala principale ha una pianta esagonale, circondata da quattro ambienti di forma circolare con diametri diversi: tre si trovano ai vertici dell'esagono, mentre il quarto, più piccolo, è situato di fronte all'ingresso. L'architettura ipogea e la disposizione policentrica richiamano le antiche thòloi e le cripte delle chiese cristiane, evocando atmosfere sepolcrali tipiche dell'architettura micenea.

Il museo è stato pensato come un allestimento permanente: i due architetti hanno concepito lo spazio non come un contenitore flessibile, ma come un'architettura che trova senso nelle opere esposte, creando un legame indissolubile con esse. Il pavimento e le pareti sono rivestiti in blocchi di pietra nera di promontorio, conferendo allo spazio l'aspetto di uno scrigno sotterraneo. Ogni sala circolare è coperta da travi in cemento armato disposte a raggiera, che si riflettono nel disegno delle fughe del pavimento. La luce naturale penetra da un oculo centrale, creando un effetto suggestivo. La collezione, disposta cronologicamente e tematicamente, è esposta in teche semicirculari che seguono la forma delle thòloi, mentre le statue sono collocate su piedistalli senza vetrine. La conservazione del Tesoro di San Lorenzo è una sfida costante: i reperti, risalenti a diversi secoli fa, richiedono un attento controllo di temperatura, umidità e illuminazione, oltre a misure di sicurezza per prevenire furti e deterioramenti.

Tra i pezzi più significativi del Tesoro troviamo:

- Il Sacro Catino, una coppa esagonale di vetro verde smeraldo, ritenuta per secoli il Sacro Graal⁶ portato a Genova dai crociati nel 1101;
- Il Piattino di Ponzio Pilato, una patena d'argento dorato che, secondo la tradizione, sarebbe stata usata da Pilato durante il processo a Gesù;
- La Croce degli Zaccaria, una croce processionale del XIV secolo adornata con smalti e pietre preziose;
- Il Reliquiario del Corpo di San Giovanni Battista, che contiene un frammento del corpo del santo ed è riccamente decorato.

La collezione del Tesoro non ha solo un valore artistico, ma rappresenta anche un'importante testimonianza spirituale e storica per Genova. Gli oggetti esposti raccontano la profonda tradizione religiosa della città e il suo ruolo centrale come luogo di devozione cristiana. Il museo, con le sue reliquie e i suoi oggetti liturgici, continua a essere un punto di riferimento per il pellegrinaggio e l'interesse storico, mantenendo viva la connessione tra il passato e il presente di Genova.

Fondazione Luigi Rovati

La Fondazione Luigi Rovati, situata nel centro di Milano e aperta al pubblico nel settembre 2022, nasce dalla volontà di creare uno spazio museale all'interno dello storico palazzo ottocentesco Bocconi-Rizzoli-Carraro, uno spazio dedicato alla sperimentazione e alla ricerca. La fondazione presenta

una raccolta che abbraccia sia l'arte etrusca che quella contemporanea. Il progetto è stato sviluppato dall'architetto Mario Cucinella, che ha trasformato il palazzo storico in un ambiente museale, cercando di mantenere il fascino originale dell'edificio ma introducendo anche elementi innovativi di architettura.

L'intento principale è stato quello di aprire il museo alla città, creando uno spazio dove i visitatori possano fermarsi, conversare e trovare ispirazione.

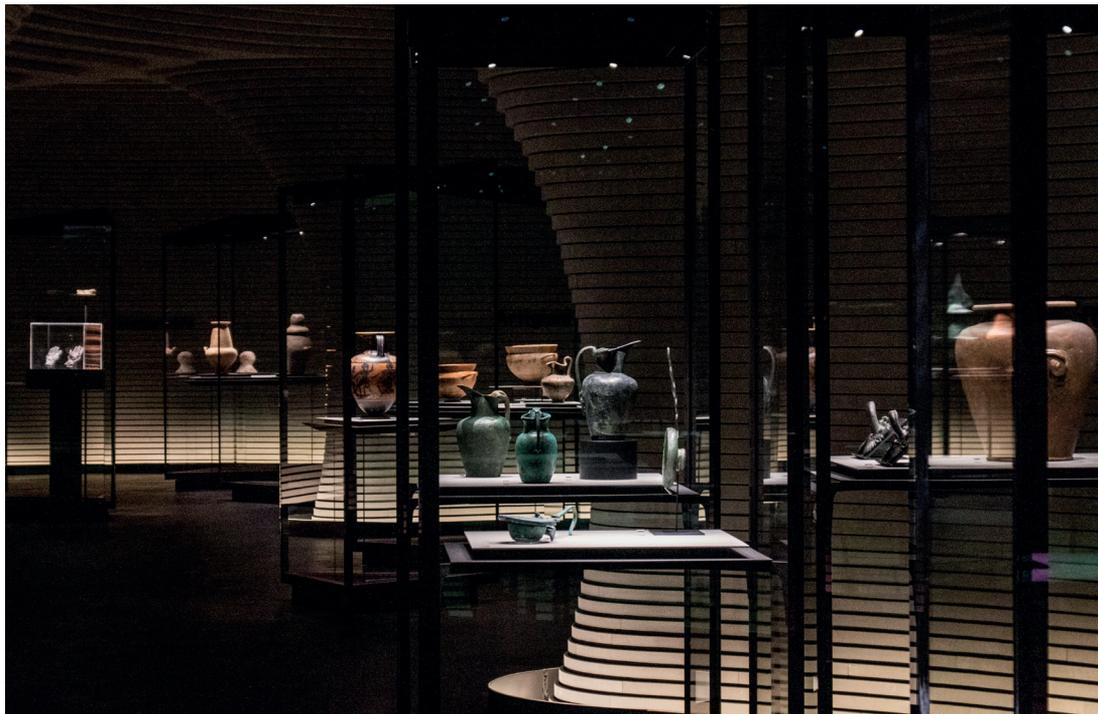
L'aspetto più innovativo dell'intervento è il piano ipogeo, un livello sotterraneo dedicato all'arte etrusca. Questo spazio, scavato nella pietra Serena, evoca un'atmosfera sacra, fondendo l'antico con il moderno grazie a tecnologie avanzate per illuminazione e per la conservazione. L'architettura del piano ipogeo richiama quella delle tombe etrusche, utilizzando curve e materiali naturali per immergere completamente il visitatore. I piani superiori dell'edificio accolgono invece diverse funzioni legate all'attività del museo, come una biblioteca, una sala conferenze, aree per esposizioni temporanee e un ristorante all'ultimo piano. Al piano terra, un'ampia hall d'ingresso conduce da un lato allo shop del museo e dall'altro al bistrot, con una vista sul giardino esterno caratterizzato dalle Tholos, presenti nell'area sotterranea.

Al piano ipogeo si trova una delle più significative collezioni di arte etrusca in Italia, composta da oltre 200 oggetti tra urne, bronzi, ceramiche e gioielli. Per accedervi, si scende una scala scolpita nella pietra forte fiorentina, materiale prelevato dalle cave di Firenzuola. Lo spazio espositivo, avvolto da 30.000 conci di pietra, comprende tre sale circolari e una grande ellittica. La pietra forte fiorentina evoca un ambiente estratto dalle cave e le sue rigature orizzontali creano un effetto di sospensione e un contrasto con i puntini luminosi dovuti alla presenza di scagliette di Mica nella miscela della pietra.

Tra i pezzi più rilevanti della collezione figurano la Testa di Acheloo, una scultura marmorea del VI-V secolo a.C., e un cratere a figure nere, usato nei banchetti rituali.

I reperti sono custoditi all'interno di grandi teche realizzate con un vetro prodotto e studiato in modo da eliminare qualsiasi effetto riflettente. Le teche, oltre ad essere dispositivi di sicurezza, hanno l'importante compito di proteggere i reperti dall'umidità, attraverso un sistema di regolazione passiva del microclima a base di sali di silice che assorbono l'umidità. Anche il sistema di illuminazione è curato nei minimi dettagli: le teche sono illuminate all'interno con dei led a luce calda, mentre la luce nelle sale viaggia su dei binari che permettono di avere un effetto di luce teatrale.

Al piano nobile, gli interni hanno uno stile più tradizionale, con pavimenti in marmo e specchi del Settecento, in netto contrasto con l'essenzialità del piano ipogeo. Qui le opere etrusche sono affiancate da lavori di artisti contemporanei come Lucio Fontana, William Kentridge e Arturo Martini, in



Teche del piano ipogeo della Fondazione Luigi Rovati; Mario Cucinella; Milano, Italia



Giardino esterno con Tholos; Fondazione Luigi Rovati; Mario Cucinella; Milano, Italia



Museo dei Tumuli di Bougon; StudioMilou; Bougon, Nuova Aquitania, Francia

un percorso espositivo che invita a riflettere sulle connessioni tra passato e presente.

La Fondazione Luigi Rovati non è solo un museo, ma un centro culturale dinamico che favorisce il dialogo tra diverse discipline artistiche e intellettuali. Oltre alla collezione permanente, ospita mostre temporanee, conferenze e workshop, contribuendo alla diffusione della cultura in tutte le sue forme. Il giardino, originariamente progettato da Piermarini, è stato rinnovato per diventare un'oasi verde cittadina, con un padiglione che ospita piccole mostre e eventi.

Grazie a un'architettura innovativa e a una collezione straordinaria, la Fondazione offre un'esperienza che va oltre la semplice estetica, invitando i visitatori a riflettere sulle profonde connessioni tra le civiltà antiche e il mondo contemporaneo. Il museo si presenta come un laboratorio culturale dove ogni visitatore può immergersi, esplorare, riflettere sul passato e sul presente e sviluppare le proprie interpretazioni.

Museo dei tumuli di Bougon

Il Museo dei Tumuli di Bougon è un sito archeologico situato nel dipartimento delle Deux-Sèvres, nella regione della Nuova Aquitania, nel sud-ovest della Francia. Questo museo è strettamente collegato a uno dei più importanti complessi funerari preistorici d'Europa, composto da una serie di tumuli che risalgono al Neolitico. I tumuli di Bougon sono costituiti da sei tumuli principali (denominati da Tumulus A a Tumulus F) che coprono un'area di circa 4 ettari.

Alla fine degli anni Ottanta, dopo la scoperta di cinque tumuli neolitici, fu indetto un concorso per creare un museo che fosse il punto di accesso al nuovo parco archeologico. Questo museo avrebbe dovuto esporre i reperti trovati durante gli scavi e servire come centro di ricerca e restauro. Lo studioMilou, vincitore del concorso, progettò il museo a circa un chilometro dal sito neolitico, in un'area con edifici medievali preesistenti, come una sala monastica e una cappella cistercense, che furono integrati nel nuovo progetto.

Il museo ha una forma rettangolare, con pareti trasparenti, un peristilio e un tetto leggermente sporgente e instaura un forte legame visivo con il paesaggio circostante, mantenendo una connessione costante tra interno ed esterno. Per richiamare la natura archeologica del sito, l'edificio è incassato di quattro metri sotto il livello del terreno. Dopo aver sceso alcuni gradini ed essere passati attraverso le grandi porte vetrate, si entra in una hall che funge da prolungamento dello spazio esterno, intorno alla quale si sviluppano le aree espositive.

Al piano terra vi è uno spazio di 800 metri quadrati dedicato alle mostre permanenti, suddiviso in grandi sale e gallerie che ospitano reperti neolitici, modelli ricostruttivi e materiali audiovisivi sulle antiche tecnologie costruttive.

Le pareti, realizzate in calcestruzzo misto a pietre trovate sul posto, includono passaggi che offrono flessibilità nell'organizzazione delle mostre; questi passaggi possono diventare varchi, nicchie o vetrine a seconda delle esigenze. Da qui si accede anche alla sala medievale esistente, che è stata parzialmente trasformata in un auditorium, con nuove capriate in legno che sostituiscono il tetto originale crollato.

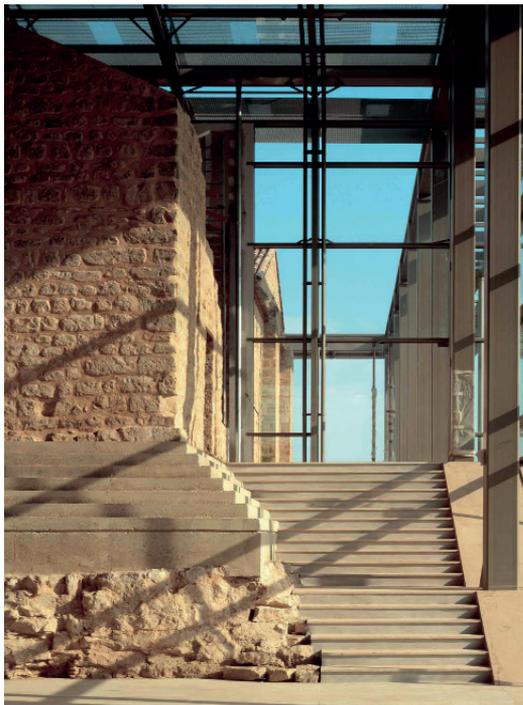
Il museo continua poi al mezzanino, utilizzato per le mostre temporanee. La collezione non si limita ai reperti di Bougon, ma include anche oggetti provenienti da altri siti, creando una mostra più ampia sulla cultura celtica. All'esterno, la cappella cistercense, mantenuta nella sua forma originale, è circondata da un peristilio di ferro e vetro aperto su tre lati. Da qui parte un percorso didattico all'aperto, ombreggiato da querce, che conduce alle tombe megalitiche, a ricostruzioni di abitazioni neolitiche e a piccoli laboratori per la lavorazione della ceramica e della pietra, oltre a scavi visitabili tramite passerelle e coperture temporanee.

La posizione rurale del museo, lontano da altri edifici, permette una forte interazione tra l'architettura moderna e il paesaggio naturale, evidente soprattutto nella scelta dei materiali. Le pareti trasparenti non separano le collezioni dal sito archeologico, mentre il cemento ruvido richiama le pietre dei tumuli. Fasce orizzontali in mogano spezzano la verticalità delle pareti in cemento, ricordando la stratificazione tipica dell'archeologia. Anche il percorso semi-sotterraneo rimanda al legame profondo tra le rovine e il terreno su cui si trovano.

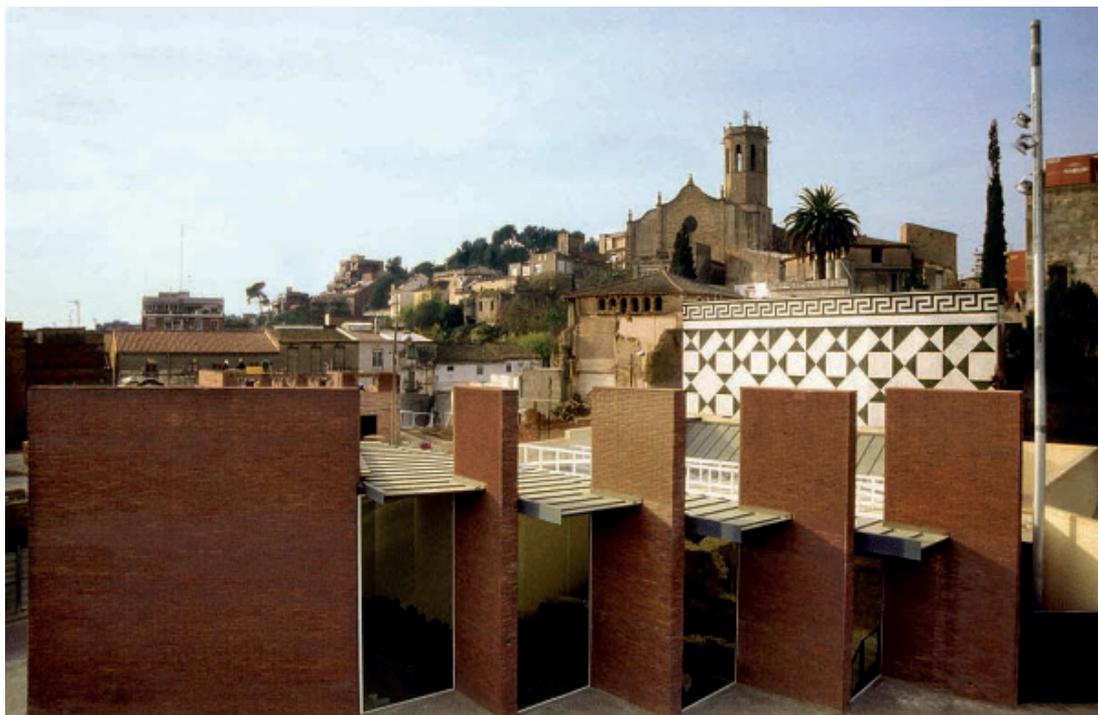
Lo studio Milou aveva anche ideato un piano per migliorare i villaggi vicini, come Pamproux, la Mothe, Saint-Héraye e Salles, collegandoli al museo con percorsi alberati e restaurando antiche piazze e fontane. Tuttavia, questi progetti non sono ancora stati realizzati. L'approccio di valorizzazione del patrimonio del Museo dei Tumuli di Bougon è interessante, in quanto, oltre a conservare e proteggere i reperti, ha la missione di educare il pubblico su un importante periodo della storia umana. Ciò avviene attraverso l'integrazione tra la natura e l'archeologia, infatti il progetto del museo e dei percorsi esterni è pensato per interagire con il paesaggio circostante, permettendo ai visitatori di esplorare i tumuli nel loro contesto originario. Inoltre, il museo collabora con diverse università e istituti di ricerca per approfondire ulteriormente lo studio del sito, contribuendo alla comprensione dell'archeologia preistorica.

Museo delle Terme Romane

Il Museo delle Terme Romane, progettato dagli architetti spagnoli Arriola & Fiol e Situato a Caldes de Montbui, un comune vicino a Barcellona, è stato realizzato per proteggere e valorizzare i resti delle antiche terme romane presenti in loco. L'edificio si distingue per la sua capacità di integrare elementi moderni con l'archeologia, creando un dialogo tra passato e presente.



Museo dei Tumuli di Bougon; StudioMilou; Bougon, Nuova Aquitania, Francia



Museo delle Terme Romane; Arriola & Fiol arquitectes; Caldes de Montbui, Spagna



Museo delle Terme Romane; Arriola & Fiol arquitecte; Caldes de Montbui, Spagna



Museo delle Terme Romane; Arriola & Fiol arquitecte; Caldes de Montbui, Spagna

Il progetto di musealizzazione, completato nel 1998 dagli architetti Arriola & Fiol, fa parte di un più ampio programma di valorizzazione del patrimonio locale, che comprende un percorso turistico chiamato "Passejades per Sant Boi". Questo itinerario passa attraverso le terme, una torre medievale e il Museo Can Barraquer, raccontando la storia della città dall'epoca iberica a oggi.

Le terme furono costruite nel II secolo d.C. come parte di una villa privata e rimasero in uso fino al V secolo. Furono scoperte durante una campagna archeologica nel 1953, sotto il moderno tessuto urbano. Gli scavi hanno portato alla luce muri in pietra calcarea, ardesia, malta di calce e ghiaia, alcuni dei quali superano i cinque metri di altezza. Queste strutture costituiscono il complesso termale meglio conservato della Catalogna. Alla fine degli anni Ottanta, il Consiglio di Barcellona decise di restaurare e rendere accessibili i resti, ma il progetto subì ritardi per oltre un decennio a causa delle incertezze su come procedere. Questi dubbi furono risolti optando per la conservazione dei resti nella loro forma originale, protetti da un nuovo edificio progettato più come una sala tematica che come un museo tradizionale. Per evitare danni ai pavimenti decorati, si scelse di permettere solo la visione dall'alto, senza accesso diretto.

Il progetto di Andreu Arriola e Carme Fiol segue la forma triangolare del lotto urbano, delimitato a nord e a sud da strade carrabili e a ovest da un edificio residenziale. Le facciate sono composte da pareti rivestite in mattoni, disposte in modo obliquo rispetto alla strada, alternate a grandi vetrate che permettono l'ingresso della luce naturale e la vista delle rovine dall'esterno. La facciata principale, di colore rosso, si distingue dalle pareti laterali bianco-giallastre sia per il colore che per l'altezza, conferendo monumentalità all'ingresso. Sul muro posteriore, che separa il museo dalla residenza vicina, è stato riprodotto un mosaico pavimentale conservato all'interno, dichiarando chiaramente dall'esterno la funzione dell'edificio.

La copertura sopra le rovine è composta da lastre continue di policarbonato, che diffondono la luce all'interno, mentre le aree pubbliche, come il foyer, le gradinate e le piattaforme che si affacciano sulle rovine, sono coperte da piastre di rame sovrapposte che si integrano con il terreno irregolare circostante. Dall'ingresso principale, segnalato da un pannello in marmo rosa all'incrocio di due strade, si accede al vestibolo, dove dei gradini portano verso il livello archeologico inferiore, che si arresta davanti ai resti dell'apodyterium, l'antico spogliatoio non riscaldato. Da qui, un ponte sospeso sopra le rovine del lato nord conduce a una sala espositiva a balconata con pannelli informativi.

L'esposizione punta sull'impatto emozionale che le rovine suscitano nel visitatore fin dall'ingresso. Nonostante la semplicità dello spazio, organizzato in un'unica aula, il sistema di percorsi permette di osservare le rovine da varie angolazioni, offrendo sia una visione generale che dettagliata.

Il progetto del Museo delle terme romane non solo preserva e valorizza le rovine romane, ma crea anche un nuovo punto di riferimento culturale per la comunità locale e i visitatori. È un esempio di come la progettazione architettonica possa contribuire alla conservazione del patrimonio, alla didattica e alla divulgazione storica. Il museo diventa così un punto di incontro tra storia e modernità, acquisendo una nuova vita e proponendo una nuova interpretazione alle antiche terme romane.

Davidson Center

Il Davidson Center si trova sopra i resti di un palazzo dell'VIII secolo, costruito sotto la dinastia degli Umayyadi, vicino alle mura sud-occidentali della città vecchia di Gerusalemme, conosciute come il "Muro del Pianto", ora parte di un parco archeologico.

Il sito archeologico comprende resti dell'epoca del Secondo Tempio (516 a.C. - 70 d.C.), strutture bizantine, islamiche e crociate, tra cui mura, strade, e altre costruzioni significative. Il progetto nasce con l'obiettivo di creare un centro che potesse ospitare sia i reperti archeologici che un'esperienza educativa per i visitatori, senza interrompere la storicità e l'integrità del luogo. Il design del Davidson Center si basa su un concetto di "architettura invisibile" o "minimalista". L'intento è quello di rispettare l'ambiente archeologico senza aggiungere elementi che possano distrarre o sopraffare i reperti storici esistenti.

L'edificio è composto da una serie di volumi che emergono dalle rovine ai piedi del Monte del Tempio (Monte Moriah), circondato dalle imponenti mura di contenimento costruite da Erode il Grande. Su questo monte erano stati eretti il Primo Tempio (X secolo a.C., distrutto nel 586 a.C.) e il Secondo Tempio (536-535 a.C., ampliato tra il 19 a.C. e il 64, distrutto da Tito nel 70). I volumi dell'edificio scendono gradualmente seguendo il profilo delle mura circostanti.

L'architettura del centro funge da ponte tra la grandezza storica del luogo e le testimonianze delle diverse culture che si sono succedute nel tempo. Le coperture a terrazzamenti, situate a diverse altezze, permettono di ammirare il sito archeologico da vari punti di vista. Allo stesso tempo, le grandi vetrate del museo offrono una vista dall'alto dei resti protetti all'interno. Dopo aver attraversato l'ingresso e lasciato alle spalle la luce brillante di Gerusalemme, i visitatori scendono lungo una rampa inclinata che li guida simbolicamente "indietro nel tempo". Durante il percorso, si passa attraverso scavi, ritrovamenti archeologici e piattaforme multimediali che sfruttano tecnologie avanzate per arricchire l'esperienza della città antica.

Il progetto di Kimmel-Eshkolot evidenzia l'idea di un viaggio nel tempo: i visitatori, isolati dal mondo esterno, sono immersi nelle rovine sotterranee e in una sequenza di spazi moderni che reinterpretano i luoghi antichi, per poi riemergere in superficie con una nuova prospettiva sul contesto



Davidson Center; Kimmel-Eshkolot; Gerusalemme, Israele



Davidson Center; Kimmel-Eshkolot; Gerusalemme, Israele



Davidson Center; Kimmel-Eshkolot; Gerusalemme, Israele

circostante. Diverse installazioni video raccontano la storia delle mura meridionali e occidentali, del Monte del Tempio e dei periodi romano, bizantino e islamico, alternando immagini di pellegrini antichi e di visitatori di oggi. Il culmine di questa narrazione è la ricostruzione virtuale in 3D del Tempio di Erode, basata su documenti e studi condotti da un team del Dipartimento di Urbanistica dell'Università della California. Il Davidson Center racconta la storia di diverse epoche, culture e religioni, diventando, in una regione segnata da conflitti, un luogo di incontro e pace. Il valore di questo intervento sta proprio nella capacità di collegare passato e presente, in un contesto in cui ogni epoca rimuove le tracce della precedente. I nuovi muri sono costruiti sopra quelli antichi e emergono dal terreno come segni che indicano la loro presenza sotterranea. Lo skyline delle mura della città vecchia si armonizza con la sagoma della struttura moderna. L'uso di materiali leggeri come legno, vetro e acciaio crea un contrasto con la massiccia presenza della pietra calcarea. Le nuove funzioni si integrano con gli spazi antichi, trasformandoli sì, ma con un approccio sempre sensibile e attento.

Il progetto del Davidson Center, infatti, riflette una filosofia di conservazione basata sulla protezione del sito senza interferire con esso. L'inserimento architettonico è pensato per limitare l'impatto visivo e fisico sul paesaggio antico, mentre gli strumenti multimediali e le esposizioni interattive migliorano l'interpretazione senza però invadere lo spazio archeologico. Il Davidson Center, attraverso un design rispettoso, accoglie i visitatori e permette loro di connettersi con la storia antica del sito, offrendo una moderna interpretazione e fungendo da ponte silenzioso tra il passato e il presente.

4. Progettare all'interno di Villa Adriana

4.1 Villa Adriana

Villa Adriana è uno dei siti archeologici più imponenti dell'antichità romana, dichiarato Patrimonio dell'Umanità dall'UNESCO nel 1999. Situata a Tivoli e costruita tra il 118 e il 138 d.C. per volere dell'imperatore Adriano, la Villa è un capolavoro di architettura e ingegneria, dove si fondono elementi architettonici greci, romani ed egizi.

Adriano concepì la Villa come un rifugio privato, dove poteva dedicarsi alla riflessione e alla vita intellettuale: per questo motivo, essa è collocata lontano dalle attività politiche di Roma. La sua costruzione riflette l'interesse dell'imperatore per i viaggi e il suo desiderio di riprodurre i luoghi che aveva visitato nelle province dell'impero, come Atene, Alessandria e altri centri culturali dell'epoca.

A livello strutturale, Villa Adriana si estende su un'area di circa 120 ettari e comprende diversi edifici e complessi architettonici: palazzi, biblioteche, terme, teatri, ninfei, templi, giardini e padiglioni.

A livello architettonico, invece, la Villa è caratterizzata da un uso innovativo di archi, volte e cupole, che conferiscono ai vari complessi dinamismo e spazialità.

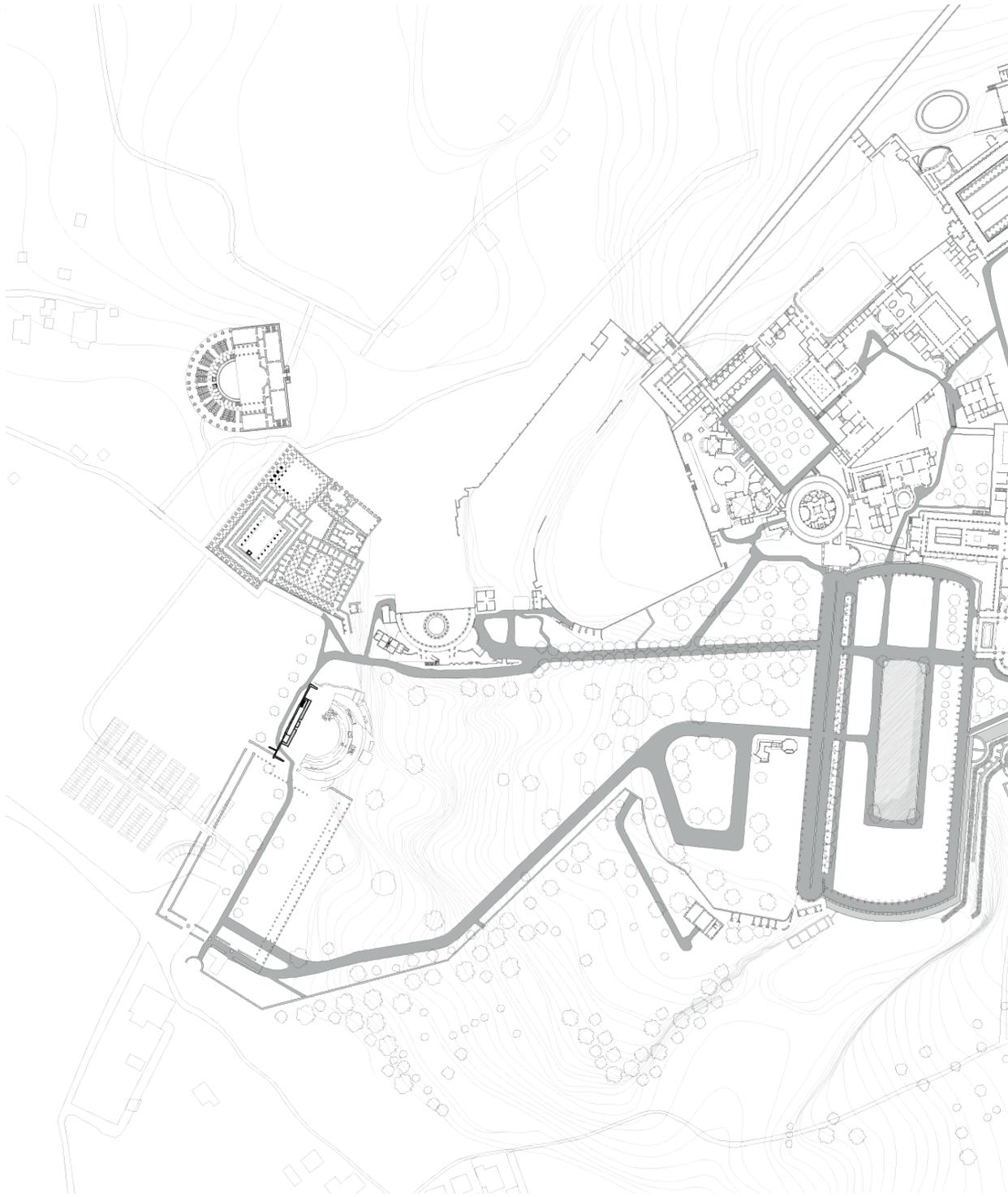
La Villa è nata principalmente come residenza imperiale e luogo di ritiro per Adriano, ma svolgeva anche una funzione rappresentativa. Essa era un simbolo del potere e della cultura dell'impero, un luogo in cui l'imperatore poteva ospitare dignitari, filosofi e artisti con cui discutere di arte, politica e filosofia. Ogni edificio aveva una funzione specifica: i teatri e le biblioteche erano dedicati alle attività culturali, mentre le terme e i giardini servivano per il relax e il piacere personale. La villa fungeva anche da centro di sperimentazione architettonica, in cui Adriano e i suoi architetti esploravano nuove soluzioni costruttive e decorative.

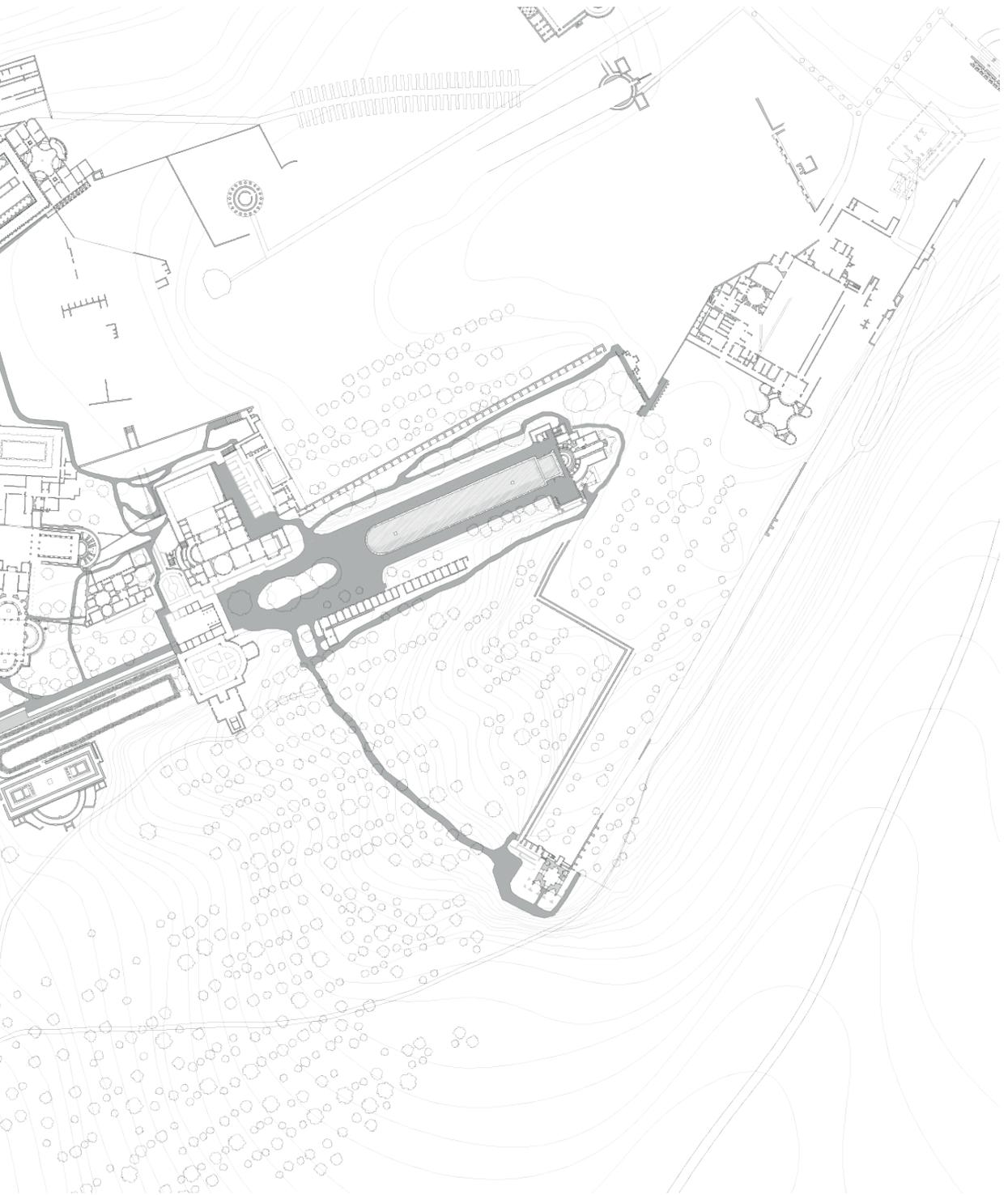
4.2 Progetto di allestimento contemporaneo della Sala dei Filosofi a Villa Adriana

Il progetto di allestimento contemporaneo della Sala dei Filosofi intende valorizzare la bellezza e la storicità creando un'interazione tra antico e contemporaneo.

Il filo conduttore dell'allestimento è il tema del potere imperiale. In

Pianta di Villa Adriana; Tivoli, Italia





particolare, l'obiettivo è quello di raccontare, attraverso le scelte strutturali ed espositive, la progressiva ascesa al potere dell'imperatore Adriano. Ciò avviene sia grazie all'uso progressivo del rosso, a ripresa del porfido rosso originariamente presente nella Sala e simbolo del potere divino e imperiale, sia con le statue che rappresentano figure appartenenti alla cerchia e alla discendenza adrianea. Il potere confluisce nell'abside, che simboleggia il potere assoluto e che, per questo motivo, accoglie le tre statue di Adriano.

4.2.1 La Sala dei Filosofi

La Sala dei Filosofi, per lungo tempo anche chiamata Scuola degli Stoici, è una grande aula rettangolare con abside orientata a sud dotata di sette nicchie rettangolari costruita in contiguità con il Teatro Marittimo e delimitata dal Pecile. La Sala è posizionata in un punto intermedio tra il Pecile e il Teatro Marittimo, con un piano rialzato rispetto al primo e abbassato rispetto al secondo, assumendo così un ruolo di raccordo tra questi due importanti elementi del complesso di Villa Adriana.

La sala è accessibile attraverso un ingresso principale sul lato nord, caratterizzato da due colonne in antis, un elemento classico dell'architettura romana che sottolinea l'importanza dell'ambiente. Era presente anche un passaggio sotterraneo che la collegava al Ninfeo Stadio ed al Pecile.

La muratura è costituita da blocchetti in tufo (cubilia) disposti a reticolo e ricorsi di filari in laterizio. Si notano i fori che fanno riferimento all'alloggiamento delle lastre in marmo di rivestimento delle pareti.

La testimonianza di Pirro Ligorio⁷ ci permette di ricostruire in parte l'aspetto originario della Sala: la fronte presentava due imponenti colonne di cipollino inquadrato da lesene dello stesso marmo, mentre pavimento e pareti erano completamente rivestiti di lastre di porfido rosso, la pietra imperiale per eccellenza, utilizzata per i sarcofagi degli imperatori e per le statue dei Tetrarchi, a testimonianza dell'importanza della sua funzione.

L'attuale denominazione deve il suo nome ad una delle interpretazioni proposte riguardo alla sua utilizzazione, secondo cui le nicchie dell'abside avrebbero ospitato le statue di sette filosofi o dei sette saggi greci. Altri ritengono invece che si trattasse di una biblioteca, interpretando le nicchie come scaffali per i volumina (i rotoli di pergamena); tuttavia, la scarsa accessibilità delle rientranze, che si trovano al di sopra di un alto zoccolo, e lo sviluppo in altezza delle nicchie (3 metri), oltre alla loro presenza solo sulla parete di fondo, sembrano far propendere per altre ipotesi. Oggi è ritenuta una sala di rappresentanza monumentale riservata all'attesa degli ospiti, che dovevano conferire con l'imperatore.

Le nicchie potevano con ogni probabilità ospitare un ciclo statuario riferibile alla famiglia imperiale, perfettamente compatibile con la sua funzione pubblica.



Sala dei Filosofi; Villa Adriana; Tivoli, Italia



Helfštýn castle; Atelier-r; Týn nad Becnou, Repubblica Ceca



Processione trionfale attraverso l'arco di Tito; Vinzenz Fischer; 1791

La Sala dei Filosofi ha subito un restauro durato 3 anni e concluso nel 2017, che ha permesso di restituire consistenza alle strutture erose dal tempo e dalle spoliazioni.

4.2.2 Reference progettuali

Il castello di Helfštýn è un imponente complesso medievale situato nella Repubblica Ceca che, dopo secoli di degrado e danneggiamenti, ha richiesto un intervento di restauro sensibile. La ricostruzione ha avuto come obiettivo principale il restauro e la preservazione delle strutture storiche del castello, attraverso l'integrazione di elementi di design per rispondere alle esigenze contemporanee senza però compromettere l'autenticità del luogo. La ricostruzione è caratterizzata dall'uso dell'acciaio Cor-Ten, materiale che, sviluppando una patina di ruggine, conferisce un aspetto rustico alla struttura e crea un dialogo visivo tra il nuovo e l'antico, senza distogliere dalla storicità del castello.

La ricostruzione del Palazzo di Helfštýn è una dichiarazione di come l'architettura moderna può rispettare e valorizzare la storia. Il progetto dimostra che è possibile innovare senza compromettere l'integrità del patrimonio culturale, creando un luogo che serve come ponte tra il passato e il presente.

4.2.3 L'esaltazione del potere attraverso l'arte

L'arte del mostrare è stata sempre usata nell'antichità da sovrani e figure di potere per esaltare la loro autorità attraverso l'esposizione pubblica di oggetti di prestigio, tesori e opere d'arte. Attraverso la creazione di monumenti imponenti, l'esibizione di tesori e il collezionismo di opere d'arte, i potenti dell'antichità riuscivano a rafforzare il proprio status e a tramandare la propria memoria nel tempo.

Queste esposizioni pubbliche avevano lo scopo di impressionare i sudditi, i nemici e i visitatori stranieri, trasmettendo un messaggio di dominio e ricchezza. Inoltre, in molti casi, l'arte e l'architettura fungevano da mezzo attraverso il quale i sovrani dichiaravano la loro connessione con le divinità, legittimando così il loro diritto a governare.

Questo tema si manifesta in modo evidente in diverse civiltà antiche, soprattutto in Egitto, nelle civiltà mesopotamiche e nell'Impero Romano, dove le esposizioni pubbliche e private di potere rappresentavano una componente essenziale della politica e della cultura del tempo. Queste esposizioni, oltre a celebrare il potere, fungevano da mezzo per educare e controllare le masse.

L'arte nell'Antico Egitto è sempre stata legata a intenti celebrativi e di propaganda del potere centrale assoluto, con complesse simbologie

legate alla religione e alle tradizioni funerarie. Il termine arte non esisteva nemmeno nella lingua egizia, perché il compito dell'artista non era quello di creare quanto piuttosto di concretizzare i simboli della potenza terrena e ultraterrena.

Nell'Antico Egitto, i templi e le tombe sorgevano certamente per rispondere a scopi religiosi e funerari, ma erano anche potenti strumenti di propaganda politica. Le piramidi, ad esempio, oltre a fungere da strutture funerarie, erano progettate per celebrare il potere divino del faraone e per eternare il suo dominio in modo da assicurare la sua immortalità.

Le pareti dei templi erano decorate con particolari rilievi e pitture che rappresentavano il faraone in scene di trionfo e vittoria, o spesso in atti di tributo e di sottomissione da parte dei suoi nemici. Questi rilievi celebravano le conquiste del faraone e consolidavano la sua posizione sia in vita che nell'aldilà.

Inoltre, gli egizi collezionavano ed esponevano oggetti esotici nei templi e nei luoghi di culto. Questi oggetti, che includevano animali rari e beni di lusso importati da terre lontane, erano segni di ricchezza e di dominio. Esibire tali tesori esotici simboleggiava la potenza del faraone nel controllare e influenzare territori distanti.

Le civiltà mesopotamiche utilizzavano l'architettura e l'arte come strumenti di esaltazione del potere. In particolare, i re mesopotamici costruivano imponenti ziggurat e templi che fungevano sia da centri religiosi che da simboli del loro potere terreno e divino. Questi edifici, visibili da grande distanza, rappresentavano la capacità dei sovrani di mobilitare risorse e manodopera su larga scala, per esaltare il loro dominio e la loro autorità.

Le gesta e le conquiste dei re mesopotamici erano spesso incise su steli o tavolette esposte pubblicamente.

Queste iscrizioni raccontavano la grandezza del re come difensore della patria e come conquistatore. Le steli e le tavolette, inoltre, servivano a intimidire i nemici e a impressionare i sudditi, contribuendo a consolidare ulteriormente il potere.

Nel mondo romano, l'arte dell'espone era strettamente legata alla celebrazione e alla perpetuazione del potere imperiale. Un esempio di questa pratica è il "triumphus", una parata celebrativa che attraversava Roma per esibire i bottini di guerra, i prigionieri e le immagini dei territori conquistati. Questo spettacolare evento, durante il quale l'imperatore o il generale vittorioso marciavano attraverso la città, serviva a dimostrare pubblicamente la superiorità militare e politica del condottiero, celebrando le sue vittorie e rinforzando il suo prestigio.

Anche gli archi di trionfo erano utilizzati come esposizioni permanenti dei successi militari. Questi monumenti commemorativi erano decorati con rilievi che narravano le imprese dell'imperatore e servivano a celebrare le vittorie e a immortalare il potere imperiale per le generazioni future.

Inoltre, i romani collezionavano opere d'arte greche e orientali, che venivano esposte nelle loro ville e negli spazi pubblici. Questi oggetti non solo abbellivano gli ambienti, ma rappresentavano anche il gusto raffinato e la superiorità culturale dei collezionisti romani. Le collezioni private e pubbliche di arte e sculture diventavano così simboli di status e manifestazioni del potere intellettuale dei proprietari.

4.2.4 Allestimento contemporaneo della Sala dei Filosofi

Il progetto di allestimento contemporaneo della Sala dei Filosofi è caratterizzato da un percorso verso l'abside, dato da una serie di pedane modulari disposte in griglia. Le pedane sulla griglia si intensificano in prossimità dell'abside, per accentuare, a livello visivo, il raggiungimento del potere. Per questo stesso principio, le pedane sono progressivamente elevate mediante dislivelli di quota.

La cornice dell'abside è enfatizzata da un arco, che ha funzione scenica.

La struttura portante dell'allestimento è composta da pilastri disposti lungo il perimetro della Sala, che sostengono la copertura. Inoltre, questi elementi strutturali incorniciano l'area espositiva, definendo visivamente lo spazio e creando un senso di ordine e coesione.

La copertura è costituita da un sistema di cinque capriate rafforzate da travi disposte ortogonalmente ad esse ed è completata da pannelli in vetro con differenti funzioni: riparare l'allestimento e la collezione dalla pioggia; filtrare la luce in modo da accentuarne l'effetto evocativo sulle statue; alleggerire a livello visivo l'intera composizione.

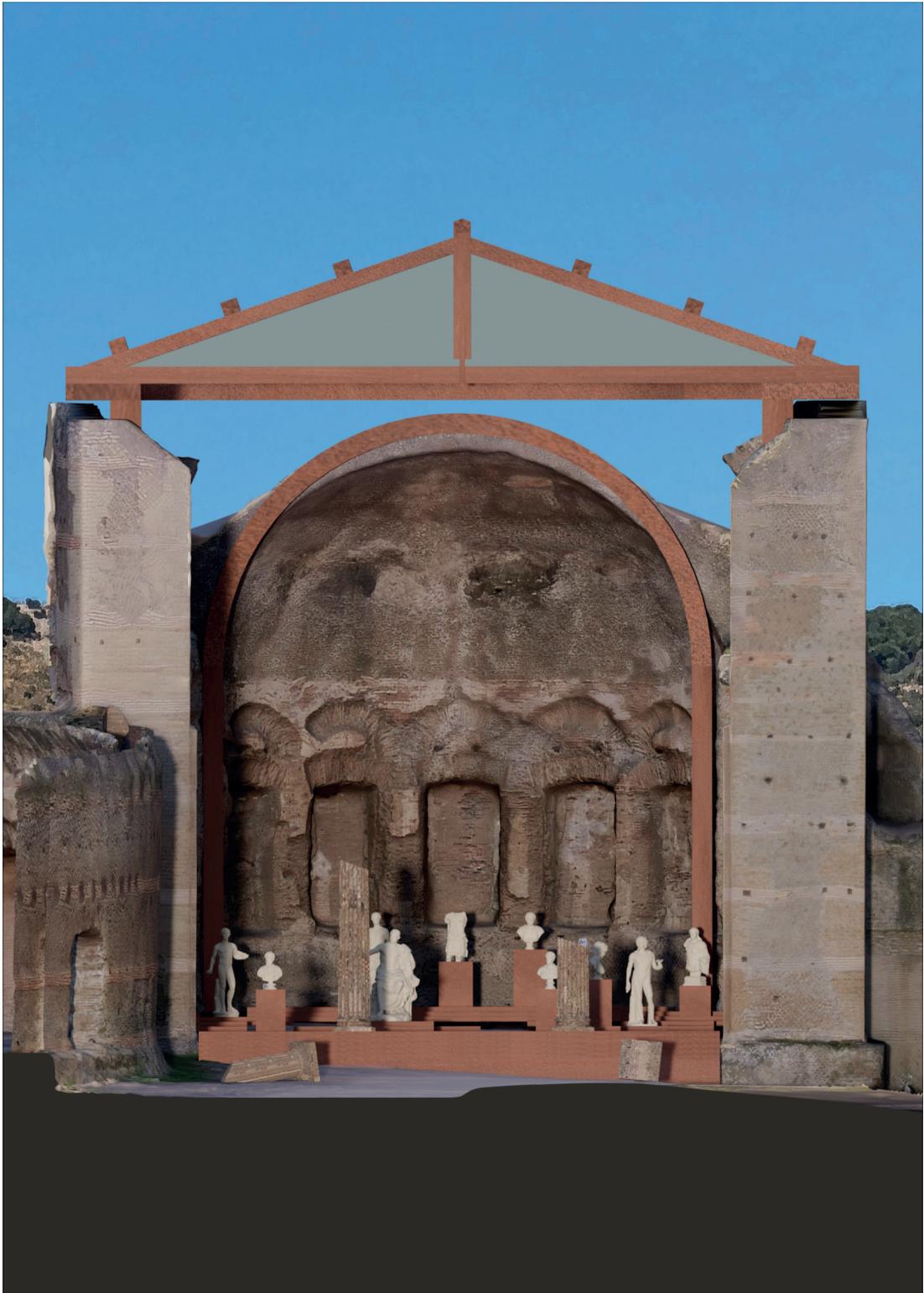
L'intera struttura espositiva è in acciaio Cor-Ten, che, avendo una finitura rugginosa, crea un interessante contrasto visivo con le antiche mura in pietra della sala. Questo materiale è scelto non solo per la sua durabilità, ma anche per il suo aspetto estetico che richiama una certa patina storica, armonizzando con il contesto antico.

La collezione è composta da sei statue, sei busti e un bassorilievo. In particolare, in ordine di percorso: Antonino Pio, Commodo, Antinoo, Nerva come Giove, Vibia Sabina, Traiano, Adriano.

Un dettaglio interessante dell'allestimento riguarda il triangolo amoroso dell'imperatore Adriano con Antinoo e con Vibia Sabina, rispettivamente il suo amante e sua moglie.







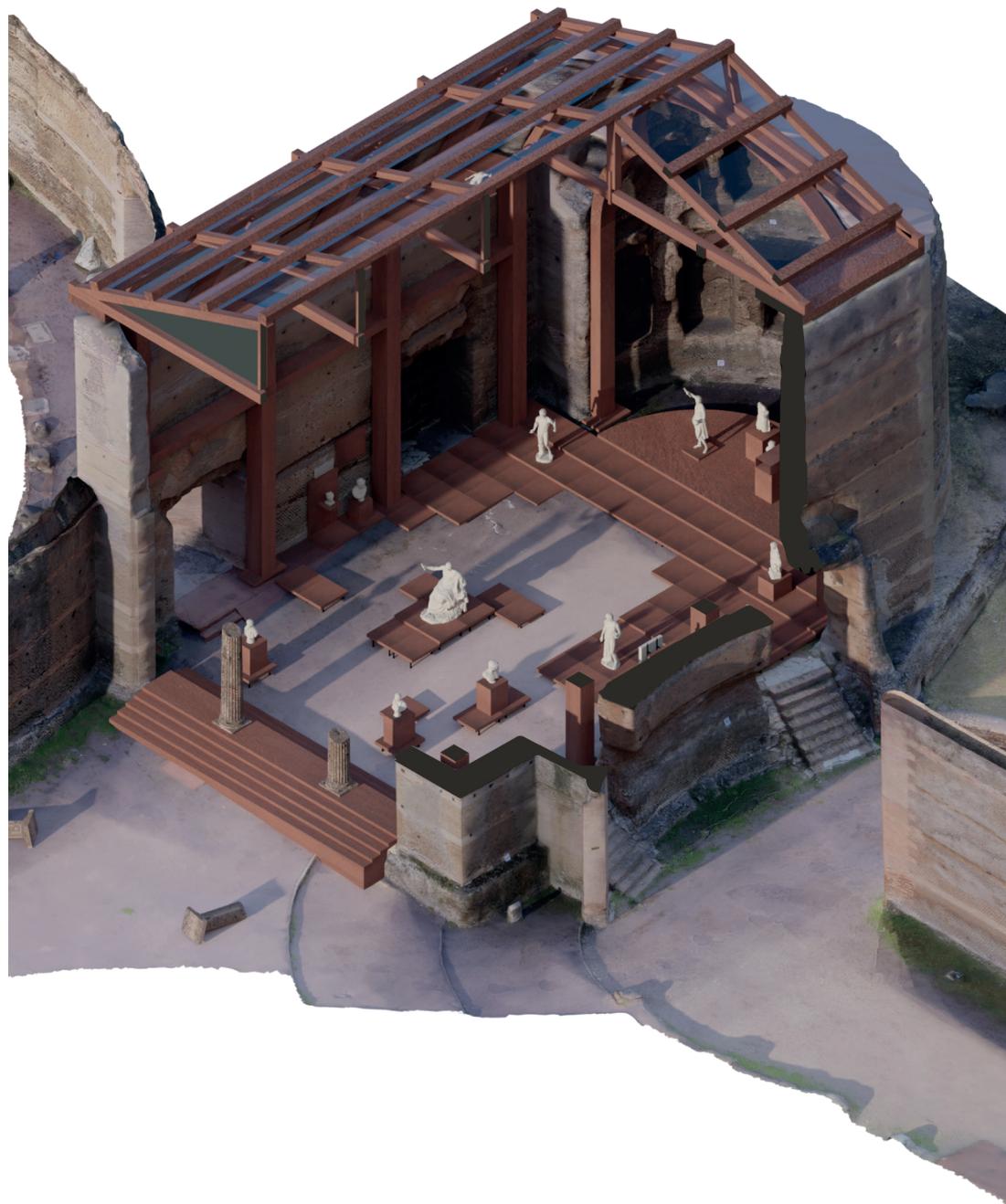
Prospetto frontale



Sezione longitudinale



Pianta

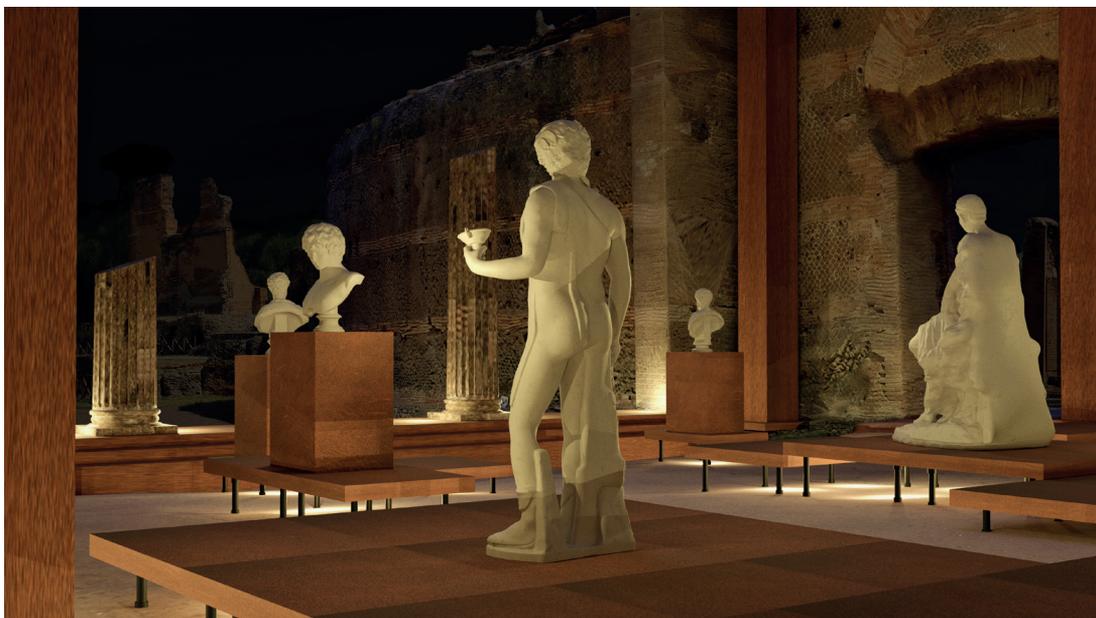


Spaccato assonometrico









5. Il progetto per il Concorso Piranesi Prix de Rome 2024

5.1 Il Piranesi Prix de Rome

L'Accademia Adrianea è stata fondata nel 2007 come risultato di un decennale impegno teorico nell'architettura per l'archeologia, un campo di studi che esplora il rapporto tra architettura e siti archeologici. Il nome dell'Accademia fa riferimento all'imperatore Adriano e i suoi fondatori hanno lavorato su importanti siti come Villa Adriana e l'Area Archeologica Centrale di Roma. L'Accademia si ispira all'École des Beaux Arts e al Grand Prix de Rome, un prestigioso concorso francese creato nel 1666, di cui adotta i principi come la valorizzazione dell'esperienza sul campo, il grand tour e l'eccellenza nella rappresentazione grafica.

Il Premio Piranesi è stato lanciato nel 2003 come una versione moderna del Grand Prix de Rome, dedicata agli studenti di architettura e archeologia. Il premio è cresciuto rapidamente, attirando una vasta partecipazione e diventando un evento internazionale. Originariamente riservato agli studenti, il premio è stato successivamente esteso ai professionisti nel campo della museografia e della valorizzazione dei beni archeologici. Dal 2010, il Piranesi Prix de Rome ha incluso una Call Internazionale per progetti di architettura, premiando architetti di fama internazionale per i loro contributi nel campo.

L'Accademia Adrianea ha sviluppato un programma di formazione che include un Master itinerante in Museografia, Architettura e Archeologia, basato su workshop organizzati in vari siti archeologici in Italia e all'estero. Questo programma ha coinvolto centinaia di partecipanti e ha promosso numerose campagne di scavo e rilevamento in siti storici come Villa Adriana. Il Master, che inizialmente comprendeva un corso di specializzazione, è cresciuto in popolarità e ora attrae un numero crescente di iscritti.

Nel corso degli anni, il Premio Piranesi ha visto l'assegnazione di riconoscimenti a figure di spicco nel campo dell'architettura, come Rafael Moneo e David Chipperfield. La Call Internazionale del 2016 si è concentrata sulla riabilitazione di Via dei Fori Imperiali a Roma e i risultati di queste competizioni sono stati raccolti nel volume "Architettura per l'Archeologia. Museografia e Allestimento" di Luca Basso Peressut e Pier Federico Caliarì, che offre una panoramica globale dello stato dell'arte nella progettazione per il patrimonio archeologico.

L'Accademia Adrianea rappresenta un'importante istituzione nel campo dell'architettura e dell'archeologia, che ha saputo coniugare tradizione e

innovazione, formando una nuova generazione di professionisti attraverso un programma educativo basato sull'esperienza diretta nei più significativi siti archeologici del mondo.

5.1.1 “Architetture d’acqua”: linee guida

Il progetto presentato si focalizza sull'interazione tra tre elementi fondamentali che definiscono l'identità di Villa Adriana: il Paesaggio archeologico, l'Architettura e l'Acqua. Questi elementi sono interconnessi e insieme danno vita ad alcuni dei più significativi episodi architettonici della Villa. Tale relazione influenza non solo la scelta del sito per la costruzione della Villa, ma anche la disposizione dei suoi padiglioni.

Il legame tra architettura e acqua, che ha avuto un ruolo fondamentale già nella fondazione della Villa, è nuovamente oggetto di riflessione. Si considerano:

- il paesaggio archeologico e naturale della Villa, con l'inserimento di nuovi interventi architettonici che dialogano con l'acqua;
- i luoghi storici di Villa Adriana, dove l'acqua è già una presenza consolidata come parte integrante del progetto originale.

In relazione a questi aspetti, il progetto delle Architetture d'Acqua dovrà perseguire i seguenti obiettivi su tre differenti scale:

- creare un padiglione termale-espositivo, che rispecchi la tradizione dell'architettura termale romana, dove acqua e arte si fondono per offrire un'esperienza architettonica straordinaria;
- realizzare una sistemazione paesaggistica all'interno e lungo il perimetro della Villa, per restaurare il rapporto tra acqua e architettura;
- progettare sistemi espositivi museografici, chiamati Stone Display, in cui collocare una serie di reperti lapidei erratici.

5.1.2 I tre temi progettuali

Ogni gruppo si concentrerà su tre temi progettuali, riguardanti:

1. Architettura e Museografia per l'Archeologia (Padiglione Expo-Spa);
2. Architettura del Paesaggio (Allestimento paesaggistico per un evento di Moda);
3. Exhibit Design (Sistemi espositivi integrati per reperti lapidei distribuiti).

Il primo tema riguarda la progettazione di un padiglione dedicato a funzioni termali e spazi espositivi, dove acqua e arte si fondono all'interno di un ambiente architettonico in relazione con la luce.

Il secondo tema prevede la modellazione creativa del terreno, influenzata dalla presenza dell'acqua, per creare una scenografia adatta a un evento di alta moda in un contesto archeologico.

Il terzo tema si concentra sulla valorizzazione e comunicazione del sito



Teatro Marittimo; Villa Adriana; Tivoli, Italia



Villa d'Este; Tivoli, Italia

archeologico come brand e sulla progettazione di soluzioni per l'esposizione e la protezione di reperti lapidei.

Padiglione termale

La Villa rappresenta l'intera area interessata dal progetto. Tuttavia, il Padiglione Expo-Spa, a causa delle sue esigenze impiantistiche, può essere posizionato solo in luoghi dove la sua presenza sia sostenibile. Questo significa che deve poter usufruire delle reti idriche esistenti, avere un accesso indipendente dai percorsi turistici principali e poter essere rifornito senza interferire con essi. Di seguito, si propongono alcune possibili collocazioni, considerate più idonee per queste ragioni.

Una prima opzione di collocazione è lungo l'asse della Valle del Canopo, con due aree ai lati della direttrice principale che potrebbero accogliere il Padiglione Expo-Spa. La prima area si estende dall'Antiquarium (oggi Mouseia) fino alla zona tufacea che si affaccia sulla Valle delle Cento Camerelle, di fronte all'Antinoeion. Questa area è caratterizzata inizialmente dalla presenza di un lungo edificio antico che costeggia il Canopo e, oltre il Grande Vestibolo, da una vasta zona semi-pianeggiante priva di vegetazione, che offre una vista panoramica sulle strutture del Pecile, sul costone della Palazzina Triboletti e sull'antico ingresso basolato della Villa.

La seconda area proposta si trova nel sito dell'Ex-Camping (ora Giardino delle Esperidi), un ampio spazio verde con elementi architettonici a carattere esoterico, come il Plutonium, gli Inferi e la Rotonda del Parco.

Quest'area è delimitata a ovest dall'Accademia (Proprietà Bulgarini), a sud e a est dalla Strada di Palazzo e ancora a est dalla Valle di Tempe.

Un'altra ipotesi di collocazione è la spianata del Pecile, dove attualmente si trovano i servizi per il pubblico e la radura del giardino della Palazzina Triboletti.

Questa soluzione consente di posizionare il padiglione in una zona meno frequentata dai turisti, con un buon grado di riservatezza e accesso sia dalla spianata del Pecile che dalla Strada di Roccabruna, che parte dal piazzale d'ingresso alla quota della basis villae.

L'ultima possibilità di collocazione è alla basis villae, vicino al complesso formato dal Teatro Greco, dal gruppo delle Palestre e dal parterre del Tempio di Venere Cnidia. Questi padiglioni autonomi si trovano in una piana chiamata Pantanello, caratterizzata dalla presenza di una falda acquifera a soli due metri sotto il livello del suolo.

Il Padiglione Expo-Spa combina le caratteristiche essenziali degli antichi edifici termali romani, focalizzandosi sul rapporto idealizzato tra acqua e corpo umano, tra acqua e arte, tra acqua e bellezza. Il padiglione ospita collezioni d'arte o archeologiche, organizzate sia negli spazi interni che esterni, con l'obiettivo di arricchire l'esperienza culturale e valorizzare ulteriormente il sito archeologico di Villa Adriana.

Il Padiglione Expo-Spa ha una superficie interna massima coperta di 1000 mq e un'altezza massima fuori terra che varierà tra i 4 e i 6 metri per le murature verticali, con un massimo di 8 metri nelle parti con tetto a falde. Inoltre, può avere spazi esterni per ulteriori 500 mq.

Ogni Padiglione Termale Espositivo è dotato di un'area termale interna, uno spazio per l'esposizione di collezioni permanenti o temporanee e un caffè ristorante. L'area termale comprende una reception che consente l'accesso a cinque zone: spogliatoi e bagni, vasche termali con temperature differenziate, zona relax, spazi per attività culturali e il bar-ristorante. Le collezioni sono disposte in continuità all'interno dell'area termale, mentre l'area esterna è destinata esclusivamente all'esposizione di sculture.

Le indicazioni qualitative per il design prevedono che il volume del padiglione non abbia un profilo uniforme, ma che sia articolato in modo da catturare la luce dall'alto in maniera plastica. La copertura può essere piana per il 25% e articolata con lucernari e falde per il restante 75%, con una pendenza minima di 45 gradi. Le superfici piane della copertura devono essere in gran parte praticabili e realizzate con materiali naturali come legno, pietra o laterizio, eventualmente rivestite d'acqua. Le superfici vetrate verticali del volume fuori terra non devono superare il 30%, salvo l'adozione di sistemi dinamici e reversibili per la gestione della luce e della trasparenza.

Sistemazione paesaggistica

Il progetto prevede la creazione di un'opera di abbellimento attraverso le tecniche dell'arte dei giardini (Ars Topiaria), concepito per supportare e integrarsi con l'evento di moda, proseguendo nel tempo anche dopo la fine dello spettacolo. In altre parole, il progetto è pensato per dare una forma architettonica all'evento e allo stesso tempo creare un'eredità duratura che valorizzi il sito nel medio e lungo termine.

L'idea progettuale si concentra principalmente sulla relazione tra suolo, acqua e vegetazione, considerando sia la scenografia diurna che notturna. L'obiettivo è tracciare un percorso in cui questi elementi si fondono in una sintesi paesaggistica, evidenziando con forza e dinamismo il grande palcoscenico destinato agli spettacoli di alta moda.

La sistemazione paesaggistica si basa su due elementi chiave: gli Horti Hadriani e le Aquae Ligoriane.

Gli Horti Hadriani, dal punto di vista artistico e dell'ars topiaria, sono costituiti da alcuni elementi caratteristici che danno forma al suolo:

- Parterres: terrazze multilivello create attraverso movimenti di terra secondo un disegno geometrico regolare e chiuso, in stile classico, o con una configurazione romantica, che gioca su contrasti percettivi e effetti sorpresa. L'obiettivo dei parterres è modellare il suolo e creare punti di osservazione diversi, con effetti scenografici coinvolgenti;

- **Miroirs d'eau:** specchi d'acqua che, alternandosi ai parterres, definiscono il trattamento dell'acqua, denominato "aqua captiva", cioè acqua catturata dalla geometria. Come nella tradizione dei giardini di tutto il mondo, l'acqua viene utilizzata come elemento di progetto, architettura e scenografia (come nelle *Aquae Ligoriane*);
- **Chutes d'eau:** cascate d'acqua di ispirazione barocca, conosciute come "aqua ex machina", che spezzano la staticità degli specchi d'acqua, aggiungendo dinamismo con suoni e disegni suggestivi, gestendo le differenze di quota tra i parterres e i miroirs d'eau;
- **Labirinto:** potente elemento paesaggistico, il labirinto può assumere varie dimensioni e geometrie, con grande impatto scenografico, specialmente se osservato da una posizione elevata all'interno del paesaggio archeologico della Villa. Può essere realizzato con essenze vegetali o materiali ecocompatibili e arricchito con collezioni.

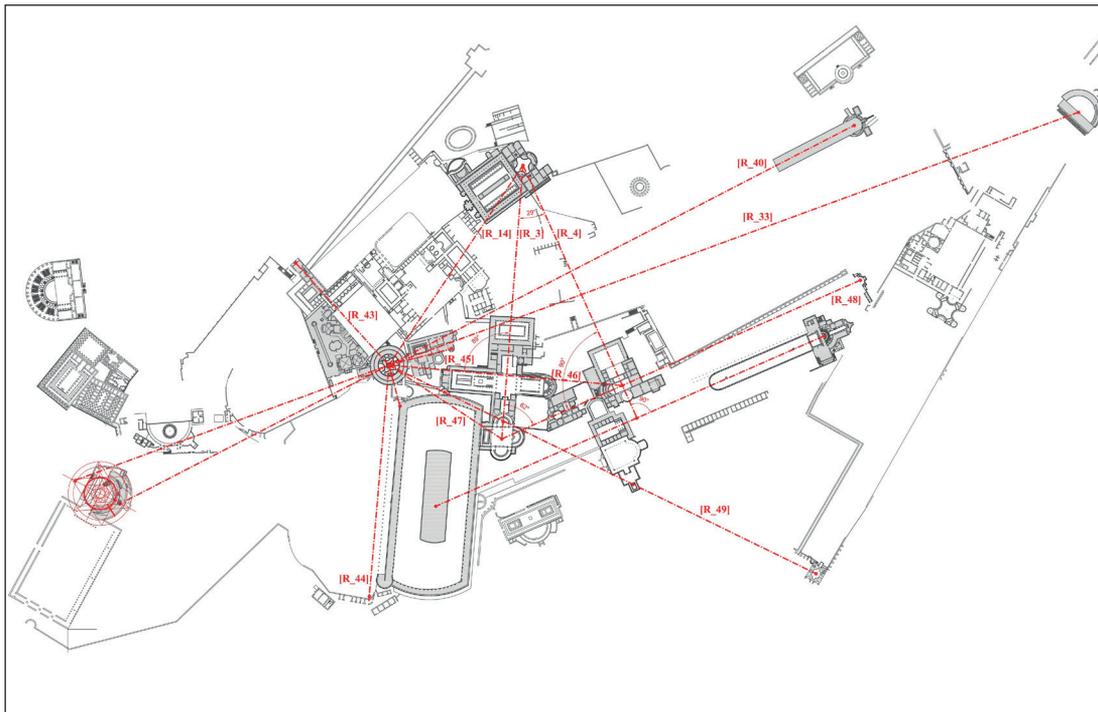
Gli *Horti* rappresentano un'architettura del suolo che integra la tradizione dell'arte dei giardini, dal giardino formale a quello romantico. Entrambi questi stili fanno parte della storia del luogo, rappresentata anche dalle altre due ville tiburtine: Villa D'Este, con la sua spettacolare composizione geometrica, e Villa Gregoriana, progettata sfruttando le caratteristiche geomorfologiche del sito, le rovine antiche, le opere idrauliche e una natura orchestrata con maestria.

Le *Aquae Ligoriane*, sotto forma di specchi d'acqua e cascate, possono essere interpretate come un'opera di land art, realizzata con un linguaggio architettonico e scultoreo, che valorizza l'acqua, elemento simbolo dell'architettura della Villa. Le *Aquae* hanno origine nei luoghi mitici della toponomastica ligoriana (il Liceo, l'Accademia, il Pritaneo) e seguono il percorso dei fossi di Tempe e Roccabruna, raccogliendosi nel Pantanello e dirigendosi verso il fiume Aniene.

Le *Aquae* possono essere contestualizzate in un quadro classico, dove l'acqua è gestita dall'architettura, o in uno romantico, dove l'acqua è libera e potente, espressione vivace della natura. Gli elementi costitutivi comprendono:

- canali: condotti d'acqua a livello del suolo, in dialogo con le pendenze e la superficie architettonica;
- acquedotti: condotti d'acqua sospesi, sostenuti da strutture architettoniche;
- vasche: bacini d'acqua a lento scorrimento, che creano superfici riflettenti o increspate a seconda del flusso d'acqua;
- colonne: strutture verticali, collocate all'interno delle vasche o come collegamento tra vasche e canali.

Interpretati in chiave classica, questi elementi sono figurativamente architettonici; in chiave romantica, invece, sono figurativamente naturalistici.



Composizione polare di Villa Adriana



Aree di progetto della ventiduesima edizione del Piranesi Prix de Rome

Stones Display

Il progetto prevede la creazione di strutture architettoniche destinate all'esposizione e alla conservazione di reperti lapidei erratici, come frammenti di statue, altari e elementi architettonici (capitelli, trabeazioni, colonne, ecc.). Questi sono collocati in cinque specifiche aree all'interno del complesso di Villa Adriana: Grandi Terme, Piazza d'Oro, Tre Esedre, Laboratorio Marmi e ambienti presso il Serapeo.

Queste strutture devono rappresentare dei segni distintivi per Villa Adriana e, allo stesso tempo, costituire un sistema modulare, ampliabile e replicabile in base alle esigenze del sito.

Per quanto riguarda la realizzazione, è necessario tenere in considerazione che, oltre a fungere da espositori per i reperti più rilevanti, le strutture devono anche fungere da spazi per la raccolta e la catalogazione di reperti più piccoli, non destinati all'esposizione. Pertanto, devono essere progettate per svolgere entrambe le funzioni: espositiva (50%) e contenitiva (50%). Se collocate all'esterno, devono prevedere un sistema di protezione dagli agenti atmosferici.

Le strutture devono essere in grado di sostenere pesi significativi e quindi realizzate con materiali e tecniche di costruzione adeguate.

Devono essere progettate con tecnologie reversibili, posate su fondazioni "galleggianti" e integrarsi sia con gli altri elementi del progetto di immagine coordinata dell'Istituto Villae (logotipo istituzionale, segnaletica informativa e direzionale, ecc.) che con il contesto archeologico e naturale di Villa Adriana.

5.2 Descrizione del progetto

Durante la fase preliminare alla progettazione, è stato effettuato un sopralluogo di Villa Adriana, analizzando in particolare le aree di interesse. Il sopralluogo ha permesso in un primo momento di prendere confidenza con la Villa, in seguito di comprendere le diverse scale di intervento.

Per la progettazione del padiglione termale espositivo, il punto di partenza è stato l'analisi della struttura compositiva di Villa Adriana. L'intero complesso è organizzato secondo una composizione polare di tipo radiale-ipotattico, con punti centrali connessi da assi generatori disposti a ventaglio. Tra questi figurano la Sala Quadrilobata della Piazza d'Oro, la Tholos del Tempio di Venere Cnidia, i due teatri (Teatro Greco a Nord e Odeon a Sud), il Teatro Marittimo, l'Antinoeion e l'Edificio con Tre Esedre. Le due centralità più significative sono la Tholos del Tempio di Venere Cnidia e la Sala Quadrilobata della Piazza d'Oro, che, insieme ai due teatri, definiscono il quadrilatero ideale della composizione e costituiscono la spina dorsale della Villa, percorrendo diagonalmente l'intero complesso.

Successivamente sono stati messi in evidenza gli assi di simmetria che

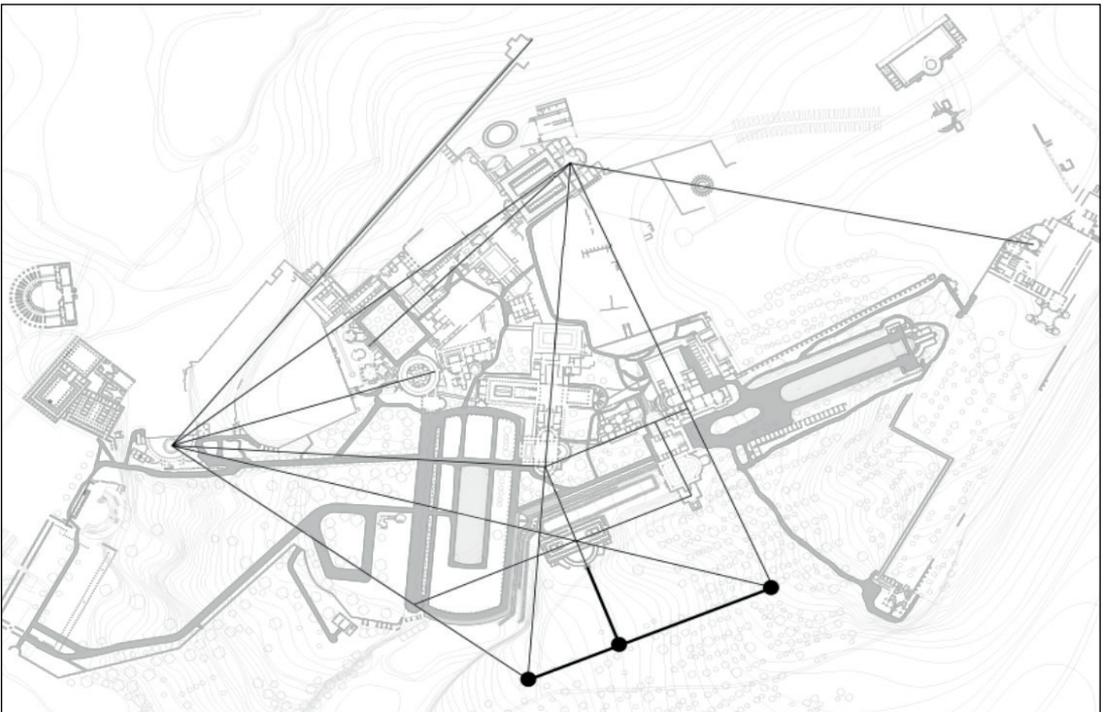
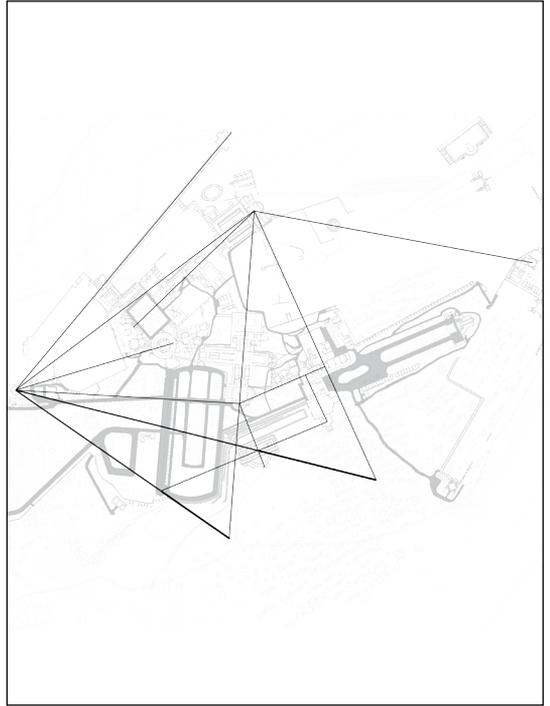
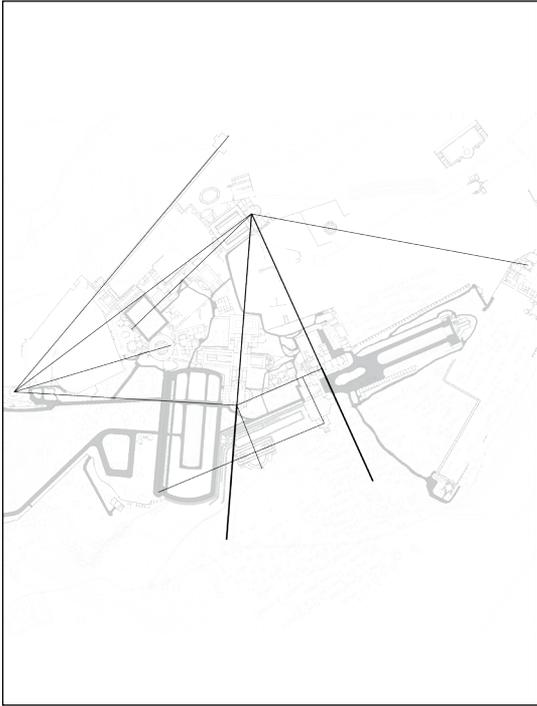


Reperti lapidei erratici nelle Tre Esedre; Villa Adriana; Tivoli, Italia



Reperti lapidei erratici nelle Tre Esedre; Villa Adriana; Tivoli, Italia





attraversano gli episodi architettonici principali dell'area di intervento scelta, che si sviluppa a partire dall'antico ingresso basolato della Villa e prosegue nella Valle delle Cento Camerelle.

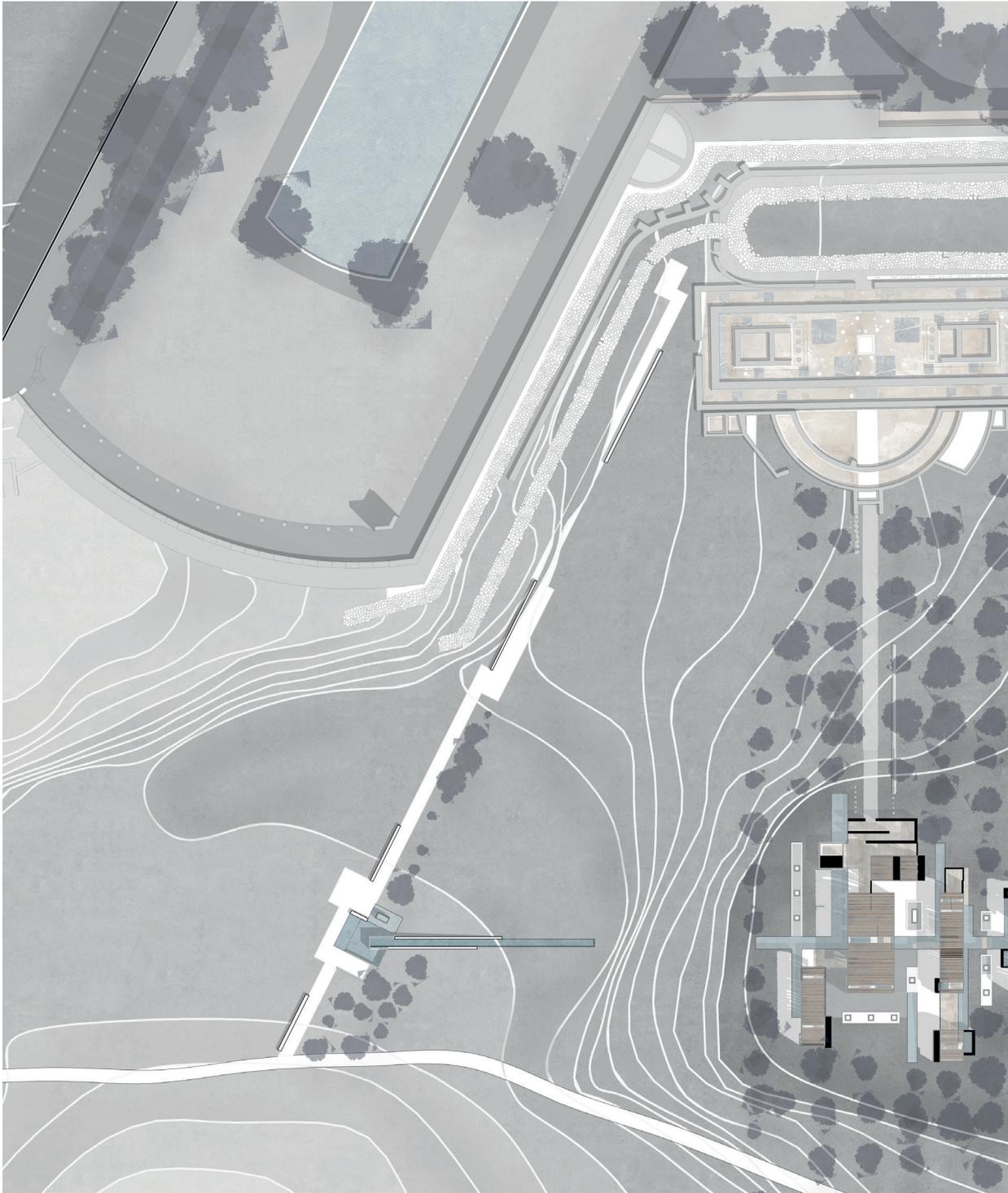
Questa analisi ha permesso di identificare tre punti rilevanti su cui fondare il progetto, mantenendo una coerenza con la struttura compositiva della Villa. I primi due assi derivano dall'intersezione e dal prolungamento degli assi simmetrici delle Grandi Terme e del Vestibolo, che convergono nella Piazza d'Oro. Altri due assi, invece, puntano verso il tempio di Venere Cnidia e attraversano punti di interesse come il muro del Pecile e il centro dell'Antinoeion. L'intersezione di questi assi ha portato alla definizione di un ulteriore asse, parallelo a quello che collega Pecile, Vestibolo e Antinoeion. Infine, il prolungamento dell'asse di simmetria dell'Antinoeion ha definito il terzo punto cruciale.

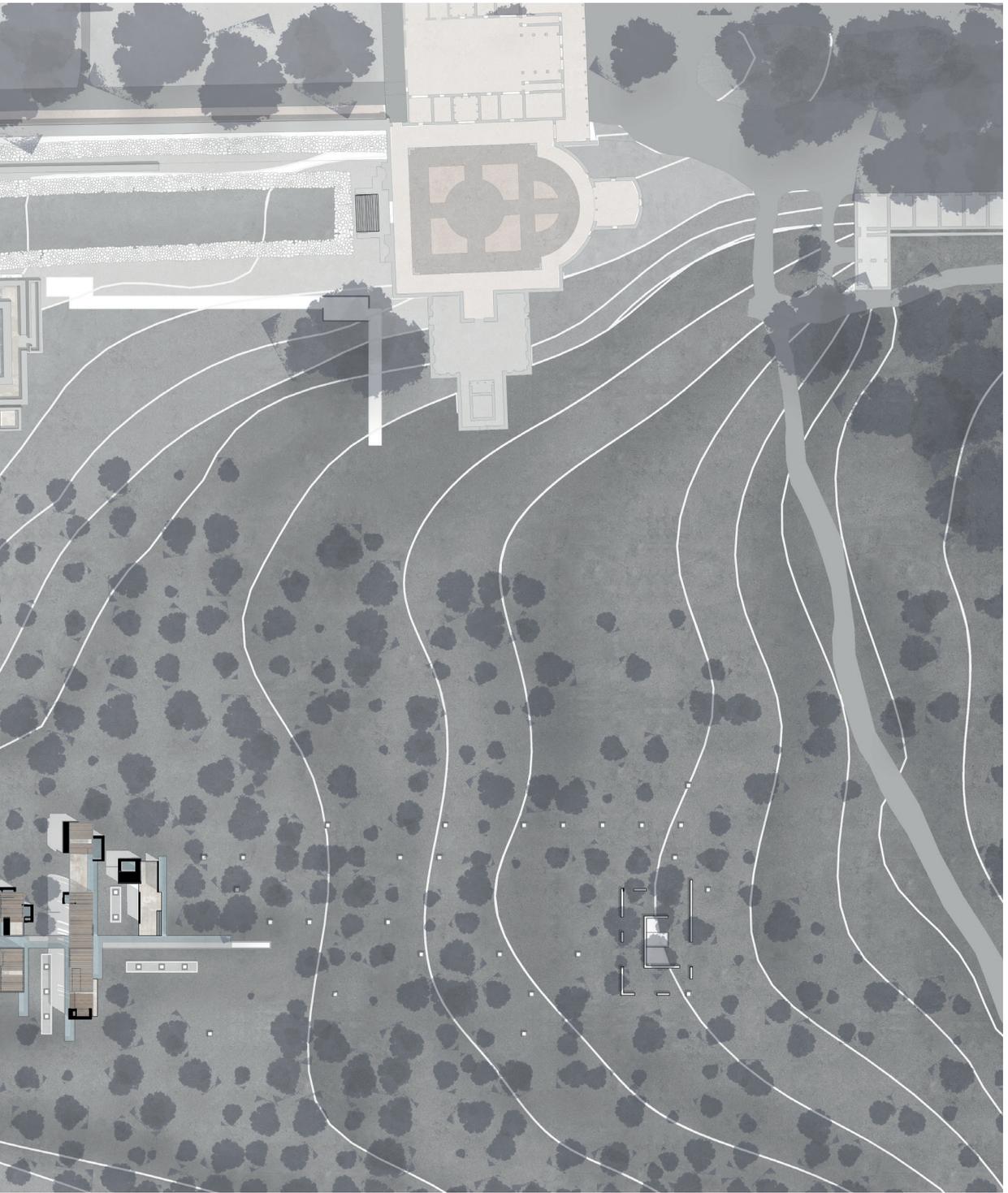
L'asse di simmetria dell'Antinoeion, oltre a fungere da ingresso, diventa l'asse ordinatore del progetto, grazie a una reiterazione che riprende il ritmo delle Cento Camerelle. Un'altra direttrice fondamentale è quella perpendicolare a questo asse, che collega i tre punti precedentemente individuati, traducendoli in tre episodi architettonici distribuiti lungo un percorso paesaggistico. Nello specifico, sono stati disposti un nuovo ingresso a Villa Adriana, un padiglione termale-espositivo e un punto di relax e contemplazione nell'uliveto retrostante l'Antinoeion.

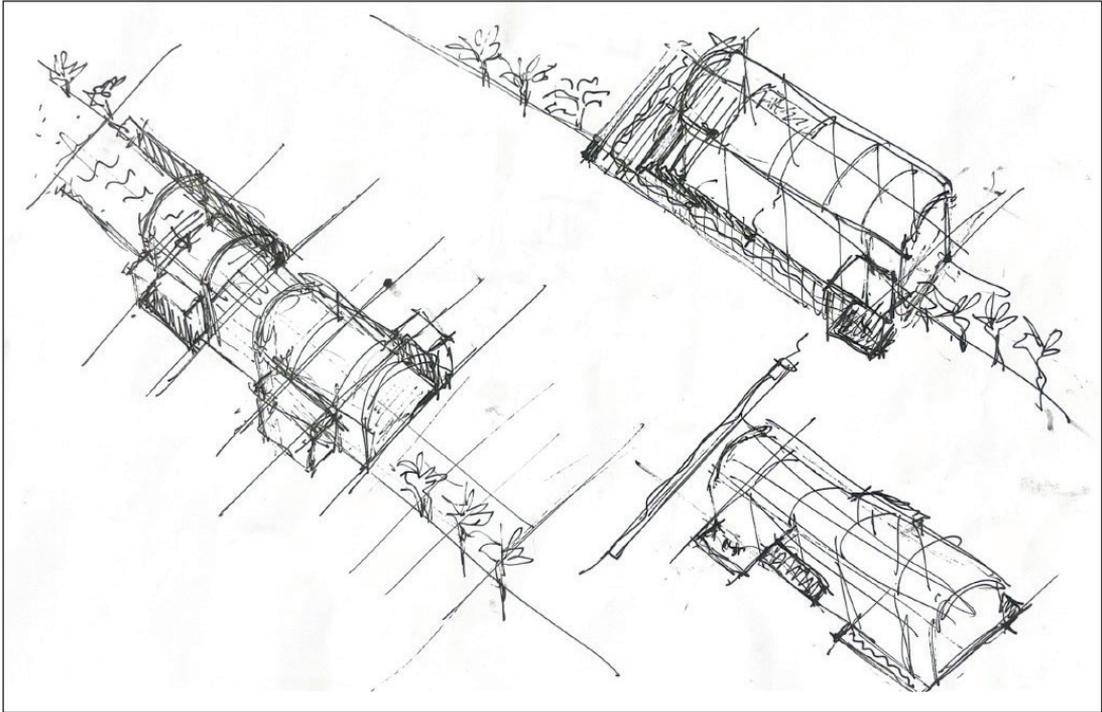
L'intervento non modifica lo stato paesaggistico dell'area archeologica, ma aggiunge un terreno di riporto per livellare il piano e ottenere un'area a quota costante. Attraverso gli schizzi iniziali è stato possibile sviluppare i temi principali del progetto: lo slittamento del modulo delle Cento Camerelle, la frammentazione in pianta e in copertura e l'articolazione degli spazi. Il progetto si sviluppa attraverso la compenetrazione di spazi aperti e chiusi, con una variazione tra coperture leggere che generano dinamiche di compressione e decompressione e masse murarie che definiscono gli ambienti e valorizzano il percorso termale ed espositivo con la creazione di quinte scenografiche. Le coperture voltate seguono il modulo individuato dalla reiterazione dell'asse, creando spazi diversificati grazie allo slittamento dello stesso. Le murature sono in laterizio, mentre le coperture voltate si sviluppano attraverso la successione di elementi modulari, le lamelle in legno, che permette di illuminare gli ambienti in maniera differente. La sezione trasversale lungo l'asse di simmetria dell'Antinoeion mette in luce l'asse d'ingresso principale, la successione degli spazi delle vasche (calidarium, frigidarium, tepidarium) e la relazione con la sostruzione retrostante del Pecile. Al fine di evitare scavi ipogei nella zona archeologica, è stato utilizzato il terrapieno per la realizzazione delle vasche. Il percorso termale ed espositivo è completato dal posizionamento di statue classiche e alberi di ulivo.

In linea con la progettazione del padiglione termale-espositivo si è scelto, per

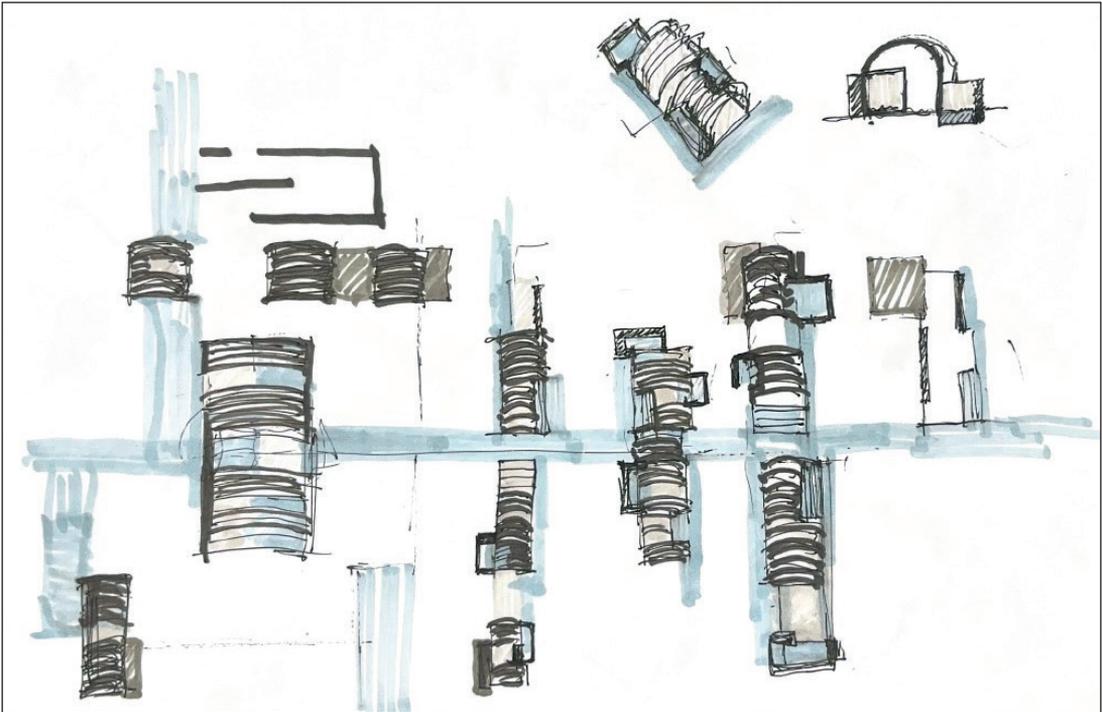
Masterplan



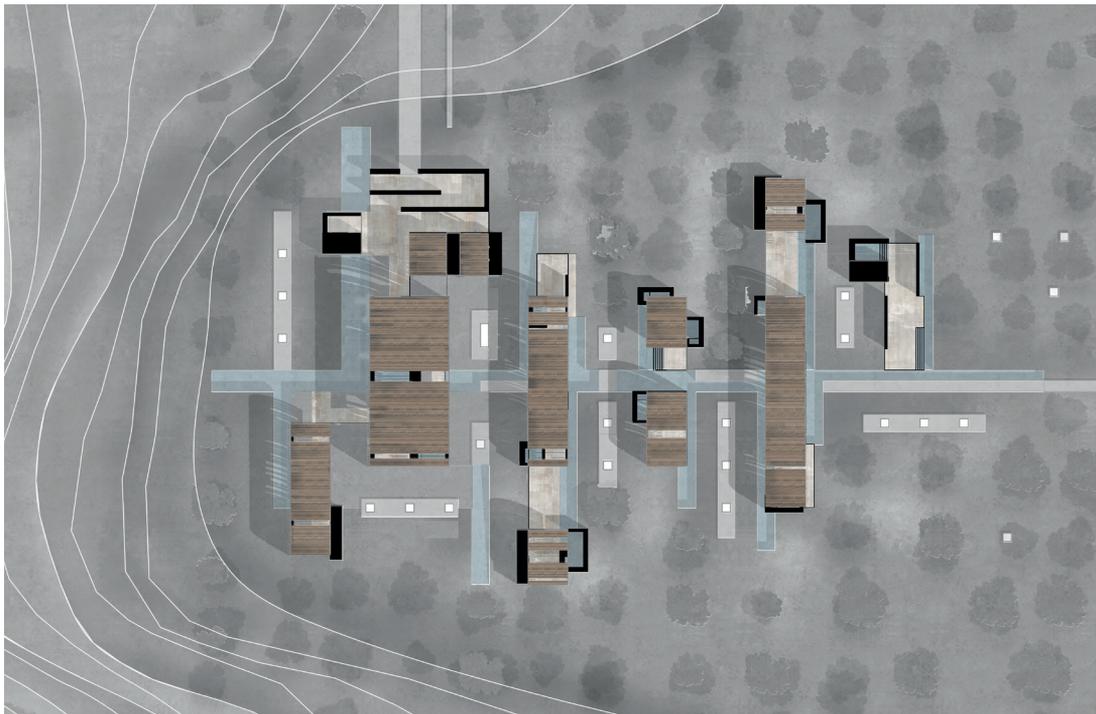




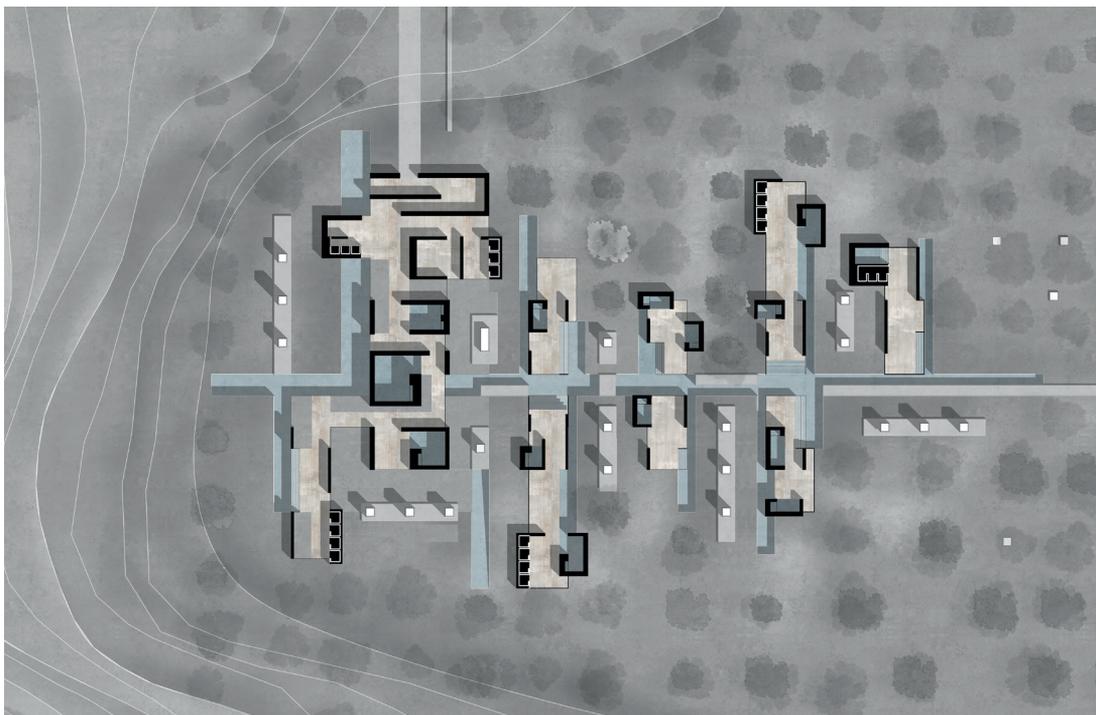
Schizzi progettuali



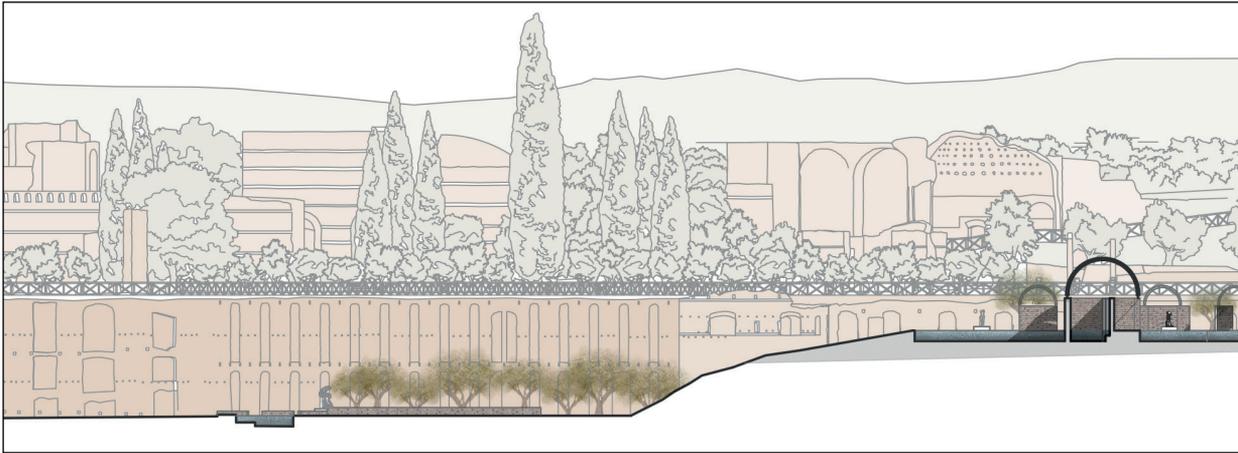
Schizzi progettuali



Pianta delle coperture



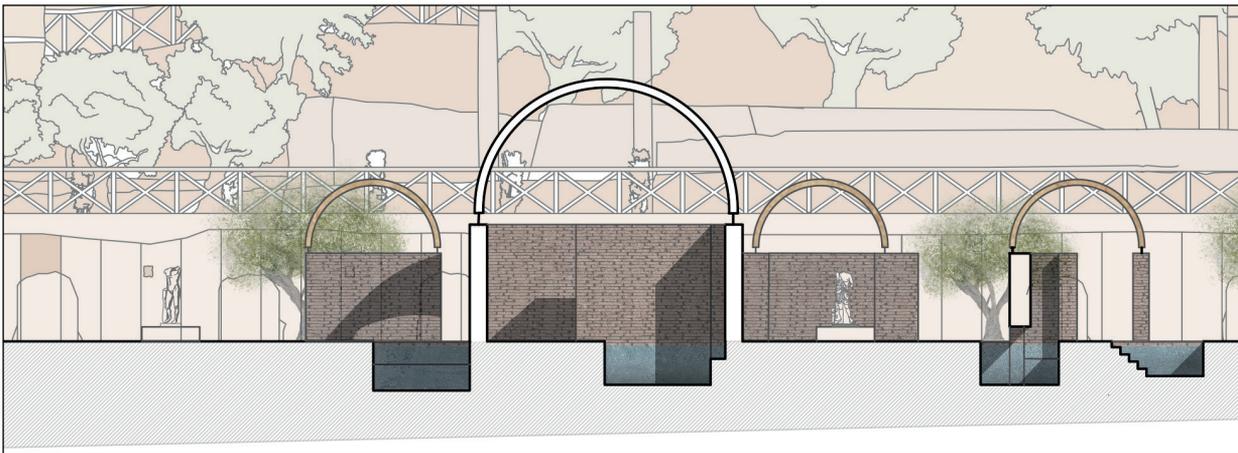
Sezione pianta

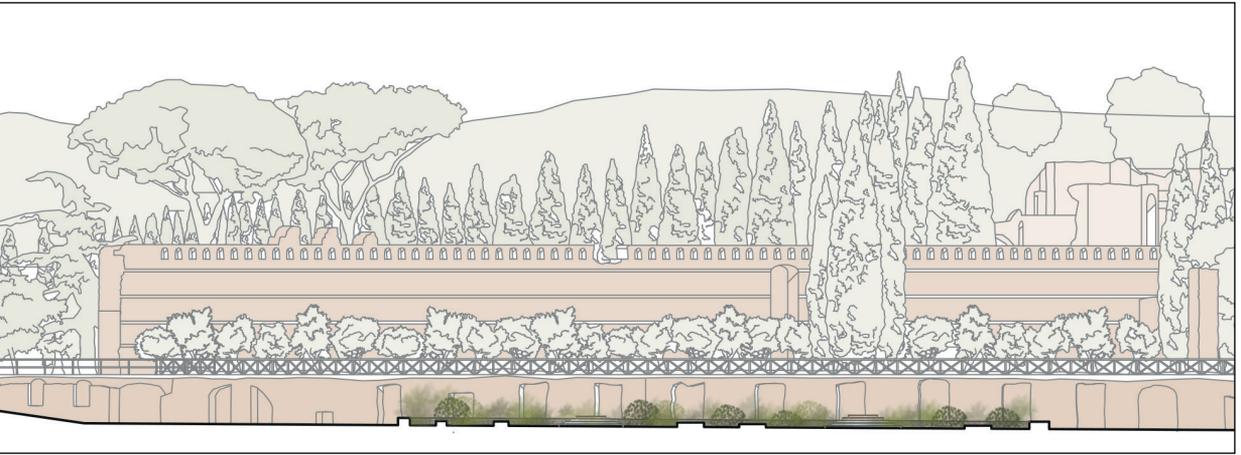


Sezione territoriale longitudinale⁸



Sopra sezione trasversale all'Antinoeion⁹; sotto sezione longitudinale all'Antinoeion¹⁰



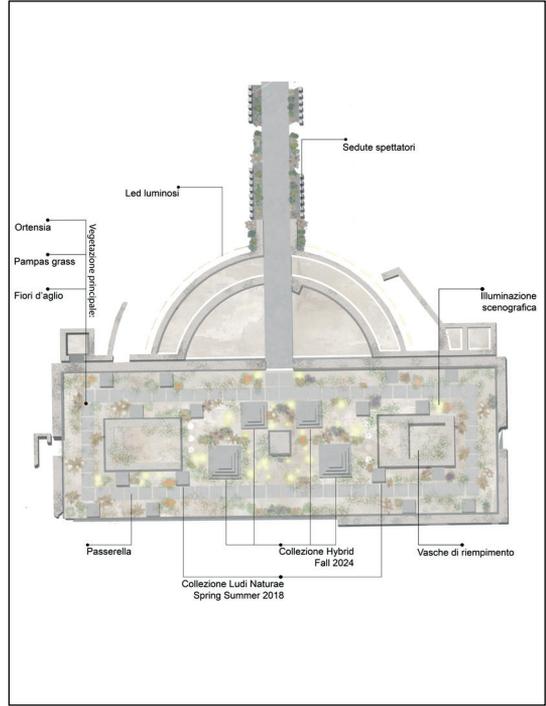
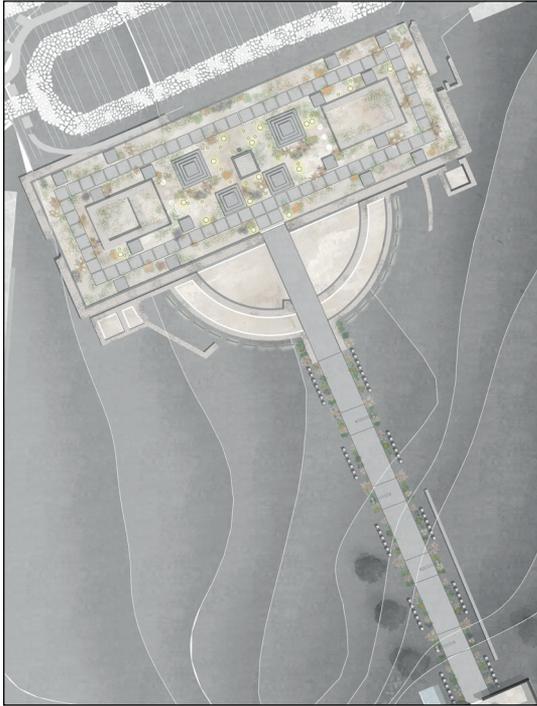




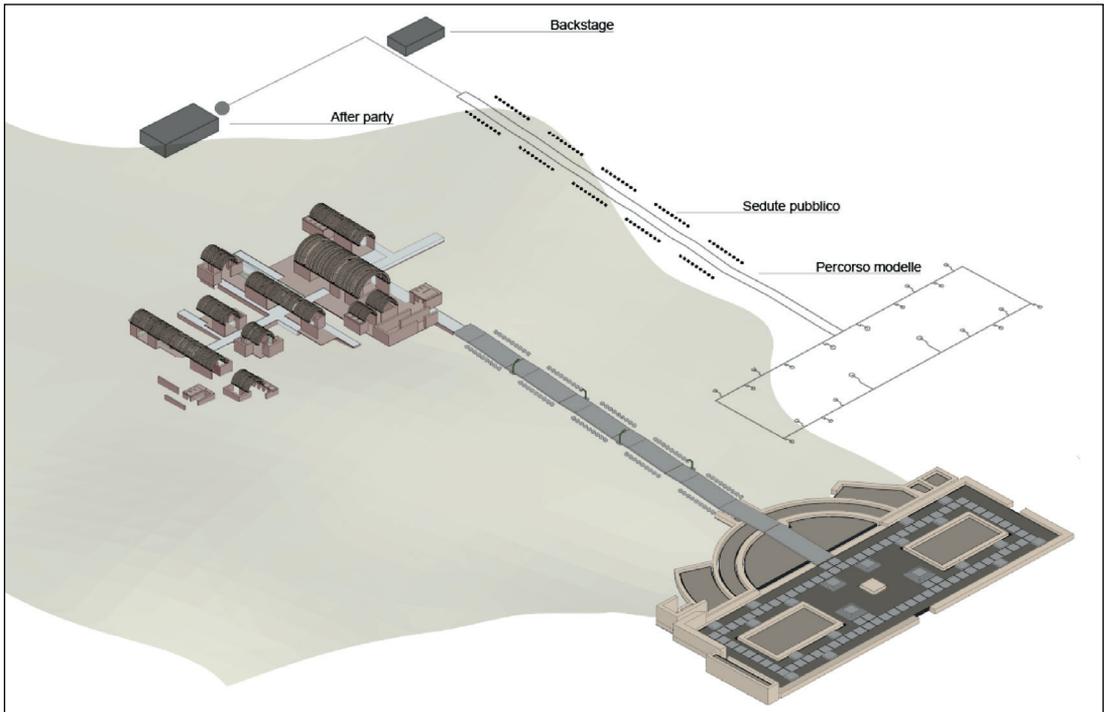








Intervento progettuale per il Fashion Show



Storyboard

l'allestimento del Fashion Show, il tema del locus amoenus¹¹, con l'intento di creare un luogo ideale di bellezza naturale, pace e armonia, descritto nella letteratura classica come un rifugio perfetto di tranquillità. La casa di moda individuata per la realizzazione del Fashion Show è quella di Iris Van Herpen. Il marchio olandese si concentra particolarmente sul dialogo interdisciplinare tra natura, arte, scienza, danza e architettura. La fusione creativa di queste diverse discipline rappresenta il tratto distintivo della maison. Le creazioni visionarie del brand fondono tecniche pionieristiche che spesso evocano un'esperienza multisensoriale, un aspetto decisamente rilevante per la realizzazione del Fashion Show ideato per Villa Adriana. Sono state scelte, in particolare, due collezioni significative: la prima, "Hybrid Show", per il suo aspetto monumentale e artistico, la seconda, "Ludi Nature", per la forte presenza di elementi naturali. Il progetto del Fashion Show si concentra sulla direttrice che genera il nuovo impianto termale. È stata realizzata una rampa, che, con l'accompagnamento del verde, conduce all'interno dell'Antinoeion, che diventa esso stesso un vero e proprio giardino. Nello specifico, l'allestimento dell'evento è caratterizzato da una forte presenza dell'elemento naturale, attraverso l'inserimento di ortensie, pampas e fiori d'aglio che creano un vero e proprio giardino all'interno dell'Antinoeion. In ottica di conservazione e valorizzazione del patrimonio archeologico, la proposta progettuale include un intervento, effettuato "in negativo", che consiste nella creazione di vasche di terreno stabilizzato, con l'obiettivo di mettere in risalto e valorizzare l'elemento archeologico. Questo tipo di intervento è stato pensato per essere mantenuto anche una volta concluso l'evento fashion.

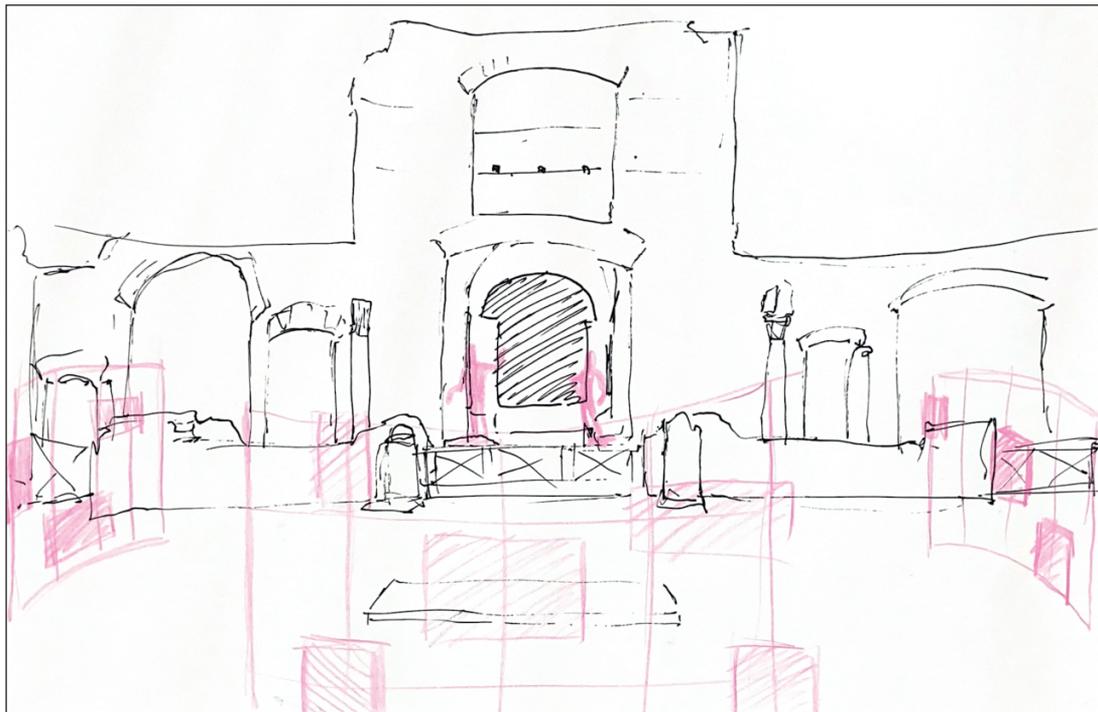
In merito alle fasi che compongono l'evento, il backstage è stato allestito nell'area del nuovo impianto termale, con un padiglione temporaneo; la passerella è stata collocata lungo la rampa di collegamento tra l'Antinoeion e il nuovo impianto termale, e all'interno dell'Antinoeion; infine, l'After party ha luogo all'interno del nuovo impianto termale.

Per la progettazione e la disposizione dei sistemi espositivi per reperti lapidei erratici è stato necessario, in un primo momento, visitare le cinque zone di progetto: Grandi Terme, Piazza d'Oro, Tre Esedre, Laboratorio marmi e ambienti presso il Serapeo. Il sopralluogo ha permesso uno studio dei percorsi per raggiungere le diverse zone e l'individuazione di barriere architettoniche che ostacolano l'accessibilità. In questa fase è stato sviluppato un percorso consigliato per il visitatore che segue il seguente ordine: Serapeo, Grandi Terme, Tre Esedre, Piazza d'Oro e Laboratorio marmi. Parallelamente, sono stati individuati i punti in cui è necessaria l'aggiunta di rampe per rendere il percorso accessibile e sono stati realizzati degli schizzi iniziali dei sistemi espositivi. L'idea di partenza è stata la realizzazione di una struttura dall'impatto visivo contenuto rispetto al contesto archeologico delle rovine. Per questo è stato progettato un sistema modulare costituito da tubolari in

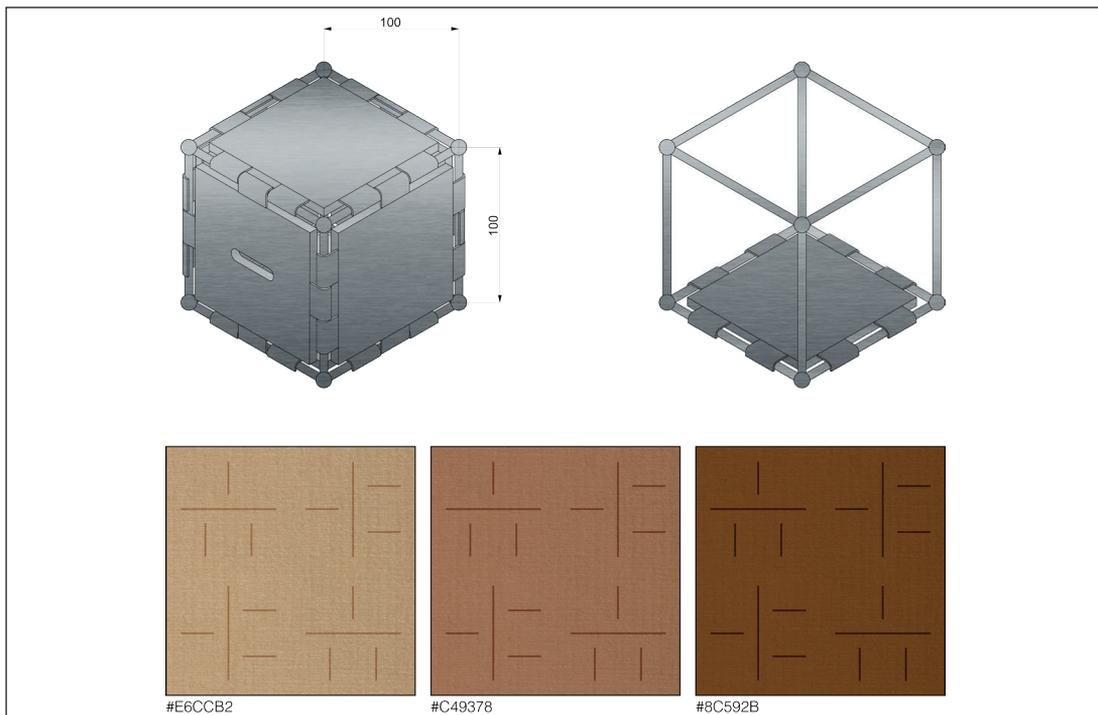




acciaio che si uniscono tra loro tramite giunti sferici, a formare una serie di cubi e parallelepipedi che ospitano i reperti lapidei erratici. Il sistema è completato dai piani di appoggio, anch'essi in acciaio, e dalle leggere coperture in cordura. Quest'ultime hanno la funzione di dare dinamicità alla struttura e fornire riparo dagli agenti atmosferici. Le coperture presentano tre varianti di colore, che si sposano con il paesaggio naturale di Villa Adriana. La disposizione degli elementi modulari crea una dinamica di pieni e vuoti che conferisce profondità e alleggerisce l'impatto visivo del complesso. Infine, lo stoccaggio dei reperti lapidei è reso possibile dall'aggiunta di ulteriori lastre di tamponamento in acciaio, in modo da creare dei box chiusi.



Schizzi progettuali



Dettagli tecnici Stones Display













6. Conclusioni

6.1 Considerazioni finali

Terminato l'intero percorso di studio e di progettazione, è importante riflettere su quanto appreso e sulle prospettive future che si aprono grazie alle competenze acquisite. Il lavoro svolto ha permesso di esplorare a fondo il complesso rapporto tra Exhibit Design e Patrimonio Culturale, evidenziando le potenzialità di un'interazione sinergica tra queste due discipline per la valorizzazione, la preservazione e l'accessibilità del patrimonio storico e archeologico.

Combinando la ricerca teorica e l'applicazione pratica, è stato possibile approfondire l'Exhibit Design in modo completo. Le esperienze sul campo hanno favorito lo sviluppo di una comprensione più integrata e operativa della disciplina. In particolare, la partecipazione al concorso Piranesi Prix de Rome è stata un'opportunità significativa per applicare le competenze acquisite e confrontarsi con nuove metodologie.

La necessità di instaurare un dialogo tra l'intervento architettonico e museografico con il contesto archeologico di Villa Adriana ha comportato diverse riflessioni e considerazioni sul tema, per riuscire ad intervenire senza invadere troppo il patrimonio storico. La progettazione del padiglione, degli Stones Display e della sistemazione paesaggistica è stata frutto di una sintesi tra rispetto dell'archeologia esistente e volontà di intervenire in modo creativo, funzionale e innovativo per donare alla Villa un valore aggiunto.

La proposta progettuale si è infine rivelata promettente, in quanto è stata premiata con il Premio "Piranesi Award".

Il bagaglio di competenze acquisito durante questo percorso formativo apre a diverse prospettive future. Da un lato, le conoscenze teoriche e pratiche nel campo dell'Exhibit Design possono essere applicate in vari contesti professionali, quali musei, siti archeologici e istituzioni culturali legate alla valorizzazione del Patrimonio. Dall'altro, l'esperienza maturata attraverso il lavoro sul campo e la partecipazione al Piranesi Prix de Rome, fornisce una base solida per affrontare sfide più complesse nel mondo della progettazione architettonica e della museografia.

Queste competenze risultano particolarmente rilevanti in un'epoca in cui la valorizzazione del patrimonio culturale ha sempre più bisogno dell'interazione con il pubblico e dell'uso di nuovi strumenti digitali e interattivi per coinvolgerlo a pieno.

Valorizzare il patrimonio culturale, in modo innovativo e duraturo, è una sfida che necessita un grande potenziale: solo questo può aprire la strada a una carriera versatile e di successo, improntata all'interdisciplinarietà e all'innovazione.

Note

1. Alexander Dorner è stato uno storico dell'arte, curatore e direttore museale tedesco, considerato uno dei pionieri della museologia moderna. Nel suo libro *The Way Beyond Art*, pubblicato nel 1947, Dorner esplora il ruolo dei musei e delle esposizioni, criticandone l'approccio tradizionale e proponendo invece un modello dinamico e sperimentale. Secondo Dorner, le esposizioni dovrebbero essere spazi in cui il visitatore non solo osserva, ma interagisce e riflette sul contesto culturale e sulle connessioni tra le opere d'arte. Egli sostiene che i musei debbano evolversi da semplici contenitori di oggetti storici a "stazioni energetiche", dove le idee e le esperienze sono continuamente generate e rinnovate.

2. Il termine *Salon* si riferisce alle esposizioni d'arte ufficiali organizzate principalmente a Parigi durante il XIX secolo, promosse dall'Accademia Reale di Pittura e Scultura. I Salon di Parigi erano il principale punto di riferimento per la scena artistica francese dell'epoca, nonché occasione per gli artisti di esporre le loro opere davanti a un vasto pubblico e a una giuria accademica. I Salon furono spesso criticati dai movimenti d'avanguardia, che consideravano il sistema accademico tradizionalista, antiquato e troppo elitario.

3. Le Esposizioni Universali erano grandi fiere internazionali organizzate a partire dalla metà del XIX secolo per celebrare i progressi dell'industria, della scienza, della tecnologia e dell'arte. Questi eventi furono concepiti per presentare i traguardi delle nazioni partecipanti e promuovere lo scambio culturale e commerciale su scala globale. La prima esposizione universale, la Great Exhibition del 1851, si tenne al Crystal Palace di Londra e divenne il modello per le future edizioni, trasformandosi in un fenomeno di portata internazionale.

4. Art Basel è una delle più importanti e prestigiose fiere d'arte contemporanea al mondo, fondata nel 1970 a Basilea, in Svizzera, da galleristi locali. Art Basel si è rapidamente affermata come un punto di riferimento nel mercato dell'arte, riunendo gallerie, artisti, collezionisti, curatori e appassionati da tutto il mondo. Ogni anno, la fiera offre una vasta panoramica delle tendenze e delle innovazioni nell'arte contemporanea, presentando opere di artisti emergenti. Oltre alla sede storica di Basilea, Art Basel si svolge anche a Miami Beach dal 2002 e a Hong Kong dal 2013.

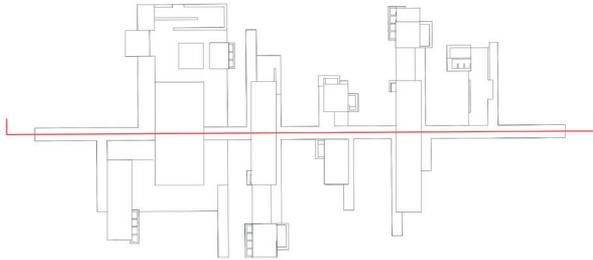
5. "*Museum Seed: the Futurability of Cultural Places*" è un seminario organizzato a Seul nell'ottobre 2023 dallo studio di architettura Migliore+Servetto con il sostegno dell'Ambasciata italiana, per esplorare il futuro dei musei e degli spazi culturali e analizzare la loro capacità di adattarsi e trasformarsi in risposta ai cambiamenti sociali, tecnologici e ambientali. Per l'occasione, esperti di museologia, curatori, artisti, architetti, e innovatori si sono riuniti per discutere le nuove sfide e opportunità che i musei devono affrontare.

6. Il Sacro Catino è stato ritenuto per secoli il leggendario Sacro Graal. Secondo la tradizione, il Sacro Catino fu portato a Genova dai crociati nel 1101, dopo essere stato sottratto da Cesarea durante la Prima Crociata. A lungo venerato per il suo presunto legame con il Graal, la coppa ha alimentato leggende e racconti sul suo significato mistico e religioso. Studi successivi hanno rivelato che si tratta di un prezioso manufatto islamico in vetro del periodo medievale, ma la sua fama legata al Graal persiste ancora oggi come parte del ricco patrimonio culturale e storico della città di Genova.

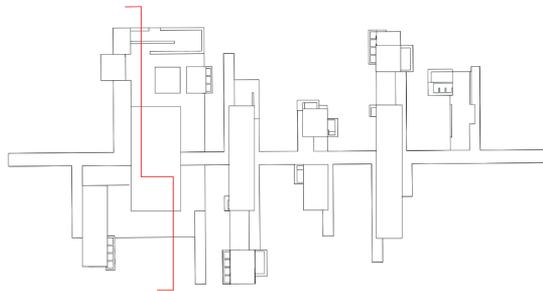
7. Pirro Ligorio è stato un architetto, pittore e antiquario italiano del Cinquecento, noto per

il suo lavoro presso Villa d'Este a Tivoli e per i suoi studi sull'antichità classica. Nelle sue opere, tra cui i manoscritti conservati alla Biblioteca Nazionale di Napoli (conosciuti come *Codici Ligoriani*), Ligorio fornisce una testimonianza sulla Sala dei Filosofi, descrivendo la Sala nel suo aspetto originale e illustrando la disposizione e il significato delle sculture.

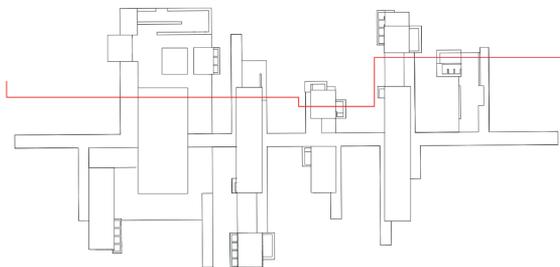
8. Key Plan



9. Key Plan



10. Key Plan



11. Il locus amoenus è un tema ricorrente nella letteratura classica che descrive un luogo ideale di bellezza e pace, tipicamente rappresentato come un paesaggio idilliaco con prati fioriti, acque limpide, alberi ombrosi e una brezza leggera. Questo concetto ha avuto origine nella letteratura greca e latina, dove poeti come Omero, Virgilio, e Ovidio lo hanno utilizzato per evocare scenari incantevoli e atemporali. Nei testi classici, il locus amoenus non è solo uno spazio fisico, ma anche un luogo dell'anima, uno stato di perfezione e di pace interiore.

Bibliografia

BASSO PERESSUT Luca, CALIARI Pier Federico, *Architettura per l'archeologia. Museografia e allestimento*, Prospettive Edizioni, Roma, 2014.

MIGLIORE Ico, SERVETTO Mara, *museum seed. the futurability of cultural places*, Electa, Milano, 2024.

MURPHY Richard, *Carlo Scarpa & Castelvechio*, Butterworth Architecture, Northamptonshire (England), 1990.

BASSO PERESSUT Luca, CALIARI Pier Federico, *Piranesi Prix de Rome. Progetti per la Grande Villa Adriana*, Accademia Adrianea Edizioni, In Edibus, Verona, 2019.

CALIARI Pier Federico, *Tractatus Logico Sintattico. La Forma Trasparente di Villa Adriana*, Edizioni Quasar, Roma, 2012.

Sitografia

[https://www.treccani.it/enciclopedia/l-arte-delle-mostre_\(XXI-Secolo\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/l-arte-delle-mostre_(XXI-Secolo)/)
(Consultato al 09/08/2024)

<https://atlantearchitetturacontemporanea.cultura.gov.it/museo-del-tesoro-della-cattedrale-di-san-lorenzo/>
(Consultato al 20/08/2024)

<https://www.mcarchitects.it/progetti/museo-darte-fondazione-luigi-rovati>
(Consultato al 20/08/2024)

<https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/SalaFilosofi.htm>
(Consultato al 22/08/2024)

<https://lnx.premiopiranesi.net/il-premio/>
(Consultato al 11/08/2024)

<https://www.ancient.eu/Mesopotamia/>
(Consultato al 30/08/2024)

https://www.enigma.it/eOS/index.php?id_articolo=1703
(Consultato al 30/08/2024)

<https://www.metmuseum.org/about-the-met/collection-areas/egyptian-art>
(Consultato al 30/08/2024)

Riferimenti iconografici

Pagina 14, in basso: Palace of Fine Arts and the Lagoon, olio su tela, 1915, Crocker Art Museum, California;

Pagina 26: Castelvecchio, Thomas Nemeskeri;
<https://www.flickr.com/photos/world3/15814971788>

Pagina 29, in alto: Museo di Castelvecchio, Rui Alves;
<https://unsplash.com/it/foto/una-statua-in-un-edificio-nJ2C8gx5zIM>

Pagina 37, in alto: Bougon Burial Mounds Museum, Bougon, France;
<https://www.studiomilou.sg/projects/bougon-burial-mounds-museum/>

Pagina 37, in basso; Pagina 38: Museu de les Termes Romanes;
<https://www.italian-architects.com/it/arriola-and-riol-barcelona/project/museu-de-les-termes-romanes>

Pagina 50, in alto: Helfštýn Castle Palace Reconstruction / Atelier-r, BoysPlayNice;
https://www.archdaily.com/951016/helfstyn-castle-palace-reconstruction-atelier-r?ad_medium=gallery

