

# EXHIBIT DESIGN BOOK

Additio. L'architettura  
dell'esporre tra memoria e  
progetto contemporaneo

Asja Cappello

Politecnico di Torino  
DAD Dipartimento di Architettura e Design  
Corso di laurea in Design e Comunicazione  
A.A. 2024/2025 - sessione Luglio 2025  
Relatore Prof. Pier Federico Caliarì  
Correlatori: PhD G. Allegretti, PhD A. L. Diatta



# EXHIBIT DESIGN BOOK

Additio. L'architettura  
dell'espore tra memoria e  
progetto contemporaneo

Asja Cappello

## Abstract

Questa tesi indaga l'evoluzione del museo nel tempo, con l'obiettivo di comprendere come sia cambiata la percezione del museo nella società e quali siano oggi le nuove esigenze funzionali, spaziali e culturali a cui l'istituzione museale è chiamata a rispondere. Attraverso un'analisi storica della museografia, si ripercorrono le principali fasi che hanno segnato la trasformazione del museo, da luogo di conservazione elitario a spazio pubblico aperto all'interazione, alla didattica e all'esperienza.

La seconda parte del lavoro si concentra sul tema dell'ampliamento museale, divenuto sempre più attuale in risposta alla crescente affluenza di visitatori e all'espansione delle funzioni museali. L'approfondimento è articolato attraverso tre casi studio emblematici, che illustrano differenti approcci progettuali e strategie di integrazione tra architettura contemporanea e patrimonio esistente. A sostegno dell'indagine teorica, la tesi presenta inoltre due proposte progettuali: un padiglione temporaneo concepito per il complesso della Reggia di Venaria e un intervento permanente pensato per il sito archeologico di Villa Adriana. Entrambi i progetti affrontano il tema dell'addizione museale come occasione per rinnovare il dialogo tra passato e presente, valorizzando al contempo il contesto in cui si inseriscono. Il lavoro si propone dunque di offrire una riflessione sul museo contemporaneo come organismo in continua evoluzione, in grado di adattarsi ai cambiamenti culturali e sociali del nostro tempo, e di sperimentare nuove forme di spazio, accoglienza e fruizione.

This thesis explores the evolution of the museum over time, with the aim of understanding how the perception of the museum has changed within society and what new functional, spatial, and cultural needs the institution must address today. Through a historical analysis of museography, the study traces the key phases that have marked the transformation of the museum—from an exclusive place of conservation to a public space open to interaction, education, and experience.

The second part of the thesis focuses on the theme of museum expansion, which has become increasingly relevant in response to the growing number of visitors and the diversification of museum functions. This aspect is examined through three significant case studies that illustrate different design approaches and strategies for integrating contemporary architecture with historical contexts. Supporting the theoretical investigation, the thesis also presents two architectural proposals: a temporary pavilion designed for the Reggia di Venaria complex, and a permanent extension project for the archaeological site of Villa Adriana. Both projects address the concept of museum addition as an opportunity to renew the dialogue between past and present while enhancing the value of the surrounding environment.

This work ultimately aims to offer a reflection on the contemporary museum as a living institution in constant transformation, capable of adapting to cultural and social changes and experimenting with new forms of space, hospitality, and visitor engagement.

9	<p><b>Introduzione</b>          Il Museo          Storia di un museo in evoluzione</p>	89	<p><b>3. Progetto di padiglione per una singola opera</b></p> <p>3.1. Il Fauno Barberini: storia e mitologia          3.2. Diana simbolo della Reggia di Venaria          3.3. Reggia di Venaria: la storia          3.4. I giardini: collezione permanente          3.5. Il Tempio di Diana...          3.6. Concept del progetto              3.6.1. Allestimento</p>
13	<p><b>1. Museografia: origini e declinazioni</b></p> <p>1.1. Il ruolo della collezione privata          1.2. Il modello della Galleria          1.3. Il museo pubblico nel 700 e nell'800              1.3.1. Altes Museum              1.3.2. Museo Pio-Clementino              1.3.3. Louvre          1.4. Esposizioni universali              1.4.1. Il ruolo politico e sociale              1.4.2. Il Crystal Palace          1.5. Il museo moderno              1.5.1. Nuove funzioni              1.5.2. Il Linguaggio architettonico          1.6. Museo nel dopoguerra              1.6.1. Luogo per la memoria                  1.6.1.1. Memoriale e museo di Aushwits-Birkenau              1.6.2. Luogo di ricostruzione                  1.6.2.1. Museo di Castelvecchio          1.7. La Nouvelle Muséologie: una rivoluzione culturale nella concezione del museo              1.7.1. L'Ecomuseo                  1.7.1.1. Mappa di Comunità di Parabiago          1.8. Il museo di oggi              1.8.1. Accessibilità e Inclusività come parole chiave                  1.8.1.1. Il Museo di Kremer              1.8.2. La comunicazione del museo                  1.8.2.1. Il fenomeno del Selfie Museum</p>	123	<p><b>4. L'esperienza del Piranesi Prix de Rome</b></p> <p>4.1. Il Prix de Rome: origine, sviluppo e trasformazioni di una prestigiosa borsa di studio          4.2. Villa Adriana          4.3. Il bando di concorso              4.3.1. Indicazioni progettuali del Padiglione Expo-Spa: caratteristiche dimensionali e qualitative              4.3.2. Aree di progetto          4.4. Il nostro progetto              4.4.1. Allestimento          4.5. Fashion and Heritage              4.5.1. Stilista e collezione scelta          4.6. Stone display: cos'è              4.6.1. Ispirazione e progetto</p>
63	<p><b>2. Addizione museale</b></p> <p>2.1. Il Museo a crescita illimitata</p> <p>James Simon Gallery          Ala Sainsbury - National Gallery of Art di Londra          Grand Louvre</p>	186	<p><b>Conclusione</b></p>

### **Cos'è il Museo?**

“Il museo è un'istituzione permanente, senza scopo di lucro e al servizio della società, che studia, raccoglie, conserva, interpreta ed espone il patrimonio culturale materiale e immateriale. Aperti al pubblico, accessibili e inclusivi, i musei promuovono la diversità e la sostenibilità. Agiscono e comunicano secondo principi etici, dal punto di vista professionale e con la partecipazione delle comunità, offrendo una varietà di esperienze di formazione, divertimento riflessione e condivisione della conoscenza.”

La definizione contemporanea di museo, così come formulata dall'ICOM nel 2022, riflette una trasformazione sostanziale del ruolo di questa istituzione all'interno della società. Rispetto alle definizioni precedenti, più centrate sugli aspetti di conservazione ed esposizione, la nuova formulazione riconosce al museo una responsabilità attiva nei confronti della collettività, sottolineando concetti chiave come inclusività, accessibilità, diversità, sostenibilità e partecipazione.

Il museo non è più solo un contenitore di oggetti, ma uno spazio relazionale, dove il patrimonio culturale viene aggiornato, interpretato e messo in dialogo con il presente. Questa prospettiva risponde a una visione più democratica e partecipativa della cultura, in cui le comunità locali e i visitatori non sono più meri spettatori, ma attori attivi nella costruzione del significato. La dimensione educativa, in particolare, non è più concepita in modo unidirezionale, ma si configura come scambio e co-produzione di conoscenza.

Dal punto di vista pratico, ciò si traduce nella moltiplicazione delle attività offerte dai musei: laboratori, conferenze, visite guidate tematiche, attività per famiglie, percorsi multisensoriali e digitali. Inoltre, il concetto di patrimonio si è ampliato fino a includere il patrimonio immateriale, ovvero saperi, tradizioni, pratiche culturali e memorie collettive, ponendo una sfida importante in termini di documentazione, interpretazione e trasmissione.

Un altro elemento centrale è la sostenibilità, intesa non solo in senso ambientale, ma anche sociale e culturale. Il museo è oggi chiamato a riflettere criticamente sul proprio ruolo all'interno dei processi di sviluppo urbano e territoriale, evitando forme di esclusione o gentrificazione, e promuovendo invece pratiche etiche e responsabili.

## **Storia di un museo in evoluzione**

Il museo, nel corso della sua lunga storia, ha subito numerosi mutamenti che ne hanno trasformato radicalmente non solo l'aspetto fisico e architettonico, ma anche il significato culturale e sociale. Da luogo di conservazione e raccolta riservato a pochi, il museo si è progressivamente aperto alla collettività, assumendo il ruolo di spazio educativo, partecipativo e inclusivo. Oggi più che mai il museo si configura come un'istituzione dinamica, capace di rispondere a esigenze sempre più complesse e diversificate.

La presente tesi si propone di rispondere alla seguente domanda: come è cambiata nel tempo la percezione del museo e quali sono le nuove necessità funzionali e spaziali che ne derivano? Per affrontare questa riflessione, si prenderà in esame l'evoluzione della museografia, a partire dalle sue origini fino alle espressioni più attuali, seguendo un percorso cronologico che consente di osservare i diversi ruoli assunti dal museo nei vari periodi storici. L'obiettivo è comprendere come e perché sia mutata la relazione tra museo e società, e come queste trasformazioni abbiano influenzato la configurazione e la progettazione degli spazi museali.

Dall'analisi emergerà come, in epoca contemporanea, il museo sia diventato una meta culturale sempre più apprezzata e frequentata da un pubblico vasto e variegato. Questo crescente interesse ha determinato un'espansione delle funzioni museali: alla mera esposizione si affiancano oggi attività didattiche, servizi di accoglienza, aree di ristoro, laboratori, bookshop e spazi per eventi. In parallelo, è aumentata la necessità di ampliare e riorganizzare le strutture museali esistenti, per accogliere un numero crescente di visitatori, migliorare l'accessibilità e offrire nuove modalità di fruizione del patrimonio.

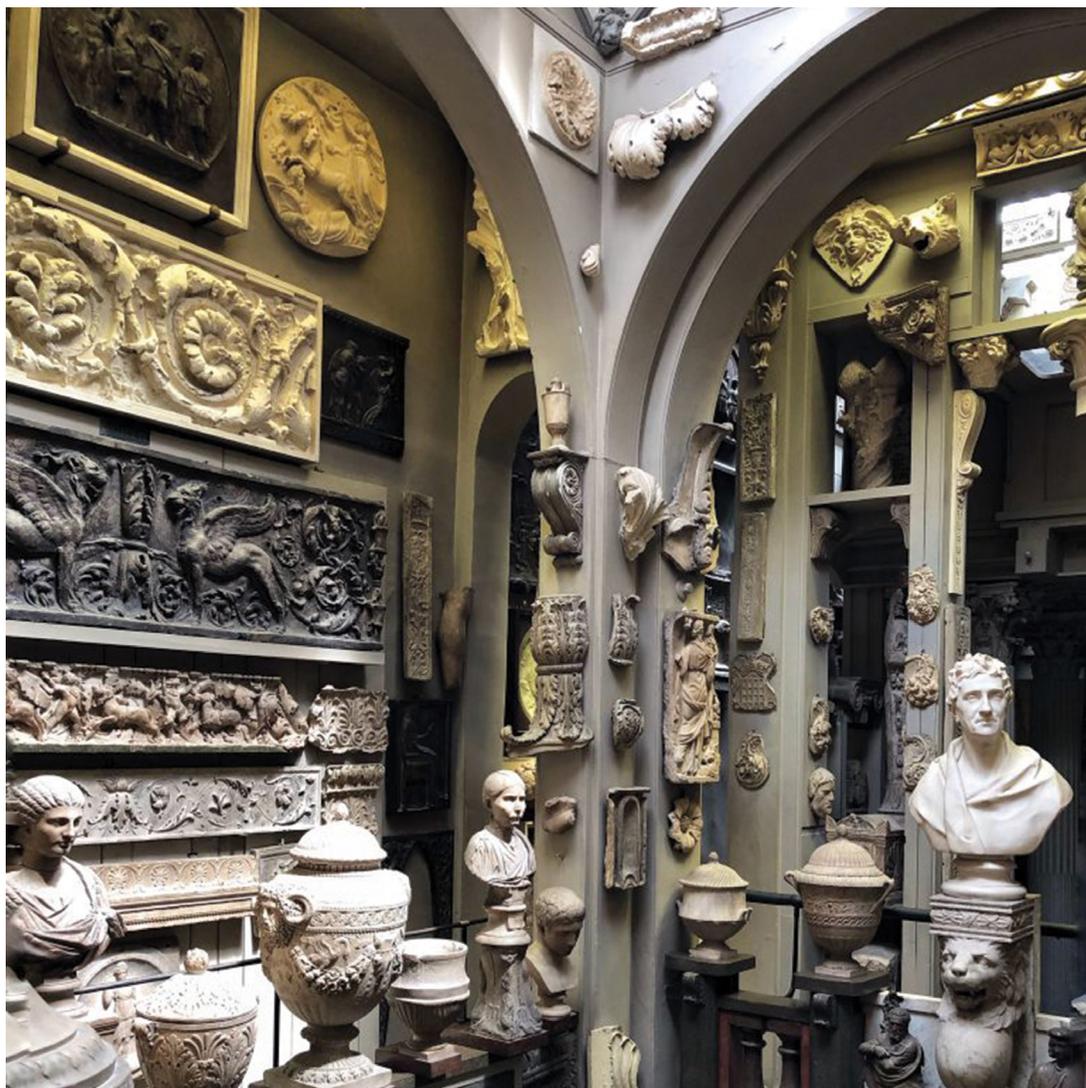
Questa riflessione sul tema dell'ampliamento museale costituisce il focus della seconda parte della tesi, dove si approfondisce il concetto di "addizione museale" come risposta progettuale

alle nuove esigenze funzionali e simboliche dell'istituzione. Il discorso viene articolato attraverso l'analisi di tre casi studio significativi, che mostrano diverse modalità di intervento sull'esistente e differenti strategie di dialogo tra architettura storica e contemporanea.

A completamento di questa indagine, la tesi presenta due proposte progettuali elaborate per contesti reali. La prima consiste in un padiglione temporaneo ideato per essere inserito all'interno della Reggia di Venaria, con l'obiettivo di offrire uno spazio flessibile e reversibile per esposizioni o eventi. La seconda proposta riguarda invece un progetto di ampliamento permanente per il sito archeologico di Villa Adriana, dove si è cercato di integrare una nuova struttura museale nel delicato equilibrio tra paesaggio, archeologia e architettura contemporanea.

Attraverso questo percorso teorico e progettuale, la tesi intende offrire una visione complessiva e aggiornata del museo contemporaneo: non più solo luogo di conservazione, ma organismo vivo in continua evoluzione, capace di riflettere le trasformazioni della società e di adattarsi alle nuove sfide del nostro tempo.

## Museografia: origini e declinazioni



sopra: Casa - Museo John Soane, Londra  
a destra: portico esterno Villa Albani, Roma



## Museografia: origini e declinazioni

### 1.1. Il ruolo della collezione privata

Prima ancora che i musei diventassero istituzioni pubbliche, accessibili a un ampio pubblico, la pratica dell'espone oggetti d'arte e reperti rari affondava le sue radici nella sfera privata. Le collezioni private, spesso allestite nelle dimore di studiosi, artisti e aristocratici, e accessibili solo a pochi studiosi e artisti, rappresentano le fondamenta su cui si è costruita la moderna idea di museo. Questi spazi, pensati per accogliere e valorizzare oggetti di pregio, riflettevano non solo il gusto personale del collezionista, ma anche una precisa volontà di conoscenza, di studio e di rappresentazione del sapere. La casa diventava così un microcosmo culturale, dove l'arte e la scienza si incontravano, anticipando i criteri espositivi adottati nei musei odierni.

Comprendere le origini domestiche dell'exhibit design significa riscoprire il ruolo centrale che la collezione privata ha avuto nel plasmare la relazione tra opera, spazio e spettatore. Queste origini sono facilmente deducibili grazie ai termini usati tuttora negli spazi espositivi (stanza, sala, studiolo...), ma anche dalle testimonianze di Plinio il Vecchio in *Naturalis Historia* dove vengono citati il *cubiculum* (stanza per la lettura e biblioteca personale) e la pinacotheca, e di Vitruvio nel *De Architectura* dove si nomina il *tablinum* (stanza adornata di quadri). Per Caspar Friedrich Neickel il museo (o studiolo) è "quella stanza, camera, gabinetto o luogo in cui si trovano diverse rarità naturali e artistiche insieme a buoni e utili libri"<sup>[1]</sup>. Lo studiolo rinascimentale viene rappresentato in numerosi quadri come *Sant'Agostino nello studio del Carpaccio* o *San Gerolamo nello studio di Antonello da Messina*; in questi ambienti appaiono sempre alcuni elementi riconducibili a luoghi reali: il tavolo da lavoro dello studioso e una finestra che lo illumina.

Il più grande esempio di "casa museo" è la casa londinese di John Soane. Il *Sir John Soane's Museum* si estende su tre edifici situati ai numeri 12, 13 e 14 di Lincoln's Inn Fields, acquistati

e ristrutturati da Sir John Soane nel corso della sua vita con l'obiettivo di contenere la sua collezione in continua crescita. Con una raccolta composta da migliaia di oggetti che spaziavano dalle antichità dell'antico Egitto e dalla scultura romana ai modelli di edifici contemporanei, la casa di Soane era diventata un museo al momento della sua morte. Grazie a un accordo privato tra Soane e il Parlamento, la sua casa e la sua collezione sono state conservate esattamente nella disposizione originale al momento della sua morte, con l'impegno di mantenerle aperte e accessibili a tutti<sup>[2]</sup>.

Esempio italiano di casa museo lo troviamo nei porticati di Villa Albani a Roma, concepita non come residenza né come luogo di pubblico accesso, ma come contenitore per la collezione di Alessandro Albani, nipote di Papa Clemente XI. Qui per la prima volta la planimetria e i percorsi sono commisurati ai reperti, che perdono la funzione di arredo e determinano il gusto dell'architettura.

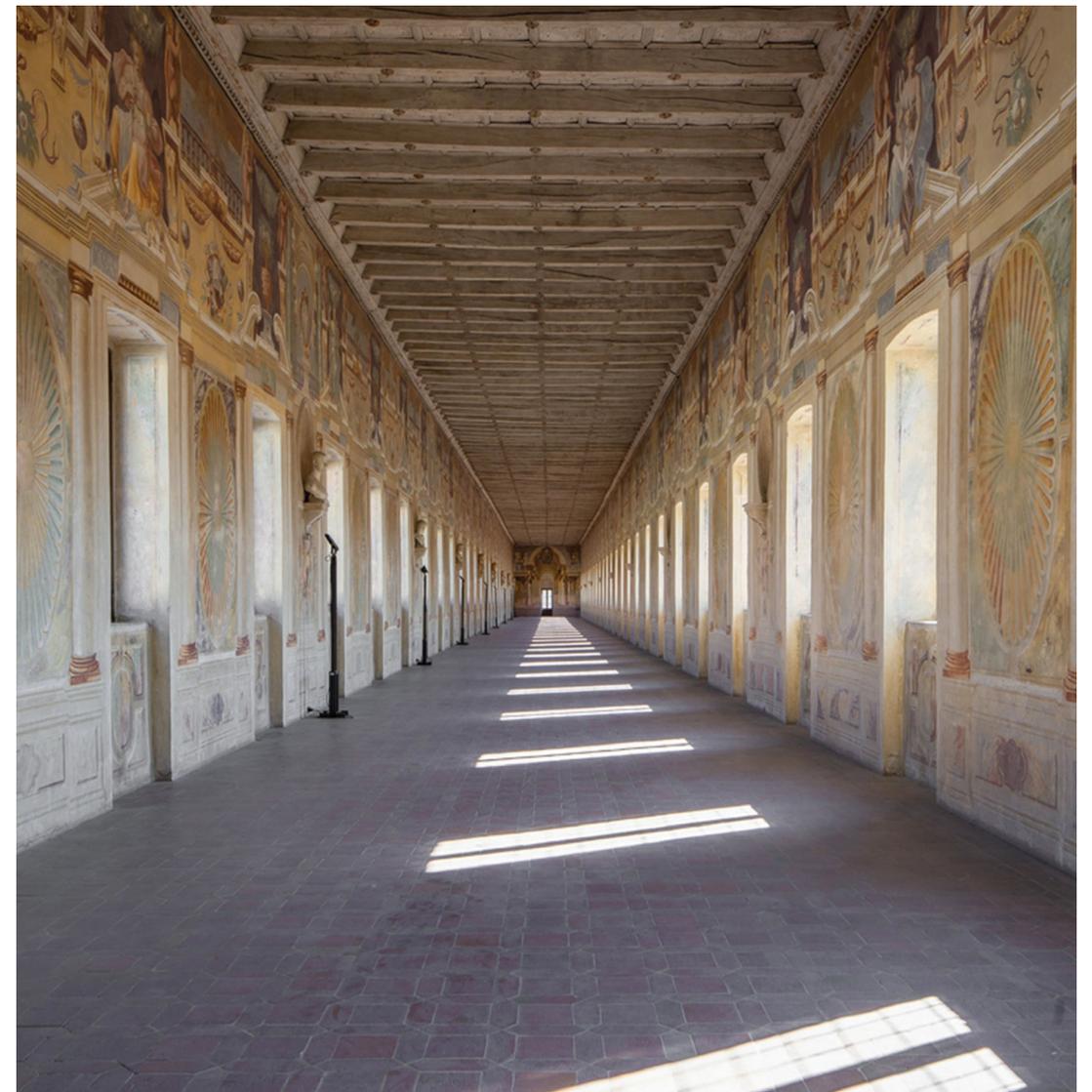
## 1.2. Il modello della Galleria

Un primo passo verso un edificio progettato appositamente per l'esposizione, lo troviamo nella tipologia della galleria. La particolare proporzione tra lunghezza e larghezza di questi spazi definisce un percorso cerimoniale legato alla visione di opere disposte in sequenza: come ricorda Mark Girouard "le prime gallerie in case private furono create proprio per camminare. Dipinti furono appesi alle pareti di questi interni al fine di dare alla gente qualcosa da guardare mentre camminavano"<sup>[3]</sup>. Il tema architettonico della galleria si coniuga alla dimensione pluralistica e attiva della sua frequentazione da parte degli studiosi e dei curiosi. Anche la dimensione degli spazi e l'entità delle collezioni, e la ripetitività degli elementi dell'allestimento, suggeriscono assetti architettonici e tipologici di spazi e strutture espositive che aprono al tema del museo come spazio collettivo<sup>[4]</sup>. Nel Dizionario storico di Quatremère de Quincy la galleria, considerata uno degli spazi di una casa, non può essere ricondotta solo ed esclusivamente a un uso privato, perché "destinata più alla rappresentanza che all'abitazione", spazio dove tenere "cerimonie pubbliche, feste, balli e concerti" e dove "l'architettura e la decorazione possono dispiegare tutta la loro magnificenza"<sup>[5]</sup>. Attraverso la pubblicizzazione delle proprie collezioni, questo nuovo tipo

di spazio, fortemente rappresentativo, permette di conferire prestigio alle case regnanti. La galleria viene vista come una prima separazione tra abitazione privata e collezione; questo è dovuto anche alle nuove disposizioni non più legate al gusto del proprietario, ma in funzione dei nuovi principi scientifici e didattici dell'antiquaria.

Primo esempio di edificio a galleria progettato per l'esposizione lo troviamo nella *Galleria degli Antichi di Vespasiano Gonzaga* a Sabbioneta costruita nel 1583-90 da Vincenzo Scamozzi, in cui riconosciamo il tratto di vero e proprio prototipo museale<sup>[6]</sup>.

in basso: Galleria degli Antichi di Vespasiano Gonzaga, Sabbioneta



### 1.3. Il museo pubblico nel 700 e nell'800

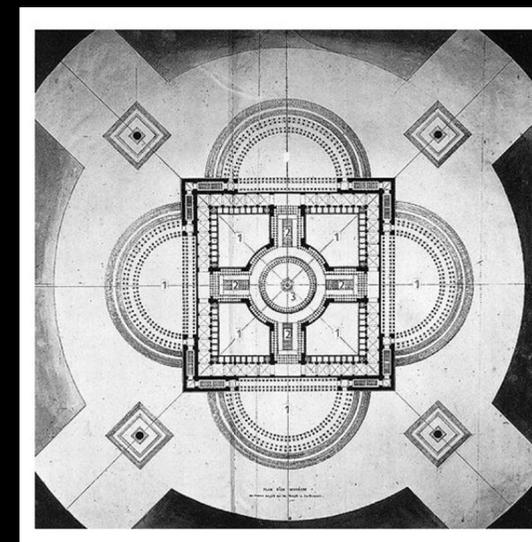
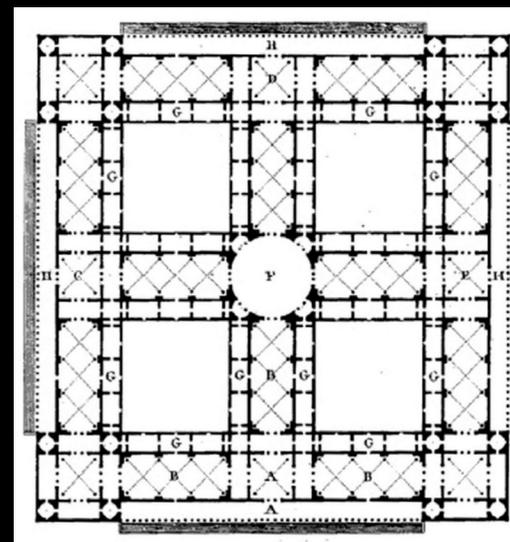
Nel Settecento, i principi e le finalità del museo vengono ben sintetizzati da Diderot: “nelle raccolte di quadri in cui non si ammettano opere incerte, alterate, svisate e i cui possessori consentano l'ingresso non soltanto agli artisti, ma a tutti quelli che vogliono realmente istruirsi, senza eccezione di condizione, e nelle collezioni in cui si raccolgono e si accostano, seguendo una sorta di metodo, le opere belle, queste divengono, per le arti e per la nazione, delle scuole nelle quali gli amatori d'arte possono apprendere nozioni, gli artisti fare utili osservazioni e il pubblico ricevere alcune prime idee giuste”<sup>[7]</sup>. Questa nuova apertura al pubblico a prescindere dallo status sociale, è influenzata dai principi di “Liberté, Égalité, Fraternité” del periodo rivoluzionario.

Il modello museale di riferimento è quello proposto da Jean-Nicolas-Louis Durand nelle tavole del volume *Précis des leçons d'Architecture données à l'Ecole royale polytechnique*, 1802-1809, influenzato dal progetto teorico a pianta centrale per un *Temple de la Renommée* (“Tempio della Gloria”) del 1783 di Étienne-Louis Boullée e dall'architettura del Pantheon per la parte centrale. Nella soluzione di Durand il museo assume un assetto planimetrico quadrangolare, con quattro lati perimetrali dotati di uguale lunghezza, posti a costituire gallerie con accessi indipendenti; all'interno del perimetro quadrato viene iscritto un sistema spaziale a croce greca, al cui centro una sala rotonda svolge il ruolo di cerniera tra i vari spazi espositivi<sup>[8]</sup>. Il museo di Durand si qualifica per la capacità di sintesi tra gli elementi comuni alla tradizione degli spazi dell'esposizione che si erano venuti evolvendo in Europa tra Cinquecento e Settecento. L'organizzazione tipologica di un qualsiasi impianto museale diventa a questo punto definibile dalle possibili combinazioni degli spazi a sala, galleria e rotonda attorno a vestiboli e scaloni, secondo partiti compositivi collaudati dalle regole della disciplina compositiva dell'architettura: assialità e simmetrie, sistemi distributivi semplici e basati su una chiara organizzazione del percorso espositivo<sup>[9]</sup>.

Pagina successiva

in alto a sinistra: modello museale Durand, 1802-1809

in alto a destra: modello museale Boullée, 1783



#### 1.3.1. Altes Museum

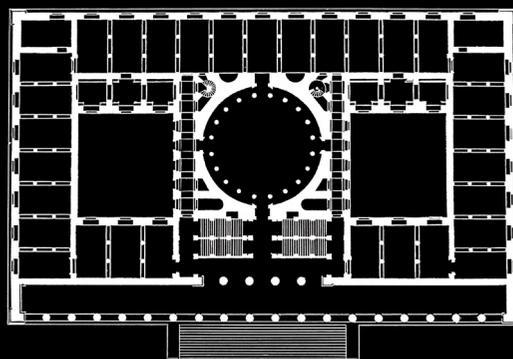
Il progetto fu commissionato nel 1823 dal principe di Prussia Federico Guglielmo III all'architetto Karl Friedrich Schinkel, con l'obiettivo di ospitare le collezioni della corona, arricchite anche dai reperti provenienti dagli scavi in Asia Minore.

Il museo, che contribuisce alla definizione del centro di Berlino, si configura come una stoà composta da diciotto colonne ioniche—riferimento alle zone degli scavi—alte dodici metri, che funge da cerniera tra l'edificio e la piazza antistante il palazzo reale. Dal porticato, che svolge il compito di riparo per i ritratti di uomini illustri, il visitatore accede attraverso ad una scala monumentale a doppia rampa ad uno spazio circolare (rotonda), circondato da colonne corinzie, coperto da una cupola emisferica a lacunari<sup>[10]</sup>. La rotonda, ispirata a quella del *Museo Pio-Clementino* e del *Pantheon*, visitati da Schinkel durante un viaggio in Italia, è destinata a contenere le sculture più significative della collezione. L'Altes Museum ci appare come il primo esempio in cui si concretizzano i temi tipologico-architettonici del museo proposti nel *Précis*, un sistema di sale e gallerie disposte attorno alla rotonda centrale.

Le sale all'interno sono strutturate in una sequenza ripetitiva di un modulo architettonico, composto da due colonne in porfido rosso più una finestra, e sono quasi completamente prive di decorazione. In tal modo, secondo l'idea di Waagen, storico dell'arte e curatore del museo, si sarebbero valorizzate al meglio le qualità estetiche delle opere e si sarebbero potuti organizzare

raggruppamenti di opere in senso tematico. Inoltre, quando Schinkel stende il progetto non ha ancora chiaro il quadro di quante e quali opere saranno allestite; questo in parte spiega la semplificazione e standardizzazione degli elementi e delle misure degli spazi interni<sup>[11]</sup>.

L'esterno appare come un semplice parallelepipedo punteggiato da sequenze di finestre prive di ornamenti; anche la cupola è occultata all'esterno da un attico, in modo da non interrompere la continuità del volume.



in alto: Altes Museum, 1823-1830  
in basso a sinistra: rotonda Altes Museum  
in basso a destra: pianta Altes Museum

### 1.3.2. Museo Pio-Clementino

Il museo rappresenta il risultato di una politica di tutela avviata nei decenni precedenti dall'amministrazione pontificia. A partire dal pontificato di Clemente XII, che nel 1733 acquisì per i Musei Capitolini un'importante parte della collezione Albani, sottraendola così al rischio di essere acquistata da collezionisti stranieri, l'intervento diretto dei pontefici e la creazione di musei pubblici si affermarono come strumenti fondamentali per garantire che collezioni e opere d'arte rimanessero strettamente legate alla città. L'esigenza di trovare una sede stabile per l'enorme quantità di materiali acquisiti o ottenuti grazie a nuove normative—che attribuivano al pontefice la proprietà di un terzo delle opere d'arte rinvenute negli scavi—insieme alla volontà di rendere accessibili al pubblico anche le più antiche collezioni papali, portò infine alla fondazione del Museo Pio Clementino per volontà di Clemente XIV e Pio VI<sup>[12]</sup>.

Il museo ha origine nel 1771, quando Papa Clemente XIV decide di riutilizzare le sale del *Palazzo del Belvedere* di Innocenzo VIII, facendo progettare e realizzare all'architetto Alessandro Dori la Galleria delle Statue e la Sala dei Busti; si comincia ad allestire la Stanza dei Fiumi (ora sala degli Animali) e a trasformare l'esistente cortile delle Statue nel Cortile Ottagono.

L'architetto Michelangelo Simonetti continua dal 1772 l'opera del predecessore Dori.

Il Pontefice successore, Pio VI Braschi, riprende i lavori nel 1775 completando le opere sospese e decidendo di procedere alla realizzazione di nuove sale. Le nuove sale costituiscono la prima vera costruzione appositamente realizzata a fini espositivi, se si escludono le gallerie private dei palazzi nobiliari.

I lavori vengono proseguiti e ultimati da Giuseppe Camporese con la chiusura della loggia di Clemente XIII, la costruzione dell'ingresso e della sala della Biga.

In seguito al trattato di pace di Tolentino 1797, firmato da Pio VI e Napoleone Bonaparte, lo Stato Pontificio deve consegnare alla Francia cento opere d'arte destinate a riempire il Louvre.

Con l'amministrazione francese vengono esportati anche gli ideali illuministi: l'apertura al pubblico, il tema del restauro, la funzione didattica del museo.

Sotto il nuovo pontefice Pio VII Chiarimonti, Antonio Canova, nominato ispettore generale di Belle Arti, crea delle copie delle statue confiscate dai francesi, contribuendo in questo modo

a riattivare la politica di accrescimento del museo. In seguito all'aumento di opere viene aperto nel 1808 il *Museo Chiaramonti*, che verrà ulteriormente ampliato successivamente al recupero di molte delle opere sottratte<sup>[13]</sup>.



in alto: sala Museo Pio-Clementino

in basso: La Grande Galerie durante i primi anni del Louvre, di Hubert Robert

### 1.3.3. Louvre

Non è più il principe illuminato o il privato collezionista a concedere il diritto di visita alla collezione, ma lo Stato che si assume quest'impegno educativo. La finalità del museo è quella di rappresentare una grande scuola, non solo per gli artisti, ma per tutti i nuovi cittadini.

L'apertura è preceduta dalla formazione del patrimonio nazionale, attraverso la confisca dei beni ecclesiastici e la statalizzazione delle collezioni della Corona. Il museo si configura come restituzione del patrimonio culturale al legittimo proprietario, il popolo francese<sup>[14]</sup>. Parte della collezione del Louvre deriva da campagne di esproprio delle opere d'arte in Europa e delle antichità in Italia e in Egitto, condotte da Napoleone dal 1794.

La nascita del museo pubblico è strettamente connessa allo sviluppo degli stati-nazione, in cui il patrimonio della classicità assume un ruolo centrale nella formazione di strutture identitarie all'interno di stati in competizione tra loro. L'idea di scavare "gli altri" per ritrovare "sé stessi" si traduce nell'appropriazione dei resti delle civiltà antiche e nella loro riorganizzazione all'interno dei musei, dove i reperti vengono elevati a simboli nazionali. Secondo Francia e Inghilterra, tali interventi sono giustificati dalla volontà di preservare le opere — altrimenti soggette al degrado sotto la custodia dei monarchi e del clero — collocandole in nazioni "libere" e accessibili a uomini "liberi", affinché possano più facilmente diventare patrimonio dell'umanità. È una retorica che giustificherà per tutto il secolo questo tipo di pratiche da parte delle grandi potenze, al servizio della crescita delle collezioni nazionali nei musei europei e del loro uso politico-culturale<sup>[15]</sup>.

Nei Paesi conquistati la perdita dei maggiori capolavori, che verranno recuperati soltanto dopo il trattato di Vienna (1815), mostra il legame inscindibile fra la storia, la cultura di un popolo e il suo patrimonio artistico. In merito a questa politica di sradicamento Quatremère de Quincy con le *Lettres à Miranda* (1796), fa una prima fondamentale riflessione sull'opera d'arte come bene legato al contesto di appartenenza, alla civiltà che l'ha prodotta e, dunque, una prima critica al museo come luogo in cui si distruggono irrimediabilmente le suggestioni, le corrispondenze mentali, le capacità associative e i nessi della storia; tutti elementi che concorrono in modo determinante al godimento dell'opera d'arte e al piacere estetico<sup>[16]</sup>.

## 1.4. Esposizioni universali

### 1.4.1. Il ruolo politico e sociale

Originariamente nate come eventi di carattere industriale e commerciale, le esposizioni universali assunsero ben presto una portata più ampia, diventando fenomeni sociali, culturali, politici e simbolici.

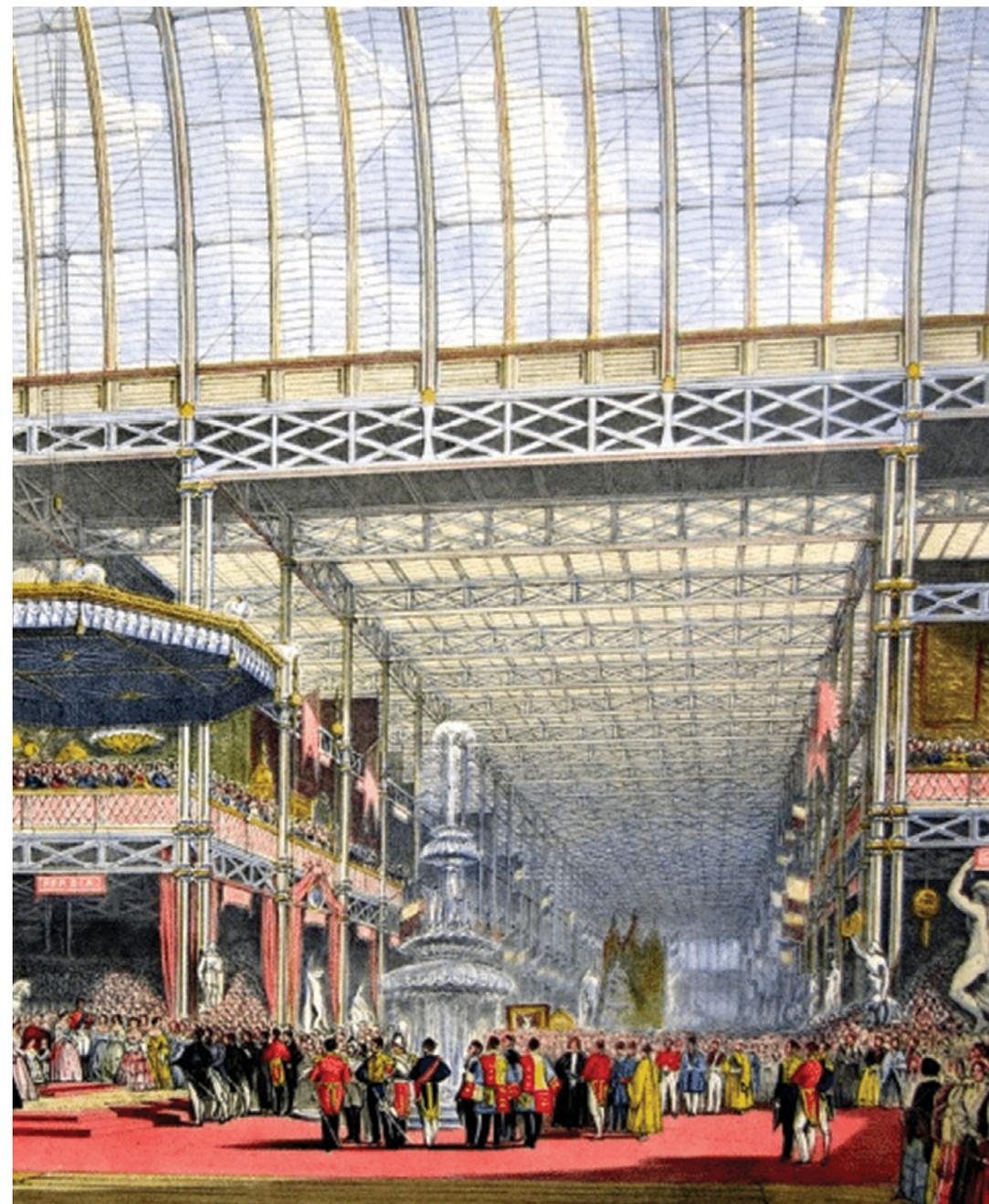
Al di là del loro ruolo economico, si trasformarono in strumenti culturali capaci di modellare l'immaginario collettivo sul progresso, sull'identità nazionale e sulle gerarchie tra le culture. Le colonie e i popoli non europei, venivano rappresentati attraverso l'allestimento di villaggi "etnografici", in cui uomini, donne e bambini provenienti da Africa, Asia o Oceania venivano esibiti al pubblico come esemplari viventi di culture "primitive". Tali pratiche, oggi riconosciute come profondamente razziste, servivano allora a rafforzare l'idea di superiorità culturale e morale dell'Europa. Si trattava di una messa in scena ideologica, in cui l'esotico veniva costruito come oggetto da osservare, studiare e controllare. Lo spettatore europeo assumeva così il ruolo di visitatore "scientifico", legittimato a giudicare e classificare l'altro<sup>[17]</sup>.

Le esposizioni non si limitavano dunque ad essere vetrine della tecnica, ma anche potenti mezzi di legittimazione politica. I governi europei le sfruttarono per consolidare il consenso intorno ai progetti nazionali, proponendo all'opinione pubblica interna e internazionale l'immagine di una nazione ordinata, laboriosa e civile<sup>[18]</sup>. La partecipazione delle masse, resa possibile dalla diffusione della stampa e dallo sviluppo delle ferrovie, alimentava un senso di appartenenza collettiva fondato sull'ideale borghese e produttivista. Le esposizioni si configuravano così come autentici riti civici della modernità.

### 1.4.2. Il Crystal Palace

La prima esposizione nazionale si tenne in Francia nel 1798 con l'intento di celebrare i traguardi raggiunti in ambito tecnico e artistico dopo la caduta dell'ancien régime. L'iniziativa suscitò grande interesse, tanto da ispirare altre potenze europee a promuovere eventi simili.

Proprio da questo impulso presero forma le Esposizioni Universali, che inaugurarono un nuovo modello di evento



in alto: interni del Crystal Palace

pagina 27

in alto: esterni del Crystal palace

in basso: Medieval Court di Pugin

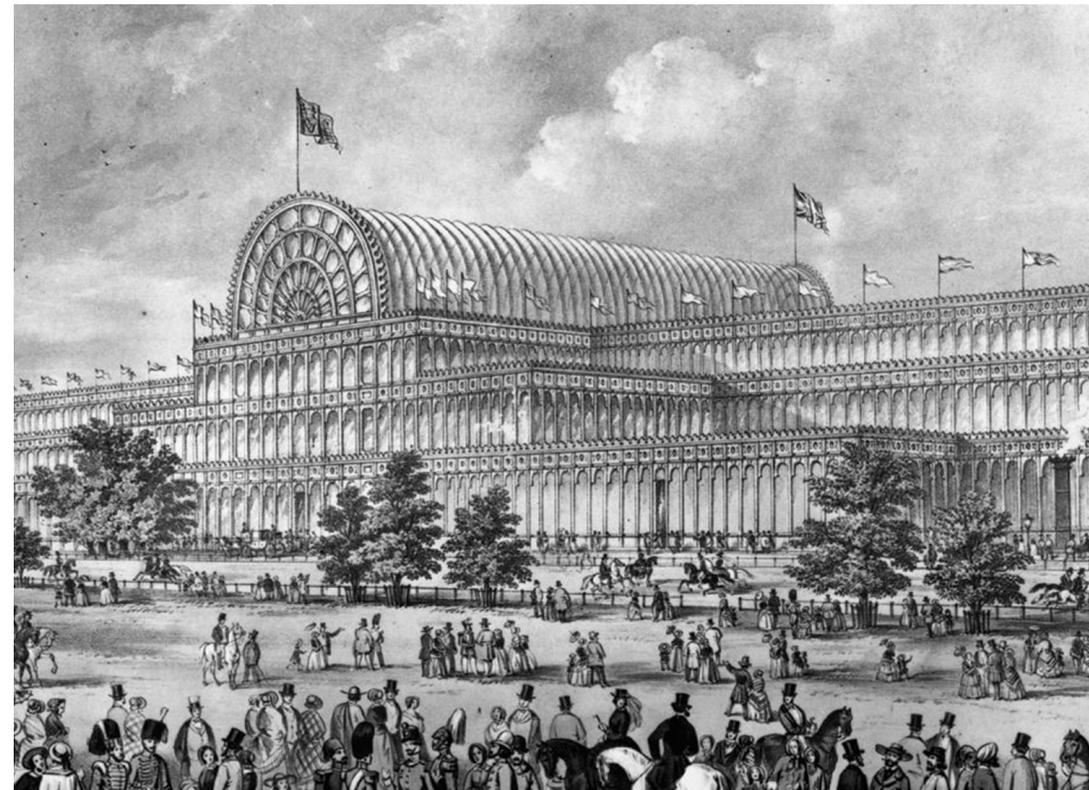
pubblico, caratterizzato dalla costruzione di spazi temporanei appositamente progettati per ospitare collezioni eterogenee: prodotti industriali, oggetti d'arte, macchinari, manufatti esotici. Tali manifestazioni non si limitavano a documentare il progresso materiale, ma offrivano anche esperienze sensoriali e spettacolari, coinvolgendo il pubblico in percorsi immersivi tra tecnologia, artigianato e intrattenimento.

La prima Esposizione Universale si svolge a Londra nel 1851 all'interno di Hyde Park. L'evento è organizzato dalla Royal Society of Arts, un'associazione privata dedicata all'organizzazione di mostre d'arte, che indice un concorso per la progettazione della sede espositiva. Il bando richiede che l'edificio sia leggero, rispetti un budget di 150.000 sterline e sia facilmente smontabile e ricostruibile, data la sua posizione.

Il progetto vincitore è quello di Joseph Paxton, progettista di serre, che sfrutta la sua esperienza nel settore per realizzare una struttura in metallo e vetro. Questa soluzione modulare consente una costruzione più rapida, spazi interni ampi e fluidi, con minime pause dovute alla presenza di esili colonne, e sistemi di connessione non permanenti che rendono la struttura facilmente smontabile e riutilizzabile altrove.

Il successo del Crystal Palace è dovuto soprattutto agli allestimenti interni, caratterizzati dalla gestione dell'equilibrio tra fluidità dei percorsi e organizzazione razionale dello spazio in padiglioni suddivisi per categorie merceologiche e nazionalità. Ogni padiglione è progettato per esporre le merci in un contesto che ne valorizza il significato, spesso attraverso la riproduzione di elementi architettonici esistenti o scenografie evocative dell'epoca o del luogo rappresentato. Un esempio significativo è la corte medievale di Pugin, arricchita da tabernacoli, altari e altri elementi tipici del periodo<sup>[19]</sup>.

In chiave museografica, le esposizioni anticiparono molte pratiche che sarebbero poi state adottate nei musei moderni: dispositivi interattivi, ricostruzioni ambientali, percorsi tematici, uso di didascalie, cataloghi e guide.



## 1.5. Il museo moderno

### 1.5.1. Nuove funzioni

Il museo moderno non è più concepito come un semplice ornamento cittadino, legato alla classificazione e alla conservazione con un'impronta elitaria. Al contrario, si evolve in uno spazio più inclusivo, pensato per coinvolgere un pubblico ampio ed eterogeneo. Per raggiungere questo obiettivo, si distingue dal museo tradizionale, dove tutto è in mostra ma poco è realmente valorizzato, attraverso l'allestimento. L'attenzione si focalizza su un'opera specifica, offrendo allo stesso tempo un'esperienza coinvolgente per i visitatori.

Uno dei metodi espositivi adottati è quello delle period room, che ricreano ambienti storici in sintonia con gli oggetti esposti<sup>[20]</sup>. Questo approccio si può osservare già alla fine dell'Ottocento nel *Germanisches Nationalmuseum* di Norimberga, ospitato in un ex monastero. Qui, sei sale d'epoca del XV e XVI secolo ricostruiscono ambienti tipici con l'intento di rappresentare l'intera storia culturale del paese<sup>[21]</sup>. Lo stesso metodo si ritrova anche nel *Cleveland Museum of Art*.

Inaugurato nel 1916, il Cleveland Museum of Art rappresenta un punto di svolta nella storia della museografia. Pur conservando un'impostazione architettonica classica e una distribuzione spaziale tradizionale, introduce un nuovo approccio educativo, concepito per rispondere alle esigenze di un pubblico più ampio. Come molti musei statunitensi dell'epoca, pone al centro l'esperienza dei visitatori, attribuendo loro un ruolo attivo e adottando un modello che combina conservazione ed esposizione con una funzione di servizio culturale, seppur all'interno di un'estetica ancora legata allo stile ottocentesco.

La struttura si sviluppa su una pianta di circa cento metri per quaranta e presenta un livello principale dedicato alle esposizioni, mentre il piano inferiore ospita sale studio e numerosi servizi per il pubblico. Tra questi si trovano spazi destinati alla divulgazione, come una sala conferenze, una biblioteca e un'area per bambini, oltre a servizi aggiuntivi come caffetteria e libreria. Le aree amministrative e operative includono uffici, sale riunioni, depositi e spazi per la logistica. Al centro dell'edificio si aprono due corti vetrate: una destinata all'esposizione di arazzi e l'altra trasformata in un giardino d'inverno arricchito

da frammenti architettonici, pensato per offrire ai visitatori un momento di pausa e relax durante la visita<sup>[22]</sup>.

Tutti questi servizi sono essenziali per rispondere al principale scopo del museo: l'educazione. Il museo moderno necessita di sale per le lezioni, di un anfiteatro attrezzato per conferenze e proiezioni, di stanze dedicate a studi specifici e di spazi per l'immagazzinamento e la riparazione dei materiali concessi in prestito. Devono inoltre essere previste aule di studio per il pubblico, guardaroba, ristorante e biblioteche<sup>[23]</sup>.

In Europa, i musei sviluppano nuove strategie di comunicazione ed educazione, modificando la disposizione degli spazi espositivi esistenti o adottando principi architettonici ispirati al Movimento Moderno. In entrambi i casi, si tende a privilegiare un'estetica essenziale, con ambienti progettati per offrire un contesto neutro che valorizza l'esperienza visiva. Questo approccio comporta una selezione più mirata delle opere esposte rispetto ai musei tradizionali, riducendone il numero per favorire una comprensione più approfondita da parte del pubblico.

Un esempio significativo di questa tendenza è il lavoro di Alexander Dorner, direttore del Landesmuseum di Hannover tra il 1922 e il 1936. Dorner sperimenta nuovi metodi di allestimento per migliorare la comunicazione visiva, intervenendo sugli interni storici del museo con elementi temporanei come pareti e soffitti mobili. Questo approccio genera spazi essenziali ma evocativi, noti come "sale d'atmosfera", spazi altamente immersivi, concepiti per guidare il visitatore in un percorso narrativo che gli consente di comprendere le molteplici sfumature e le trasformazioni del linguaggio figurativo in un determinato periodo storico.

Dorner sfrutta questi ambienti per trasmettere un concetto chiaro: le evoluzioni artistiche riflettono i mutamenti della percezione, influenzati dal contesto storico e culturale.

In queste sale il colore viene utilizzato per richiamare il contesto storico delle opere esposte. Tonalità scure caratterizzano le sale dedicate al Medioevo, il grigio chiaro è impiegato per il Rinascimento, mentre il rosso e il viola definiscono l'allestimento delle opere del Cinquecento. Pavimenti scuri e arredi neutri contribuiscono ulteriormente a creare un ambiente coerente con l'epoca rappresentata, senza tuttavia rinunciare a un dialogo con la sensibilità estetica contemporanea.

Per rafforzare questa immersione storica, Dorner ha eliminato il contatto visivo con l'esterno nelle sale dedicate alle epoche passate, sostituendo le finestre con pannelli trasparenti dipinti con paesaggi e scenari coerenti con il periodo rappresentato. Nel 1927-28, invitò El Lissitzky e László Moholy-Nagy a collaborare alla progettazione di due ambienti innovativi: il *Gabinetto astratto* e la *Sala del nostro tempo*. Questi spazi segnavano le fasi più recenti di un percorso cronologico di 46 ambienti, concepito per mostrare l'evoluzione continua dell'arte e della produzione visiva.

Il lavoro di Dorner evidenzia il ruolo dello spazio espositivo come parte integrante del messaggio museale, coinvolgendo attivamente il visitatore nell'esperienza. Nel Gabinetto astratto, ad esempio, l'osservatore deve interagire fisicamente con l'allestimento, spostando pannelli e serrande per accedere alle opere esposte, trasformando così la visione in un'esperienza dinamica e partecipativa. Altra innovazione è l'accompagnamento didattico testuale previsto per ognuna delle sale; il visitatore viene per la prima volta chiamato a comprendere e vivere il contenuto della sala [24].



in alto: Cleveland Museum period room "la casa di campagna inglese"

in basso: Ricostruzione Kabinett di El-lissitzkys presso il Landesmuseum di Hannover



## 1.5.2. Il linguaggio architettonico

La questione del linguaggio architettonico nel contesto museale rimane meno definita fino alla metà degli anni Trenta. Un primo riferimento significativo si trova nella mostra "Modern Architecture: International Exhibition", curata da Philip Johnson e Henry-Russell Hitchcock nel 1932 presso la prima sede del *Museum of Modern Art* (MoMA) di New York. L'esposizione si concentra principalmente sugli edifici residenziali, lavorativi e scolastici come espressione della "nuova architettura". I musei non sono ancora pienamente coinvolti in questo processo di rinnovamento stilistico ad eccezione del progetto per la *Haus des Kunstvereins* di Karl Schneider, realizzata ad Amburgo nel 1930 come spazio per mostre temporanee. La Haus des Kunstvereins è inclusa nel volume *The International Style* creato appositamente dai curatori in occasione della mostra, con planimetrie e immagini, dove viene descritta come un esempio di ristrutturazione di un edificio ottocentesco in chiave moderna. Sebbene gli autori sottolineino la coerenza del progetto con i principi dello stile moderno, non mettono in evidenza l'innovativa flessibilità degli spazi interni, ottenuta attraverso l'uso di pannelli mobili, un aspetto che invece viene evidenziato nelle pubblicazioni europee del tempo [25].

Anche la nuova sede del Museum of Modern Art, costruita nel 1939 da Philip L. Goodwin e Edward D. Stone, rientra nei primi musei che adottano un linguaggio architettonico moderno. Avvicinandosi all'edificio lungo la 53ª Strada, si notano le piastrelle blu sulla parete laterale, colore che viene utilizzato anche nell'ultimo piano. La facciata anteriore consiste per lo più di un'enorme finestratura di vetro filato opaco, che dà luce ad ogni parte della galleria del secondo e del terzo piano. Questa soluzione è resa possibile grazie all'adozione di una struttura a scheletro in calcestruzzo armato, arretrata rispetto al filo della facciata. Tale principio, tipico del Movimento Moderno, libera le pareti esterne da funzioni portanti, consentendo l'uso estensivo di superfici vetrate e rafforzando il rapporto tra interno ed esterno. Al di sopra di questa, in due nastri continui, ci sono le finestre dei piani amministrativi. L'ultimo piano, che è arretrato, consiste di una terrazza, coperta con un soffitto sporgente bucato da undici lucernari tondi. Questo elemento crea un gioco di luci e ombre che conferisce profondità alla facciata, conferendole

una sorta di cornice naturale. La terrazza, concepita come spazio praticabile, riflette una delle caratteristiche fondamentali dell'architettura del XX secolo: il recupero delle coperture come luoghi di vita all'aperto, in risposta alle esigenze della città contemporanea. In un contesto urbano denso, dove gli spazi verdi sono limitati, la valorizzazione dei tetti diventa un'opportunità per estendere le funzioni dell'edificio oltre i suoi confini tradizionali, creando un'area di svago e relax per il personale del museo.

L'accesso all'edificio avviene lateralmente, passando sotto una pensilina ricurva. L'ingresso stesso, leggermente rientrante, crea un vestibolo che accompagna dolcemente il flusso dei visitatori, offrendo un'esperienza di ingresso fluida e armoniosa. Questo dettaglio evidenzia uno degli elementi distintivi del progetto: l'uso sapiente delle forme curve, che contribuiscono a rendere lo spazio più accogliente e dinamico.

Le linee sinuose trovano applicazione in diversi elementi dell'edificio, sia per esigenze funzionali che estetiche. All'ingresso e nel bancone dei cataloghi, ad esempio, la conformazione curvilinea non è solo un vezzo stilistico, ma un accorgimento pratico: la svasatura di quest'ultimo migliora la circolazione, soprattutto nelle aree di maggiore passaggio, come accanto al guardaroba e alle porte d'entrata. In altri casi, le curve assumono una valenza puramente decorativa, come nelle lampade tubolari a soffitto vicino agli ascensori.

Talvolta, invece, l'aspetto funzionale e quello estetico si fondono, come nei motivi fluidi che caratterizzano il giardino. Qui, i ciottoli blu e ocra compongono un disegno organico che acquista ulteriore fascino se osservato dall'alto. Le linee morbide si estendono anche agli elementi vegetali e alle pensiline, creando un ambiente armonioso in cui le sculture esposte dialogano con il paesaggio circostante.

Dal punto di vista funzionale, il progetto di questa struttura si distingue per due soluzioni particolarmente efficaci. La prima riguarda l'illuminazione naturale delle sculture: grazie all'arretramento del quarto piano, è stato possibile inserire lucernai nella galleria del terzo piano, garantendo una diffusione ottimale della luce dall'alto. Questo accorgimento esalta le opere esposte, creando un'atmosfera che valorizza volumi e superfici senza bisogno di illuminazione artificiale invasiva.<sup>[26]</sup>

La seconda soluzione, ottenuta eliminando partizioni murarie fisse, risponde alla necessità di rinnovare l'organizzazione interna e rendere le strutture allestitivo più flessibili.

Il concetto di Museo Flessibile è esplorato da Clarence S. Stein in un articolo pubblicato nel 1932 in cui descrive il museo ideale come un "organismo vivente", in continua evoluzione e mai completamente definito. Secondo la sua visione, un'organizzazione flessibile consente di disporre gli spazi in modo da valorizzare ogni opera individualmente, adattare le sale alle esigenze espositive in continuo cambiamento, espandere le collezioni in modo organico, modificare l'illuminazione naturale e artificiale in base alle necessità, e sperimentare nuove soluzioni espositive senza alterare la struttura generale del museo.

Per realizzare questi obiettivi, Stein sottolinea l'importanza di ampie superfici prive di ostacoli strutturali come colonne o tubature, possibili grazie alle nuove tecniche e i nuovi materiali adottati dall'architettura moderna (acciaio, vetro e cemento armato); di pareti mobili che possono essere spostate con facilità; di un sistema di illuminazione flessibile e di soffitti adattabili. Queste caratteristiche consentono di rispondere alle esigenze di una continua evoluzione degli spazi museali, mantenendo al contempo un'alta qualità espositiva.<sup>[27]</sup>

Possiamo ritrovare questa stessa flessibilità nella *Yale University Art Gallery*, progettata da Louis Kahn tra il 1950 e il 1953. Per l'occasione, Kahn concepisce spazi aperti in stile loft, facilmente convertibili da aule a aree espositive e viceversa. Per garantire questa versatilità, introduce pareti divisorie mobili che, a differenza di quelle impiegate al MoMA, non sono in continuità con il soffitto e il pavimento, dando l'impressione di essere fisse, ma permettono il passaggio della luce sia nella parte superiore che in quella inferiore.



in alto: Museum of modern art, New York 1939

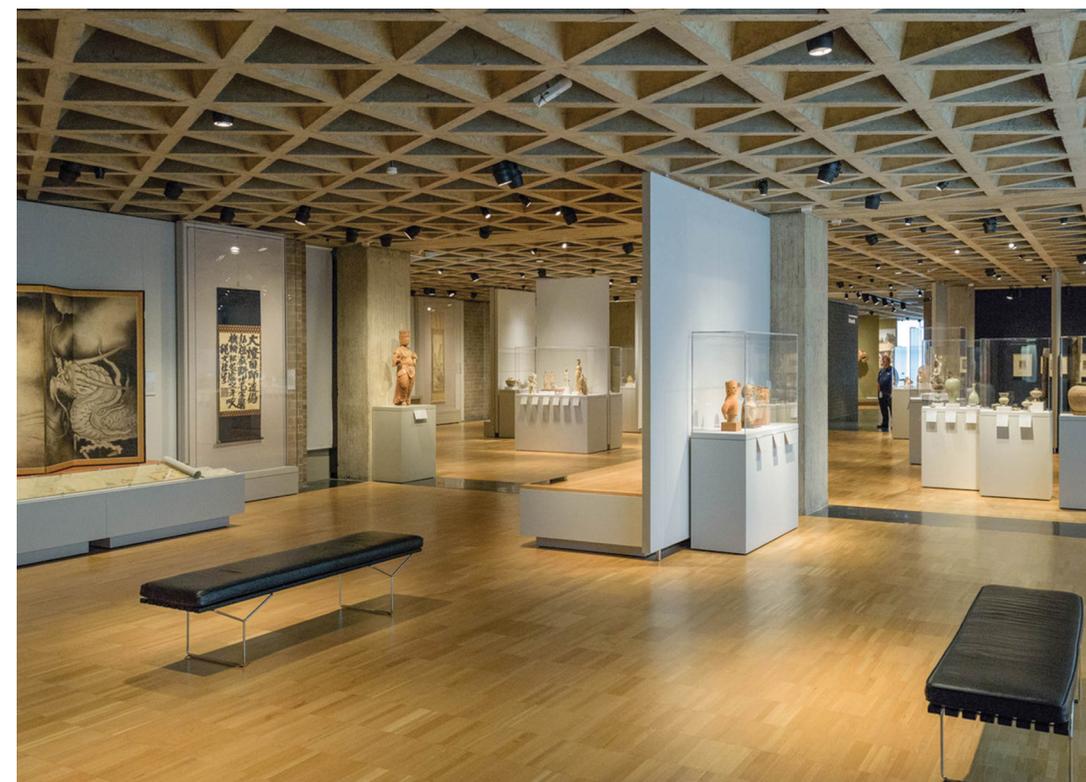
pagina successiva

in alto: mostra art nouveau 8 giugno-6 settembre, MoMA, New York 1960

in basso: Yale University Art Gallery interni



Museografia: origini e declinazioni



Additio. L'architettura dell'esporre tra memoria e progetto contemporaneo

## 1.6. Il museo nel dopoguerra

### 1.6.1. Luogo per la memoria

Dopo la devastazione della Seconda guerra mondiale, il museo assume una funzione chiave nella ricostruzione morale, politica e culturale dell'Europa e del mondo. Le atrocità del conflitto, la Shoah, i bombardamenti e l'annientamento delle città e delle popolazioni civili non avevano solo provocato distruzione materiale, ma avevano anche messo in crisi i valori fondanti della modernità occidentale. In questo clima di smarrimento e rinnovata responsabilità civile, le istituzioni museali iniziano a ridefinire profondamente il proprio ruolo nella società.

Non si tratta più soltanto di conservare ed esporre opere d'arte o reperti storici, ma di contribuire attivamente alla ricostruzione dell'identità collettiva e alla formazione della coscienza storica dei cittadini. Il museo si fa carico della necessità di elaborare il trauma, offrendo spazi fisici e simbolici in cui la memoria possa essere rielaborata, condivisa e trasmessa alle nuove generazioni.

In questa fase, il museo diventa anche uno strumento di educazione civica, attraverso cui rafforzare i principi della democrazia, della pace e dei diritti umani. Non è un caso che molti musei nati o trasformati nel secondo dopoguerra abbiano al centro della loro missione il racconto delle violenze subite, delle lotte per la libertà e della dignità umana. Il linguaggio museografico si adatta a questi nuovi compiti, proponendo percorsi narrativi capaci di stimolare empatia, riflessione critica e partecipazione consapevole.

Parallelamente, in molti paesi europei, la musealizzazione diventa parte integrante delle politiche della memoria e della costruzione del consenso democratico. Il museo si configura così non solo come contenitore di oggetti, ma come spazio pubblico della memoria, in cui il rapporto tra storia, società e individuo viene continuamente rinegoziato.

### 1.6.1.1. Memoriale e museo di Auschwitz-Birkenau

Il Museo statale di Auschwitz-Birkenau nasce nel 1947 per volontà delle autorità polacche, nei luoghi in cui si trovava il più grande campo di concentramento e sterminio nazista. Il sito comprende il campo principale di Auschwitz I e il più esteso Auschwitz II-Birkenau, entrambi conservati come testimonianza diretta del genocidio perpetrato dal regime nazista contro ebrei, rom, prigionieri politici, omosessuali e altri gruppi perseguitati. Fin dalla sua fondazione, il museo non si limita alla sola conservazione del patrimonio materiale, ma assume una funzione memoriale ed educativa. Si configura come un luogo di riflessione storica e di responsabilità collettiva, in cui la memoria dei crimini del passato si intreccia con un impegno attivo verso la trasmissione dei valori democratici, dei diritti umani e della dignità della persona.

La visita al Museo statale di Auschwitz-Birkenau rappresenta un'esperienza intensa, carica di significati etici, storici ed emotivi. Il percorso si articola in due sezioni principali.

Auschwitz I è il campo originario, situato nelle strutture di una ex caserma militare polacca. L'accesso avviene attraverso il celebre cancello con la scritta Arbeit macht frei. All'interno, i visitatori percorrono una serie di blocchi trasformati in padiglioni museali. Qui si trovano esposizioni permanenti che illustrano, con rigore storico e senza retorica, le condizioni di vita dei prigionieri, le fasi del processo di sterminio e le conseguenze del sistema concentrazionario. La presenza di oggetti personali — valigie, scarpe, occhiali, capelli — crea un impatto diretto e commovente: ogni elemento restituisce l'individualità perduta delle vittime e il carattere sistematico della violenza subita.

Di particolare rilievo è la visita alla camera a gas originale e al forno crematorio, ancora conservati nel campo. La sobrietà dell'allestimento contribuisce a mantenere un tono di rispetto e raccoglimento, mentre il contesto architettonico originale favorisce una percezione concreta della realtà dei fatti. L'uso limitato di apparati multimediali o didascalici è una scelta consapevole, volta a lasciare spazio all'esperienza personale e al silenzio come forma di riflessione.

Birkenau (Auschwitz II) si trova a circa tre chilometri di distanza e colpisce per l'impatto visivo dello spazio aperto. È qui che si svolgeva la maggior parte delle deportazioni e delle esecuzioni.

Il campo si estende per oltre 170 ettari, attraversato dalla linea ferroviaria che conduceva direttamente all'interno del campo. Il visitatore cammina tra le baracche in mattoni, in parte ricostruite, e i resti delle camere a gas e dei forni crematori, distrutti dai nazisti nel tentativo di cancellare le tracce del crimine. L'immensità dello spazio, la sua desolazione e il silenzio che vi regna rendono l'esperienza particolarmente toccante. L'obiettivo non è solo ricordare il passato, ma promuovere una coscienza civile e una responsabilità etica nel presente.<sup>[28]</sup>

in basso: scarpe dei prigionieri del campo, allestimento all'interno del museo

nella pagina successiva

in alto: forni crematori all'interno del campo

in basso: vestiti dei prigionieri del campo, allestimento all'interno del museo



### 1.6.2. Luogo di ricostruzione

Il dibattito architettonico che si sviluppa in Europa nel secondo dopoguerra nasce dalla necessità di affrontare le devastazioni subite dal patrimonio monumentale e artistico. Le scelte relative alle collezioni e alle strutture museali danneggiate dal conflitto diventano centrali, portando a nuove riflessioni e approcci progettuali nel campo della museografia.

In Germania, la distruzione di importanti edifici museali porta alla costruzione di nuove strutture che si discostano dalle precedenti, mentre in altri casi, come per l'*Altes Museum* di Berlino o l'*Alte Pinakothek* di Monaco di Baviera, si opta per restauri che integrano elementi nuovi per ricostruire le parti mancanti. Un esempio significativo è il restauro della Alte Pinakothek ad opera di Hans Döllgast tra il 1952 e il 1957, caratterizzato da inserti moderni che dialogano con i frammenti originali. Un altro caso emblematico è il *Museo Kestner* di Hannover, i cui resti vengono inglobati in una nuova struttura progettata da W. Dierschke nel 1962.

Questa situazione mette la cultura architettonica moderna di fronte a una sfida inedita: confrontarsi con la conservazione della memoria storica, un tema che in passato è stato oggetto di dibattiti ideologici ma che ora si rivela fondamentale per una riflessione più ampia sull'architettura, sulla città e sulla funzione del museo. Da questo momento in poi, in Europa, il rapporto tra architettura e museografia assume un significato completamente nuovo.

Anche in Italia, sebbene in un contesto meno drammatico rispetto alla Germania, la ricostruzione dei musei e dei palazzi storici danneggiati dalla guerra pone problemi complessi, sia in termini di restauro che di ripensamento degli spazi espositivi, il tutto in un periodo di risorse economiche limitate. Una pubblicazione del 1953 della *Direzione generale delle Antichità e Belle Arti del Ministero della Pubblica Istruzione* documenta il rinnovamento di circa 150 musei nel dopoguerra. Gli interventi, realizzati con mezzi essenziali e grande rigore progettuale, si caratterizzano per l'uso di materiali semplici come calce e mattoni, prima di lasciare spazio a soluzioni più elaborate con ferro, legni pregiati, cristallo e marmo, a volte con un eccesso di sofisticazione.

Tra la fine degli anni Quaranta e la metà degli anni Sessanta, alcuni dei migliori architetti italiani, tra cui Franco Albini, Carlo Scarpa, lo studio BBPR e Ignazio Gardella, si impegnano in un proficuo dialogo tra modernità e tradizione, tra progettazione e preesistenze storiche. Questi musei nascono da una stretta collaborazione tra museologi e architetti, che non solo si occupano della ricostruzione fisica degli edifici, ma anche della loro rifunzionalizzazione e reinterpretazione in chiave moderna. Il tema centrale di questi interventi è il delicato equilibrio tra la necessità di conservare e restaurare il patrimonio storico e il bisogno di rendere questi luoghi pienamente fruibili e significativi per la società contemporanea.

L'insieme delle operazioni museali realizzate in Italia nel dopoguerra si inserisce in una prospettiva più ampia che vede il restauro architettonico non solo come un'operazione tecnica, ma come un processo culturale che stabilisce un legame vivo tra passato e presente, basato su una visione storica consapevole e su una chiara coscienza critica<sup>[29]</sup>.

### 1.6.2.1. Museo di Castelvecchio

Castelvecchio viene costruito tra il 1354 e il 1356 per volere degli Scaligeri come residenza fortificata, con una struttura difensiva rivolta verso la città. Tra il 1923 e il 1926, il complesso subisce un importante restauro sotto la guida di Ferdinando Forlati, con la collaborazione di Antonio Avena per l'organizzazione degli spazi espositivi. Seguendo i criteri conservativi dell'epoca, vengono ricostruite le parti deteriorate dal tempo, incluse le torri, i merli e i ponti levatoi. Nel cortile maggiore viene inoltre aggiunto un edificio ispirato all'architettura veneta del Quattrocento, arricchito con elementi decorativi provenienti da palazzi veronesi dell'epoca.

Dopo la Seconda Guerra Mondiale, il museo subisce nuovi interventi di restauro per riparare i danni del conflitto. Anche il ponte, distrutto il 26 aprile 1945 dai tedeschi in ritirata, viene ricostruito negli anni Cinquanta secondo il principio del "com'era e dov'era".

Nel 1958, in occasione della mostra Da Altichiero a Pisanello, il direttore del museo Licisco Magagnato affida a Carlo Scarpa un primo intervento di revisione delle sale più antiche, segnando l'inizio di una nuova concezione museografica per il Castello. Successivamente, Magagnato incarica nuovamente Scarpa della riorganizzazione e del restauro dell'intero complesso museale.

Nel processo di trasformazione del museo, Carlo Scarpa opera una selezione accurata tra gli elementi architettonici da conservare e quelli da rimuovere. Nel restauro del castello, decide di mantenere la facciata interna con il suo insieme di frammenti architettonici di epoche diverse, mentre interviene sulla geometria rigida imposta dalla caserma napoleonica, ridefinendo i confini originari del cortile. In sintonia con il direttore Licisco Magagnato, Scarpa intende fare dell'edificio stesso un'espressione della sua nuova funzione museale. Il risultato è una facciata nord che, pur mantenendo le aperture originarie, viene reinterpretata con un nuovo ritmo visivo, creando l'illusione di una superficie continua, quasi fosse una seconda facciata indipendente<sup>[30]</sup>.

Il lavoro di Scarpa a Castelvecchio si rivela esemplare sotto molteplici aspetti, ma soprattutto per la capacità dell'architetto di separare le stratificazioni storiche, riportando alla luce le diverse



epoche e trasformando l'edificio stesso in un unico grande reperto. Componente essenziale del progetto è il dialogo con la storia, e la qualità dell'intervento risiede proprio nella capacità di Scarpa di sviluppare il rapporto tra il vecchio e il nuovo, con un perfetto equilibrio tra attività sottrattive e aggiunte mirate. Il restauro distingue con rigore l'antico dal moderno: il primo viene rispettato e valorizzato, mentre il secondo è inserito solo dove necessario, per completare e rendere funzionali le parti recuperate<sup>[31]</sup>.

Durante i lavori emergono importanti scoperte archeologiche che influenzano ulteriormente il progetto. Magagnato studia l'edificio come un sito in corso di scavo, mentre Scarpa adatta continuamente il suo intervento alle nuove informazioni. Tra le scoperte più significative vi è, nel 1961, il ritrovamento di una porzione settentrionale del vallo scaligero trecentesco, un elemento difensivo interrato nel XVI secolo e poi dimenticato, e della porta del Morbio, un antico accesso murario nascosto nel tempo dalle trasformazioni urbanistiche. Il recupero di questo passaggio spinge Scarpa a ripensare la disposizione degli spazi, creando un collegamento tra la porta e il cortile della Reggia attraverso un nuovo ponte pedonale<sup>[32]</sup>.

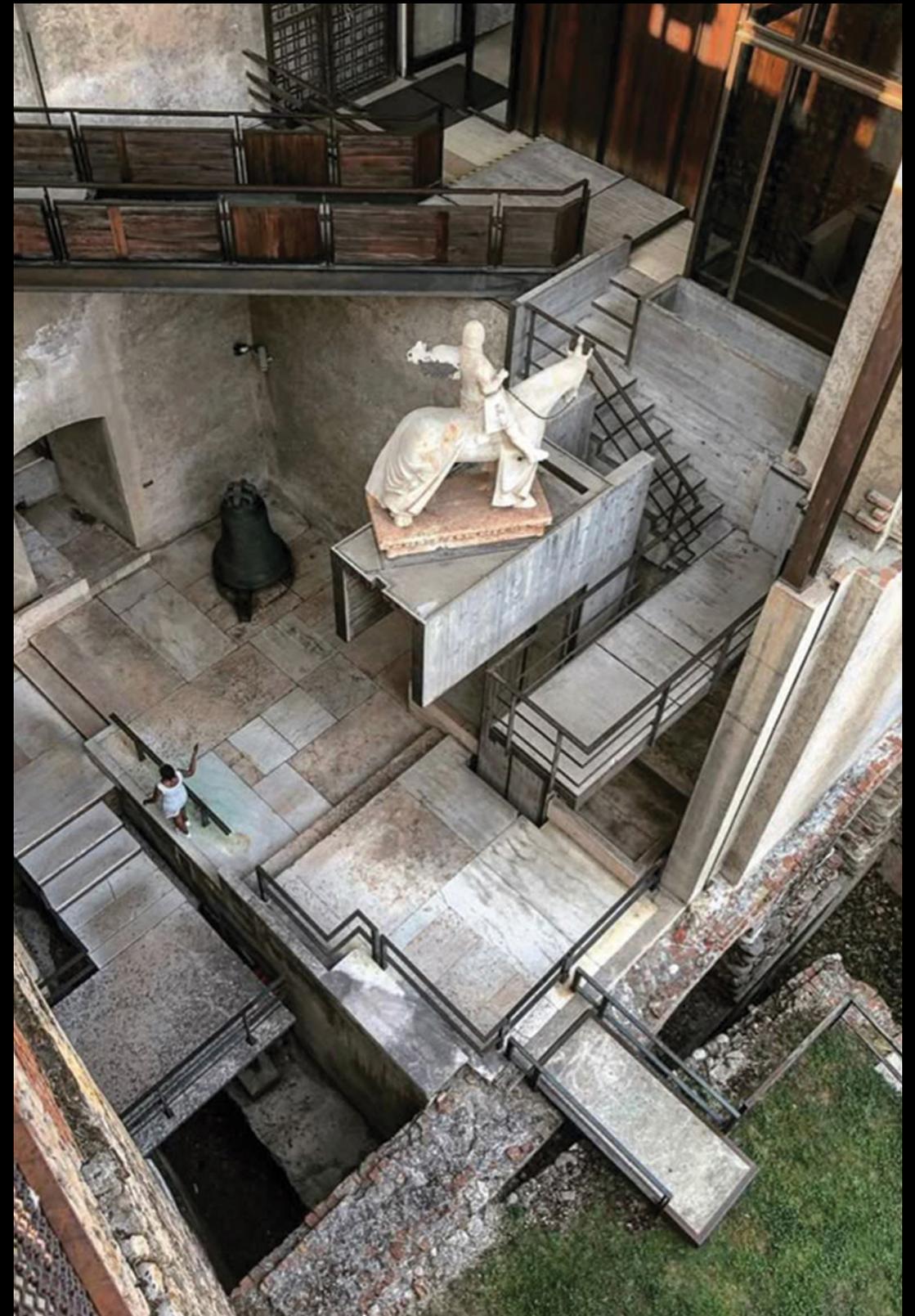
Tutti questi punti di connessione tra strutture appartenenti a epoche diverse vengono realizzati con materiali moderni, rendendo evidente la loro appartenenza all'intervento di restauro. L'intento costante è quello di comporre il vecchio con il nuovo secondo un'armonia strutturale unitaria, dove lo spazio "vuoto" gioca un ruolo fondamentale: media e congiunge concettualmente e visivamente epoche diverse, mettendole a confronto e confermando che il nuovo non è altro che un ulteriore strato, sovrapposto o inserito tra quelli già esistenti<sup>[33]</sup>.

nella pagina precedente

in alto: vista dal cortile interno del Museo di Castelvecchio

in basso: dettaglio della facciata del Museo di Castelvecchio

nella pagina successiva: statua equestre di Cangrande della Scala



## 1.7. La Nouvelle Muséologie: una rivoluzione culturale nella concezione del museo

Negli anni Sessanta e Settanta del Novecento, la museologia ha attraversato una profonda trasformazione che ha portato alla nascita della Nouvelle Muséologie. Questo movimento ha segnato il superamento della concezione classica del museo come spazio di conservazione passiva per un pubblico elitario. Al contrario, i promotori di questa nuova visione—tra cui Georges-Henri Rivière e Hugues de Varine—hanno teorizzato un museo partecipativo, centrato sul dialogo sociale e sul servizio alla comunità.

Secondo questo approccio, il museo non è più un semplice contenitore di oggetti, ma un attore attivo nella costruzione della memoria collettiva e nell'elaborazione dei significati culturali. Viene rivalutata la funzione educativa e comunicativa dell'esposizione, promuovendo un modello in cui il visitatore è partecipe e coinvolto nei processi di interpretazione. Il museo diventa così un forum, luogo di confronto democratico e di scambio di esperienze.

Conferenze internazionali come quella di Grenoble del 1971 e la successiva di Santiago del Cile nel 1972 hanno sancito questo orientamento, portando nel 1974 l'ICOM ad adottare una nuova definizione di museo, inteso come istituzione permanente al servizio della società e del suo sviluppo.

Sebbene il riconoscimento istituzionale sia stato significativo, l'attuazione pratica della Nouvelle Muséologie ha incontrato resistenze. Solo dagli anni Ottanta in poi, queste idee hanno iniziato ad essere sperimentate in contesti locali o in musei innovativi, segnando una svolta cruciale per la museologia contemporanea<sup>[34]</sup>.

### 1.7.1. L'Ecomuseo

L'ecomuseo rappresenta una delle principali espressioni operative della Nouvelle Muséologie. Nato in Francia negli anni Settanta, il concetto si è evoluto nel tempo fino a diventare un dispositivo culturale capace di raccontare il territorio attraverso le persone che lo vivono. A differenza dei musei convenzionali, l'ecomuseo non è definito da uno spazio fisico chiuso e da collezioni espositive permanenti, ma si configura come un museo territoriale e comunitario, in cui il patrimonio da valorizzare non è solo materiale (oggetti, edifici, manufatti),

ma anche immateriale (saperi, memorie, relazioni, pratiche culturali).

Secondo la definizione coniata da Hugues de Varine, uno dei fondatori del concetto, l'ecomuseo è “uno strumento che una comunità utilizza per prendersi cura del proprio territorio”. Esso si fonda sulla partecipazione attiva degli abitanti, che diventano protagonisti nella raccolta, interpretazione e trasmissione del proprio patrimonio, in stretta relazione con l'ambiente naturale e sociale in cui vivono. In tal senso, l'ecomuseo assume un ruolo educativo, identitario e progettuale, volto a promuovere uno sviluppo locale sostenibile e condiviso.

All'interno di questa visione, le mappe di comunità rappresentano uno degli strumenti più significativi per stimolare la partecipazione e valorizzare il legame tra popolazione e territorio. Nate come evoluzione delle Parish Maps inglesi, queste mappe si sono diffuse in Italia a partire dagli anni Duemila, diventando parte integrante dei processi di documentazione e narrazione del patrimonio nei contesti ecomuseali.

Le mappe di comunità sono il frutto di un processo collettivo di rappresentazione del territorio, in cui la comunità stessa individua, seleziona e documenta gli elementi che ritiene significativi per la propria identità. A differenza delle mappe topografiche o istituzionali, esse non seguono criteri oggettivi e standardizzati, ma mettono in evidenza luoghi, memorie, tradizioni, simboli e paesaggi secondo il vissuto e le narrazioni degli abitanti. Ne risulta una forma di “geografia affettiva” che rende visibili relazioni culturali ed emozionali spesso trascurate dalle rappresentazioni ufficiali.

Il processo di realizzazione di una mappa di comunità richiede un approccio partecipativo e laboratoriale, che può coinvolgere scuole, associazioni, enti locali e singoli cittadini. Attraverso interviste, escursioni collettive, laboratori artistici, raccolte fotografiche e incontri pubblici, la comunità si interroga sul proprio passato e sul presente, delineando anche una visione condivisa del futuro. Questo percorso, che può durare diversi mesi, non solo restituisce un prodotto finale – la mappa vera e propria, in formato cartaceo, digitale, multimediale o artistico – ma soprattutto stimola il rafforzamento del senso di appartenenza, la consapevolezza del patrimonio e la coesione sociale.

Dal punto di vista operativo, le mappe di comunità trovano applicazione in numerosi contesti ecomuseali italiani, a partire

dai primi esempi realizzati nei primi anni Duemila. In particolare, esperienze come quelle di Parabiago, in Lombardia, o dell'Ecomuseo Casilino a Roma dimostrano come queste mappe possano diventare strumenti efficaci per l'educazione, la partecipazione civica, la pianificazione territoriale e la salvaguardia dei beni immateriali. In questi casi, le mappe hanno permesso di rappresentare con linguaggi accessibili (come illustrazioni, plastici, video o percorsi interattivi) aspetti culturali e paesaggistici riconosciuti dalla popolazione come parte integrante della propria identità collettiva.

Nonostante le potenzialità, l'uso delle mappe di comunità comporta anche alcune criticità. In particolare, vi è il rischio che esse proponano una visione idealizzata o parziale del territorio, omettendo conflitti o dinamiche sociali complesse. Per questo motivo, risulta fondamentale il ruolo dei facilitatori culturali, incaricati di guidare il processo in modo aperto, inclusivo e critico, affinché le narrazioni raccolte siano plurali e rappresentative della diversità della comunità<sup>[35]</sup>.

### 1.7.1.1. Mappa di Comunità di Parabiago

L'Ecomuseo del Paesaggio di Parabiago, istituito nel 2008 e riconosciuto dalla Regione Lombardia, rappresenta un esempio significativo di museo territoriale impegnato nello sviluppo locale e nella cura partecipata del patrimonio culturale. A partire dal 2003, l'ecomuseo è nato con l'obiettivo di rendere il paesaggio cittadino "pienamente e chiaramente leggibile" ai cittadini, promuovendo la consapevolezza e la responsabilità verso l'ambiente che lo circonda. La progettazione dell'ecomuseo è avvenuta attraverso un patto territoriale: un percorso di partecipazione permanente in cui la comunità ha riconosciuto e selezionato circa 50 elementi del patrimonio — monumenti, luoghi culturali, luoghi naturali e dello sport —, associando storie, tradizioni e, in alcuni casi, interventi di riqualificazione. Ciò ha portato alla realizzazione di itinerari tematici capaci di evidenziare le relazioni tra passato e presente, tra ambiente naturale e urbano.

Uno degli strumenti più innovativi adottati è la Mappa della Comunità: progettata con la partecipazione di cittadini, associazioni, tecnici comunali, policy maker e scuole, e realizzata graficamente dall'artista locale Patrizio Croci, è stata concepita come strumento vivente di memoria collettiva e luogo di contatto intergenerazionale. Dopo circa un anno di lavoro, la mappa ha raccolto spunti dialettali, monumenti, racconti popolari e memorie condivise, dando voce alla comunità stessa. Il processo ha previsto interviste a testimoni locali e attività laboratoriali con studenti e anziani, incluso il celebre progetto "Luoghi del cuore" che ha stimolato una riflessione pubblica su luoghi affettivamente significativi. Questi passaggi hanno trasformato la creazione della mappa in un laboratorio di cittadinanza attiva, rafforzata anche dalla formazione di un Forum per l'Ecomuseo dedicato alla redazione partecipata del Piano Operativo Pluriennale 2021-23.

Parallelamente, l'ecomuseo ha promosso azioni concrete come il restauro di aree degradate — tra cui il Parco dei Mulini lungo l'Olona, con migliaia di piantumazioni, piste ciclabili e zone umide per favorire la biodiversità —, il tutto grazie alla collaborazione con scuole, associazioni e cittadini.



## 1.8. Il museo di oggi

Nel contesto contemporaneo, i musei si configurano sempre più come spazi dinamici di dialogo, inclusione e partecipazione culturale. L'integrazione delle tecnologie digitali ha contribuito in modo decisivo a questa trasformazione, ridefinendo le modalità di interazione tra istituzioni museali e pubblico. In un'epoca in cui la connessione e la condivisione sono elementi centrali della vita quotidiana, il museo assume un ruolo sociale attivo: non solo amplifica l'accesso alla cultura, ma diventa una piattaforma per costruire comunità, abbattere barriere e favorire la rappresentazione di voci diverse.

Attraverso strumenti digitali, i musei sono oggi in grado di raggiungere pubblici globali ed eterogenei, promuovendo esperienze personalizzate e partecipative anche oltre i confini fisici dell'istituzione. Questo cambiamento è guidato non solo dalla volontà di rimanere culturalmente rilevanti, ma anche dalla consapevolezza del proprio potenziale educativo e civico. Le strategie di coinvolgimento digitale, infatti, consentono di creare relazioni durature con le comunità, valorizzando la partecipazione attiva e il senso di appartenenza. In questo scenario, il museo contemporaneo si afferma come agente di trasformazione sociale, capace di favorire la consapevolezza critica, l'inclusività e l'accesso equo alla conoscenza <sup>[36]</sup>.

### 1.8.1. Accessibilità e Inclusività come parole chiave

Nel panorama museale contemporaneo, l'accessibilità è diventata una priorità trasversale che riguarda sia lo spazio fisico che quello digitale. L'esperienza museale non si esaurisce più all'interno delle mura dell'istituzione, ma si estende attraverso strumenti che permettono una fruizione ampliata, personalizzata e inclusiva, capace di coinvolgere pubblici eterogenei. Due strumenti in particolare — i QR code e i musei virtuali — rappresentano modalità complementari attraverso cui i musei rispondono a esigenze di accessibilità in continua evoluzione, contribuendo a democratizzare l'accesso alla cultura.

All'interno degli spazi fisici del museo, i QR code svolgono un ruolo chiave nel superamento delle barriere informative e linguistiche. Il loro utilizzo consente di integrare i percorsi espositivi con contenuti digitali accessibili da dispositivi personali, riducendo la necessità di supporti tradizionali

come didascalie stampate o audioguide fisiche. Attraverso la scansione del codice, l'utente può accedere in tempo reale a spiegazioni in più lingue, trascrizioni semplificate per una maggiore chiarezza, tracce audio, sottotitoli e video esplicativi in lingua dei segni. Questa versatilità rende l'esperienza non solo più inclusiva, ma anche più flessibile: ogni visitatore può scegliere il tipo e il livello di informazione più adatto alle proprie necessità. Inoltre, i contenuti collegati possono essere adattati a diversi livelli di competenza culturale e linguistica, offrendo una fruizione modulabile anche in termini cognitivi. I QR code, quindi, non solo supportano l'accessibilità sensoriale e linguistica, ma incoraggiano anche un'autonomia maggiore del visitatore, che diventa parte attiva nel costruire il proprio percorso interpretativo.



in alto: National Gallery di Londra, utilizzo della realtà aumentata per trasformare istantaneamente dieci iconici dipinti di cavalli nella nuova generazione di pony del nuovo film di My Little Pony, 2021

Parallelamente, l'affermazione dei musei virtuali ha aperto scenari del tutto nuovi per l'accessibilità culturale. In un mondo sempre più interconnesso, la possibilità di accedere a contenuti museali attraverso piattaforme digitali rappresenta una risorsa preziosa per chi, per vari motivi, non può recarsi fisicamente in un museo. Le mostre online, le visite virtuali e gli archivi digitali offrono un'esperienza fruibile da casa, da scuola o da qualsiasi luogo connesso a Internet, abbattendo barriere geografiche, economiche e motorie. Tali ambienti virtuali possono essere progettati fin dall'origine secondo criteri di accessibilità digitale: interfacce intuitive, navigazione assistita, compatibilità con lettori di schermo, sottotitoli, audiodescrizioni, traduzioni simultanee e contenuti testuali alternativi permettono di rispondere in modo puntuale alle esigenze di un pubblico diversificato. Inoltre, la fruizione asincrona consente ai visitatori di esplorare i contenuti secondo i propri tempi, promuovendo un rapporto più personale e meno vincolato dalle dinamiche spaziali e temporali del museo fisico.

L'integrazione di queste tecnologie non rappresenta semplicemente un adeguamento alle esigenze tecniche del presente, ma risponde a un cambiamento più profondo nella missione culturale del museo. Accessibilità significa oggi equità nell'esperienza culturale, apertura verso soggetti spesso esclusi o marginalizzati, e volontà di riconoscere e valorizzare la pluralità dei modi di apprendere, percepire e relazionarsi con l'arte e la storia. In quest'ottica, i QR code e i musei virtuali si configurano non solo come strumenti tecnologici, ma come veicoli di una nuova etica dell'inclusione.

### 1.8.1.1. Il Museo di Kremer

Nel panorama della museologia contemporanea, il Museo Kremer rappresenta un esempio paradigmatico di come le tecnologie digitali possano essere non soltanto strumenti di supporto, ma vere e proprie fondamenta su cui costruire l'intera esperienza museale. Fondato nel 2017 dalla famiglia Kremer, collezionisti olandesi specializzati in pittura fiamminga e olandese del XVII secolo, il museo è nato esclusivamente come realtà virtuale, privo di una sede fisica e concepito sin dall'inizio per essere fruito online attraverso dispositivi digitali e visori per la realtà virtuale.

Questa scelta progettuale ha determinato un modello museale completamente rinnovato, in cui l'accessibilità non è una componente aggiuntiva, ma una prerogativa strutturale. Il Museo Kremer consente infatti una fruizione immersiva e dettagliata delle opere, grazie a scansioni ad altissima risoluzione e ambientazioni tridimensionali capaci di simulare la spazialità fisica di una galleria. In questo contesto, l'esperienza del visitatore è riformulata: l'utente può muoversi liberamente all'interno degli ambienti digitali, osservare da vicino le opere, accedere a contenuti multilingue e visualizzare materiali di approfondimento come commenti audio, annotazioni e confronti stilistici <sup>[37]</sup>.

Il caso del Museo Kremer si colloca dunque all'intersezione tra innovazione tecnologica, dematerializzazione dell'esperienza artistica e ampliamento dell'accesso culturale. L'interfaccia utente, le modalità di interazione e la fruibilità globale del contenuto offrono un nuovo paradigma per pensare il museo come spazio inclusivo, flessibile e senza confini geografici.

nella pagina successiva

in alto: museo di Kremer visto con il VR

in basso: cattura dello schermo del tour virtuale del museo di Kremer



## 1.8.2. La comunicazione del museo

In un contesto in cui la comunicazione digitale occupa uno spazio sempre più centrale nella vita quotidiana, i musei hanno riconosciuto l'importanza strategica dei social media come strumenti fondamentali per dialogare con il pubblico, costruire comunità e promuovere una cultura più accessibile e partecipativa. Non si tratta più solo di canali per diffondere informazioni su eventi o mostre, ma di veri e propri ambienti relazionali dove l'istituzione museale può attivare un confronto diretto, continuo e spesso creativo con i propri utenti.

Le principali piattaforme social — da Instagram a TikTok, da Facebook a YouTube — vengono oggi impiegate per raccontare le collezioni, proporre contenuti educativi, mostrare il “dietro le quinte” del lavoro curatoriale e coinvolgere il pubblico in campagne interattive. Questa trasformazione ha ridefinito il linguaggio della comunicazione museale, rendendolo più immediato, visivo e personale. In particolare, l'utilizzo di immagini, video brevi e formati “storytelling” consente ai musei di raggiungere pubblici più ampi, in particolare le giovani generazioni, spesso lontane dai canali tradizionali della cultura istituzionale.

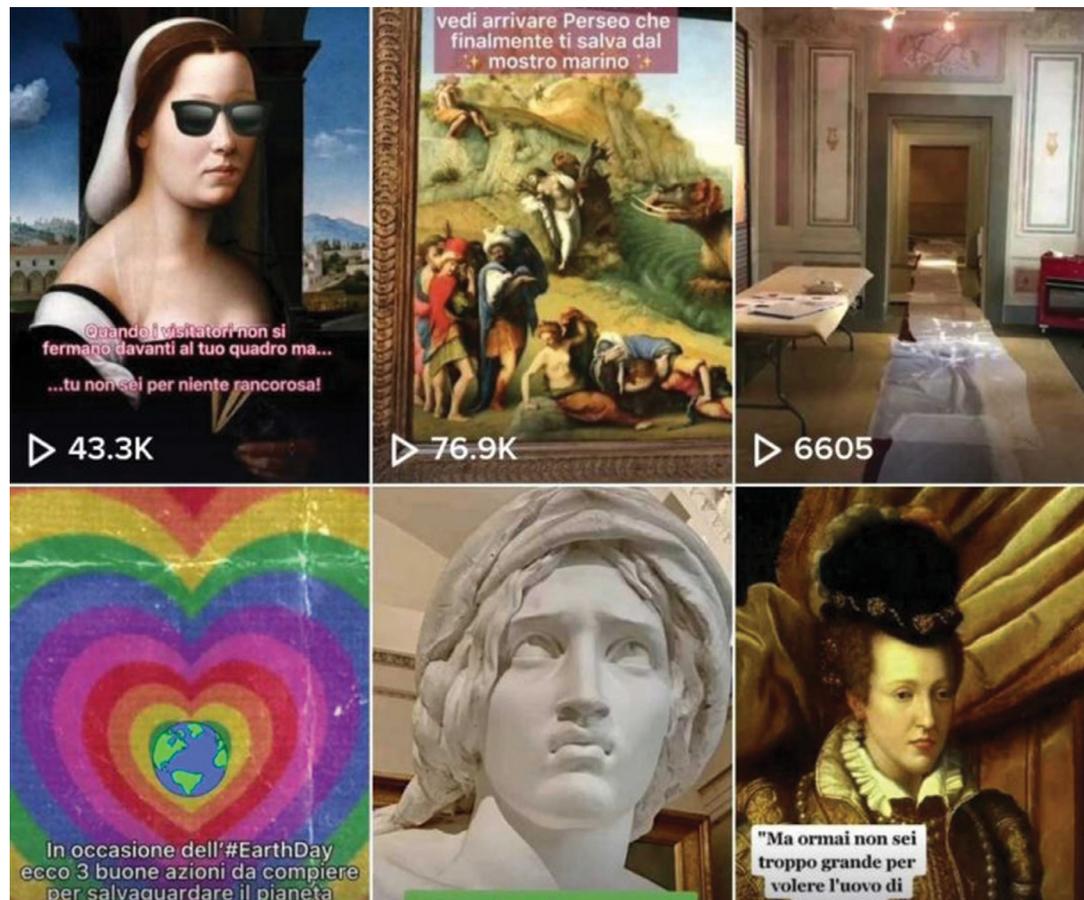
Un esempio di successo è la campagna su TikTok, lanciata nel 2020 dalla Galleria degli Uffizi. La loro strategia integra contenuti educativi, dietro le quinte, dirette e format innovativi con l'obiettivo di avvicinare un pubblico più giovane e ampio. Grazie a video brevi, ironici e curati, spesso realizzati in collaborazione con creator under 30, gli Uffizi hanno raggiunto oltre 2,5 milioni di “like” e 70mila follower, diventando uno dei musei più seguiti al mondo su questa piattaforma. Il risultato non è solo virtuale: si è registrato un significativo abbassamento dell'età media dei visitatori, con un aumento concreto delle presenze giovanili <sup>[38]</sup>.

Uno degli aspetti più rilevanti di questa evoluzione è la capacità dei social media di promuovere l'inclusione. Le piattaforme social offrono la possibilità di attivare un dialogo diretto con utenti che normalmente non si sentirebbero rappresentati in un museo, grazie a format partecipativi come i sondaggi, i quiz, le challenge o i commenti aperti. Questo approccio favorisce un senso di appartenenza e riconoscimento, permettendo a una varietà di voci di entrare nello spazio museale, anche se solo

virtualmente.

La natura pervasiva e fluida dei social consente anche di superare le barriere fisiche e geografiche. I musei possono raggiungere utenti in ogni parte del mondo, stimolando l'interesse verso le proprie collezioni e attività anche da parte di chi, per motivi economici, culturali o di mobilità, non può accedere fisicamente agli spazi espositivi. In questo senso, i social media non sostituiscono l'esperienza museale in presenza, ma la arricchiscono, la estendono e la rendono più inclusiva.

Infine, l'interazione costante con il pubblico offre ai musei la possibilità di raccogliere dati e osservazioni utili per comprendere le preferenze, le aspettative e le reazioni degli utenti. Questo patrimonio informativo permette di calibrare in modo più mirato i contenuti futuri e di affinare le strategie di comunicazione, rendendo l'offerta culturale sempre più orientata ai bisogni reali della società.



in alto: profilo Tik Tok della Galleria degli Uffizi

### 1.8.2.1. Il fenomeno del Selfie Museum

Negli ultimi anni, i musei hanno progressivamente ridefinito il proprio ruolo comunicativo attraverso i social media, adottando strategie che vanno ben oltre la mera divulgazione informativa. In questo contesto, si è affermata una tendenza significativa: la creazione di spazi museali progettati specificamente per risultare "instagrammabili". Tali ambienti, concepiti con particolare attenzione all'estetica visiva e alla fotogenia, rispondono all'esigenza di offrire al visitatore un'esperienza immersiva e condivisibile, stimolando la produzione di contenuti digitali spontanei e partecipati.

La progettazione di queste esperienze vive nasce dalla consapevolezza del ruolo centrale che l'immagine riveste nell'ecosistema comunicativo contemporaneo. Le installazioni cosiddette "instagrammabili" si fondano su elementi visivi accattivanti, quali scenografie immersive, cromatismi intensi, giochi di specchi e ambientazioni interattive, spesso accompagnate da indicazioni che suggeriscono le inquadrature ideali per la fotografia [39]. Tali dispositivi non solo incentivano la condivisione online, ma promuovono anche un'interazione attiva con lo spazio museale, trasformando il visitatore in protagonista della narrazione culturale.

Questa strategia risponde a più finalità. In primo luogo, consente una significativa amplificazione della visibilità attraverso i canali social: i contenuti prodotti dagli utenti fungono da veicoli promozionali, in grado di raggiungere pubblici ampi e diversificati, spesso al di fuori delle tradizionali cerchie di frequentazione museale. In secondo luogo, favorisce una fruizione più accessibile e inclusiva dell'esperienza museale, accogliendo forme di partecipazione visiva e creativa che si adattano alle aspettative di un pubblico contemporaneo, in particolare delle giovani generazioni.

In questo quadro, la progettazione dello spazio museale si evolve per favorire un'esperienza partecipativa e immersiva, in cui l'estetica, l'accessibilità e la condivisione costituiscono dimensioni interconnesse. L'efficacia comunicativa dei musei si gioca così anche sulla capacità di generare ambienti che invitino alla produzione spontanea di contenuti digitali e che rafforzino il legame tra museo, pubblico e comunità virtuale.



in alto: Museum of Ice Cream  
in basso: Museum of Dreamers

in alto: Original Selfie Museum, Seattle  
in basso: Big fun Museum, Barcellona

**Addizione museale**

### 2. Addizione museale

Negli ultimi anni si è registrato un notevole incremento dell'offerta museale a livello globale, frutto di una crescente attenzione verso la conservazione della memoria, la valorizzazione del patrimonio culturale e il ruolo strategico del museo come luogo di identità e rappresentazione<sup>[40]</sup>. Questo fenomeno si inserisce in un più ampio processo di trasformazione del museo, che da istituzione elitaria si è progressivamente evoluto in uno spazio aperto e accessibile, capace di dialogare con pubblici sempre più ampi e diversificati. La diffusione della cultura del viaggio, unita alla spettacolarizzazione della cultura e alla ricerca di esperienze significative, ha reso la visita museale una pratica sociale sempre più riconosciuta, fino a divenire una componente stabile dell'immaginario collettivo contemporaneo.

In risposta a queste trasformazioni, molti musei si trovano oggi nella necessità di ampliare le proprie strutture, non solo per accogliere un numero crescente di visitatori, ma anche per rispondere a nuove esigenze di fruizione, comunicazione e accessibilità. Anche nelle economie emergenti si assiste a un rafforzamento del settore culturale, spesso inteso come strumento di promozione dell'identità collettiva e di consolidamento del prestigio nazionale. In questo contesto, collezioni precedentemente confinate nei depositi vengono oggi rimesse in circolazione attraverso operazioni di riallestimento e ampliamento, contribuendo a ridefinire l'immagine e la funzione del museo nella società contemporanea.

Questi processi comportano tuttavia nuove sfide in termini di gestione, progettazione e logistica: dalla ridefinizione dei percorsi espositivi all'inserimento di spazi di sosta e ristoro, fino all'organizzazione funzionale degli ambienti per garantire una visita fluida, piacevole e inclusiva. Non sono soltanto i grandi musei storici a dover affrontare queste trasformazioni: anche le istituzioni di più recente fondazione sono chiamate a ripensare i propri assetti, per rispondere in modo efficace a una domanda culturale in continua evoluzione<sup>[41]</sup>.

### 2.1. Il Museo a crescita illimitata

Il problema dell'addizione museale viene preso in considerazione già nel 1931 da Le Corbusier, che pubblica sulla rivista Cahiers d'Art il suo progetto per un museo a crescita illimitata, in risposta ad un appello per la "creazione a Parigi di un Museo degli artisti viventi" del direttore della rivista Christian Zervos. Il progetto si basa su un'idea innovativa: una struttura in continua espansione, che cresce progressivamente senza richiedere un grande investimento iniziale. Infatti, è possibile realizzare la prima sala con una somma relativamente modesta, e successivamente ampliare il complesso aggiungendo nuove sezioni in qualsiasi momento. Questa crescita modulare avviene in modo tale che i visitatori non percepiscano la presenza di lavori in corso, consentendo al museo di svilupparsi senza mai interrompere la sua funzione espositiva.

Un elemento distintivo di questo museo è l'assenza di una facciata convenzionale. L'ingresso avviene attraverso un passaggio sotterraneo, portando direttamente alle aree espositive. Questo permette di sfruttare al massimo lo spazio interno per l'allestimento delle opere, senza preoccuparsi di un'estetica esterna imponente.

Dal punto di vista architettonico, il museo è concepito con strutture leggere e flessibili: invece di pareti fisse, utilizza membrane divisorie che permettono di esporre opere su entrambi i lati.

La costruzione dell'edificio segue criteri di efficienza e contenimento dei costi. Il sistema strutturale si basa su pilastri disposti a intervalli regolari, con solai prefabbricati e divisori mobili. Questo approccio permette di ridurre al minimo le necessità di cantiere, rendendo possibile un'espansione graduale, anche con il contributo di singoli operai<sup>[42]</sup>.

L'espansione del museo segue una logica organica, con una pianta a spirale che consente, oltre ad una crescita armoniosa e ben organizzata, anche allo sviluppo della promenade architettonica, ovvero della passeggiata architettonica, caratteristica ricorrente nelle sue architetture. Il museo è concepito come un percorso in continua evoluzione, che prende avvio dal suo nucleo centrale e si sviluppa progressivamente verso l'esterno. Questa caratteristica permette al museo di adattarsi ai cambiamenti dell'arte e di crescere costantemente, accogliendo nuove opere e rispondendo alle esigenze

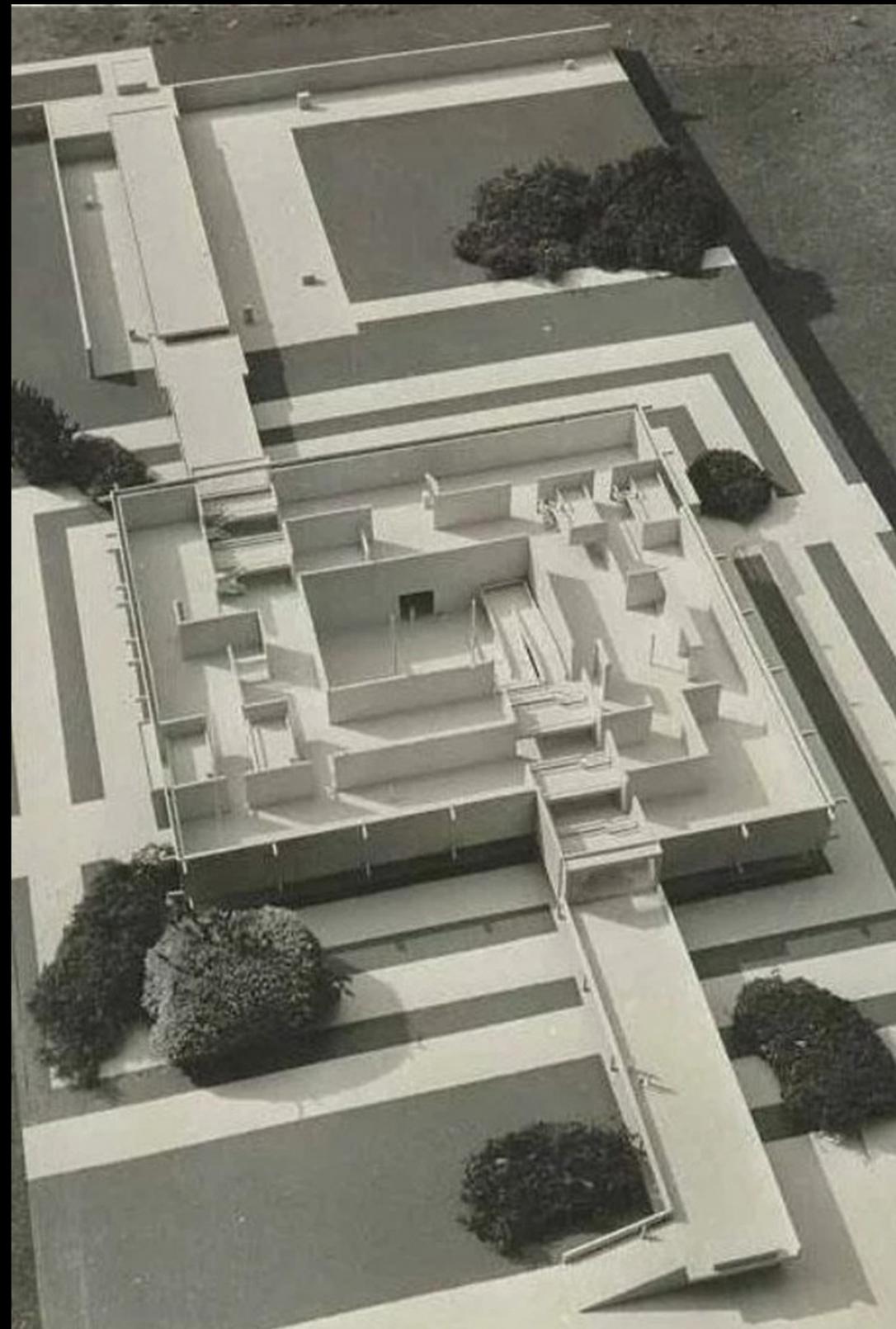
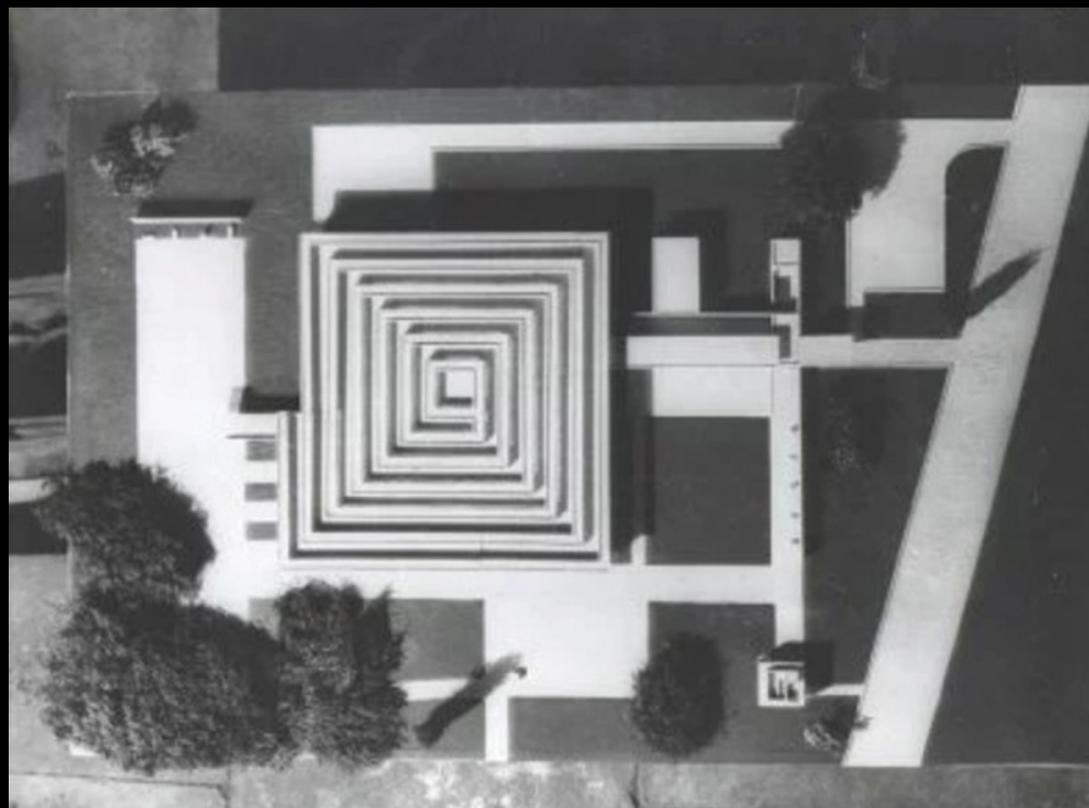
espositive in modo fluido e dinamico [43].

Il progetto rifiuta l'idea di un edificio monumentale e immobile, preferendo una struttura dinamica e adattabile, capace di modificarsi nel tempo in base alle esigenze espositive.

Un aspetto centrale del progetto è il coinvolgimento diretto dei sostenitori dell'arte. Chiunque doni un'opera può anche finanziare la realizzazione della parete su cui verrà esposta, o addirittura di un'intera sala. In questo modo, il museo si costruisce progressivamente grazie a piccoli contributi, e ogni donatore ha la possibilità di legare il proprio nome allo spazio che ha contribuito a creare.

Più che un semplice edificio, il museo è concepito come un organismo vivente, in costante trasformazione. La sua struttura modulare permette di ampliarlo giorno dopo giorno, mantenendo sempre aperta la possibilità di nuove aggiunte [44].

in basso: vista dall'alto del Museo a crescita illimitata  
nella pagina successiva: interni del Museo a crescita illimitata



James Simon Gallery  
**David Chipperfield**

Committente  
**Stiftung Preußischer Kulturbesitz rappresentato  
dal Bundesamt für  
Bauwesen und Raumordnung**

Collaboratori  
**Martin Reichert e Alexander Schwarz**

Concorso e progetto  
**1999**

Realizzazione  
**2018**



### L'isola dei musei

Lo spazio attualmente occupato dalla James-Simon-Galerie è stato in passato sede del *Neue Packhof* di Berlino, un grande ufficio doganale e fiscale centrale, fondamentale per l'economia berlinese. L'edificio, dotato anche di un magazzino, è stato operativo dal 1749 al 1938.

Tra il 1829 e il 1831, a causa dell'aumento del traffico merci, il *Neue Packhof* risulta insufficiente e viene completamente ristrutturato e ampliato secondo i progetti di Karl Friedrich Schinkel. Il nuovo edificio entra in funzione nel 1832, ma pochi decenni dopo viene parzialmente demolito per far spazio a nuovi edifici museali. Il complesso di Schinkel lascia gradualmente posto a nuove strutture, fino alla sua completa demolizione nel 1938<sup>[45]</sup>.

In questo sito nasce la Museumsinsel (l'Isola dei Musei), un'area situata nella parte settentrionale dell'isola della Sprea, nel centro di Berlino, così denominata a partire dagli anni Settanta del XIX secolo. Questo nome deriva dalla concentrazione, in quest'area, dei cinque musei più importanti della città.

L'Altes Museum, progettato nel 1830 da Karl Friedrich Schinkel su commissione del Kaiser Federico Guglielmo III, si affaccia sul Lustgarten (parco statale), di fronte al Duomo di Berlino e al nuovo Humboldt Forum. Questo edificio ha un'importanza storica significativa, poiché è stato il primo museo di Berlino in cui opere d'arte di grande valore sono state rese accessibili al pubblico.

Nel 1855, su progetto di Friedrich August Stüler, fu costruito un secondo imponente edificio museale: il Museo reale prussiano, oggi noto come Neues Museum. Successivamente, nel 1876, fu inaugurata l'Alte Nationalgalerie, una struttura che richiama i templi greci e che incorpora anche elementi progettuali di Stüler. Nel 1904, sulla punta settentrionale dell'Isola dei Musei, fu inaugurato il museo neobarocco Kaiser-Friedrich-Museum, oggi conosciuto come Bode Museum. Infine, nel 1930, aprì al pubblico il Museo di Pergamo, il più recente dei cinque grandi edifici espositivi.

L'Isola dei Musei esce devastata dalla guerra, soprattutto il Neues Museum, quasi completamente distrutto.

Dopo la caduta del Muro di Berlino, nel 1999 il consiglio direttivo deliberò un restauro complessivo dell'area museale, il cosiddetto piano generale per l'Isola dei musei. Il piano comprendeva la

ricostruzione del Neues Museum e il restauro degli altri musei. Inoltre le singole strutture, ognuna delle quali è rivolta in una direzione diversa, dovevano essere collegate in modo tale da formare un grande insieme <sup>[46]</sup>.

Per questo progetto viene incaricato l'architetto inglese David Chipperfield, che con la James-Simon-Galerie risponde all'esigenza di creare un nuovo ingresso più funzionale per l'Isola dei Musei, integrando servizi mancanti nei musei circostanti. Il nome dell'edificio rende omaggio a Henri James Simon (1851-1932), collezionista e mecenate ebreo tedesco. Figlio di un commerciante di cotone, Simon studia le fabbriche tessili di Bradford, nel nord dell'Inghilterra, prima di tornare a Berlino, dove costruisce un'attività di enorme successo. I proventi di questa impresa finanziano importanti scavi archeologici, in particolare quelli nella città di Akhenaton, Amarna, che portano alla luce, tra le altre scoperte, i celebri busti di Nefertiti e Tiye. Gran parte della sua collezione viene donata alla nazione ed esposta nell'Isola dei Musei <sup>[47]</sup>.

“La James-Simon-Galerie non è un museo nel senso convenzionale”, afferma David Chipperfield, “bensì è un luogo designato a orientare i visitatori dei poli attrattivi... esso risolve i problemi logistici e infrastrutturali per il complesso museale e realizza anche una visione architettonica per la Museumsinsel, questa posizione altamente simbolica ci ha incoraggiato a trovare una lettura dell'edificio che trascenda le sue funzioni pratiche, definendosi anche per le sue caratteristiche formali generali libere da scopi predefiniti”.

Per accedervi si percorre un'ampia scalinata ritagliata tra il basamento e il 'colonnato' inferiore che invita ad accedere all'edificio, dove, al livello superiore, si raggiunge l'ampio foyer con l'area informazioni/biglietteria direttamente connessa al piano espositivo principale del Museo di Pergamo. Il foyer, che ospita anche la caffetteria, si apre su un'ampia terrazza estesa per l'intera lunghezza dell'edificio lungo il Kupfergraben. I servizi principali e il bookshop del museo sono invece collocati al piano rialzato sotto il foyer d'ingresso, mentre le aree espositive temporanee e l'auditorium si trovano al piano interrato. All'interno domina il cemento gettato a vista sulle pareti mentre i pavimenti sono in pietra calcarea lucida e in parquet di rovere per il piano rialzato e l'auditorium <sup>[48]</sup>.



## Integrazione con le preesistenze

La nuova struttura si affaccia sul Lustgarten, sul Schlossbrücke (Ponte del Palazzo) e sul canale Kupfergraben, creando un collegamento in superficie con il Museo di Pergamo e, attraverso la “passeggiata archeologica” al piano interrato, con il Neues Museum, l’Altes Museum e il Bode Museum <sup>[49]</sup>.

Questo intervento è riuscito a coniugare armoniosamente uno stile contemporaneo con gli elementi neoclassici del contesto. Ciò è stato possibile grazie all’uso della pietra ricostituita con aggregati di ghiaia di marmo bianco della Sassonia per gli esterni, un materiale che, pur essendo più chiaro, si integra perfettamente con gli altri elementi lapidei in pietra calcarea o arenaria dell’Isola dei Musei, andando in qualche modo a sottolineare la differenza tra nuovo e vecchio. Inoltre, alcune caratteristiche architettoniche ispirate agli edifici circostanti contribuiscono ulteriormente a questa fusione stilistica.

Dall’ Altes Museum di Friedrich Schinkel, riprende la scalinata monumentale d’ingresso e la permeabilità tra spazi interni ed esterni, evidente soprattutto al piano superiore, dove una parete trasparente separa il ristorante dalla terrazza. In continuità con il Museo di Pergamo, presenta un alto basamento in pietra che

pagina 68: James Simon Gallery

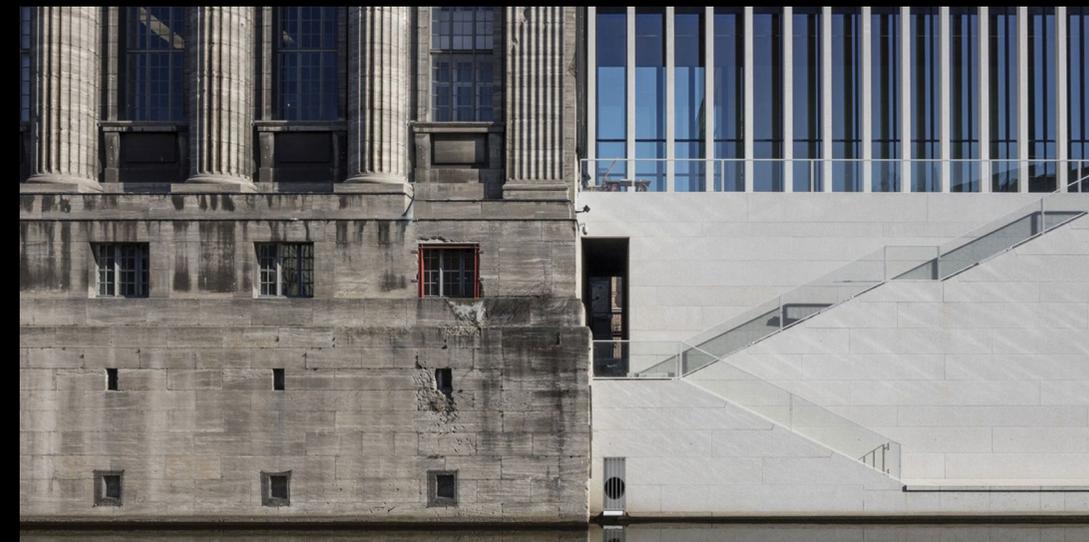
nella pagina precedente: area ristorante James Simon Gallery

pagina successiva: congiunzione con il Museo di Pergamo, vista dal canale

in basso: prolungamento del colonnato del Neues Museum



rinforza la riva del canale Kupfergraben, sopra il quale si erge un imponente colonnato. Il riferimento più esplicito si ritrova proprio nel colonnato esterno, costituito da 92 pilastri bianchi a sezione quadrata alti circa 9 metri, che si estende per circa 100 metri, che oltre a riprendere e proseguire il colonnato progettato da Friedrich August Stüler per il Neues Museum, rende omaggio alla visione del Kaiser Federico Guglielmo IV, quando immaginava per la sua Museumsinsel un’“acropoli culturale” <sup>[50]</sup>. Grazie a questo porticato coperto, al cortile interno che si viene a creare e alla terrazza, si generano nuovi spazi pubblici fruibili indipendentemente dagli orari di apertura del museo.



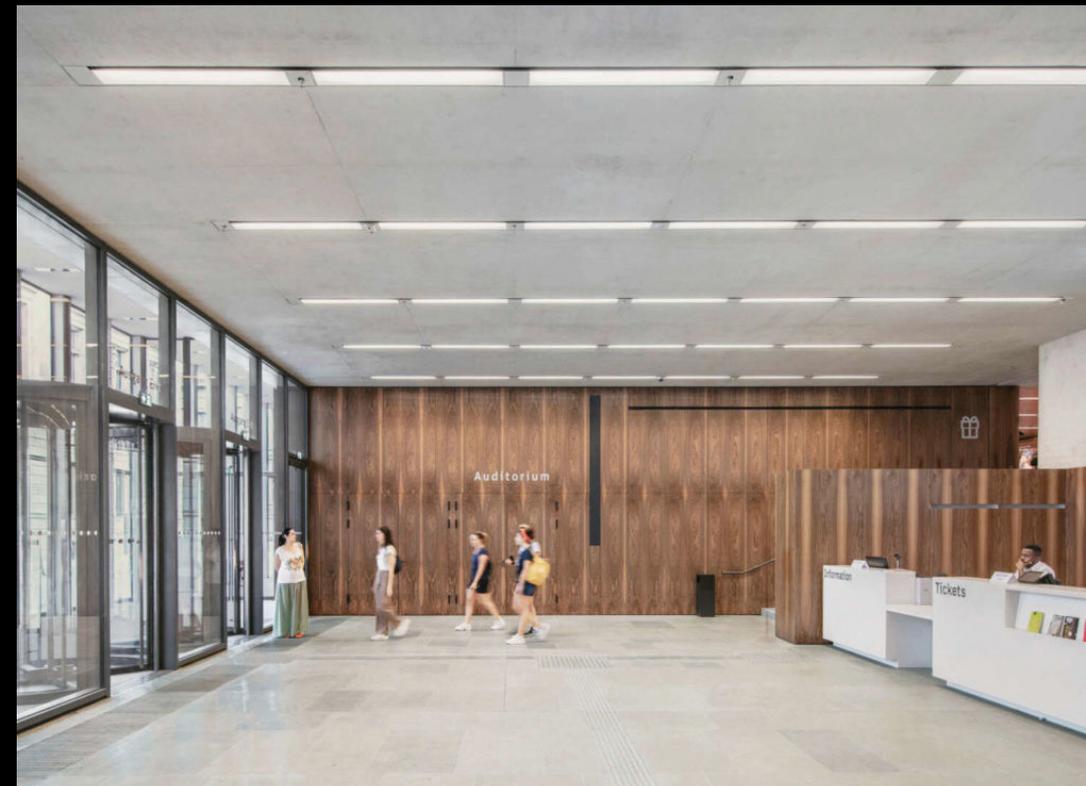


in alto: interni James Simon Gallery

pagina successiva

in alto: hall James Simon Gallery

in basso: cortile interno tra la James Simon Gallery e il Neues Museum



Addizio. L'architettura dell'esporre tra memoria e progetto contemporaneo

## Ala Sainsbury - National Gallery di Londra

### Robert Venturi

Committente  
**National Gallery di Londra**

Collaboratori  
**Denise Scott Brown**

Concorso e progetto  
**1985-1986**

Realizzazione  
**1991**



### Il contesto

Il precedente occupante dell'area oggi destinata all'ala Sainsbury, Hampton's Furniture Store, viene distrutto da un incendio durante i bombardamenti tedeschi avvenuti nel 1940. Sebbene un negozio temporaneo riapre sul sito dopo la guerra, alla fine degli anni Cinquanta, in seguito all'acquisto del lotto da parte del governo, l'area diventa un terreno incolto, destinato a essere utilizzato come parcheggio per i decenni successivi. Solo nel 1981 si raggiunge finalmente un accordo che permette al Segretario di Stato di indire un concorso per la progettazione del nuovo ampliamento della National Gallery. Tra le sette candidature finaliste, gli architetti vincitori sono Ahrends, Burton e Koralek, ma il loro progetto viene rifiutato in seguito alle critiche mosse dal principe Carlo, che lo riteneva troppo moderno, in contrasto con il neoclassicismo presente nel sito. Nell'aprile del 1985, grazie al finanziamento dei tre fratelli Sainsbury, noti filantropi e collezionisti d'arte, si riapre la proposta di ampliamento per una nuova ala destinata interamente alla Galleria. Venturi si rivela l'architetto preferito dalla National Gallery nel gennaio 1986.

### Il progetto

L'ala Sainsbury è stata progettata per ospitare la collezione di dipinti del primo Rinascimento, composta principalmente da opere religiose e devozionali, oltre a primi ritratti antichi. Per questo motivo, gli interni presentano una serie di gallerie che richiamano le chiese italiane, dove molte di queste opere erano originariamente collocate <sup>[51]</sup>. Le sale, con colonne, porte ad arco progressivamente di dimensioni decrescenti, zoccoli, cornici e coperture tronco-piramidali sormontate da lucernari a lanterna, sono una trasposizione quasi letterale delle sale della Dulwich Gallery di John Soane. Le sedici sale intonacate di grigio chiaro presenti al secondo piano, sono disposte su tre file gerarchicamente organizzate secondo la sequenza cronologica dell'esposizione, sono connesse direttamente alla National Gallery da un massiccio sovrappasso in pietra. Al di sotto di questo piano un mezzanino con il bar ristorante e alcune sale per conferenze sormonta l'atrio d'ingresso, da dove parte lo scalone che collega i vari piani. Sotto il livello del piano terreno due ulteriori livelli contengono l'auditorium, spazi per esposizioni temporanee e il cinema <sup>[52]</sup>. "Sul lato sinistro (della scala) c'è un bel muro di pietra con dettagli classici e grandi finestre a più vetri, che contrastano con la parete di vetro sulla destra. La

scala si allarga mentre sale, come se si aprisse all'arte che si trova in cima, e mentre saliamo c'è un vero senso di salita verso un obiettivo, di aspirazione. Il signor Venturi ha reso la scala non solo una parte del processo meccanico di circolazione, ma un potente simbolo di pellegrinaggio verso l'arte" (Paul Goldberger, articolo sul The New York Times, 1992).

Pur essendo un'estensione, realizzata molti anni dopo la National Gallery e da architetti diversi, la nuova ala risulta in continuità con l'edificio preesistente grazie all'utilizzo della pietra di Portland, lo stesso materiale che compone l'edificio principale, e del medesimo vocabolario classico. Questi elementi permettono di creare una transizione visiva naturale tra le due strutture. Le lesene con capitello corinzio vengono riproposte, ma seguendo un ritmo diverso e non costante, particolarmente evidente nel lato destro della facciata, dove più lesene sono addossate tra loro in maniera non convenzionale.

Vengono riproposte anche le aperture rettangolari e il cornicione nella parte superiore. Oltre ai materiali tradizionali, vengono impiegati il vetro e l'acciaio, utilizzati nella parete laterale che costeggia lo scalone interno principale e nell'ingresso principale, sottolineando in questo modo il dialogo tra passato e presente. Il nuovo ingresso è stato progettato per rispondere alle esigenze contemporanee: è adatto a un pubblico più numeroso rispetto a quello previsto nell'Ottocento, quando era destinato a pochi visitatori; è posizionato al piano terra, risultando così più accessibile; ed è più visibile grazie all'uso di materiali dal contrasto cromatico marcato.

### 200 anni del museo: NG200

In occasione del bicentenario, la National Gallery di Londra ha incaricato l'architetto Annabelle Selldorf di riprogettare la Galleria per renderla più accogliente, inclusiva e accessibile. L'intervento prevede la ristrutturazione di alcune aree della Sainsbury Wing e dello spazio pubblico circostante.

Con l'obiettivo di accogliere tutti i visitatori attraverso un'unica porta, dal 2018 la Sainsbury Wing è diventata l'ingresso principale della Galleria.

Il progetto NG200 mira a migliorare l'esperienza di arrivo per i quasi 6 milioni di visitatori annuali, rendendola più fluida e ospitale. Uno degli interventi più significativi riguarda la creazione di una nuova "Piazza nella Piazza", ottenuta eliminando un cortile non accessibile al pubblico sul lato occidentale dell'edificio Wilkins. Questo ampliamento dello spazio antistante la Sainsbury Wing



pagina 76: ala Sainsbury

in alto: scalone ala Sainsbury

pagina successiva

in alto: sala espositiva ala Sainsbury

in basso: hall progettata da Venturi

pagina 81

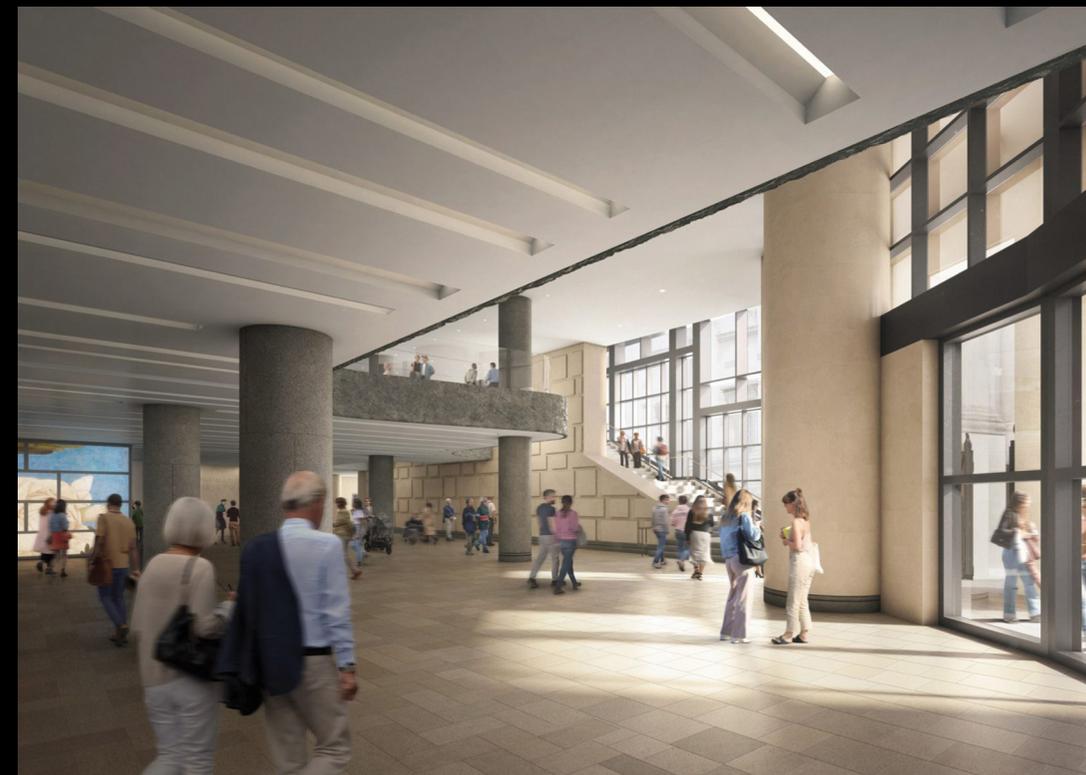
in alto: render progetto NG200

in basso: render hall progetto NG200

rafforza la sua funzione di ingresso principale, favorisce il raduno dei visitatori e crea una connessione visiva più armoniosa tra la Sainsbury Wing e l'edificio Wilkins.

Altri miglioramenti strategici includono: la sostituzione delle attuali vetrate scure con nuove superfici trasparenti, per aumentare la luminosità naturale e offrire una visione più chiara dell'attività interna dall'esterno; la riorganizzazione degli spazi interni – con il riposizionamento del guardaroba e della libreria e l'eliminazione di alcune colonne non portanti – consentirà di ampliare l'atrio, riducendo le code e migliorando la circolazione dei visitatori.

Infine, un nuovo passaggio sotterraneo sotto Jubilee Walk che crea un collegamento continuo tra la Sainsbury Wing e l'edificio Wilkins, superando la limitazione attuale che consente il transito tra i due edifici solo attraverso le gallerie espositive <sup>[53]</sup>.

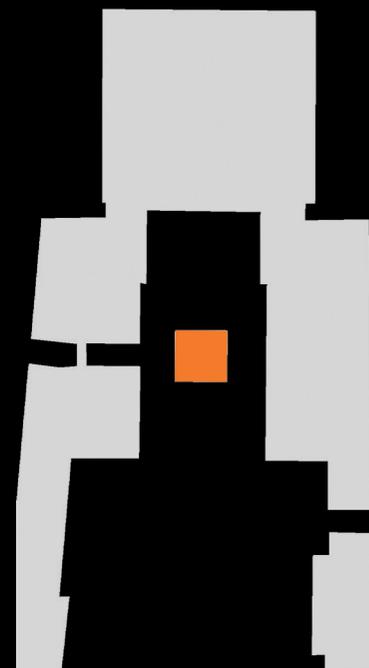


## Grand Louvre Leoh Ming Pei

Committente  
**François Mitterrand**

Concorso e progetto  
**1983**

Realizzazione  
**1988**



### Le origini

Il 26 settembre 1981, il presidente francese François Mitterrand annuncia che l'intero Louvre sarà trasformato in un museo; all'epoca, infatti, solo una parte dell'edificio è adibita a tale funzione. Mitterrand, appassionato di architettura, desidera lasciare un segno indelebile a Parigi. Per farlo vuole che il progetto venga completato entro il 1989, anno del centenario della costruzione della Torre Eiffel e del bicentenario della Rivoluzione francese, consolidando così il suo nome nella storia francese.

Numerosi architetti di fama vengono presi in considerazione, tra cui Richard Meier, Norman Foster, James Stirling, Jean Nouvel e Leoh Ming Pei. La maggior parte di loro lavora principalmente con estetiche moderne o contemporanee, segno evidente che Mitterrand e i suoi consiglieri desiderano un'opera dal linguaggio architettonico innovativo, una scelta che inevitabilmente susciterà forti polemiche.

La decisione finale, porta alla selezione dell'architetto LM Pei, allora sessantaquattrenne. Prima di accettare l'incarico, Pei chiede quattro mesi per studiare il progetto, approfondire la cultura francese e familiarizzare con la storia del Louvre. Si concede questo tempo per riflettere e individuare la soluzione più adeguata alla sfida progettuale. L'architetto è infatti noto per il suo approccio progettuale, basato sullo studio della storia, della cultura e del contesto del sito, al fine di acquisire una profonda comprensione della città e offrire una soluzione architettonica unica, capace di esprimere l'essenza del luogo senza imporre un'agenda stilistica personale.



## Il progetto

La trasformazione del Louvre prevede: la creazione di un'area centrale per l'accoglienza, il restauro delle facciate delle tre ali storiche, scavi per portare alla luce le antiche fondamenta medievali e la realizzazione di un centro commerciale. Il progetto richiede quasi 92.000 metri quadrati di superficie, impossibile da collocare fuori terra, motivo per cui si opta per uno sviluppo sotterraneo. Data la posizione interrata della nuova area di accoglienza, Pei progetta un ingresso che consenta ai visitatori di accedervi facilmente.

In un'intervista, lui e il suo team sostengono di aver sperimentato diverse forme architettoniche per il nuovo ingresso del Louvre, prendendo in considerazione cubi e strutture emisferiche curve. Tuttavia, osservando attentamente la sagoma storica dell'edificio, si rendono conto che il Louvre non presenta curve. Per questo la scelta ricade sulla piramide, unica forma "accettabile e appropriata" secondo Pei. Pei sottolinea inoltre come la piramide, convergendo in un unico punto, sembri dissolversi nel nulla, risultando una delle soluzioni meno invasive. La sua trasparenza, inoltre, garantisce un'elevata visibilità attraverso e intorno alla struttura, preservando la percezione degli edifici storici circostanti. Questo è possibile grazie all'impiego di pannelli di vetro romboidali appositamente progettato per l'occasione, evitando il tipico vetro architettonico con una sfumatura verde che avrebbe alterato il colore degli edifici storici. La piramide del Louvre è stata semplificata e spogliata degli eccessi fino a quando Pei e il suo team non hanno raggiunto un punto in cui non poteva essere ridotta ulteriormente <sup>[54]</sup>.

Questa piramide di vetro funge da lucernario per la sala sottostante. Il nuovo spazio di distribuzione è stato progettato per collegare e fungere da ingresso alle tre ali del museo (Richelieu, Sully e Denon), ospitando: la biglietteria, con sportelli di vendita e distributori automatici; un banco informazioni; un auditorium e un'area dedicata alle mostre temporanee.

Lo spazio si sviluppa su due livelli: al piano superiore si trovano gli ingressi, mentre al piano inferiore sono collocati i servizi. I due piani sono collegati da scale, scale mobili e ascensori, elementi distintivi del progetto. In particolare, l'ascensore scoperto al centro della scala a chiocciola, che utilizza energia idraulica per trasportare i visitatori dall'ingresso alla hall. È dotato di una passerella scorrevole, che appare quando la piattaforma circolare si ferma, permettendo ai visitatori di salire e scendere

agevolmente.

I toni della muratura si armonizzano quasi perfettamente con il colore della pietra utilizzata per le facciate degli edifici storici circostanti.

## Il futuro del Louvre

La ristrutturazione del museo, realizzata negli anni '80, è stata progettata per accogliere 4 milioni di visitatori all'anno. Nel 2024, tuttavia, il Louvre ha registrato un afflusso di 8,7 milioni di visitatori.

Il direttore del museo, Laurence des Cars, ha inviato una nota al ministro della Cultura, Rachida Dati, esprimendo una serie di preoccupazioni e affermando che il museo è minacciato dall'"obsolescenza".

Nel documento, Des Cars evidenzia il progressivo degrado dell'edificio, dovuto a perdite d'acqua, variazioni di temperatura e altri problemi che mettono a rischio la conservazione delle opere d'arte.

La piramide, che funge da ingresso al museo, appare ormai obsoleta: non è adeguatamente isolata dal caldo e dal freddo e tende ad amplificare il rumore, rendendo lo spazio scomodo sia per il pubblico che per il personale.

Des Cars, inoltre, suggerisce un possibile trasferimento dell'attrazione più celebre del museo, la Monna Lisa, attualmente esposta dietro un vetro protettivo nella sala più grande del Louvre. La creazione di una sala dedicata al dipinto permetterebbe di ridurre il sovraffollamento, che attualmente distoglie l'attenzione da altre opere esposte nella stessa sala, tra cui capolavori di Tiziano e Veronese <sup>[55]</sup>.



pagina 82: cortile del Louvre

pagina 83: hall Louvre

a sinistra: piramide del Louvre

Come comunicano con le preesistenze?

Continuità formale con gli edifici contigui

Impiego dello stesso materiale e dello stesso vocabolario architettonico

Utilizzo di volumi e materiali che interferiscono il meno possibile con l'architettura preesistente



**Progetto di padiglione per una  
singola opera**

## Progetto di padiglione per una singola opera

Il capitolo seguente tratterà la creazione di un ambiente espositivo situato all'interno dei giardini della Reggia di Venaria, dedicato ad una singola opera, con particolare attenzione alle preesistenze.

Il processo creativo parte dalla selezione di una statua attorno alla quale verrà creato l'ambiente. In questo caso è stata scelta la scultura del "Fauno Barberini".

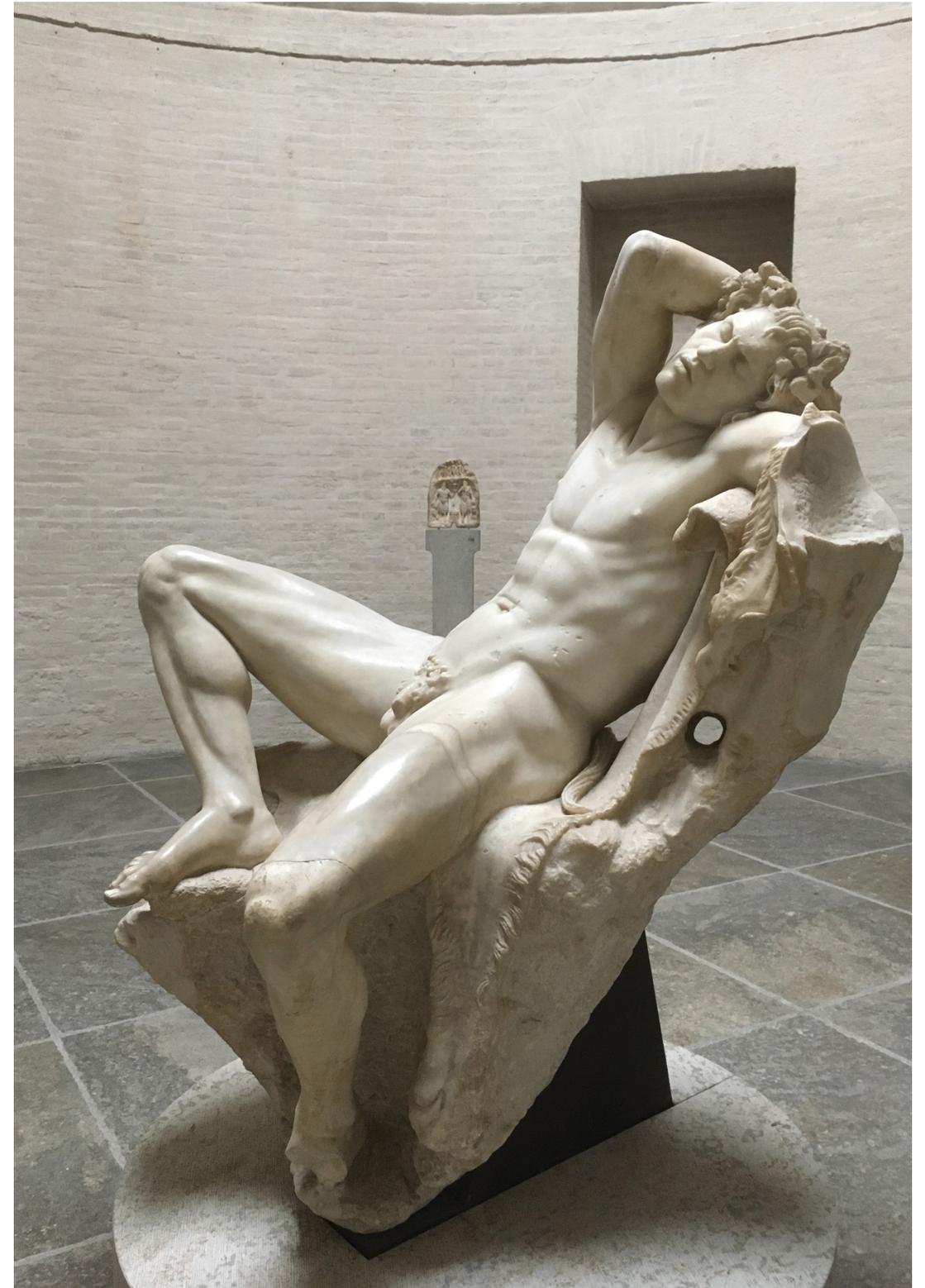
### 3.1. Il Fauno Barberini: storia e mitologia

Il Fauno Barberini è una scultura in marmo a grandezza naturale, attribuita a un artista ellenistico anonimo appartenente alla scuola di Pergamo, realizzata probabilmente tra il III e il II secolo a.C., oppure si tratterebbe di una pregevole replica di epoca romana.

La statua è stata rinvenuta nel 1620 nei pressi del Castel Sant'Angelo a Roma, all'interno del fossato adiacente al Mausoleo di Adriano. Al momento della scoperta, l'opera risultava gravemente danneggiata: mancavano infatti la gamba destra, porzioni delle mani e della testa.

Secondo lo storico bizantino Procopio, durante l'assedio di Roma del 537 d.C., le statue che decoravano il mausoleo furono scagliate contro i Goti come armi improvvisate, ipotesi che lo studioso Winckelmann ritenne plausibile anche per il Fauno Barberini. Nel corso del tempo, la scultura ha subito diversi interventi di restauro, eseguiti da artisti come Giuseppe Giorgetti, Lorenzo Ottoni e infine Vincenzo Pacetti, il quale completò il restauro nel 1799 e successivamente cedette l'opera a Lucien Bonaparte <sup>[56]</sup>.

Il Fauno è una figura mitologica romana legata al mondo della natura, dei boschi e della campagna, simbolo della vitalità naturale, degli istinti e dell'energia primitiva della terra. Spesso rappresentato come una creatura metà uomo e metà capra, con zampe e corna caprine ma un busto e un volto umani, talvolta con tratti animaleschi, il Fauno incarna l'essenza della natura selvaggia e incontaminata. È una divinità silvestre che rappresenta la forza della natura, la sensualità e la connessione tra l'uomo e l'ambiente che lo circonda.



in alto: statua Fauno Barberini

Originariamente, Fauno era anche il nome di un'antica divinità italica venerata come dio della campagna, dei pascoli e della fertilità. Si credeva che possedesse poteri profetici e che comunicasse con gli uomini attraverso i suoni della natura, come il fruscio delle foglie o il mormorio delle sorgenti.

Con il tempo, la figura del Fauno si è evoluta e popolarizzata, diventando non più una sola divinità, ma una categoria di spiriti dei boschi, simili ai satiri della mitologia greca, con cui spesso viene confuso. Mentre i satiri greci erano seguaci di Dioniso (il dio del vino, della festa e del caos), i fauni romani mantenevano un legame più stretto con la natura agreste e la fecondità. Sebbene le caratteristiche di fauni e satiri siano simili, i fauni romani erano più legati all'idea di un equilibrio primordiale con la terra, piuttosto che al caos festoso del dio greco.

I fauni erano rappresentati come esseri giocosi, selvatici e liberi, ma anche talvolta inquietanti. La loro presenza nei boschi era tanto affascinante quanto misteriosa, con suoni improvvisi o apparizioni fugaci che potevano spaventare chi si addentrava nei luoghi più remoti.

Nel mondo romano, i Fauni vivevano in armonia con le Ninfe, le divinità femminili delle acque e delle foreste, e spesso venivano rappresentati in danze, festini e scene bucoliche, simbolizzando l'alleanza tra uomo e natura.

In questo scenario mitologico e iconografico, la scultura del Fauno Barberini rivela molti degli attributi tipici di queste divinità. La statua mostra un Fauno semi-disteso, con una postura che richiama il concetto di abbandono ai piaceri sensoriali, tipico di questi spiriti selvaggi. Le sue caratteristiche fisiche – le orecchie a punta, la corona di edera, la pelle di pantera e la coda – collegano direttamente l'immagine al mondo naturale e alla connessione con gli animali selvatici. L'espressione del volto del Fauno Barberini, che esprime un piacere intenso e un abbandono sensuale, riflette l'aspetto più erotico della figura, che si fonde con l'idea di un essere a metà tra uomo e animale, legato profondamente alla terra e ai suoi istinti primordiali.

Similmente ai satiri della mitologia greca, che erano spesso associati a Dioniso e alle sue feste di abbondanza e trasgressione, il Fauno Barberini rappresenta l'incarnazione della sensualità e dell'ebbrezza naturale.

Sebbene il Fauno nella mitologia romana abbia un carattere più legato alla natura agreste e alla fecondità, la scultura mantiene quella vitalità e quella carica erotica caratteristica dei satiri.

### 3.2. Diana simbolo della Reggia di Venaria

Diana, divinità di origine italica, è storicamente riconosciuta come protettrice dei boschi, delle selve e di tutte le creature che li abitano. Il suo legame con il mondo naturale è profondo: le piante, gli animali selvatici e il paesaggio incontaminato rientrano tutti sotto la sua sfera d'influenza. Tradizionalmente armata di arco e accompagnata da cani o cervi – animali a lei particolarmente sacri – Diana incarna lo spirito della caccia e della vita selvatica, simboleggiando anche un ideale di purezza e indipendenza.

Il suo culto, ampiamente diffuso in epoca romana, affonda le radici in tradizioni ancora più antiche e si intreccia con la figura greca di Artemide, con la quale condivide molti attributi. Artemide, figlia di Zeus e Latona e sorella gemella di Apollo, era venerata dai Greci come dea della caccia, delle foreste e degli animali selvaggi. Protettrice delle giovani donne e delle partorienti, era anche custode della fertilità femminile e dei cicli naturali. A Roma, la fusione tra Diana e Artemide avviene precocemente, dando vita a una figura sincretica che mantiene sia il ruolo di cacciatrice che quello di guida spirituale per le donne.

Sebbene spesso in epoca successiva sia stata associata alla Luna, l'origine del nome Diana sembra derivare da radici antiche legate alla luce e alla divinità del giorno sereno, piuttosto che all'astro notturno. In ogni caso, che sia vista come dispensatrice di luce o guardiana dei boschi, Diana ha attraversato secoli di storia mantenendo il suo ruolo di ponte tra il mondo umano e quello naturale, celebrata come figura potente, indipendente e profondamente connessa agli equilibri vitali della terra.

### 3.3. Reggia di Venaria: la storia

Essendo dea della caccia, Diana rappresenta il simbolo della Reggia di Venaria.

Verso la fine del Cinquecento, la dinastia sabauda avvia la creazione di un sistema di residenze intorno a Torino, chiamata "Corona di Delizie", destinate allo svago e al piacere, a testimonianza del potere acquisito grazie a conquiste militari e politiche. A metà del XVII secolo, il duca Carlo Emanuele II di Savoia, che vuole associare il suo nome a una nuova impresa architettonica da aggiungere a quelle precedentemente realizzate dalla sua famiglia, decide di aggiungere un nuovo

gioiello alla corona di residenze: la Reggia di Venaria.

Il 13 luglio 1658 acquista dal nobile Pier Paolo Scaravello il feudo di Altessano Superiore, territorio ricco di aree boschive. L'incarico di progettare questa grandiosa residenza destinata alla caccia e al piacere viene affidato all'architetto di corte Amedeo di Castellamonte (1610-1683). Il progetto iniziato nel 1659 e concluso intorno al 1675, prevede, oltre alla residenza, la creazione di un viale rettilineo (la Via Maestra) che divide in due il centro storico antistante alla Reggia. Secondo il progetto originale, Castellamonte prevede l'inserimento di una serie di attività commerciali e produttive lungo il percorso, per incentivare nobili e cittadini a trasferirsi e avviare le loro attività nel borgo rinnovato <sup>[57]</sup>.

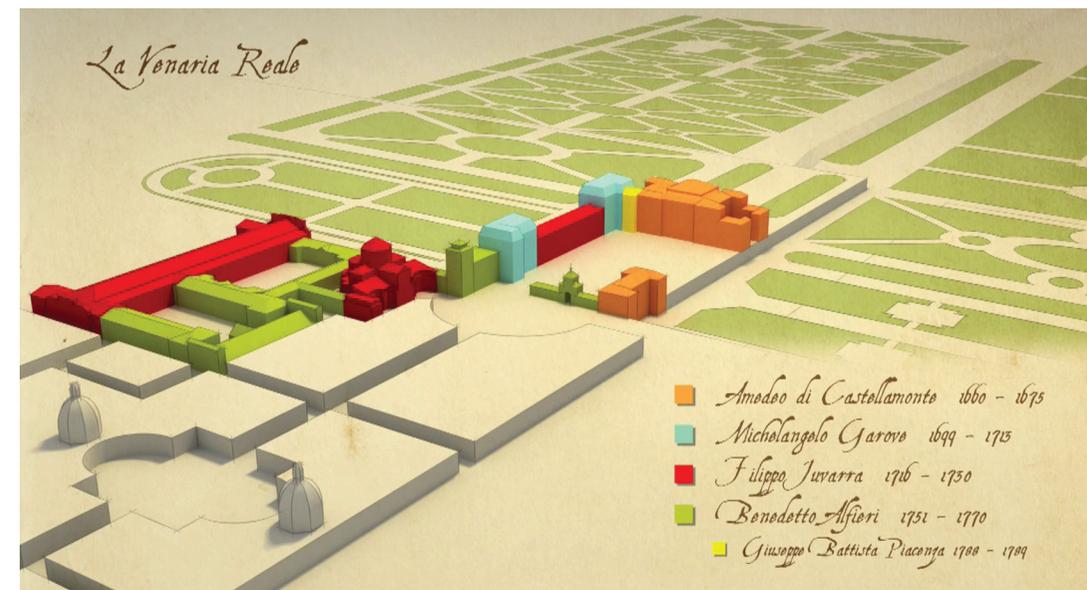
Questo viale attraversa il Borgo e prosegue nel cuore della Reggia, lungo il canale che collega la Fontana d'Ercole al Tempio di Diana. La residenza è immersa in giardini all'italiana, arricchiti da statue, fontane, scalinate spettacolari e terrazze su più livelli. La composizione architettonica si articola tra il "Parco alto", posto al livello del palazzo, e il "Parco basso", situato al livello della Peschiera.

A partire dal 1699, il figlio, il duca Vittorio Amedeo II, desideroso di conferire alla Venaria un aspetto ancora più grandioso, affida la rielaborazione del complesso all'architetto Michelangelo Garove (1648-1713). Sotto la sua direzione, i Giardini vengono completamente ridisegnati in stile francese, con ampie prospettive e un assetto ispirato alla reggia di Versailles. Nel 1716 - divenuto re in seguito alla conquista della Sicilia, sostituita poi dalla Sardegna - Vittorio Amedeo II incarica Filippo Juvarra (1678-1736) di ampliare ulteriormente la residenza. Juvarra realizza capolavori come la Galleria Grande, la Cappella Regia di Sant'Uberto, la Citroniera e la Scuderia, contribuendo a inserire la Reggia tra le più straordinarie opere del barocco europeo. Successivamente, nel 1739, Carlo Emanuele III affida all'architetto Benedetto Alfieri il compito di unificare il complesso attraverso un sistema di gallerie e ambienti di servizio, tra cui le scuderie e il maneggio coperto. La Reggia continua a essere un centro di vita di corte anche sotto i regni di Vittorio Amedeo III e Carlo Emanuele IV, fino al declino dell'Antico Regime <sup>[58]</sup>.

pagina successiva: fasi della costruzione della Reggia di Venaria

pagina 96: vista dall'alto della Reggia

pagina 97: vista dall'alto asse centrale



La Campagna d'Italia di Napoleone Bonaparte segna l'inizio dell'occupazione francese nella regione. Con la firma dell'armistizio di Cherasco del 1796, il sovrano Vittorio Amedeo III cede ufficialmente il Piemonte alla dominazione napoleonica <sup>[59]</sup>. Con l'arrivo di Napoleone all'inizio dell'Ottocento, la Reggia subisce una drastica trasformazione: i suoi giardini vengono distrutti per far posto a una piazza d'armi, mentre l'intero complesso viene convertito in caserma. Le eleganti fontane e le sculture lasciano il posto a cavalli, cannoni e moschetti. La Reggia diventa un presidio militare attivo anche in seguito alla disfatta di Napoleone del 1815 e alla ripresa del territorio dei Savoia. Dopo il ritiro delle forze armate, l'edificio cade in uno stato di degrado e viene soggetta a saccheggi. Soltanto grazie agli sforzi della comunità e della Soprintendenza per i Beni Architettonici si riesce a scongiurare la sua completa rovina <sup>[60]</sup>.

Il 18 gennaio 1997, nella Galleria Grande della Reggia, viene ufficialmente annunciata l'intenzione di avviare un intervento di recupero dell'intero complesso. Il "Progetto La Venaria Reale" si configura come uno dei più vasti e ambiziosi piani europei di restauro e valorizzazione di un patrimonio culturale e del suo contesto territoriale, distinguendosi per estensione, complessità, impatto sul territorio, utilizzo di materiali innovativi, metodologie d'intervento avanzate e ottimizzazione dei costi.

L'opera di riqualificazione interessa la Reggia, il borgo, il Castello della Mandria, i giardini e il parco. L'importanza storica della Venaria Reale, unita allo stato di degrado che ne comprometteva la fruibilità, porta allo sviluppo di un nuovo approccio metodologico al restauro. L'intervento si fonda su approfondite ricerche storico-archivistiche e su dettagliate analisi strutturali e diagnostiche, condotte attraverso oltre 5.800 prelievi e sondaggi. L'indagine scientifica consente di selezionare materiali innovativi, compatibili con le strutture originarie, assicurando un risultato che rispetta l'autenticità storica e la qualità materica del complesso.

Il restauro mira a coniugare il recupero estetico con la conoscenza storica del sito, intervenendo nel rispetto delle architetture preesistenti e preservando le peculiarità artistiche e strutturali degli edifici. La reintegrazione delle parti mancanti nelle sezioni ripetitive consente di ricostruire una visione d'insieme armoniosa, facilitando una corretta interpretazione storico-artistica del complesso.

Nel 2011, in occasione del 150° anniversario dell'Unità d'Italia, il progetto di restauro della Reggia di Venaria si conclude con successo, trasformandola in un punto di riferimento internazionale per la gestione e la valorizzazione del patrimonio culturale [61].



### 3.4. I giardini: collezione permanente

#### *Giardino delle sculture fluide di Giuseppe Penone*

Il percorso si articola in quattordici opere create tra il 2003 e il 2007 da Giuseppe Penone, uno dei protagonisti dell'arte contemporanea. Questo spazio è concepito come un ambiente sensoriale, in cui materiali differenti – come legno, marmo, acqua, bronzo, pietra e granito – accompagnano il visitatore in un fluido passaggio da una scultura all'altra. L'intento è quello di evocare e far emergere le connessioni tra la dimensione minerale, quella vegetale e quella umana.

L'intervento si colloca nel Parco basso della Venaria Reale. La particolare morfologia del luogo, insieme alla sua ricca e articolata eredità storica, ha costituito per Giuseppe Penone un fondamentale spunto creativo, guidandolo nella realizzazione di un progetto pensato in stretta armonia con l'ambiente circostante. Durante l'intervento è stato ricostruito l'antico livello del Parco basso, andato perduto nel XVIII secolo. Tra gli elementi più significativi dell'opera vi è la volontà di ridare profondità e complessità a quelle zone del giardino seicentesco un tempo caratterizzate da un intenso dialogo tra natura, arte scultorea e giochi d'acqua, oggi scomparsi ma rievocati attraverso una nuova interpretazione artistica [62].

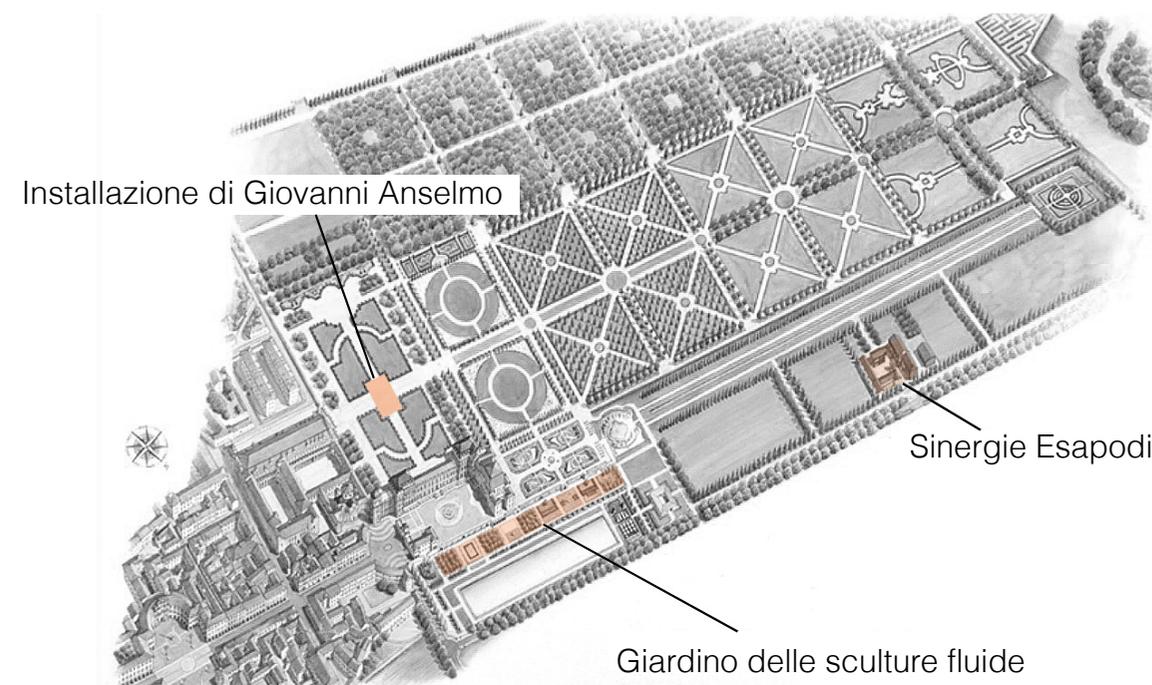
#### *Installazioni dell'artista Giovanni Anselmo*

L'opera "Dove le stelle si avvicinano di una spanna in più", realizzata da Giovanni Anselmo, autore di spicco dell'arte contemporanea, si compone di sei imponenti lastre di granito nero. Su di esse è profondamente incisa la frase che dà il nome all'installazione, evocando un innalzamento paragonabile all'altezza di una mano aperta. L'intervento invita il visitatore a salirvi sopra, offrendo simbolicamente la possibilità alle stelle – che scorrono costantemente sulla sua verticale – di "avvicinarsi" un poco di più alla terra [63].

#### *Sinergie Esapodi*

A partire da novembre 2023, la Reggia di Venaria ha ampliato la propria collezione permanente di arte contemporanea con un nuovo intervento site-specific firmato dall'artista torinese Hilario Isola.

Il progetto, intitolato Sinergie Esapodi, è iniziato con l'installazione



di due opere nel Parco Alto e si è concluso nel maggio 2024 con la realizzazione di una terza creazione, La Mantide, collocata all'interno del Potager Royal presso la Cascina Medici del Vascello. Queste installazioni, che da lontano appaiono come grandi disegni sospesi nel paesaggio, si rivelano, osservandole da vicino, come sculture realizzate con l'uso di reti antigrandine. Isola ha sapientemente trasformato questo materiale industriale, tagliandolo, sovrapponendolo e cucendolo, fino a dare forma a creature ingigantite e paesaggi eterei.

Tra le opere si distinguono l'Ape Regina e una libellula, inserite nel verde dei giardini storici della Reggia. Queste figure diventano metafore visive di un auspicato ritorno a un'agricoltura più sostenibile, promuovendo una maggiore attenzione alla biodiversità e alla varietà delle coltivazioni. Il messaggio sotteso invita a riflettere sull'urgenza di rispondere al cambiamento climatico e agli effetti dannosi della diffusione delle monoculture.

Le opere ruotano attorno al ruolo essenziale svolto da alcuni insetti esapodi nell'equilibrio naturale degli ecosistemi agricoli. Collaborando tra loro, questi organismi contribuiscono alla salute e alla resilienza dell'ambiente coltivato, rafforzandone la biodiversità. Proprio da questa sinergia nasce il titolo del progetto: Sinergie Esapodi [64].

### 3.5. Il Tempio di Diana...

Considerata la connessione simbolica tra la figura del Fauno e quella della dea Diana, l'area individuata per l'allestimento del padiglione dedicato è quella del Tempio di Diana. Tale scelta si fonda non solo sulla coerenza tematica e iconografica con la divinità, ma anche sull'opportunità di valorizzare una zona attualmente poco sfruttata dal punto di vista artistico e museale.

*...ieri*

Nel XVII secolo, il Tempio di Diana rappresentava la spettacolare conclusione della passeggiata lungo l'Allea Centrale della Reggia di Venaria. Era collocato su un'isola artificiale al centro di un lago, sopra uno scenografico scoglio di pietra. La struttura, di forma circolare e sormontata da una cupola, era circondata da canali incrociati, percorribili in barca, che ne accentuavano il fascino scenografico.

L'edificio era riccamente decorato con materiali pregiati: colonne, sculture e rivestimenti murari realizzati con conchiglie, madreperla e marmi. Al suo interno, una fontana con le statue di Diana e otto ninfe dava vita a un raffinato gioco d'acqua. Il flusso attraversava le bocche di creature mitologiche, scendeva lungo le rampe scolpite nello scoglio, infrangendosi tra le punte rocciose, creando suggestivi effetti visivi e acustici. Il progetto integrava perfettamente elementi classici, naturalistici e architettonici, con l'acqua come protagonista estetica assoluta. Con l'avvento del gusto paesaggistico del Settecento, che prediligeva una prospettiva ampia e continua, il tempio fu smantellato su progetto di Michelangelo Garove. I materiali furono riutilizzati altrove nella Reggia e della struttura rimasero solo le fondamenta, tornate visibili grazie a scavi archeologici condotti in tempi recenti. Un nuovo bacino circolare, collegato all'antico canale dell'Allea Centrale, è stato realizzato per riportare l'acqua attorno ai resti del basamento, mentre la disposizione delle piante fiorite ricalca il doppio anello delle antiche rampe monumentali [65].

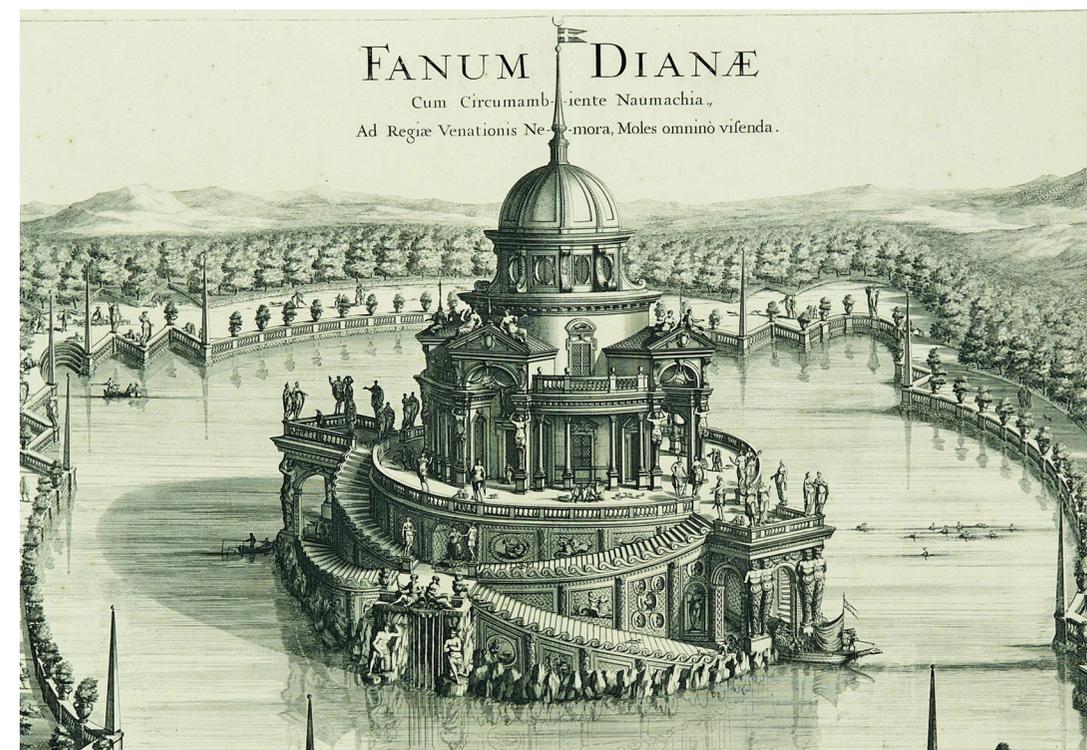
*...oggi*

Oggi, i giardini della Reggia di Venaria, pienamente maturi dopo la fase iniziale di attecchimento, esprimono in modo evidente il risultato di un accurato lavoro di recupero storico e valorizzazione paesaggistica. Il progetto dei giardini si basa su

una lettura evocativa della loro storia, mirata a reinterpretare il disegno originario attraverso l'uso della botanica e dell'arte del paesaggio.

In questo contesto, l'area in cui un tempo sorgeva il Tempio di Diana è stata trasformata in uno spazio suggestivo e poetico. Un attento intervento botanico ha introdotto una varietà di arbusti, piante perenni e graminacee, scelti per offrire fioriture stagionali, forme eleganti e un'ampia gamma cromatica. Il risultato è una sequenza dinamica di colori e forme che muta nel corso dell'anno, trasformando questo angolo appartato in una vera e propria opera viva in continuo cambiamento.

Il luogo, un tempo destinato alla contemplazione, mantiene oggi la sua vocazione originaria. Oltre a offrire un punto panoramico privilegiato sulla Reggia e sui suoi giardini, è stato arricchito con varietà botaniche rare e zone di sosta, diventando una meta di particolare interesse paesaggistico e naturalistico. Il Tempio di Diana, pur non esistendo più nella sua forma architettonica, rivive così nel dialogo tra memoria storica, natura e arte del giardino [66].



in alto: incisione del Tempio di Venere presente nella collezione della Reggia di Venaria

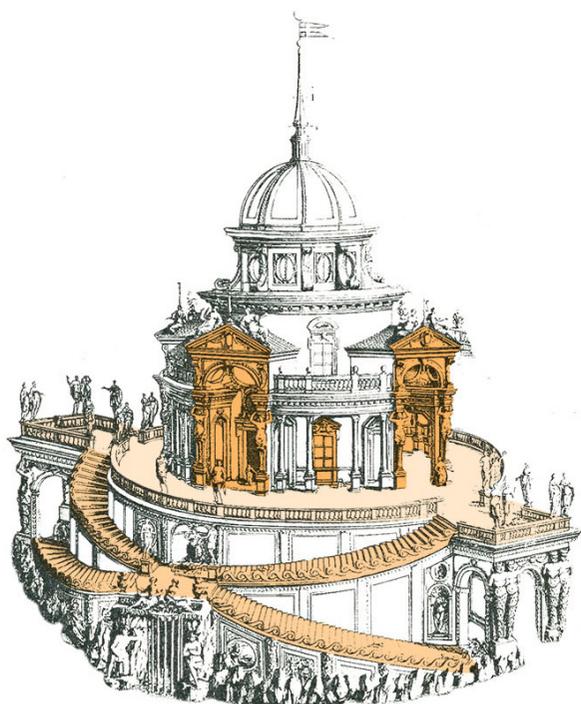
### 3.6. Concept del progetto

Il concept si basa sulla reinterpretazione contemporanea del tempio storico, demolito nel XVIII secolo, mantenendone alcuni elementi architettonici iconici: le scalinate incrociate, riproposte sotto forma di rampe per garantire l'accessibilità; la forma cilindrica; il basamento massiccio; le numerose aperture che scandiscono il perimetro.

All'interno del padiglione, per evocare la memoria delle antiche fondamenta, sono previste quattro aiuole, modellate sulla conformazione originaria delle strutture sottostanti. La vegetazione prevista è stata selezionata in modo da ottenere un'atmosfera boschiva, in relazione sia alla figura di Diana sia alla statua protagonista dell'allestimento: il Fauno Barberini.

La scelta di questa figura mitologica risponde alla volontà di creare un legame simbolico con Diana, dea dei boschi, delle creature selvatiche al suo interno.

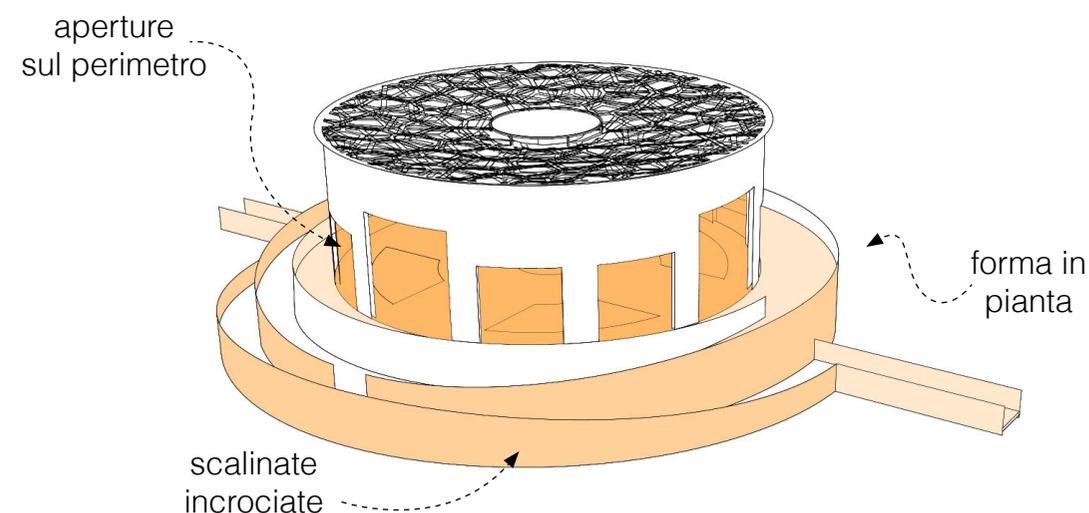
Il piedistallo che sorregge la statua è circondato da un fossato, dal quale si origina una piccola cascata che si riversa direttamente nel laghetto esistente, integrando l'elemento dell'acqua, storicamente significativo nell'assetto originario del Tempio.



Una copertura inclinata e forata al centro permette inoltre, in caso di pioggia, alla caduta naturale dell'acqua di penetrare all'interno del padiglione, circondando la statua prima di confluire nel fossato, generando un suggestivo effetto scenografico. Il tetto è costituito da una lastra di acciaio corten traforata in modo irregolare, sovrapposta a uno strato di PVC trasparente che impedisce l'ingresso dell'acqua ma consente alla luce di filtrare. Questo sistema consente di ottenere effetti luminosi dinamici, simili a quelli generati dalla luce solare che penetra tra le fronde degli alberi, contribuendo a evocare l'atmosfera boschiva che pervade l'intero padiglione.

A coronamento della struttura, un lucernario trasparente garantisce l'ingresso di una luce zenitale, capace di esaltare la figura scultorea.

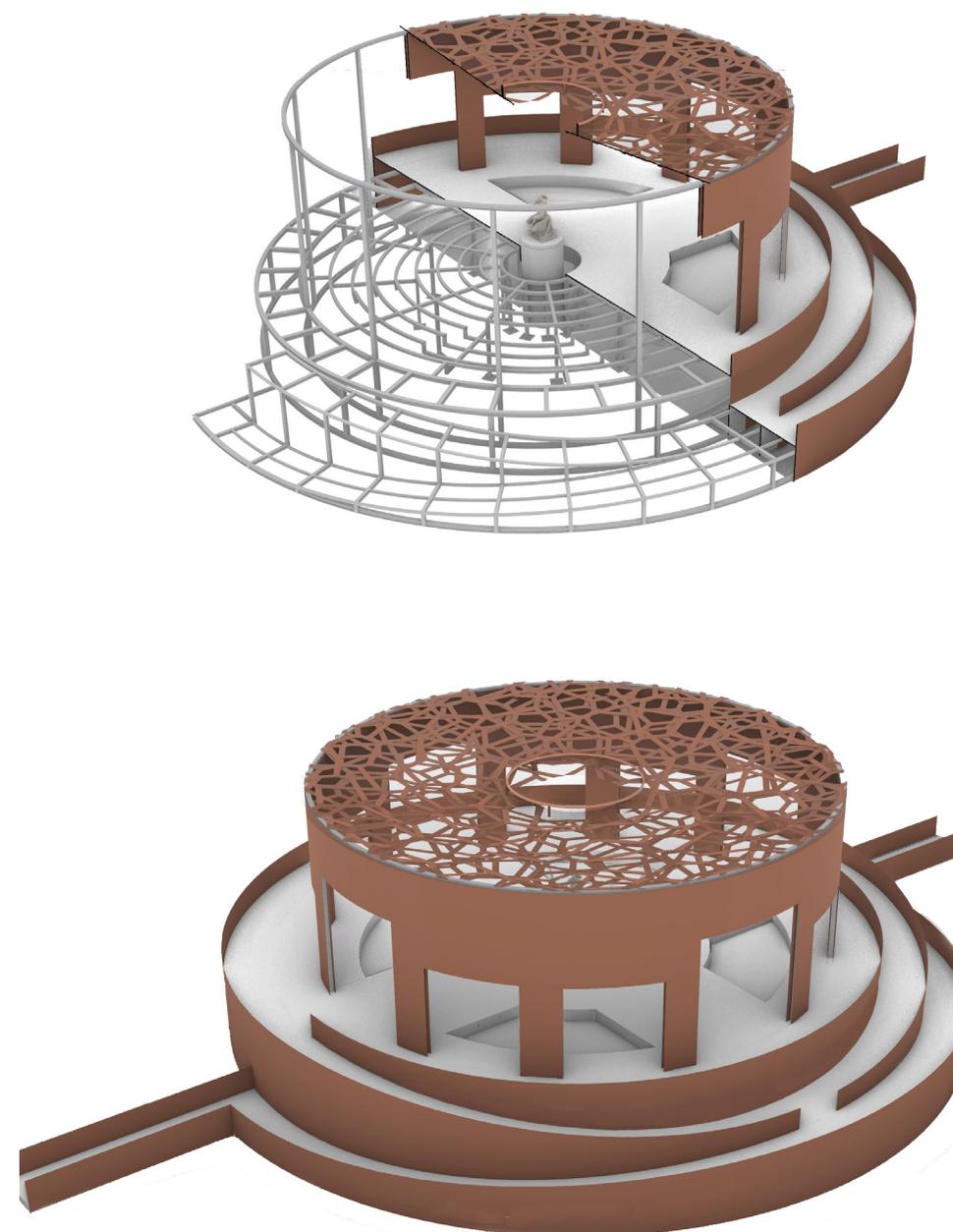
Per quanto riguarda i materiali, è previsto l'impiego dell'acciaio corten nell'involucro esterno, in combinazione con dei rivestimenti interni in legno scuro — entrambi utilizzati in precedenti interventi di restauro dei giardini — e rivestimenti in resina bianca trattata per ottenere un effetto ruvido per gli esterni. L'obiettivo è ottenere un forte contrasto cromatico tra il tono caldo del corten e il bianco, richiamando i due principali materiali della Reggia: l'intonaco bianco e il mattone.



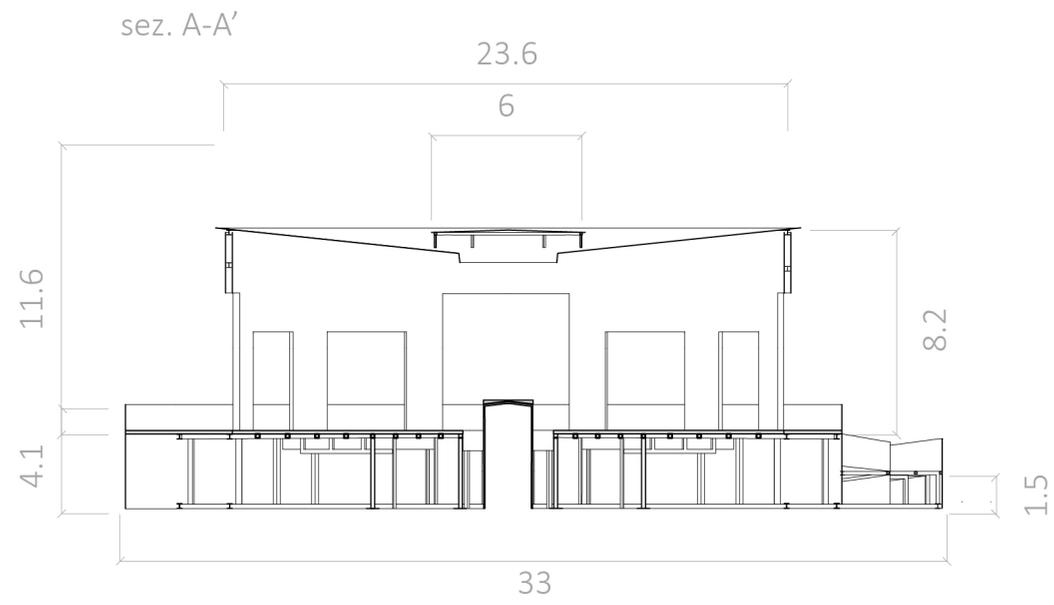
### 3.6.1. Allestimento

Il padiglione, collocato al centro di uno specchio d'acqua, si caratterizza per una pianta circolare esterna e una serie di forme concentriche al suo interno. La struttura si sviluppa a partire da un basamento massiccio, accessibile mediante due rampe incrociate che, oltre a consentire l'ingresso, stabiliscono un collegamento diretto con la terraferma. Sopra il basamento si erge il corpo principale del padiglione, al cui interno è collocata la statua. L'involucro esterno, realizzato in acciaio corten, deriva da un cilindro traforato da dodici aperture di altezze differenti, che evidenziano i quattro ingressi principali. La copertura, anch'essa in corten, è inclinata verso il centro, assumendo la forma di un imbuto che convoglia l'acqua piovana all'interno della struttura, facendo in modo che questa circonda la statua. Il coronamento del padiglione è costituito da una lastra in PVC trasparente che, oltre a proteggere la statua dalla pioggia, consente l'ingresso della luce naturale, simulando un effetto scenografico simile a uno spot luminoso. All'interno sono inoltre presenti quattro vasche destinate a ospitare essenze vegetali ispirate alla flora dei boschi, tra cui betulle, castagni e felci, contribuendo a creare un ambiente suggestivo e immersivo.

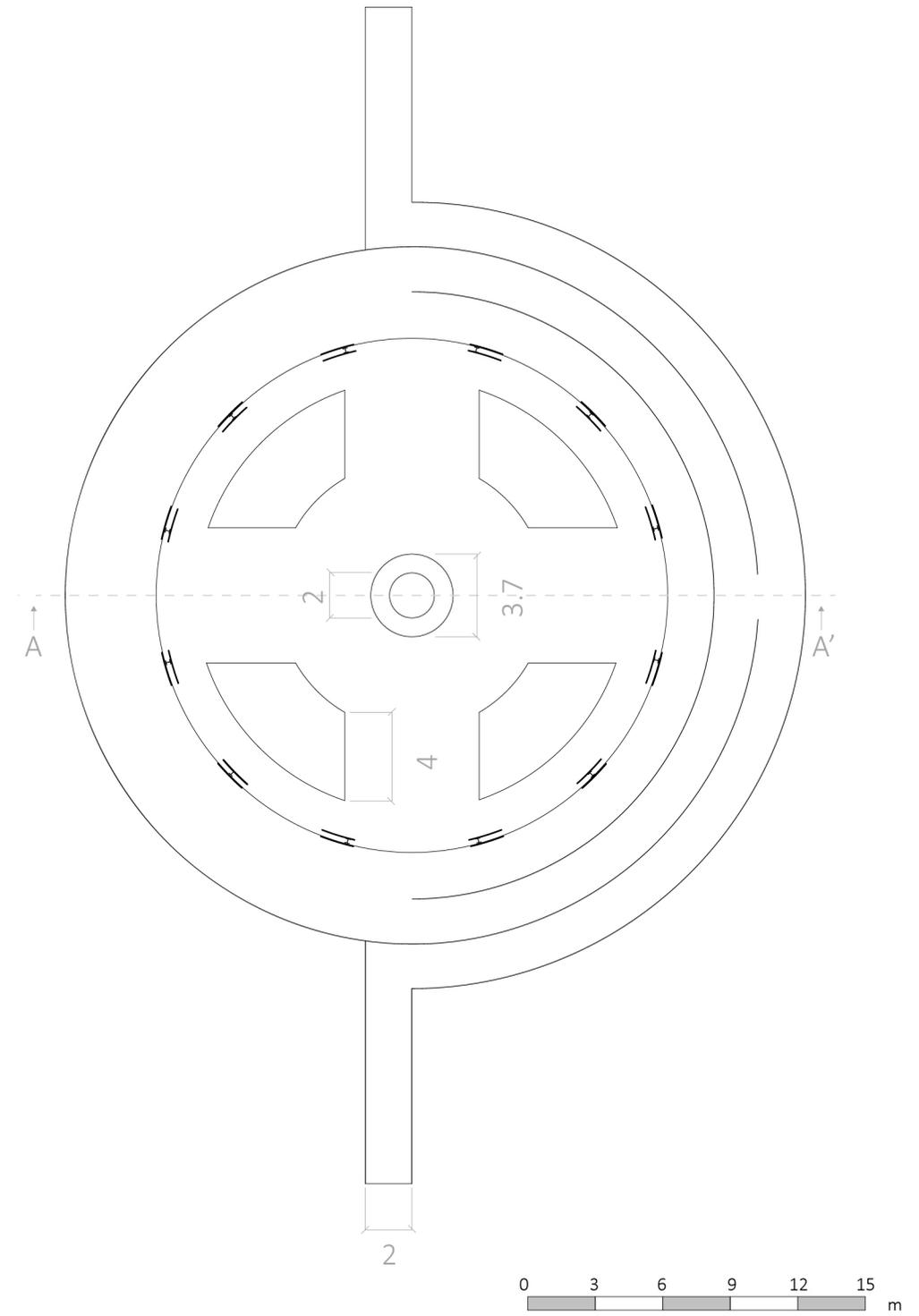
### Assonometria

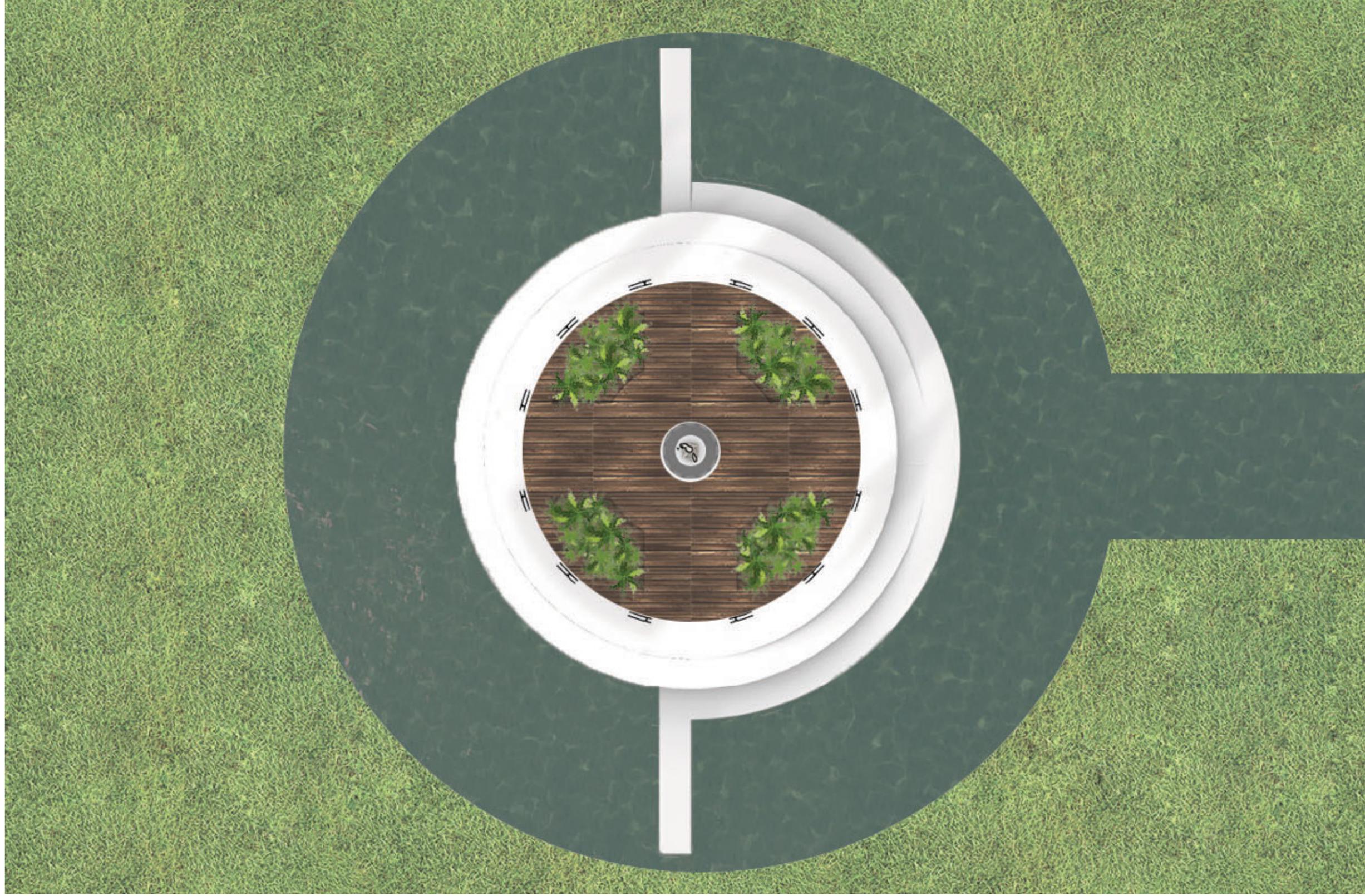


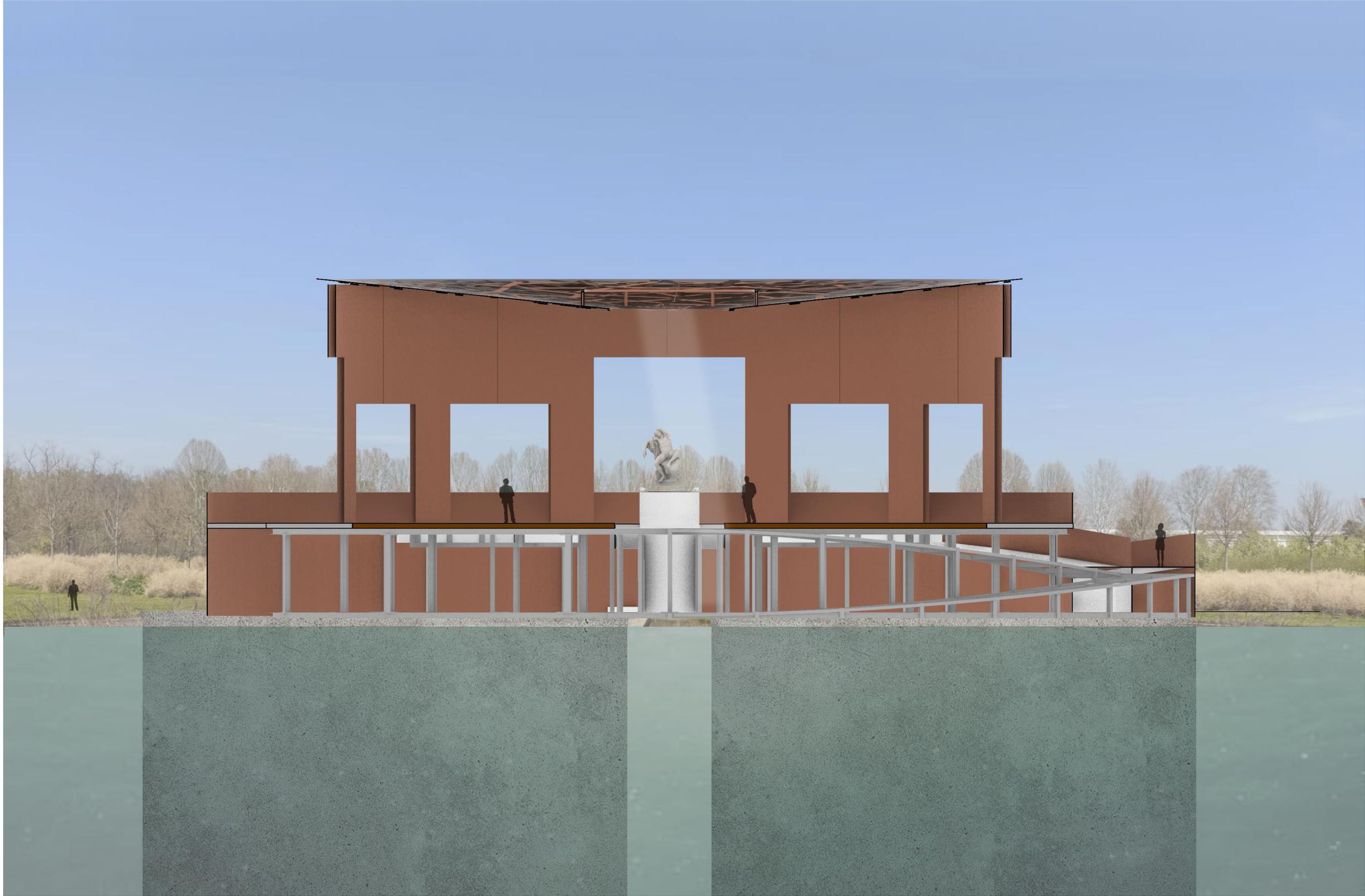
### Sezione laterale



### Vista in pianta























## L'esperienza del Piranesi Prix de Rome

### 4.1. Il Prix de Rome: origine, sviluppo e trasformazioni di una prestigiosa borsa di studio

Il Prix de Rome è una prestigiosa borsa di studio in origine istituita dallo Stato francese per sostenere giovani artisti particolarmente promettenti nei campi delle arti visive e, successivamente, della musica. Nato nel 1663 sotto il regno di Luigi XIV, il premio si configura come una ricompensa destinata a pittori, scultori e architetti che si distinguono in una rigorosa competizione a eliminazione. L'iniziativa si inserisce all'interno della politica culturale della monarchia francese e si lega all'attività dell'Académie Royale de Peinture et de Sculpture, fondata a Parigi nel 1648.

Il premio consiste nella possibilità di soggiornare per un periodo compreso tra due e quattro anni presso l'Académie de France à Rome -da qui il nome Prix de Rome-, fondata da Jean-Baptiste Colbert nel 1666 e, dal 1803, ospitata nella Villa Medici. L'obiettivo del soggiorno è quello di permettere agli artisti di approfondire lo studio dell'antichità classica e del Rinascimento italiano, ritenuti fondamentali per la formazione accademica. Anche il viaggio verso l'Italia rappresenta una tappa formativa significativa, anticipando l'esperienza culturale del Grand Tour. Durante la Rivoluzione francese, l'Accademia interrompe temporaneamente la sua attività tra il 1792 e il 1801. Sotto l'Ancien Régime, l'assegnazione del premio avviene talvolta per decisione sovrana, senza un'effettiva selezione tramite concorso. Tuttavia, con il tempo, la procedura si struttura su basi meritocratiche e il soggiorno a Roma si afferma come un passaggio imprescindibile nella carriera di molti giovani artisti francesi.

A partire dal 1903, grazie all'impegno della scultrice Hélène Bertaux, il concorso si apre anche alle donne. Lucienne Heuvelmans è la prima vincitrice nel 1911, seguita dalla



in alto: partecipanti al Prix de Rome, 1901

compositrice Lili Boulanger, che nel 1913 ottiene il premio nella categoria musicale, segnando un importante traguardo nella storia del concorso.

Nel corso del XX secolo, il Prix de Rome perde progressivamente il prestigio di cui gode nei secoli precedenti. Subisce interruzioni durante le due guerre mondiali e, nel 1968, il ministro della Cultura André Malraux ne decreta la sospensione definitiva, in un contesto segnato dalle rivolte studentesche e dal rinnovamento delle istituzioni culturali francesi.

Nel 2003, su iniziativa dell'Accademia Adrianea di Architettura e Archeologia, viene istituito il Piranesi Prix de Rome, un programma internazionale che promuove la riflessione progettuale sul rapporto tra architettura contemporanea e patrimonio archeologico. Il premio si articola in due distinti concorsi, che si svolgono in parallelo e si rivolgono a pubblici differenti.

Il primo, avviato sin dalla fondazione nel 2003, è rivolto a studenti provenienti da scuole di architettura di tutto il mondo. Ogni estate, i partecipanti si riuniscono presso il sito monumentale di Villa Adriana, a Tivoli, dove prendono parte a un workshop-concorso intensivo della durata di due settimane, nel corso del quale elaborano proposte progettuali legate al contesto

archeologico.

Il secondo concorso, introdotto successivamente nel 2010, è dedicato ai professionisti del settore – architetti, progettisti e studiosi – che si confrontano su temi simili, con l’obiettivo di esplorare modalità innovative e consapevoli di intervento sul patrimonio storico, in un dialogo tra ricerca teorica e pratica progettuale.

in basso: Villa Medici

pagina 132: zona del Canopo, Villa Adriana

pagina 134: vista del Pecile, Villa Adriana



## 4.2. Villa Adriana

Villa Adriana rappresenta uno dei più significativi esempi di architettura residenziale romana di epoca imperiale. Situata nei pressi della moderna città di Tivoli, a circa 30 chilometri da Roma, la villa fu concepita come residenza extrametropolitana dell’imperatore Publio Elio Adriano, che regnò tra il 117 e il 138 d.C. La scelta del sito non fu casuale: l’area, già nota in epoca repubblicana per la presenza di ville aristocratiche, offriva un contesto ambientale di straordinaria ricchezza, caratterizzato dalla presenza di fonti d’acqua, ampi terrazzamenti naturali e una posizione favorevole dal punto di vista climatico e paesaggistico.

L’insediamento si sviluppa su una superficie di circa 120 ettari, su un territorio collinare che degrada dolcemente verso la pianura romana. Il paesaggio è dominato da rilievi naturali e modellato da una complessa rete di canalizzazioni e sistemi idraulici, progettati per alimentare ninfei, fontane, specchi d’acqua e impianti termali, elementi centrali dell’esperienza sensoriale e architettonica della villa. L’acqua, in particolare, assume un ruolo compositivo e simbolico fondamentale, contribuendo a definire la spazialità dei padiglioni e il rapporto tra architettura e natura.

Dal punto di vista storico, Villa Adriana fu costruita tra il 118 e il 138 d.C. come alternativa al Palazzo imperiale del Palatino, troppo legato alle forme cerimoniali e istituzionali del potere. Adriano, cultore delle arti e grande viaggiatore, concepì la villa come un microcosmo che rifletteva i luoghi visitati nel corso dei suoi viaggi: molti degli edifici del complesso reinterpretano in chiave romana modelli architettonici ellenistici, orientali ed egiziani. L’intero complesso si configura come una città ideale, autosufficiente, articolata in una molteplicità di spazi pubblici e privati, collegati da percorsi coperti, ambienti ipogei e giardini organizzati secondo criteri scenografici e simbolici.

Tra gli edifici più noti si annoverano il Canopo, ispirato al santuario egizio omonimo, il Teatro Marittimo, con la sua struttura insulare circondata da un canale, la Piazza d’Oro, il Palazzo Imperiale, le grandi e piccole terme e il Pecile, porticato che si affaccia su un’ampia esedra e su uno specchio d’acqua.

Dopo la morte di Adriano, la villa fu ancora utilizzata dagli imperatori successivi, ma con il progressivo declino dell’Impero romano, il complesso subì un lento abbandono. Durante il

medioevo, le strutture furono in parte spogliate e reimpiegate come cava di materiali. Solo a partire dal Rinascimento e poi con maggiore intensità tra XVIII e XIX secolo, Villa Adriana tornò al centro dell'interesse antiquario e archeologico, diventando oggetto di campagne di scavo, studio e documentazione. Nel 1999 il sito è stato riconosciuto Patrimonio dell'Umanità UNESCO, in quanto esempio eccezionale di residenza imperiale e sintesi tra architettura, arte e paesaggio. Oggi Villa Adriana è uno dei principali complessi archeologici italiani e continua a essere oggetto di ricerca, valorizzazione e sperimentazione progettuale in ambito architettonico e museografico.

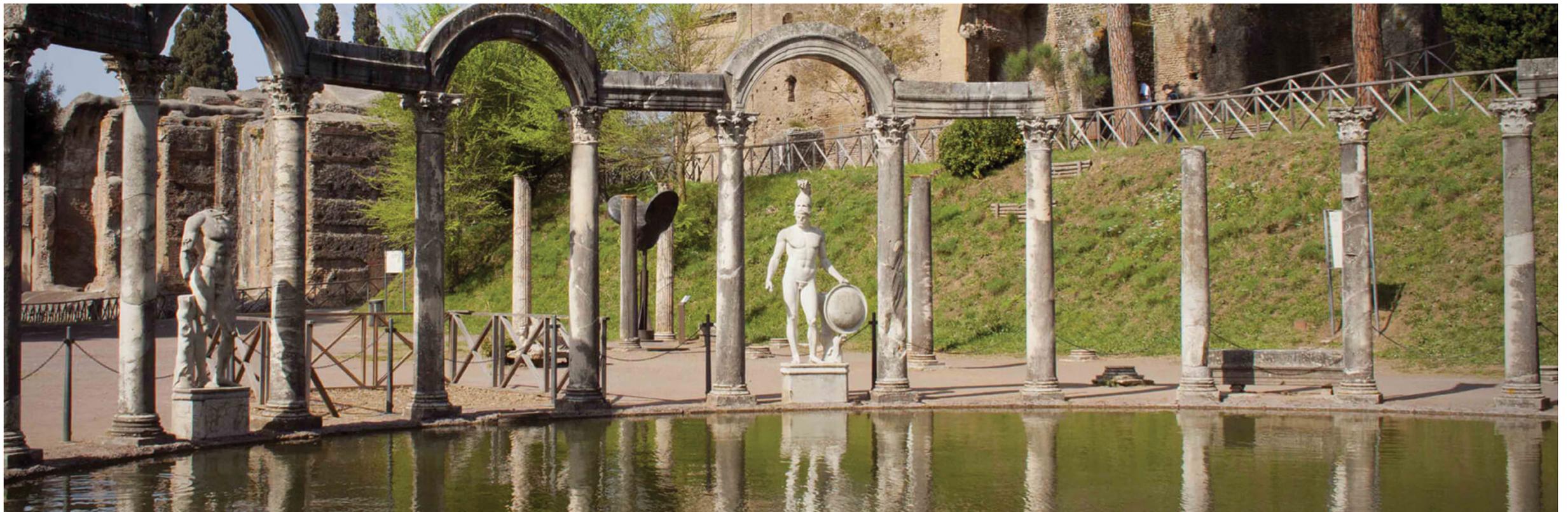
#### 4.3. Il bando di concorso

All'interno del quadro teorico e operativo della valorizzazione del patrimonio archeologico, la consultazione concorsuale del Piranesi Prix de Rome individua come campo privilegiato di sperimentazione l'area archeologica di Villa Adriana a Tivoli e la relativa Buffer Zone UNESCO.

Al centro della riflessione progettuale si colloca la relazione profonda tra tre elementi fondamentali dell'identità del sito: il paesaggio archeologico, l'architettura e l'acqua. Questi tre aspetti, intrecciati in un legame di complementarità, costituiscono la matrice generativa della Villa sin dalla sua fondazione.

Il progetto, in questo contesto, assume un duplice compito: da un lato, confrontarsi con i luoghi storicizzati della Villa, in cui l'acqua è già presente come componente strutturale e simbolica dell'architettura antica; dall'altro, intervenire sul paesaggio archeologico e naturalistico con nuovi episodi architettonici capaci di dialogare con il contesto attraverso il linguaggio dell'acqua.

L'attività progettuale è declinata attraverso tre diverse scale di



intervento, ciascuna orientata a specifici obiettivi funzionali e simbolici:

Padiglioni termali ed espositivi, ispirati alla tradizione dell'architettura termale romana, nei quali acqua e arte si fondono per dare forma a spazi di benessere e contemplazione estetica.

Interventi di sistemazione paesaggistica, localizzati all'interno e lungo il perimetro della Villa, concepiti per ricostruire la spettacolarità del rapporto tra architettura e acqua, e per enfatizzare la forza generatrice della natura nel suo rapporto con lo spazio costruito;

Installazioni museografiche denominate Stone Display, ovvero dispositivi espositivi progettati per accogliere reperti lapidei in punti strategici del sito, con l'obiettivo di unire la funzione conservativa a quella narrativa.

Queste architetture possono assumere diverse configurazioni: padiglioni espositivi o termali, spazi per performance artistiche e spettacoli dal vivo, o semplici forme autoreferenziali, pensate per esprimere un puro rapporto plastico e poetico con il contesto paesaggistico e archeologico.



#### 4.3.1. Indicazioni progettuali del Padiglione Expo-Spa: caratteristiche dimensionali e qualitative

Il Padiglione Expo-Spa deve essere caratterizzato da una superficie coperta interna massima pari a 1.000 m<sup>2</sup>. L'altezza fuori terra delle murature verticali potrà variare da un minimo di 4,00 metri fino a un massimo di 6,00 metri (escludendo lo spessore del pacchetto esterno). Nelle porzioni dotate di copertura a falde, l'altezza massima al colmo potrà raggiungere gli 8,00 metri.

Oltre agli spazi interni, è prevista la possibilità di integrare superfici esterne per un massimo di ulteriori 500 m<sup>2</sup>. Non vengono fornite indicazioni specifiche in merito alla suddivisione interna delle superfici, lasciando ai progettisti la libertà di definire la distribuzione spaziale in base alla valorizzazione delle diverse funzioni previste dal programma, da selezionare e articolare in base alle scelte progettuali.

Il volume del padiglione non dovrà presentare un profilo uniforme, ma articolato e dinamico. È richiesto che l'organismo architettonico sia capace di interagire con la luce naturale, privilegiando soluzioni volumetriche plastiche e variabili, piuttosto che configurazioni omogenee e prive di articolazione. La copertura del volume fuori terra dovrà essere articolata per il 75% con falde inclinate e lucernari, mentre solo il restante 25% potrà essere realizzato con superficie piana. Le falde inclinate non potranno presentare un'inclinazione inferiore ai 45°. Le superfici piane della copertura, ove presenti, dovranno essere prevalentemente praticabili, allestite e rifinite con materiali naturali quali legno, pietra o laterizio. È inoltre ammessa la possibilità di utilizzare l'acqua come elemento di rivestimento superficiale.

Per quanto riguarda le superfici verticali esterne, queste potranno essere vetrate fino a un massimo del 30%, favorendo aperture panoramiche. Qualora il progetto prevedesse l'impiego di superfici vetrate superiori a tale soglia, sarà necessario introdurre soluzioni tecnologiche reversibili e dinamiche, in grado di garantire l'oscuramento e il recupero di porzioni opache, in funzione delle esigenze climatiche e funzionali.

### 4.3.2. Aree di progetto

L'intero complesso di Villa Adriana rappresenta l'ambito potenziale per l'inserimento del Padiglione Expo-Spa. Tuttavia, considerate le esigenze tecniche e funzionali dell'intervento, in particolare per quanto riguarda l'infrastrutturazione impiantistica, la sua collocazione risulta possibile solo in aree in cui siano garantite determinate condizioni. Tali requisiti includono la possibilità di allacciamento alle reti idriche esistenti, un accesso indipendente dai percorsi turistici principali e la possibilità di approvvigionamento e manutenzione senza interferire con i flussi ordinari di visita.

In base a queste considerazioni, è possibile individuare alcune aree all'interno del sito archeologico che risultano particolarmente idonee ad accogliere il padiglione, in virtù della loro accessibilità, conformazione morfologica e compatibilità con la struttura esistente del sito.

Una prima ipotesi di collocazione è quella che interessa l'asse della Valle del Canopo, uno dei principali riferimenti spaziali e visuali del complesso. Su entrambi i lati di questo asse si trovano due aree particolarmente adatte ad ospitare il padiglione. La prima si estende dalla zona dell'Antiquarium (oggi noto come Mouseia) fino al rilievo tufaceo che domina la Valle delle Cento Camerelle e fronteggia l'Antinoeion. Si tratta di un'area inizialmente segnata dalla presenza di un lungo edificio antico adiacente al bacino del Canopo, cui segue, superato il Grande Vestibolo, una porzione pianeggiante e priva di alberature che offre ampie vedute sul Pecile, sulla Palazzina Triboletti e sull'antico accesso basolato della Villa.

La seconda area ipotizzata coincide con il sedime dell'ex campeggio, oggi noto come Giardino delle Esperidi. Si tratta di un'ampia area a prato, in cui si inseriscono architetture isolate di ispirazione esoterica – come il Plutonium, gli Inferi e la Rotonda del Parco – e che è delimitata a ovest dall'edificio dell'Accademia (proprietà Bulgarini), a sud e a est dalla Strada di Palazzo e, ancora a est, dalla Valle di Tempe.

Una terza opzione riguarda la spianata del Pecile, attualmente sede dei servizi al pubblico, e la radura adiacente nel giardino della Palazzina Triboletti. Questa localizzazione si distingue



in alto: vista aerea di Villa Adriana

per la sua posizione appartata rispetto ai principali flussi turistici, offrendo una condizione di maggiore riservatezza e beneficiando di un duplice accesso: dalla spianata del Pecile e dalla Strada di Roccabruna, che collega l'area d'ingresso con il livello della basis villae.

Infine, una quarta ipotesi propone l'inserimento del padiglione nella zona della basis villae, nei pressi del complesso che comprende il Teatro Greco, le Palestre e l'area del Tempio di Venere Cnidia. Questo sistema di architetture, ciascuna con autonomia formale, si sviluppa sull'area pianeggiante nota come Pantanello, caratterizzata dalla presenza di una falda acquifera situata a soli due metri di profondità, elemento che potrebbe offrire interessanti potenzialità progettuali legate all'elemento acqua.

## Terme di Vals Peter Zumthor

Committente  
**Comunità di Vals**

Collaboratori  
**Marc Loeliger, Rainer Weitschies, Thomas Durisch**

Concorso e progetto  
**1986**

Realizzazione  
**1992-96**

Le Terme di Vals, progettate da Peter Zumthor tra il 1992 e il 1996, rappresentano un esempio paradigmatico di come l'architettura contemporanea possa fondarsi su un'intensa relazione con il paesaggio naturale e sul recupero di una dimensione materica e sensoriale dello spazio. L'edificio non si pone come un oggetto nel paesaggio, ma come una forma scavata nel territorio, in parte ipogea, che cerca di apparire come presenza arcaica, quasi geologica, integrata alla morfologia montana di Vals.

La parziale interratura del complesso non è una semplice scelta funzionale o paesaggistica, ma diviene principio generatore del progetto: l'architettura è pensata come emersione della terra, più che costruzione sopra di essa. Inserendosi nel pendio della valle, l'edificio rinuncia a ogni gesto di monumentalità, privilegiando la mimesi e la discrezione. Questo approccio consente non solo di non ostacolare la visuale panoramica degli ospiti dell'albergo, ma anche di costruire un'esperienza spaziale introversa e protettiva, simile a quella che si potrebbe vivere entrando in una cava, una cripta o una grotta.

L'uso della quarzite di Vals, pietra locale dalle venature grigio-argentee, rafforza l'impressione che l'edificio sia parte integrante della montagna. Le pareti, i pavimenti e le vasche sono rivestiti



con lo stesso materiale, generando una continuità tattile e visiva che restituisce allo spazio una qualità tellurica. L'interno, articolato in quindici volumi monolitici, è scandito da percorsi, soglie e vasche che definiscono un paesaggio costruito, dove l'orientamento si affida non solo alla geometria ma soprattutto alla luce.

In un contesto parzialmente sotterraneo, la luce naturale acquista un valore architettonico fondamentale. Poiché la copertura dell'edificio è frammentata dai giunti tra i volumi, queste fessure lineari di pochi centimetri permettono l'ingresso di sottili lame di luce zenitale, che penetrano negli spazi come elementi poetici e orientanti. La luce non è distribuita in modo omogeneo, ma appare come evento improvviso, talvolta drammatico, che evidenzia i materiali, e accompagna l'esperienza termale.

Questa strategia luminosa contribuisce a rafforzare il carattere introspettivo dell'architettura: l'illuminazione dall'alto non svela l'esterno, ma accentua la percezione del dentro, della profondità e dell'intimità dello spazio. Essa agisce come elemento compositivo e spirituale, rivelando le texture della pietra, animando l'acqua e amplificando l'immaginario sotterraneo evocato dalla struttura.

[pagina precedente](#)

in alto: piscina esterna delle Terme di Vals

in basso: dettaglio della parziale ipogeità delle terme

[pagina successiva](#): dettaglio fascio luminoso all'interno delle terme



## Tomba Brion Carlo Scarpa

Committente  
**Onorina Brion Tommasin**

Progetto  
**1969**

Realizzazione  
**1969-78**

Il padiglione della meditazione nella Tomba Brion, progettata da Carlo Scarpa tra il 1969 e il 1978 a San Vito d'Altivole (Treviso), è uno degli elementi più evocativi dell'intero complesso funerario. Questo spazio è concepito come un luogo di raccoglimento e contemplazione, isolato dal resto del memoriale per favorire un'esperienza intima e riflessiva. Il padiglione si presenta come un parallelepipedo sospeso sull'acqua, privo della parte inferiore, e sostenuto da esili montanti che conferiscono un senso di leggerezza e sospensione. Questa struttura è raggiungibile attraverso una porta che si immerge nell'acqua, azionata da un sistema di cavi e pulegge nascosto alla vista, sottolineando l'idea di separazione e transizione verso uno spazio di meditazione. All'interno, il padiglione ospita due panche che invitano il visitatore a sedersi e contemplare le tombe dei coniugi Brion. La disposizione delle pareti e delle aperture è studiata in modo tale che la visuale completa si ottenga solo da seduti, incoraggiando una pausa e una riflessione profonda. L'architettura del padiglione riflette l'influenza dei giardini giapponesi e della filosofia Zen, elementi cari a Scarpa. L'uso dell'acqua, dei materiali naturali e delle

forme geometriche essenziali crea un ambiente che favorisce la meditazione e il distacco dal mondo esterno. Il percorso che conduce al padiglione è caratterizzato da elementi architettonici che stimolano i sensi e la percezione del visitatore. Scarpa utilizza materiali come il cemento armato, il legno e il vetro in modo da creare contrasti tattili e visivi, arricchendo l'esperienza meditativa.

in alto: padiglione della meditazione, Tomba Brion

in basso: interni padiglione della meditazione, Tomba Brion



#### 4.4. Il nostro progetto

Tra le aree individuate per l'installazione del padiglione termale, è stata selezionata quella compresa tra la spianata del Pecile e la radura del giardino adiacente alla Palazzina Triboletti. La scelta è motivata dalla posizione strategica del sito, che consente una visuale particolarmente suggestiva sul complesso archeologico, grazie alla prossimità con il Muro delle Cento Camerelle e alla possibilità di prevedere un accesso indipendente rispetto al consueto percorso turistico della Villa.

Durante i sopralluoghi condotti sul sito, particolare attenzione è stata riservata alla morfologia del terreno, caratterizzata da notevoli variazioni altimetriche, che contribuiscono in maniera significativa alla percezione spaziale e paesaggistica dell'area. L'intervento progettuale si confronta dunque con il tema del movimento del suolo, valorizzando le visuali verso le Cento Camerelle e interpretando le variazioni morfologiche del terreno come occasione compositiva.

La proposta consiste nella ridefinizione del profilo orografico attraverso l'inserimento di un elemento controterra, concepito con un andamento modulare che riprende ritmicamente le proporzioni delle Cento Camerelle. Su questo basamento si innestano cinque padiglioni, ciascuno articolato secondo relazioni spaziali e volumetriche distinte.

Dal punto di vista costruttivo, la modellazione del terreno non avviene tramite scavo, ma attraverso l'apporto di terreno di riporto, in modo da garantire un'integrazione non invasiva con il contesto. L'organizzazione degli spazi interni si basa su un'articolazione differenziata, che varia da padiglione a padiglione: si alternano ambienti definiti da pareti lineari a volumi più raccolti, ottenuti mediante l'inserimento di nicchie, con particolare attenzione al controllo della luce naturale, al tema dell'acqua e al contrasto tra superfici interne ed esterne. Il basamento, concepito in travertino, assume un ruolo fondamentale nella relazione con la storia del territorio, integrandosi visivamente con la vegetazione circostante. I padiglioni, invece, si distinguono grazie al rivestimento in listelli di legno, montati su una struttura metallica che sostiene tanto le superfici interne quanto quelle esterne.

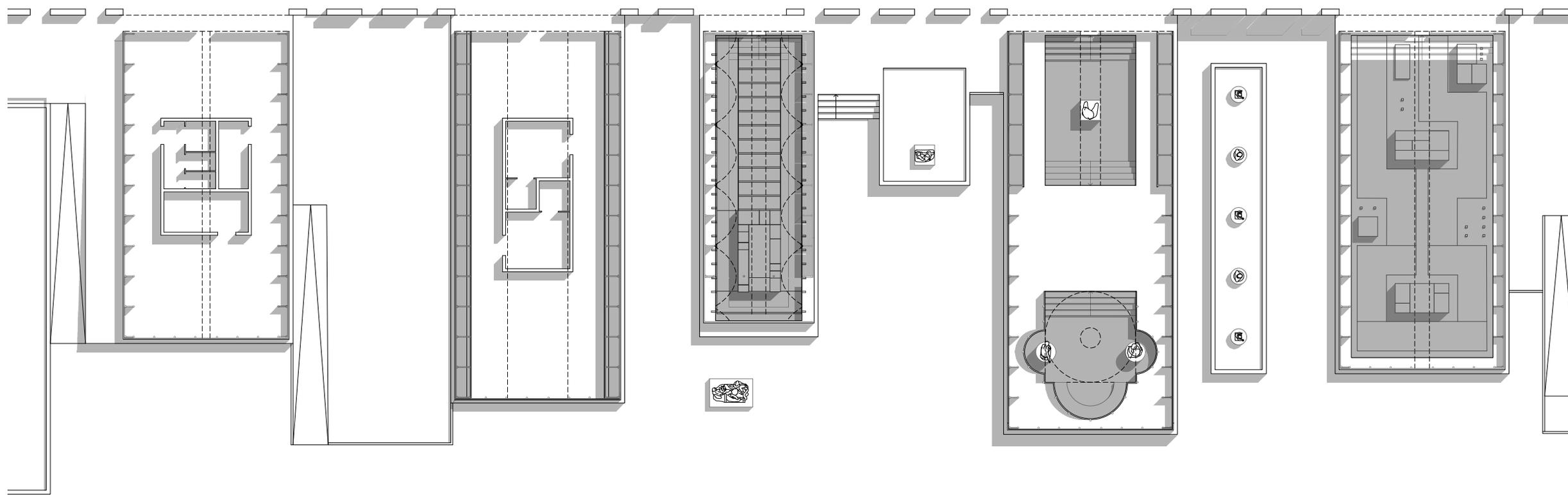
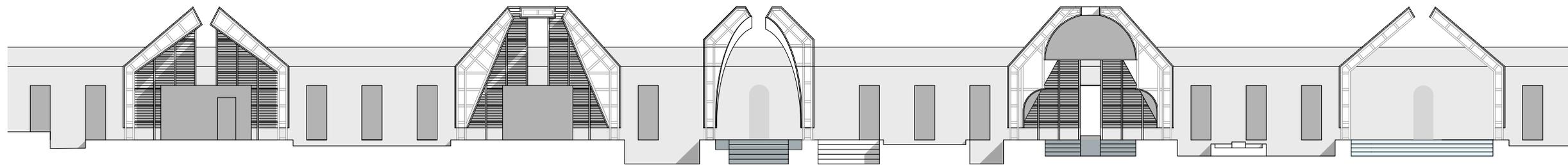
Un ulteriore elemento di progetto è rappresentato dal rapporto tra spazio museografico e contesto paesaggistico: a tal fine, sono previste installazioni scultoree dentro e fuori i padiglioni.

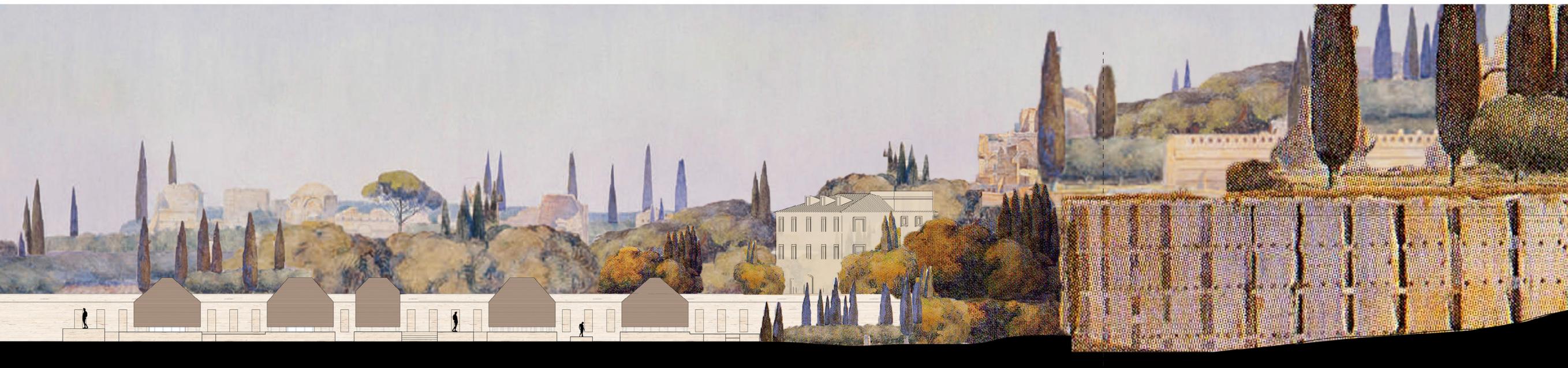
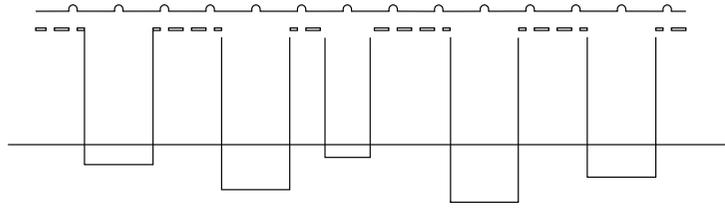
in alto: individuamento dell'area di progetto

in basso: vista dall'alto dei Padiglioni Expo-Spa

pagina successiva: sezione e vista in pianta dei Padiglioni Expo-Spa









#### 4.4.1. Allestimento

Due dei cinque padiglioni, originariamente concepiti come vasche termali, sono stati riconvertiti in spazi espositivi destinati ad accogliere reperti archeologici provenienti dal sito di Villa Adriana, insieme ad alcune riproduzioni di celebri sculture antiche. L'intervento trae ispirazione dal linguaggio formale del Louvre di Abu Dhabi — in particolare dalla composizione geometrica sospesa e dai volumi bianchi e astratti che sembrano emergere dalla superficie dell'acqua — per definire un ambiente museale contemporaneo capace di dialogare armoniosamente con la memoria storica del luogo.

Il primo allestimento si articola lungo una passerella in metallo bianco opaco che attraversa il bacino idrico, mantenuto e valorizzato come elemento fondante dell'esperienza espositiva. La passerella si innalza progressivamente attraverso leggere rampe, fino a culminare in corrispondenza dell'elemento centrale: una riproduzione della statua del Laocoonte, collocata su un basamento rialzato e circondata da un anello d'acqua che ne amplifica la solennità. La statua diventa così il punto di fuga visivo dell'intero percorso, verso cui ogni direttrice spaziale conduce.

Lungo l'itinerario si incontrano numerosi espositori, concepiti come parallelepipedi bianchi dai bordi netti, che emergono dall'acqua come piccole isole. Le forme, ispirate alle geometrie dell'architettura di riferimento, sono anch'esse realizzate in metallo opaco e distribuite con cura per costruire un ritmo visivo equilibrato. Le proporzioni, le altezze e le distanze dalla passerella sono calibrate per favorire una fruizione fluida e contemplativa, scandita da pause visive e prospettive differenti. L'acqua, elemento centrale della scenografia e della memoria del luogo, riflette la luce naturale proveniente da un'apertura zenitale nella copertura, proiettando giochi di luce sulle superfici espositive e amplificando l'atmosfera sospesa dell'ambiente. L'allestimento invita il visitatore a soffermarsi, a osservare da punti di vista molteplici, lasciandosi guidare dai riflessi, dalle trasparenze e dalla matericità delle forme emergenti.

In continuità concettuale con il primo padiglione, un secondo allestimento sviluppa la medesima suggestione formale ispirata al Louvre di Abu Dhabi, reinterpretandola attraverso un linguaggio più assiale e monumentale. Al centro dello spazio,

immersa anch'essa in un bacino d'acqua, si erge una grande struttura attraversabile a forma di parallelepipedo, che assume una doppia funzione: architettonica e museale. Questo volume centrale è suddiviso visivamente in blocchi geometrici distinti, alcuni realizzati in metallo bianco opaco, altri in vetro trasparente. All'interno di questi ultimi trovano posto i reperti archeologici, sospesi in una dimensione rarefatta e luminosa. Il contrasto tra la trasparenza dei volumi espositivi e l'opacità delle superfici cieche evoca la tensione tra permanenza e fragilità, restituendo un'immagine poetica della storia.

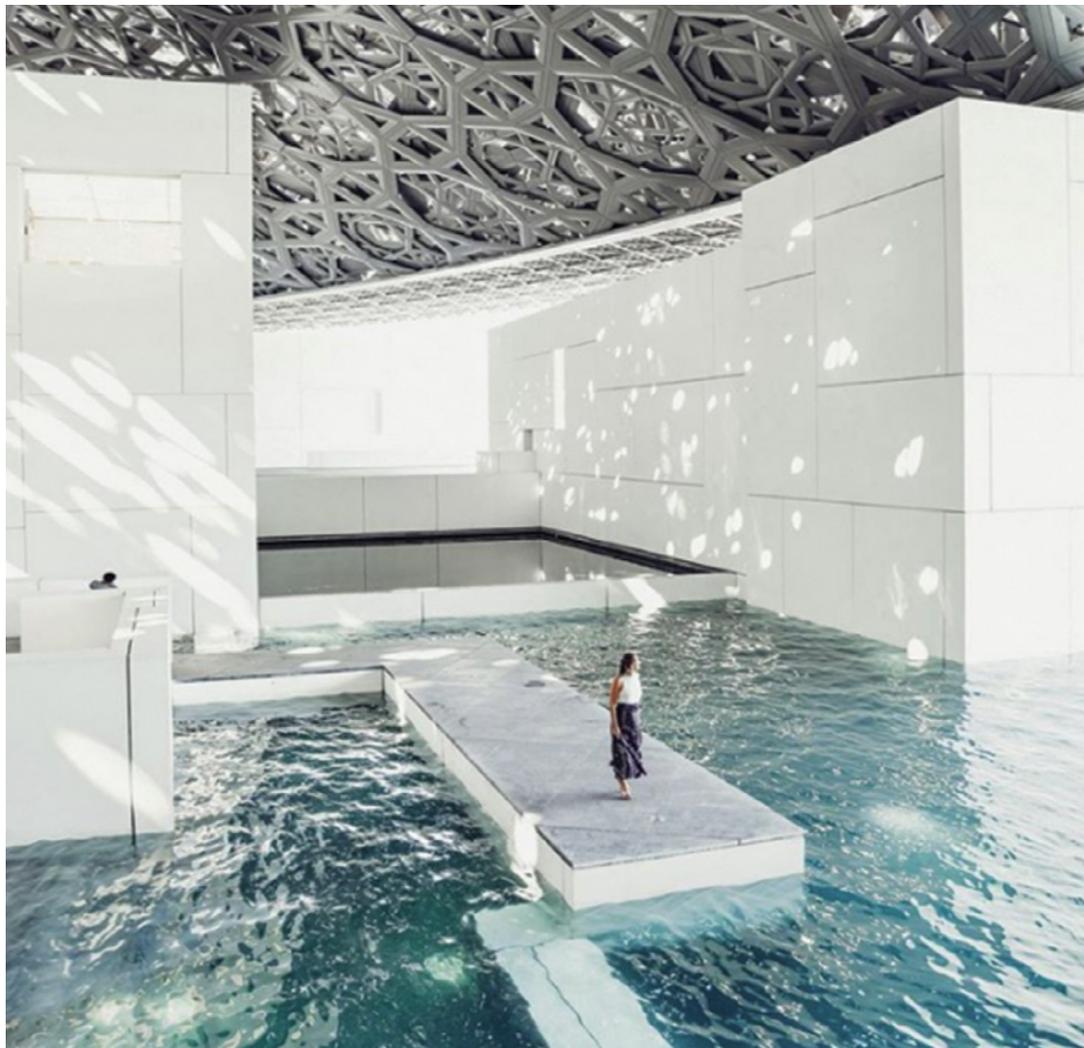
Per accedere alla struttura centrale, il visitatore può scegliere tra due rampe laterali simmetriche, in metallo bianco, che conducono alla quota più alta, oppure attraversare lo spazio mediante una passerella trasparente che taglia longitudinalmente il volume. Quest'ultima è realizzata interamente in vetro per consentire la visione del fondo della vasca, rivestito con un mosaico ispirato ai pavimenti musivi delle piscine termali romane, ricostruito in chiave evocativa. Il camminamento sopra la superficie vetrata crea un dialogo visivo e simbolico tra il passato e il presente, tra

in basso: Louvre di Abu Dhabi

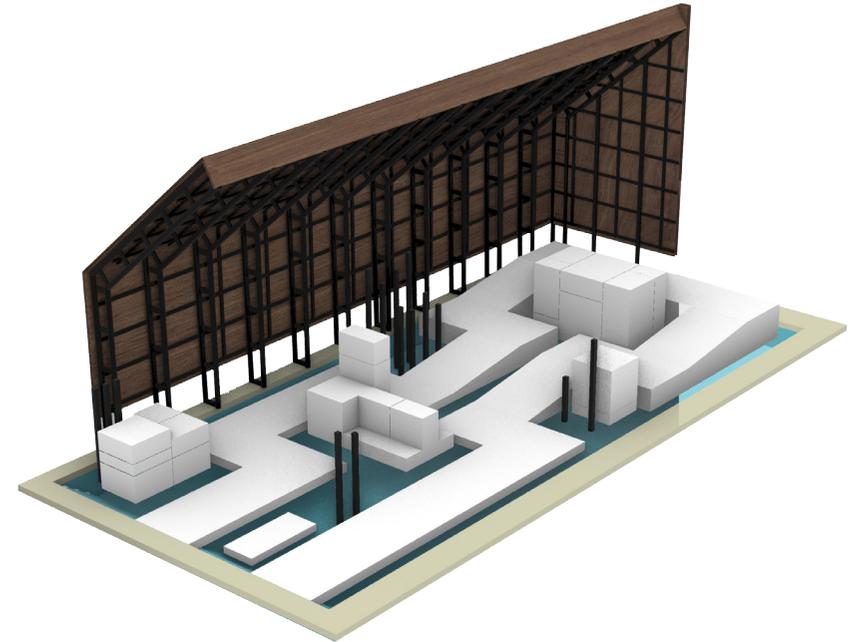


ciò che è esposto e ciò che è custodito nel silenzio dell'acqua.

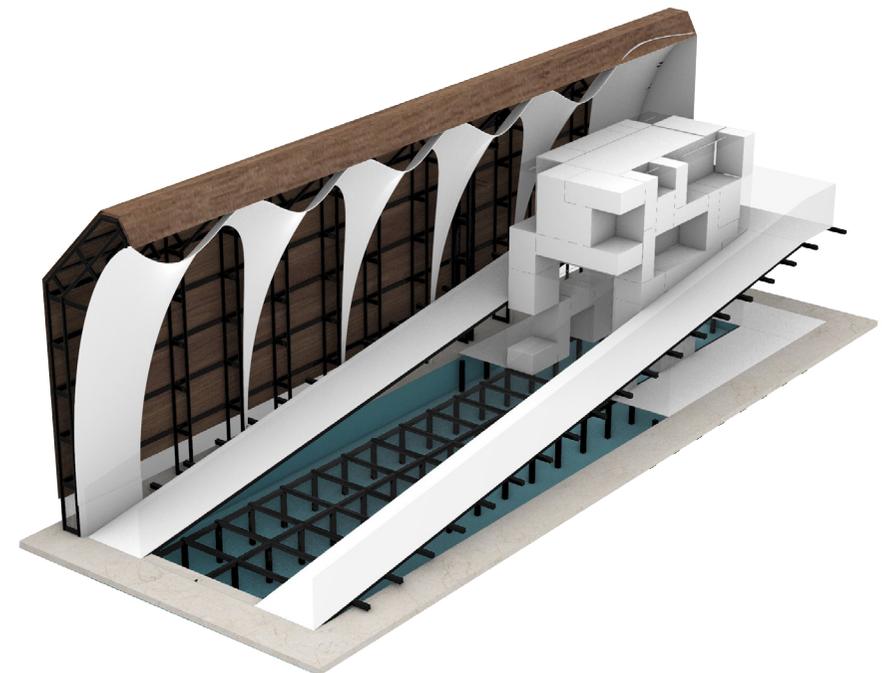
in basso: interni Louvre di Abu-Dhabi



## Primo allestimento



## Secondo allestimento



Primo allestimento



Primo allestimento  
highlight



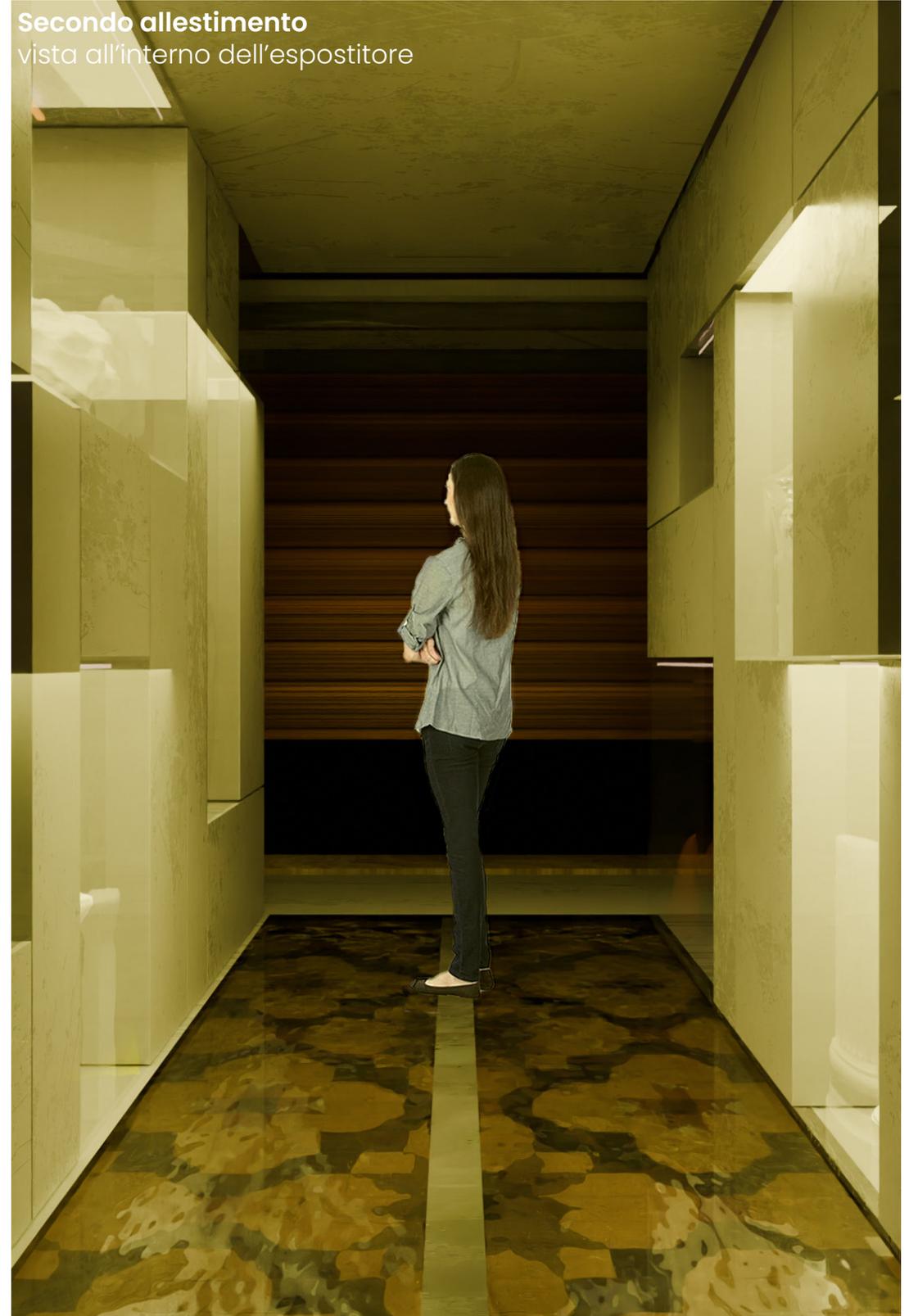
Secondo allestimento



Secondo allestimento  
vista dalla rampa



Secondo allestimento  
vista all'interno dell'espositore



**Secondo allestimento**  
vista dal livello inferiore



All'interno del complesso architettonico di Villa Adriana, le pavimentazioni svolgono un ruolo fondamentale non solo dal punto di vista estetico e funzionale, ma anche simbolico e sociale. In particolare, gli ambienti termali – articolati nei due distinti complessi delle Grandi e delle Piccole Terme – offrono un'interessante occasione per analizzare la relazione tra tecnica decorativa, qualità dei materiali e rango degli utenti.

Due principali tecniche pavimentali emergono con evidenza: il mosaico e l'opus sectile. Entrambe rappresentano l'eccellenza dell'arte musiva romana, ma sono associate a spazi con funzioni e significati molto differenti.

Nelle Grandi Terme, destinate con ogni probabilità al personale di servizio e agli schiavi della villa, i pavimenti sono realizzati in mosaico bianco, spesso bordato da fasce nere semplici e lineari. Questa scelta, apparentemente modesta, è perfettamente coerente con la funzione pratica degli ambienti. La tecnica del mosaico prevede la disposizione regolare di tessere di piccole dimensioni (cubetti di pietra calcarea o marmo, noti come tesserae), fissate su un letto di malta composto da diversi strati sovrapposti. I motivi geometrici essenziali non richiedono particolari competenze artistiche, rendendo la produzione rapida e poco costosa.

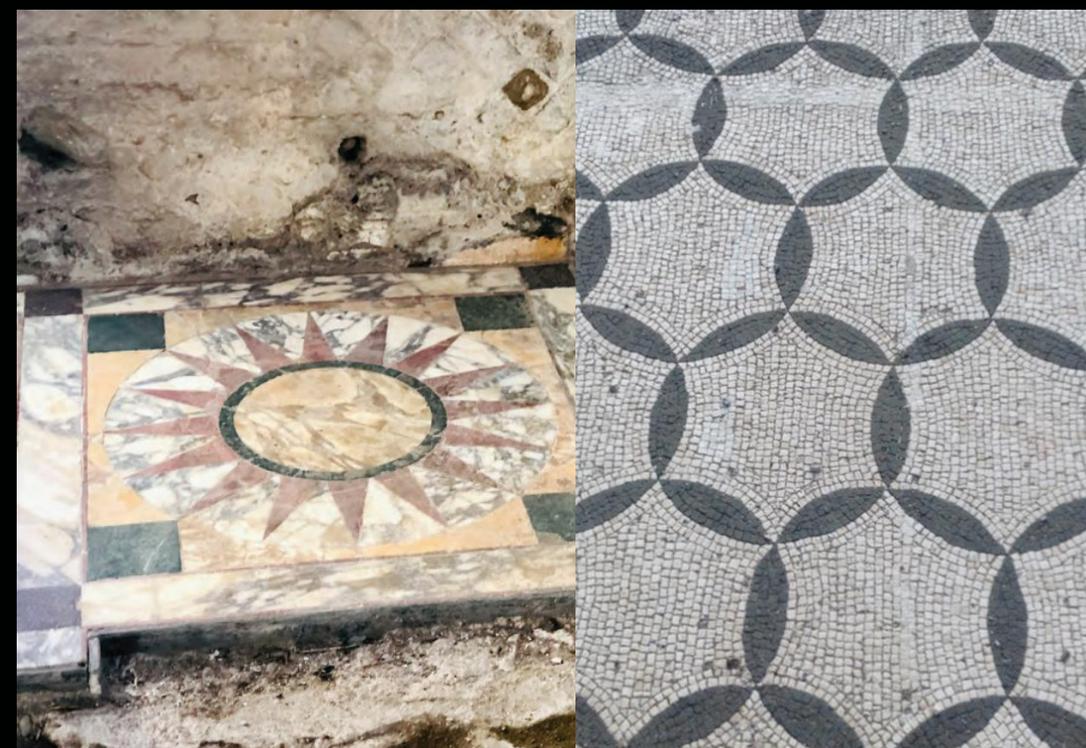
Questa semplicità, unita a una planimetria essenziale e alla presenza di latrine multiple, evidenzia la natura collettiva e funzionale del complesso, smentendo le ipotesi passate che attribuivano le Grandi Terme agli uomini sulla base di presunte distinzioni di genere. In realtà, la separazione non era tra uomini e donne, ma tra classi sociali: la semplicità dei mosaici riflette infatti la condizione subordinata degli utenti.

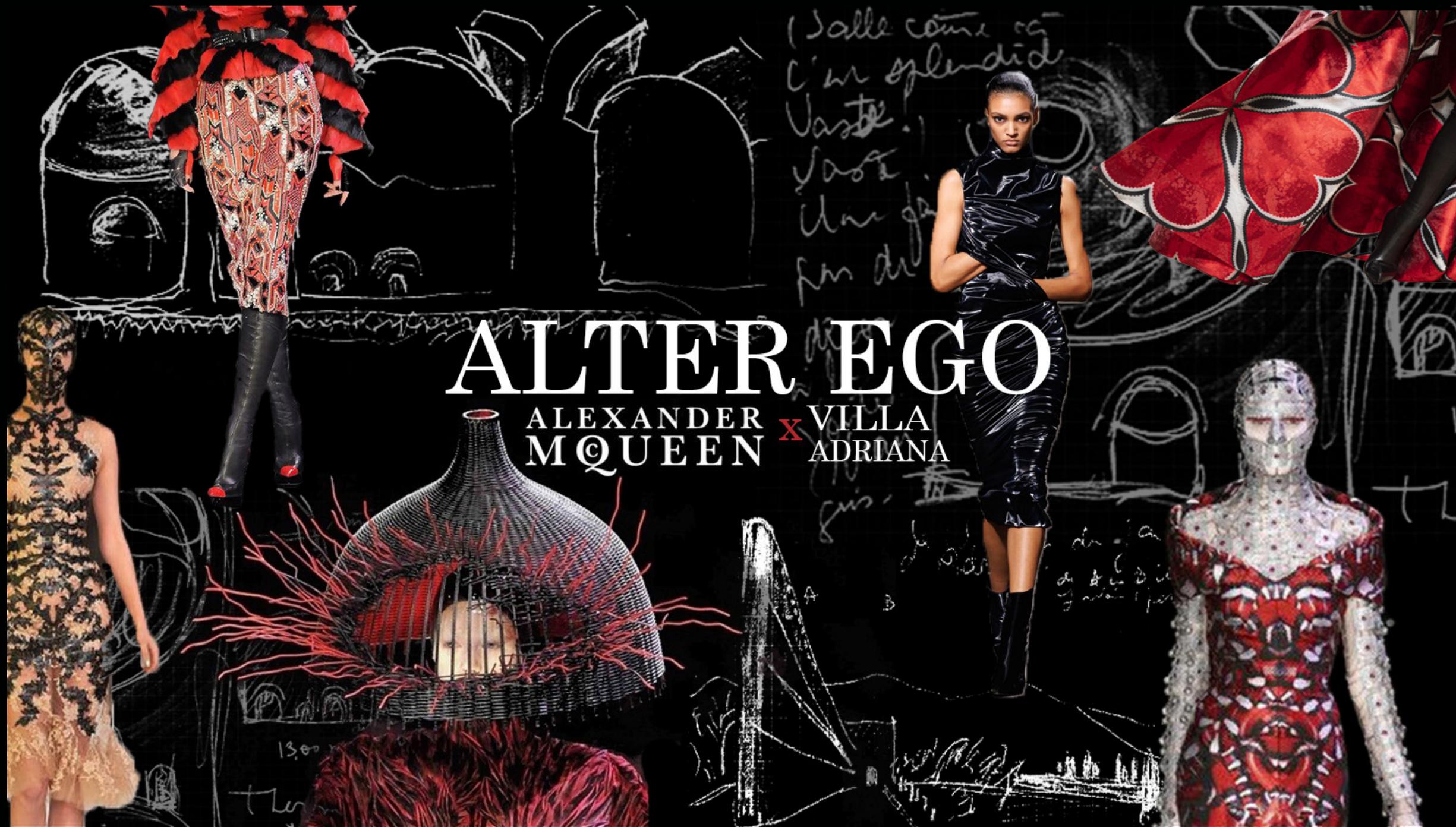
Decisamente diverso è il caso delle Piccole Terme, riservate all'imperatore e al suo seguito. Qui la pavimentazione raggiunge livelli di straordinaria raffinatezza, grazie all'impiego dell'opus sectile, una tecnica decorativa che prevede il taglio e la composizione di lastre marmoree policrome in motivi geometrici o figurativi. A differenza del mosaico, l'opus sectile

non è composto da piccole tessere, ma da forme tagliate su misura, spesso con strumenti metallici e ad acqua abrasiva, e assemblate con estrema precisione.

Il pavimento delle Piccole Terme è dominato da marmi pregiati, tra cui spicca il porfido rosso, un materiale rarissimo e di forte valore simbolico, associato al potere imperiale. Il colore rosso, richiamato anche negli affreschi murali, evoca la porpora delle vesti imperiali e rafforza l'identità privata e prestigiosa dell'ambiente. Le pareti rivestite in marmo, l'unica latrina a uso singolo e la complessità architettonica dell'edificio confermano il suo carattere elitario, in contrasto netto con la semplicità spartana delle Grandi Terme.

a sinistra: pavimenti realizzati con tecnica opus sectile  
a destra: pavimenti in mosaico policromo





# ALTER EGO

ALEXANDER MQUEEN x VILLA ADRIANA

#### 4.5. Fashion and Heritage

Negli ultimi anni, si è affermata una modalità innovativa di valorizzazione del patrimonio culturale e archeologico, che vede la collaborazione attiva tra istituzioni e case di moda. Queste ultime non si limitano a sponsorizzare eventi, ma si fanno promotrici di veri e propri interventi di mecenatismo contemporaneo, contribuendo in maniera significativa al restauro e alla riqualificazione di siti storici. Tale sinergia consente di rafforzare l'identità culturale del territorio e, al contempo, offre ai brand l'opportunità di legare la propria immagine a luoghi iconici del patrimonio nazionale, creando un legame tra eccellenza creativa e valore storico.

Il progetto sviluppato si ispira a esempi recenti in cui il paesaggio – sia esso naturale che architettonico – viene concepito non solo come sfondo, ma come elemento centrale nella costruzione della narrazione visiva di una sfilata. Un riferimento emblematico è rappresentato dagli eventi curati dalla maison francese Jacquemus, che si distinguono per l'uso di ambientazioni fortemente evocative, capaci di trasformare ogni collezione in un'esperienza immersiva. Dal 2009, il



fondatore Simon Porte Jacquemus ha elaborato un linguaggio estetico basato su scenografie dal forte impatto emozionale, spesso ispirate ai paesaggi mediterranei e ai ricordi personali dell'infanzia, dando vita a un racconto visivo che fonde moda, territorio e memoria affettiva. Queste sfilate, spesso ambientate in contesti paesaggistici o monumentali di grande suggestione, dimostrano come la moda possa dialogare in modo efficace con lo spazio circostante, reinterpretandolo e valorizzandolo attraverso una regia attenta alla luce, ai materiali e alla composizione visiva. In questa prospettiva, il paesaggio non è solo contenitore, ma parte integrante della narrazione estetica e culturale dell'evento. <sup>[59]</sup>

pagina precedente: sfilata Jacquemus Valensole, Haute Provence, primavera/estate 2019  
in basso: sfilata Jacquemus al Parc Naturel régional du Vexin Français, primavera/estate 2021



#### 4.5.1. Stilista e collezione scelta

La sfilata oggetto del progetto, intitolata "Alter Ego", è concepita come un tributo allo stilista Alexander McQueen, figura emblematica della moda contemporanea, noto per aver indagato attraverso le sue collezioni la tensione tra vita e morte, bellezza e inquietudine, forza e fragilità. Questo dualismo è stato tradotto in un'esperienza immersiva, in grado di evocare la complessità della condizione umana.

Il percorso dell'evento è stato pensato come una vera e propria narrazione spaziale all'interno di Villa Adriana. Gli ospiti, accolti su un red carpet antistante il muro del Pecile, saranno introdotti alla serata attraverso una scenografia visiva composta da proiezioni tematiche. Da lì, il cammino li condurrà verso gli uliveti, cuore pulsante della sfilata, per poi proseguire lungo il Viale dei

in basso: sfilata Alexander McQueen Voss e la salute mentale, primavera/estate 2001



Horn of Plenty



Horn of Plenty



Voss



Voss



Horn of Plenty



Horn of Plenty



Fall/winter 2024



Untitled



Untitled



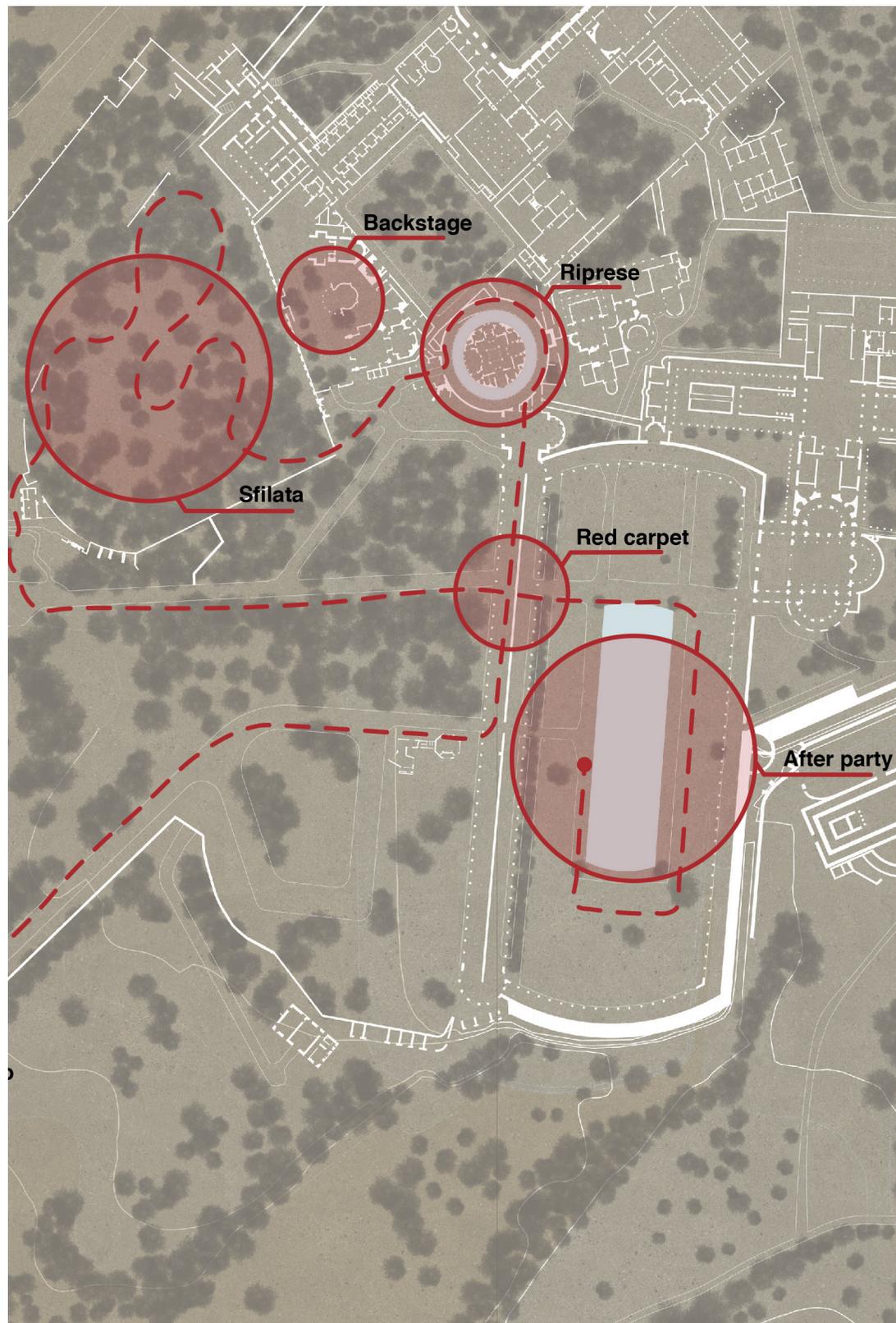
Spring 2012



Spring 2012

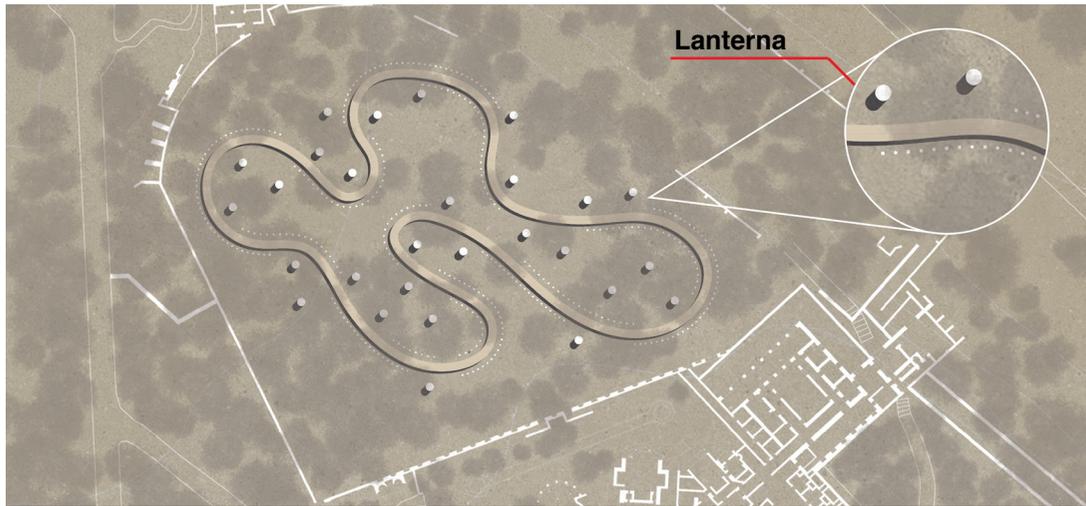


Joan



Cipressi, e infine ritornare al Pecile dove si terrà l'afterparty. La passerella si sviluppa seguendo l'andamento morbido del terreno, insinuandosi tra gli ulivi in una linea fluida che riprende le geometrie naturali del paesaggio. Ai suoi lati si collocano sedute e installazioni luminose di grande scala, simili a lanterne. Queste strutture non hanno soltanto una funzione estetica o funzionale, ma assumono un significato simbolico: al loro interno, prima dell'inizio della sfilata, sono custodite le modelle, visibili solo attraverso le superfici opache della carta che riveste ogni lanterna. La lanterna, in questo contesto, diventa metafora dell'identità latente, dell'"altro sé" nascosto. All'interno, si intravede solo una sagoma sfocata, una silhouette che si muove con delicatezza, come se la persona fosse sospesa in uno stato di attesa o trasformazione. Quando la sfilata inizia, l'involucro viene lacerato dall'interno: la carta si strappa e la figura emerge, trasfigurata, rivelando un'identità nuova e inattesa. Ciò che prima era soltanto un'ombra diventa presenza, corpo, affermazione visiva. L'atto di uscire dalla lanterna diventa quindi un gesto di rinascita e disvelamento, in linea con le tematiche care a McQueen. Al termine dell'evento, le lanterne non vengono rimosse, ma rimangono integrate nel paesaggio. Le loro strutture, svuotate ma ancora significative, vengono riconvertite in supporti per piante rampicanti, come l'edera, e assumono una funzione permanente di ombra e rifugio per i visitatori dell'area archeologica, fondendo scenografia e natura in una continuità armonica tra evento e luogo. L'afterparty si svolge nuovamente al Pecile, dove gli ospiti possono sostare lungo il bordo della grande vasca, immersi nella suggestione delle rovine e del paesaggio circostante, in una conclusione contemplativa che sigilla l'esperienza.

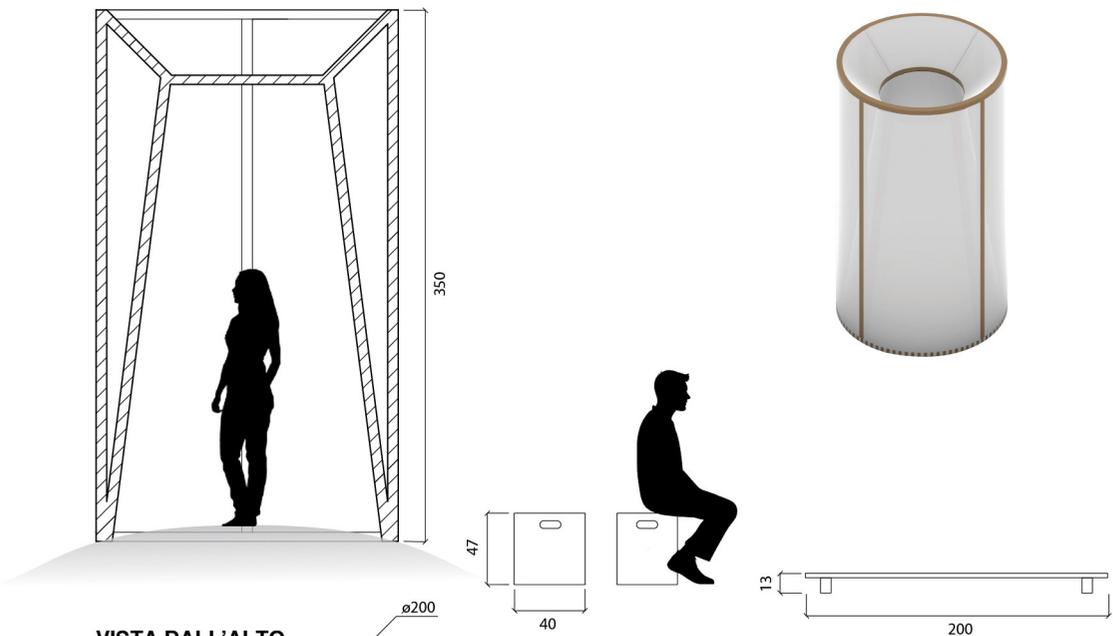




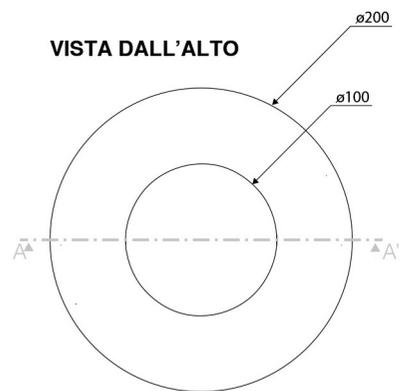
SEZIONE FRONTALE

ASSONOMETRIA

SEZ A-A'



VISTA DALL'ALTO



SCALA 1:50  
misure in cm



## 4.6. Stone display: cos'è

Il progetto riguarda la progettazione di strutture architettoniche destinate all'esposizione e alla conservazione di reperti lapidei erratici, quali frammenti di sculture, altari, elementi architettonici (capitelli, trabeazioni, colonne, ecc.). Tali strutture saranno collocate in cinque aree strategiche all'interno del perimetro di Villa Adriana: le Grandi Terme, la Piazza d'Oro, il complesso delle Tre Esedre, il Laboratorio dei Marmi e gli ambienti adiacenti al Serapeo.

Gli elementi espositivi non si limitano a una funzione pratica, ma sono pensati come segni identitari del sito, contribuendo alla definizione di un linguaggio visivo coerente e riconoscibile. Allo stesso tempo, il sistema progettato dovrà essere modulare, incrementabile e replicabile, in modo da rispondere con flessibilità alle diverse esigenze conservative e museografiche del sito.

Dal punto di vista esecutivo, è fondamentale rispettare una serie di requisiti funzionali e tecnici:

I dispositivi espositivi dovranno assolvere a una doppia funzione: da un lato, presentare al pubblico i reperti di maggiore rilievo (funzione espositiva, circa il 50%); dall'altro, garantire la custodia, catalogazione e protezione di elementi di dimensioni minori o non idonei all'esposizione (funzione contenitiva, per il restante 50%). Per le installazioni all'aperto, sarà necessario prevedere sistemi di protezione dagli agenti atmosferici, al fine di garantire la conservazione dei materiali.

Le strutture dovranno essere progettate per sostenere carichi significativi, data la natura e il peso dei reperti lapidei, e dunque realizzate con sistemi portanti adeguati, calibrati in funzione delle caratteristiche statiche e delle condizioni di posa.

La realizzazione dovrà avvenire tramite tecnologie reversibili, nel pieno rispetto del contesto archeologico. Le strutture saranno installate su fondazioni non invasive, di tipo "galleggiante", per garantire la piena reversibilità dell'intervento e la tutela del suolo storico.

### 4.6.1. Ispirazione e progetto

Il travertino rappresenta una delle pietre simbolo dell'architettura romana e, più specificamente, costituisce uno dei materiali fondanti del paesaggio storico e costruttivo di Villa Adriana. Le cave da cui veniva estratto, situate principalmente nell'area tiburtina, non solo hanno fornito il materiale per la costruzione della Villa, ma hanno contribuito a definirne l'identità architettonica, estetica e simbolica.

Il legame tra la Villa e le cave di travertino non è dunque solo di natura materiale, ma anche culturale e paesaggistica. Il travertino, con la sua tessitura porosa, il colore caldo e la sua capacità di modificarsi alla luce del giorno, incarna la relazione profonda tra natura, architettura e tempo.

Osservando le cave di travertino in sezione, emergono geometrie primitive e potenti: blocchi netti, tagli ortogonali, volumi scavati, forme generate dall'estrazione sistematica. Questi vuoti artificiali, così marcati e strutturati, diventano paesaggi geometrici che rivelano una composizione quasi architettonica. Il contrasto tra pieni e vuoti, tra superfici lisce e fratture naturali, è carico di una forza espressiva che richiama direttamente l'idea di modulo e stratificazione.

È proprio da questa osservazione — e dalla riflessione sull'origine del materiale — che prende forma il concept progettuale del nostro stone display. L'ispirazione non si limita alla scelta del materiale, ma coinvolge anche la sua logica formale: i display sono concepiti come blocchi geometrici archetipici, che si inseriscono nel paesaggio in maniera discreta, quasi come se fossero "emersi" dal terreno stesso, richiamando i tagli netti e l'essenzialità formale delle cave. La loro morfologia fa eco ai moduli estrattivi, reinterpretando le forme squadrate e i vuoti generati nelle cave per trasformarli in contenitori espositivi.

Per ottenere questo effetto il display si articola attraverso nove moduli distinti, ognuno dei quali richiama nella forma e nella disposizione i blocchi lapidei originati dal processo estrattivo. La modularità consente una composizione libera e adattabile, capace di dialogare con il contesto e al tempo stesso di proporre una narrazione spaziale coerente con la memoria materiale del luogo.

Dal punto di vista costruttivo, ogni modulo è composto da una struttura metallica interna, rivestita da pannelli in Alucobond



in alto: cave di travertino, Tivoli

in basso: allestimento nello store di Nikos Athina, Mykonos

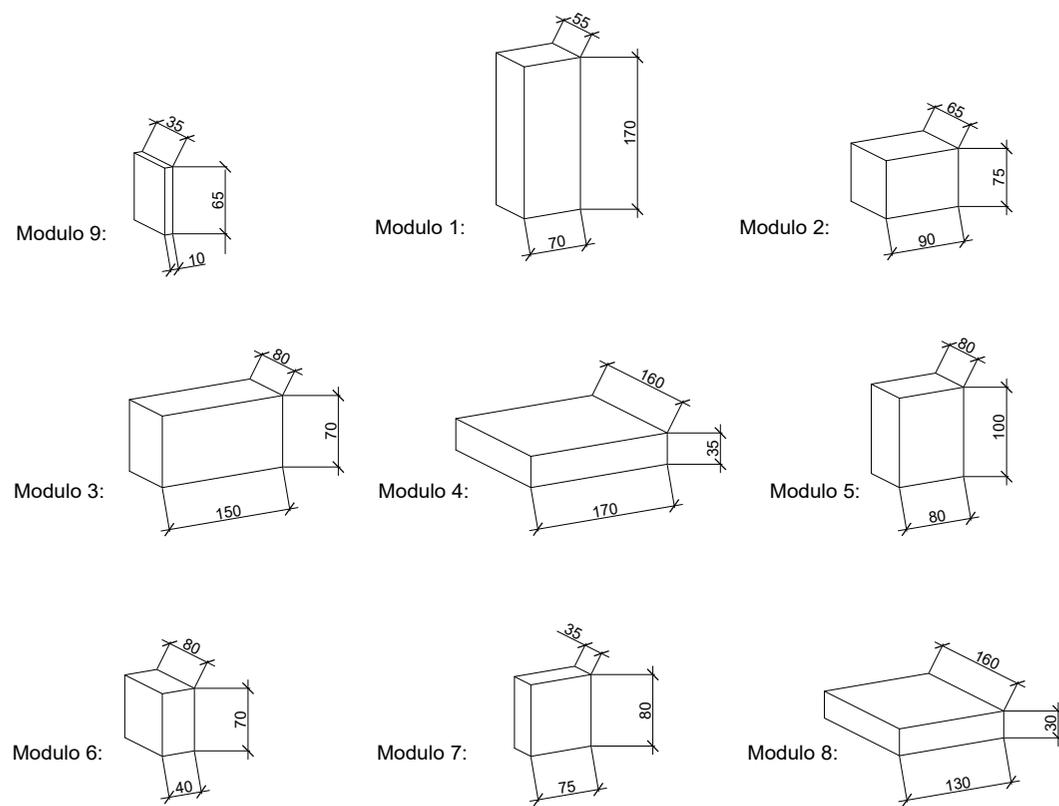
effetto pietra, così da mantenere un'estetica coerente con il lessico materico del travertino pur garantendo durabilità e leggerezza. L'assemblaggio avviene per imbullonatura, una soluzione tecnica che permette non solo di ancorare i pannelli alla struttura portante, ma anche di collegare tra loro più moduli, favorendo una espandibilità del sistema. Per ragioni estetiche e funzionali, i fori per i bulloni sono mascherati da copriviti, così da preservare la pulizia visiva dell'insieme.

Ogni modulo è inoltre dotato di un'anta apribile su uno dei lati, consentendo l'accesso interno per la conservazione, catalogazione o analisi dei reperti non esposti. Questo aspetto conferma la duplice funzione del display: espositiva e contenitiva, come richiesto dalle necessità del sito.

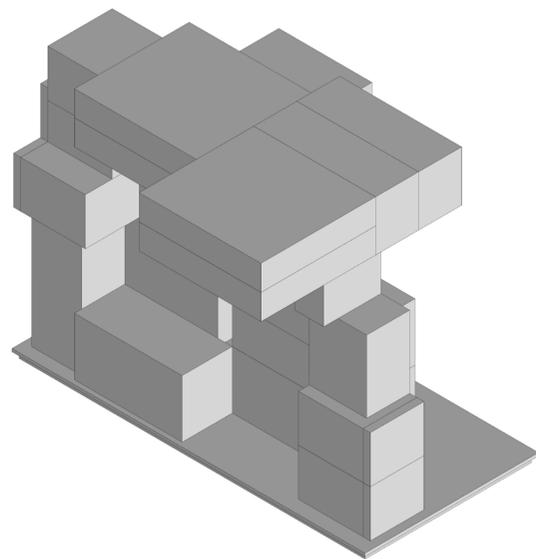
Una delle qualità più rilevanti del progetto è la sua indipendenza strutturale rispetto a muri o superfici esistenti: lo stone display è pensato per essere fruibile a 360 gradi, garantendo un'interazione completa da parte dell'utente. Questa autonomia spaziale permette al pubblico di avvicinarsi da ogni lato, osservare le opere esposte, depositare o prelevare reperti per lo studio, o semplicemente trovare un momento di sosta accanto alle superfici coperte, che offrono anche riparo dagli agenti atmosferici.

Attraverso l'astrazione delle forme osservate nelle cave di travertino, il progetto non solo si radica nel paesaggio geologico e culturale di Villa Adriana, ma si propone come un ponte tra materia e funzione, tra memoria del territorio e nuove esigenze espositive, integrandosi con rispetto e coerenza nel sito archeologico.

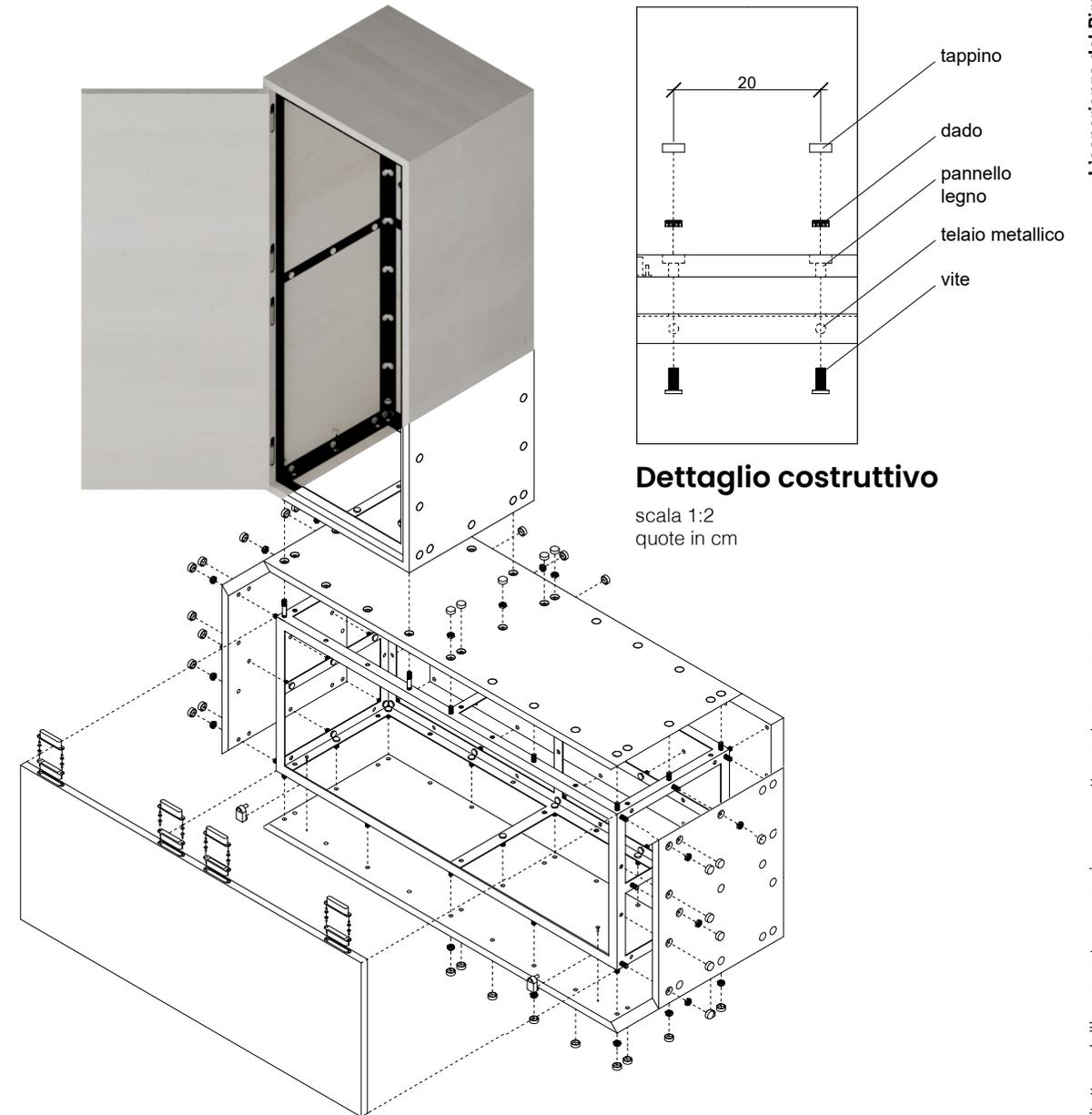
## Tipologie di moduli



## Configurazione tipo



## Esploso assonometrico

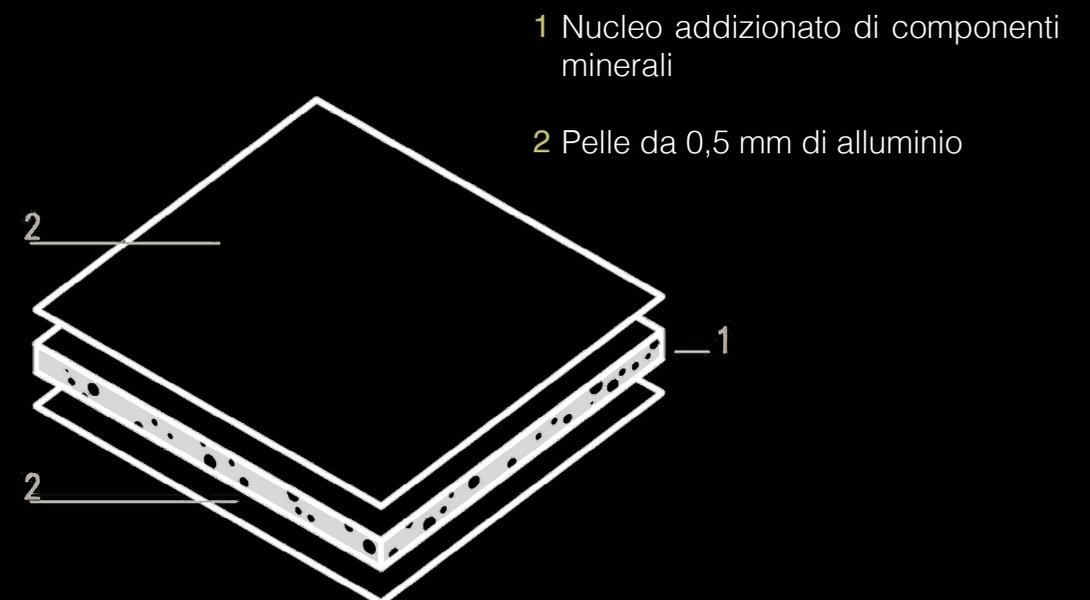


## Alucobond 3A Composites

Nato alla fine degli anni Sessanta e sviluppato dall'azienda 3A Composites, l'Alucobond è un pannello composito costituito da due lamine di alluminio accoppiate a un nucleo centrale che può essere in materiale termoplastico o minerale. Grazie a questa particolare struttura a sandwich, il materiale riesce a coniugare leggerezza e resistenza, risultando particolarmente adatto in ambito architettonico per applicazioni che richiedono elevate prestazioni statiche senza rinunciare alla qualità estetica. A differenza di materiali lapidei naturali, il pannello Alucobond si distingue per una planarità superiore, mantenuta anche su superfici di ampie dimensioni, aspetto che lo rende estremamente affidabile nel tempo e particolarmente adatto a contesti espositivi o allestitivi dove la precisione è una componente fondamentale.

Dal punto di vista della durabilità, il rivestimento esterno in PVDF (polivinilidene fluoruro) garantisce un'eccellente resistenza agli agenti atmosferici, proteggendo le superfici da degrado UV, umidità e variazioni termiche. Tale caratteristica è particolarmente rilevante nei contesti archeologici o all'aperto, come quello di Villa Adriana, dove le condizioni climatiche possono essere variabili e dove è necessario preservare la qualità del materiale senza compromettere l'integrità dell'allestimento nel tempo. Un altro aspetto rilevante è la reazione al fuoco: le versioni Alucobond® PLUS e Alucobond® A2 offrono rispettivamente una resistenza elevata e una non-combustibilità, qualità che rispondono ai più stringenti requisiti in materia di sicurezza antincendio, sia in ambienti interni che esterni. A ciò si aggiunge la notevole lavorabilità del materiale: essendo facilmente tagliabile, piegabile e assemblabile, Alucobond consente una notevole libertà progettuale, facilitando la realizzazione di geometrie complesse, moduli componibili o strutture indipendenti da pareti esistenti. [60]

pagina successiva: colorazione effetto travertino dal catalogo di 3A Composites





## Conclusione

In origine, le opere d'arte erano custodite in collezioni private accessibili solo a una ristretta cerchia di aristocratici, mecenati e intellettuali: un patrimonio riservato all'élite.

Nascono le prime gallerie, ambienti architettonicamente pensati per l'esposizione di opere d'arte, sebbene ancora riservati a un pubblico selezionato e colto.

Durante l'Illuminismo, il museo si apre al pubblico, diventando un'istituzione educativa. L'accesso alla cultura diventa un diritto e lo spazio museale assume una funzione formativa e civica.

A partire dall'Ottocento, le esposizioni universali si configurano come grandi eventi pubblici, in cui arte, industria e tecnologia vengono mostrate come simbolo di progresso, benessere e supremazia nazionale.

Nel corso del XX secolo, il museo moderno evolve: da luogo statico a spazio dinamico di dialogo con il pubblico. Si compiono i primi passi verso l'inclusione, la partecipazione e la mediazione culturale.

Nel secondo dopoguerra, il museo diventa un luogo di memoria: non solo ricostruzione fisica, ma anche morale e identitaria. Le istituzioni culturali si impegnano nel ricordo dei traumi collettivi.

Oggi il museo contemporaneo è sempre più connesso, interattivo e accessibile grazie ai mezzi digitali. Aumenta la popolarità, si ampliano i pubblici, e la fruizione diventa spesso esperienziale.

### Collezione Privata

### La Galleria

### Il Museo Illuminista

### Le Esposizioni Universali

### Il Museo Moderno

### Il Museo del Dopoguerra

### Il Museo Contemporaneo

L'indagine sviluppata in questa tesi ha evidenziato come il museo, lungi dall'essere una struttura statica e immutabile, sia in realtà un organismo vivo, in continua trasformazione, capace di riflettere le tensioni, i valori e le esigenze delle diverse epoche storiche. Dalla sua origine come luogo di raccolta e contemplazione per pochi, fino alla sua attuale configurazione di spazio pubblico aperto, partecipativo e multidimensionale, il museo ha saputo rinnovarsi costantemente per restare al passo con l'evoluzione della società.

In questo percorso, l'addizione museale si è affermata come una delle risposte progettuali più significative: non solo per ampliare fisicamente l'edificio e aggiornarne le funzioni, ma soprattutto per reinterpretarne il ruolo culturale e simbolico. I casi studio analizzati — così come le due proposte progettuali presentate — hanno mostrato come l'addizione non si limiti a un gesto tecnico, ma diventi un momento di riflessione critica, capace di mettere in relazione passato e presente, memoria e innovazione. Il padiglione temporaneo per la Reggia di Venaria esplora il concetto di spazio espositivo intimo, capace di valorizzare una singola opera e al contempo attivare un dialogo reversibile con un contesto storico di grande valore. Al contrario, l'intervento per Villa Adriana affronta il tema dell'addizione in senso permanente e più complesso, cercando un equilibrio tra la delicatezza del sito archeologico e le esigenze funzionali di un centro espositivo contemporaneo. Entrambi i progetti, pur con strategie differenti, riflettono la volontà di rispondere alle nuove modalità di fruizione culturale, alla crescente diversificazione del pubblico e alla necessità di rendere il museo uno spazio sempre più accessibile, flessibile e integrato nel paesaggio sociale.

Lo schema conclusivo evidenzia come il museo si sia gradualmente emancipato dalla logica della mera conservazione per diventare un centro culturale attivo, luogo di apprendimento, dialogo e condivisione.

In un tempo in cui la cultura si fa sempre più diffusa, esperienziale e interattiva, il museo ha il compito — e l'opportunità — di ridefinirsi continuamente. Le strategie di addizione rappresentano una delle forme più efficaci per accompagnare questa evoluzione, mantenendo viva la memoria ma aprendola a nuove interpretazioni e nuove forme di coinvolgimento. Il museo contemporaneo, quindi, non è solo uno spazio per il patrimonio, ma un progetto per la società.

- [1] L. Basso Peressut, Spazi e Forme dell'espore tra cabinet e museo pubblico, Aprile 2015, p.100
- [2] Cfr. <https://www.soane.org/about/our-history>
- [3] L. Basso Peressut, Spazi e Forme dell'espore tra cabinet e museo pubblico, Aprile 2015, p.104
- [4] L. Basso Peressut, Spazi e Forme dell'espore tra cabinet e museo pubblico, Aprile 2015, p.107
- [5] L. Basso Peressut, Spazi e Forme dell'espore tra cabinet e museo pubblico, Aprile 2015, p.107
- [6] L. Basso Peressut, P. F. Caliarì, Architettura per l'archeologia. Museografia e allestimento, Prospettive Edizioni, Roma 2014, p.25
- [7] U. Eco, Il Settecento. Storia della civiltà europea, novembre 2014
- [8] A. Acocella, L'antico come pre-testo. Musei: Architetture per l'arte, Dottorato presso Università degli studi di Firenze, 2018, p.32
- [9] L. Basso Peressut, P. F. Caliarì, Architettura per l'archeologia. Museografia e allestimento, Prospettive Edizioni, Roma 2014, p.28
- [10] E. Dellapiana, G. Montanari, Una storia dell'architettura contemporanea, Utet, 2019, p.27
- [11] L. Basso Peressut, P. F. Caliarì, Architettura per l'archeologia. Museografia e allestimento, Prospettive Edizioni, Roma 2014, p.25
- [12] U. Eco, Il Settecento. Storia della civiltà europea, novembre 2014
- [13] G. Tomassetti, Origine ed evoluzione delle strutture museali. L'architettura del museo a Roma, Tesi di dottorato presso Sapienza Università di Roma, 2009, pp.33-38
- [14] E. Dellapiana, G. Montanari, Una storia dell'architettura contemporanea, Utet, 2019, p.28
- [15] L. Basso Peressut, P. F. Caliarì, Architettura per l'archeologia. Museografia e allestimento, Prospettive Edizioni, Roma 2014, pp.31-32
- [16] U. Eco, Il Settecento. Storia della civiltà europea, novembre 2014
- [17] A. Giuntini, Le Esposizioni Universali e l'economia nell'epoca della prima globalizzazione. Un panorama della storiografia italiana, in L. De Matteo, a cura di Storia economica anno 2021- n. 1-2, Edizioni Scientifiche Italiane, pp.224-225
- [18] Cfr. [https://www.treccani.it/enciclopedia/esposizioni-universali\\_\(Enciclopedia-dei-ragazzi\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/esposizioni-universali_(Enciclopedia-dei-ragazzi)/)
- [19] E. Dellapiana, G. Montanari, Una storia dell'architettura contemporanea, Utet, 2019, p.64-65
- [20] L. Basso peressut, Il Museo Moderno. Architettura e museografia da Perret a Kahn, Edizioni Lybra Immagine, Milano 2005, p.18
- [21] L. Basso peressut, Il Museo Moderno. Architettura e museografia da Perret a Kahn, Edizioni Lybra Immagine, Milano 2005, p.42
- [22] L. Basso peressut, Il Museo Moderno. Architettura e museografia da Perret a Kahn, Edizioni Lybra Immagine, Milano 2005, p.31
- [23] L. Basso peressut, Il Museo Moderno. Architettura e museografia da Perret a Kahn, Edizioni Lybra Immagine, Milano 2005, p.36
- [24] L. Basso peressut, Il Museo Moderno. Architettura e museografia da Perret a Kahn, Edizioni Lybra Immagine, Milano 2005, pp.19-20
- [25] L. Basso peressut, Il Museo Moderno. Architettura e museografia da Perret a Kahn, Edizioni Lybra Immagine, Milano 2005, p.22
- [26] L. Basso peressut, Il Museo Moderno. Architettura e museografia da Perret a Kahn, Edizioni Lybra Immagine, Milano 2005, pp.156-157
- [27] L. Basso peressut, Il Museo Moderno. Architettura e museografia da Perret a

- Kahn, Edizioni Lybra Immagine, Milano 2005, pp.22-23
- [28] Cfr. [https://humanityinaction.org/knowledge\\_detail/auschwitz-birkenau-visitors-manual/](https://humanityinaction.org/knowledge_detail/auschwitz-birkenau-visitors-manual/)
- [29] L. Basso peressut, Il Museo Moderno. Architettura e museografia da Perret a Kahn, Edizioni Lybra Immagine, Milano 2005, p.201
- [30] A. Huber, Il Museo italiano. La trasformazione di spazi storici in spazi espositivi. Attualità dell'esperienza museografica degli anni '50., Edizioni Lybra Immagine, Milano 1997, p. 150
- [31] M. Battaglia, G. Benedetti, L'exhibit design e l'insostenibile ineffabilità della bellezza, tesi triennale presso Politecnico di Torino 2023, p.76
- [32] A. Huber, Il Museo italiano. La trasformazione di spazi storici in spazi espositivi. Attualità dell'esperienza museografica degli anni '50., Edizioni Lybra Immagine, Milano 1997, p. 150
- [33] Cfr. <https://atlantearchitetturacontemporanea.cultura.gov.it/restauro-e-allestimento-del-museo-di-castelvecchio/>
- [34] Cfr. <https://www.universalis.fr/encyclopedie/museologie/4-nouvelle-museologie/>
- [35] Cfr. [https://ecomuseodellamemoria.altervista.org/2019/02/06/evoluzione-ecomuseale-e-mappe-di-comunita/?doing\\_wp\\_cron=1749819110.5507919788360595703125](https://ecomuseodellamemoria.altervista.org/2019/02/06/evoluzione-ecomuseale-e-mappe-di-comunita/?doing_wp_cron=1749819110.5507919788360595703125)
- [36] Cfr. <https://www.museumnext.com/article/the-role-of-digital-engagement-in-museums/>
- [37] Cfr. <https://thekremercollection.com/museum/>
- [38] Cfr. [https://www.ansa.it/sito/notizie/cultura/arte/2023/09/26/uffizi-social-oltre-25-milioni-di-like-su-tik-tok\\_db98900f-4bae-423a-b403-34e6cf8dff2e.html](https://www.ansa.it/sito/notizie/cultura/arte/2023/09/26/uffizi-social-oltre-25-milioni-di-like-su-tik-tok_db98900f-4bae-423a-b403-34e6cf8dff2e.html)
- [39] Cfr. <https://www.wired.com/story/selfie-factories-instagram-museum/>
- [40] L. Basso peressut, Il Museo Moderno. Architettura e museografia da Perret a Kahn, Edizioni Lybra Immagine, Milano 2005, p.11
- [41] S. Ranellucci, Addizione museale. La crescita dei musei nell'espansione del loro ruolo, Gangemi Editore, Roma, Ottobre 2013, p.9
- [42] L. Basso peressut, Il Museo Moderno. Architettura e museografia da Perret a Kahn, Edizioni Lybra Immagine, Milano 2005, pp.104-106
- [43] Cfr. <https://www.frammentirivista.it/breve-storia-2/>
- [44] L. Basso peressut, Il Museo Moderno. Architettura e museografia da Perret a Kahn, Edizioni Lybra Immagine, Milano 2005, pp.104-106
- [45] Cfr. [https://de.wikipedia.org/wiki/Neuer\\_Packhof\\_\(Berlin\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Neuer_Packhof_(Berlin))
- [46] Cfr. <https://www.visitberlin.de/it/museumsinsel-isola-dei-musei>
- [47] Cfr. <https://davidchipperfield.com/press-cuttings/can-david-chipperfields-new-gallery-in-berlin-reconcile-past-and-present>
- [48] Cfr. <https://www.arketipomagazine.it/james-simon-galerie-david-chipperfield-berlin/>
- [49] Cfr. <https://www.architonic.com/en/project/david-chipperfield-architects-james-simon-gallery/20071514#:~:text=The%20materiality%20of%20the%20building,concrete%20dominates%20the%20interior%20spaces>
- [50] Cfr. <https://www.arketipomagazine.it/james-simon-galerie-david-chipperfield-berlin/>
- [51] Cfr. <https://www.nationalgallery.org.uk/about-us/history/about-the-building/the-sainsbury-wing-20th-anniversary>
- [52] Cfr. <https://www.arketipomagazine.it/sainsbury-wing-national-gallery/>
- [53] Cfr. <https://www.selldorf.com/projects/national-gallery>
- [54] Cfr. <https://www.rostarchitects.com/articles/2023/1/6/the-louvre>
- [55] S. Corbet, "Macron announces a major overhaul to modernize Louvre and a dedicated room for 'Mona Lisa'", in Los Angeles Times, 28 Gennaio 2025
- [56] Cfr. <https://www.arte.it/opera/fauno-barberini-6593#:~:text=Il%20Fauno%20Barberini%20C3%A8%20una,copia%20romana%20di%20grande%20qualit%C3%A0>

[57] A. Cavallaro, C. Cielo, Un tappeto rosso per unire cittadini e patrimonio storico. Rigenerazione urbana di Venaria Reale, tesi magistrale presso Politecnico di Torino 2023, p.20

[58] Crf. <https://www.raiscuola.rai.it/storiadellarte/articoli/2022/02/Piemonte-La-Reggia-di-Venaria-Reale-086e0f9e-d878-45f8-845e-7c4944f2e8ea.html>

[59] A. Cavallaro, C. Cielo, Un tappeto rosso per unire cittadini e patrimonio storico. Rigenerazione urbana di Venaria Reale, tesi magistrale presso Politecnico di Torino 2023, p.21

[60] Crf. <https://lavenaria.it/it/esplora/reggia/breve-storia>

[61] Crf. <https://lavenaria.it/it/esplora/saperne/restauro>

[62] Crf. <https://lavenaria.it/it/esplora/i-capolavori/giardino-delle-sculture-fluide>

[63] Crf. <https://lavenaria.it/it/esposizioni-permanenti/dove-stelle-si-avvicinano-spanna>

[64] Crf. <https://lavenaria.it/it/sinergie-esapodi>

[65] Crf. <https://lavenaria.it/it/esplora/i-giardini/asse-centrale>

[66] Crf. <https://www.torinotoday.it/attualita/reggia-Venaria-giardino-tempio-Diana>

[67] Crf. <https://www.ad-italia.it/article/jacquemus-sfilate-iconiche-stilista-francese-capri-provenza/>

[68] Crf. <https://www.alucobond.com/it/prodotti/>

## Bibliografia

ACOCELLA, Antonio, L'antico come pre-testo. Musei: Architetture per l'arte, Dottorato presso Università degli studi di Firenze, 2018

BASSO PERESSUT, Luca, Spazi e Forme dell'espore tra cabinet e museo pubblico, Aprile 2015

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

BASSO PERESSUT, Luca, Il Museo Moderno. Architettura e museografia da Perret a Kahn, Edizioni Lybra Immagine, Milano 2005

BATTAGLIA, Monica, BENEDETTI, Giorgia, L'exhibit design e l'insostenibile ineffabilità della bellezza, tesi triennale presso Politecnico di Torino 2023

CAVALLARO, Alessia, CIELO, Chiara, Un tappeto rosso per unire cittadini e patrimonio storico. Rigenerazione urbana di Venaria Reale, tesi magistrale presso Politecnico di Torino 2023

CORBET, Sylvie, "Macron announces a major overhaul to modernize Louvre and a dedicated room for 'Mona Lisa'", in Los Angeles Times, 28 Gennaio 2025

DELLAPIANA, Elena, MONTANARI, Guido, Una storia dell'architettura contemporanea, Utet, 2019

ECO, Umberto, Il Settecento. Storia della civiltà europea, Novembre 2014

GIUNTINI, Andrea, Le Esposizioni Universali e l'economia nell'epoca della prima globalizzazione. Un panorama della storiografia italiana, in DE MATTEO, Luigi, a cura di Storia economica anno 2021- n. 1-2, Edizioni Scientifiche Italiane, pp.219-238

GOLDBERGER, Paul, "Pushing Classicism To Extremes", in The New York Times, 12 Maggio 1992, p.33

HUBER, Antonella, Il Museo italiano. La trasformazione di spazi storici in spazi espositivi. Attualità dell'esperienza museografica degli anni '50., Edizioni Lybra Immagine, Milano 1997

RANELLUCCI, Sandro, Addizione museale. La crescita dei musei nell'espansione del loro ruolo, Gangemi Editore, Roma, Ottobre 2013

TOMASSETTI, Giovanni, Origine ed evoluzione delle strutture museali. L'architettura del museo a Roma, Tesi di dottorato presso Sapienza Università di Roma, 2009

<https://www.icom-italia.org/definizione-di-museo/> (ultima consultazione 10/06/25)  
[https://www.treccani.it/enciclopedia/la-nascita-del-museo\\_\(Storia-della-civilt%C3%A0-europea-a-cura-di-Umberto-Eco\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/la-nascita-del-museo_(Storia-della-civilt%C3%A0-europea-a-cura-di-Umberto-Eco)/) (ultima consultazione 24/02/25)  
<https://www.soane.org/about/our-history> (ultima consultazione 24/02/25)  
<https://www.britishmuseum.org/about-us/british-museum-story/history> (ultima consultazione 24/02/25)  
<https://www.treccani.it/enciclopedia/museo/> (ultima consultazione 07/03/25)  
[https://www.treccani.it/enciclopedia/museo\\_res-81d75601-9bc2-11e2-9d1b-00271042e8d9\\_\(Enciclopedia-Italiana\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/museo_res-81d75601-9bc2-11e2-9d1b-00271042e8d9_(Enciclopedia-Italiana)/) (ultima consultazione 07/03/25)  
[https://www.treccani.it/enciclopedia/esposizioni-universali\\_\(Enciclopedia-dei-ragazzi\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/esposizioni-universali_(Enciclopedia-dei-ragazzi)/) (ultima consultazione 11/06/25)  
<https://www.frammentirivista.it/breve-storia-2/> (ultima consultazione 31/03/25)  
[https://humanityinaction.org/knowledge\\_detail/auschwitz-birkenau-a-visitors-manual/](https://humanityinaction.org/knowledge_detail/auschwitz-birkenau-a-visitors-manual/) (ultima consultazione 11/06/25)  
<https://www.auschwitz.org/en/museum/history-of-the-memorial/memorial-timeline/> (ultima consultazione 11/06/25)  
<https://atlantearchitetturacontemporanea.cultura.gov.it/restauro-e-allestimento-del-museo-di-castelvecchio/> (ultima consultazione 31/03/25)  
[https://www.treccani.it/enciclopedia/esposizioni-universali\\_\(Enciclopedia-dei-ragazzi\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/esposizioni-universali_(Enciclopedia-dei-ragazzi)/) (ultima consultazione 25/03/25)  
[https://ecomuseodellamemoria.altervista.org/2019/02/06/evoluzione-ecomuseale-e-mappe-di-comunita/?doing\\_wp\\_cron=1749819110.5507919788360595703125](https://ecomuseodellamemoria.altervista.org/2019/02/06/evoluzione-ecomuseale-e-mappe-di-comunita/?doing_wp_cron=1749819110.5507919788360595703125) (ultima consultazione 12/06/25)  
<https://ecomuseo.comune.parabiago.mi.it/> (ultima consultazione 12/06/25)  
[https://www.comune.parabiago.mi.it/pagina196292\\_ecomuseo-del-paesaggio.html](https://www.comune.parabiago.mi.it/pagina196292_ecomuseo-del-paesaggio.html) (ultima consultazione 12/06/25)  
<https://www.museumnext.com/article/the-role-of-digital-engagement-in-museums/> (ultima consultazione 14/06/25)  
<https://www.museumnext.com/article/is-the-future-of-museums-online/> (ultima consultazione 14/06/25)  
<https://thekremercollection.com/museum/> (ultima consultazione 14/06/25)  
[https://www.ansa.it/sito/notizie/cultura/arte/2023/09/26/uffizi-social-oltre-25-milioni-di-like-sutik-tok\\_db98900f-4bae-423a-b403-34e6cf8dff2e.html](https://www.ansa.it/sito/notizie/cultura/arte/2023/09/26/uffizi-social-oltre-25-milioni-di-like-sutik-tok_db98900f-4bae-423a-b403-34e6cf8dff2e.html) (ultima consultazione 15/06/25)  
<https://www.museumnext.com/article/museums-can-use-social-media/> (ultima consultazione 15/06/25)  
<https://www.museumnext.com/article/social-media-strategies-for-museums/> (ultima consultazione 15/06/25)  
<https://icom.museum/en/news/museums-and-the-world-of-social-media/> (ultima consultazione 15/06/25)  
<https://www.wired.com/story/selfie-factories-instagram-museum/> (ultima consultazione 17/06/25)  
<https://www.youtube.com/watch?v=OPNbZBC-3IQ> (ultima consultazione 10/03/25)  
<https://www.architonic.com/en/project/david-chipperfield-architects-james-simon-gallery/20071514#:~:text=The%20materiality%20of%20the%20building,concrete%20dominates%20the%20interior%20spaces> (ultima consultazione 10/03/25)  
<https://www.stirworld.com/see-features-the-james-simon-galerie-by-david-chipperfield-architects> (ultima consultazione 10/03/25)  
<https://davidchipperfield.com/press-cuttings/can-david-chipperfields-new-gallery-in-berlin-reconcile-past-and-present> (ultima consultazione 10/03/25)  
<https://www.nationalgallery.org.uk/about-us/history/about-the-building/the-sainsbury-wing-20th-anniversary> (ultima consultazione 10/03/25)  
<https://www.webofstories.com/play/robert.venturi.and.denise.scott.brown/43;jsessionid=36E-1D77F6E096C883CE132145C6F21AC> (ultima consultazione 10/03/25)  
<https://www.rostarchitects.com/articles/2023/1/6/the-louvre> (ultima consultazione 11/03/25)  
<https://www.visitberlin.de/it/museumsinsel-isola-dei-musei> (ultima consultazione 17/03/25)

[https://de.wikipedia.org/wiki/Neuer\\_Packhof\\_\(Berlin\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Neuer_Packhof_(Berlin)) (ultima consultazione 17/03/25)  
<https://www.arketipomagazine.it/sainsbury-wing-national-gallery/> (ultima consultazione 17/03/25)  
<https://www.nytimes.com/1992/05/17/arts/architecture-view-pushing-classicism-to-extremes.html> (ultima consultazione 17/03/25)  
<https://www.selldorf.com/projects/national-gallery> (ultima consultazione 18/03/25)  
<https://www.latimes.com/world-nation/story/2025-01-28/macron-announces-a-major-overhaul-to-modernize-louvre-and-a-dedicated-room-for-mona-lisa> (ultima consultazione 18/03/25)  
<https://www.meer.com/it/65204-il-nuovo-museo-di-alexander-dorner> (ultima consultazione 31/03/25)  
<https://www.treccani.it/vocabolario/fauno/> (ultima consultazione 14/04/25)  
<https://www.treccani.it/vocabolario/satiro1/> (ultima consultazione 14/04/25)  
<https://it.wikipedia.org/wiki/Fauno> (ultima consultazione 14/04/25)  
<https://www.arte.it/opera/fauno-barberini-6593#:~:text=Il%20Fauno%20Barberini%20%C3%A8%20una,copia%20romana%20di%20grande%20qualit%C3%A0.> (ultima consultazione 14/04/25)  
[https://www.treccani.it/enciclopedia/diana\\_\(Enciclopedia-dei-ragazzi\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/diana_(Enciclopedia-dei-ragazzi)/) (ultima consultazione 14/04/25)  
[https://www.treccani.it/enciclopedia/diana\\_\(Enciclopedia-Italiana\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/diana_(Enciclopedia-Italiana)/) (ultima consultazione 14/04/25)  
<https://lavenaria.it/it/esplora/reggia/breve-storia> (ultima consultazione 14/04/25)  
<https://www.raiscuola.rai.it/storiadellarte/articoli/2022/02/Piemonte-La-Reggia-di-Venaria-Reale-086e0f9e-d878-45f8-845e-7c4944f2e8ea.html> (ultima consultazione 14/04/25)  
<https://lavenaria.it/it/esplora/saperne/restauro> (ultima consultazione 14/04/25)  
<https://lavenaria.it/it/esplora/i-capolavori/giardino-delle-sculture-fluide> (ultima consultazione 14/04/25)  
<https://lavenaria.it/it/esposizioni-permanenti/dove-stelle-si-avvicinano-spanna> (ultima consultazione 14/04/25)  
<https://lavenaria.it/it/sinergie-esapodi> (ultima consultazione 14/04/25)  
<https://lavenaria.it/it/esplora/i-giardini/asse-centrale> (ultima consultazione 14/04/25)  
<https://www.torinotoday.it/attualita/reggia-Venaria-giardino-tempio-Diana> (ultima consultazione 14/04/25)  
[https://it.wikipedia.org/wiki/Prix\\_de\\_Rome](https://it.wikipedia.org/wiki/Prix_de_Rome) (ultima consultazione 04/06/25)  
<https://www.britannica.com/art/Prix-de-Rome> (ultima consultazione 04/06/25)  
<https://lnx.premiopiranesi.net/il-premio/> (ultima consultazione 04/06/25)  
<https://cultura.gov.it/luogo/villa-adriana-e-villa-d-este-area-archeologica-di-villa-adriana/> (ultima consultazione 04/06/25)  
<https://unesco.cultura.gov.it/projects/villa-adriana-tivoli> (ultima consultazione 04/06/25)  
<https://villae.cultura.gov.it/i-luoghi/villa-adriana/> (ultima consultazione 04/06/25)  
[https://it.wikipedia.org/wiki/Villa\\_Adriana](https://it.wikipedia.org/wiki/Villa_Adriana) (ultima consultazione 04/06/25)  
<https://designtellers.it/hotels-and-spa/le-terme-di-vals-di-peter-zumthor-sono-un-percorso-emozionale-tra-pietra-e-acqua/> (ultima consultazione 05/06/25)  
<https://www.youtube.com/watch?v=UuhB6OGXNcY&t=302s> (ultima consultazione 05/06/25)  
<https://www.archdaily.com/798360/peter-zumthors-therme-vals-through-the-lens-of-fernando-guerra> (ultima consultazione 05/06/25)  
<https://www.collegioingegnerivenezia.it/news/opere-dell-arch-scarpa.htm> (ultima consultazione 05/06/25)  
[https://it.wikipedia.org/wiki/Memoriale\\_Brion](https://it.wikipedia.org/wiki/Memoriale_Brion) (ultima consultazione 05/06/25)  
[https://it.wikipedia.org/wiki/Memoriale\\_Brion](https://it.wikipedia.org/wiki/Memoriale_Brion) (ultima consultazione 05/06/25)  
<https://www.villa-adriana.net/edifici-dettaglio.aspx?id=73&idCat=60&d=PICCOLE%20TERME%20-%202036> (ultima consultazione 08/06/25)  
<https://www.villa-adriana.net/edifici-dettaglio.aspx?id=83&idCat=60&d=GRANDI%20TERME%20-%202037> (ultima consultazione 08/06/25)  
<https://www.villa-adriana.net/edifici-dettaglio.aspx?id=113&idCat=43&d=EDIFICIO%20CON%20TRE%20ESEDRE> (ultima consultazione 08/06/25)  
[https://it.wikipedia.org/wiki/Opus\\_sectile](https://it.wikipedia.org/wiki/Opus_sectile) (ultima consultazione 08/06/25)  
<https://www.ad-italia.it/article/jacquemus-sfilate-icone-stilista-francese-capri-provenza/> (ultima consultazione 10/06/25)  
<https://www.alucobond.com/it/prodotti/> (ultima consultazione 11/06/25)

- Casa-Museo di John Soane, Londra  
[https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.unasoffittaperdue.it%2Fjohn-soane-museum%2F&psig=AOvVaw2i8O3o-H3c4W\\_k9QAIJW8-&ust=1741856308992000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBQQjRx-qFwoTCMiOndGWhlWDFQAAAAAdAAAAABAJ](https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.unasoffittaperdue.it%2Fjohn-soane-museum%2F&psig=AOvVaw2i8O3o-H3c4W_k9QAIJW8-&ust=1741856308992000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBQQjRx-qFwoTCMiOndGWhlWDFQAAAAAdAAAAABAJ)
- Portico esterno Villa Albani, Roma  
[https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.lastampa.it%2Ffrubriche%2Fclorofilla%2F2023%2F03%2F12%2Fnews%2Fvilla\\_albani\\_torlonia\\_gioiello\\_di\\_botanica\\_neoclassica-12690001%2F&psig=AOvVaw1Kj1iEu-7joKe\\_2F4EGAe7o&ust=1741856538493000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBQQjRxqFwoTCJCeZ7mXhLWDFQAAAAAdAAAAABAp](https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.lastampa.it%2Ffrubriche%2Fclorofilla%2F2023%2F03%2F12%2Fnews%2Fvilla_albani_torlonia_gioiello_di_botanica_neoclassica-12690001%2F&psig=AOvVaw1Kj1iEu-7joKe_2F4EGAe7o&ust=1741856538493000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBQQjRxqFwoTCJCeZ7mXhLWDFQAAAAAdAAAAABAp)
- Galleria degli Antichi di Vespasiano Gonzaga, Sabbioneta  
[https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.visitsabbioneta.it%2Fit%2Fmonumenti-luoghi%2Ffla-galleria-degli-antichi-o-corridor-grande%2F&psig=AOvVaw3juyO5xp\\_EbvZxYhrq6DX8&ust=1741856807152000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBQQjRxqFwoTCOIi0YCZhLWDFQAAAAAdAAAAABAJ](https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.visitsabbioneta.it%2Fit%2Fmonumenti-luoghi%2Ffla-galleria-degli-antichi-o-corridor-grande%2F&psig=AOvVaw3juyO5xp_EbvZxYhrq6DX8&ust=1741856807152000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBQQjRxqFwoTCOIi0YCZhLWDFQAAAAAdAAAAABAJ)
- Modello museale Durand, 1802-1809  
[https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.sensesatlas.com%2Fjean-nicolas-louis-durand%2F&psig=AOvVaw0r412v6zo9ibOUbR85gR-su&ust=1741857122513000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBQQjRxqFwoTCNjf\\_tGZhlWDFQAAAAAdAAAAABAY](https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.sensesatlas.com%2Fjean-nicolas-louis-durand%2F&psig=AOvVaw0r412v6zo9ibOUbR85gR-su&ust=1741857122513000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBQQjRxqFwoTCNjf_tGZhlWDFQAAAAAdAAAAABAY)
- Modello museale Boullée, 1783  
[https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.slideserve.com%2Fmerton%2Fetienne-louis-boull-e&psig=AOvVaw3V5T3sPNDOl6y\\_DDL-euhx&ust=1741857731373000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBQQjRx-qFwoTCNivmfKbhlWDFQAAAAAdAAAAABAR](https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.slideserve.com%2Fmerton%2Fetienne-louis-boull-e&psig=AOvVaw3V5T3sPNDOl6y_DDL-euhx&ust=1741857731373000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBQQjRx-qFwoTCNivmfKbhlWDFQAAAAAdAAAAABAR)
- Altes Museum, 1823-1830  
<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fmywowo.net%2Fit%2Fgermania%2Fberlino%2Fmuseumsinsel%2Falt-museum&psig=AOvVaw2zhHagjyf1Oto3yA-oYtemO&ust=1741857807883000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBQQjRxqFwoTCKCi7pqchlWDFQAAAAAdAAAAABAJ>
- Rotonda Altes Museum  
[https://artsandculture.google.com/asset/the-rotunda-in-the-altes-museum-karl-friedrich-schinkel/pAGj3Y590\\_LXXw?hl=en](https://artsandculture.google.com/asset/the-rotunda-in-the-altes-museum-karl-friedrich-schinkel/pAGj3Y590_LXXw?hl=en)
- Pianta Altes Museum  
<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fpremoderno.tumblr.com%2Fpost%2F118873533171&psig=AOvVaw2rATE6FEeYQOnHwMh-DcwFe&ust=1741857951926000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBQQjRxqFwoTCICXxd2chlWDFQAAAAAdAAAAABAm>
- Sala Museo Pio-Clementino  
[https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.museivaticani.va%2Fcontent%2Fmuseivaticani%2Fit%2Fcollezioni%2Fmusei%2Fmuseo-pio-clementino%2Fsala-a-croce-greca%2Fsala-a-croce-greca.html&psig=AOvVaw1v7aCPI-b\\_7f7oulFdpNTvk&ust=1741866580076000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBQQjRxqFwoTCKD\\_p-68hlWDFQAAAAAdAAAAABAE](https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.museivaticani.va%2Fcontent%2Fmuseivaticani%2Fit%2Fcollezioni%2Fmusei%2Fmuseo-pio-clementino%2Fsala-a-croce-greca%2Fsala-a-croce-greca.html&psig=AOvVaw1v7aCPI-b_7f7oulFdpNTvk&ust=1741866580076000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBQQjRxqFwoTCKD_p-68hlWDFQAAAAAdAAAAABAE)
- La Grande Galerie durante i primo anni del Louvre, di Hubert Robert  
Hubert Robert - The Grande Galerie - WGA19594 - Grande Galerie - Wikipedia
- Interni del Crystal Palace  
<https://www.researchgate.net/profile/Isaac-Lopez-Cesar/publication/331374998/figure/fig2/AS:730881803177984@1551267209405/Crystal-Palace-Joseph-Paxton-World-Expo-1851-London-Source-Dickinson-Figure-3.png>
- Esterni del Crystal Palace  
<https://www.passionepremier.com/wp-content/uploads/2019/04/expo-storia-londra-5.jpg>
- Medieval Court di Pugin  
<https://www.meisterdrucke.it/kunstwerke/1260px/%20%20English%20School%20-%20Medieval%20Court%20designed%20by%20Pugin%20plate%2040%20from%20Dickinsons%20Comprehensive%20Pictures%20of%20the%20Great%20Exhibition%20of%201851%20published%20by%20Dickinson%20Brothers%201854%20%28hand-coloured%20litho%29%20%28see%206245%29%20-%20%28MeisterDrucke-51014%29.jpg>
- Cleveland museum period room "la casa di campagna inglese"  
<https://www.clevelandart.org/articles/english-country-home>
- Ricostruzione Kabinett di El-lissitzkys presso il Landesmuseum di Hannover  
<https://txt-bk.info/entries/el-lissitzkys-kabinett-der-abstrakten/>
- Museum of Modern Art, New York 1939  
[https://www.metalocus.es/sites/default/files/styles/mopis\\_news\\_carousel\\_item\\_desktop/public/metalocus\\_moma\\_american\\_folk\\_art\\_museum\\_03\\_1080.webp?itok=bYwx0Lx8](https://www.metalocus.es/sites/default/files/styles/mopis_news_carousel_item_desktop/public/metalocus_moma_american_folk_art_museum_03_1080.webp?itok=bYwx0Lx8)
- Mostra art nouveau 8 giugno-6 settembre, MoMA, New York 1960  
<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.moma.org%2Fcalendar%2Fexhibitions%2F2752&psig=AOvVaw1fOntu-ACKRMTIbNarzE8j&ust=1743163133825000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBQQjRxqFwoTCLDM4fOaqowDFQAAAAAdAAAAABAh>
- Yale university art gallery Interni  
[https://images.adsttc.com/media/images/5b02/0929/f197/cc16/1500/0229/slideshow/Yale\\_University\\_Art\\_Gallery\\_7604\\_\\_New\\_Haven\\_\\_2015.jpg?1526860067](https://images.adsttc.com/media/images/5b02/0929/f197/cc16/1500/0229/slideshow/Yale_University_Art_Gallery_7604__New_Haven__2015.jpg?1526860067)
- Scarpe dei prigionieri del campo, allestimento all'interno del museo  
<https://www.viaggiandoconluca.it/wp-content/uploads/2022/01/Visitare-il-campo-di-concentramento-di-Auschwitz-Birkenau-in-Polonia-5.jpg>
- Forni crematori all'interno del campo  
<https://auschwitz.net/wp-content/uploads/2017/07/Gas.jpg>
- Vestiti dei prigionieri del campo, allestimento all'interno del campo  
<https://www.focusjunior.it/content/uploads/2019/01/Auschwitz-divise.jpg>
- Vista dal cortile interno del Museo di Castelvecchio  
<https://www.aboutartonline.com/wp-content/uploads/2020/11/fig.4.jpg>
- Dettaglio della facciata del Museo di Castelvecchio  
[https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/5a0c7d458c56a8acd46aba-3a/1569847533210-MCHL12VXS1K3XZVHC1T8/\\_67B8058.jpg](https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/5a0c7d458c56a8acd46aba-3a/1569847533210-MCHL12VXS1K3XZVHC1T8/_67B8058.jpg)
- Statua equestre di Cangrande della Scala  
<https://i.pinimg.com/736x/c6/7d/a4/c67da4c1960a9fbbfa0767791d23738a.jpg>
- Mappa di comunità di Parabiago  
[https://ecomuseo.comune.parabiago.mi.it/ecomuseo/risorse/mappa\\_completa\\_2013.pdf](https://ecomuseo.comune.parabiago.mi.it/ecomuseo/risorse/mappa_completa_2013.pdf)
- National Gallery feat My little pony, 2021  
<https://www.museumnext.com/wp-content/uploads/2021/09/MY-LITTLE-PONY-NAT-GAL-1.jpg>
- Museo kremer visto con il VR  
<https://thekremercollection.com/wp-content/uploads/2024/03/ARP-foto-10-VR-e1711657361678.jpeg>
- Profilo Tik Tok della Galleria degli Uffizi  
[https://blog.marketing-espresso.com/wp-content/uploads/2022/05/IMG\\_20220518\\_084815-777x1024.jpg](https://blog.marketing-espresso.com/wp-content/uploads/2022/05/IMG_20220518_084815-777x1024.jpg)
- Museum of icecream  
<https://cloudfront-us-east-1.images.arcpublishing.com/bostonglobe/CO4JBHUL4ZYI-5TUCTTGVBXHVQ.jpg>
- Museum of dreamers  
<https://www.artribune.com/wp-content/uploads/2023/09/Museum-of-Dreamers-2.jpeg>
- Original selfie museum, Seattle  
<https://originalselfiemuseum.com/wp-content/uploads/2023/05/8-scaled.jpg>
- Big fun museum, Barcellona  
<https://media-cdn.tripadvisor.com/media/attractions-splice-spp-674x446/12/d3/cb/85.jpg>
- Vista dall'alto del Museo a crescita illimitata

- <https://www.fondationlecorbusier.fr/wp-content/uploads/2022/06/projets-musee-a-croissance-illimitee-sans-lieu-1939-1-396x300.jpg>
- Interni del Museo a crescita illimitata  
<https://www.fondationlecorbusier.fr/wp-content/uploads/2022/06/projets-musee-a-croissance-illimitee-sans-lieu-1939-5.jpg>
- James simon gallery  
<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.fondationlecorbusier.fr/projects/2022/06/projets-musee-a-croissance-illimitee-sans-lieu-1939-5&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBQQjR-xqFwoTCPDSjfuhhlwDFQAAAAAdAAAAABAE>
- Area ristorante James simon gallery  
[https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.fondationlecorbusier.fr/projects/2022/06/projets-musee-a-croissance-illimitee-sans-lieu-1939-5&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBQQjR-xqFwoTCPDSjfuhhlwDFQAAAAAdAAAAABA\\_](https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.fondationlecorbusier.fr/projects/2022/06/projets-musee-a-croissance-illimitee-sans-lieu-1939-5&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBQQjR-xqFwoTCPDSjfuhhlwDFQAAAAAdAAAAABA_)
- Congiunzione con il Museo di Pergamo, vista dal canale  
<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.metalocus.es/2022/06/projets-musee-a-croissance-illimitee-sans-lieu-1939-5&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBQQjR-xqFwoTCPDSjfuhhlwDFQAAAAAdAAAAABBX>
- Prolungamento del colonnato del Neues Museum  
<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.infobuild.it/2022/06/projets-musee-a-croissance-illimitee-sans-lieu-1939-5&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBQQjR-xqFwoTCPDSjfuhhlwDFQAAAAAdAAAAABAE>
- Interni James Simon Gallery  
[https://static.tecnichenuove.it/arketipomagazine/2023/05/14-Simon-Menges-Chipperfield-ARK\\_3027621.jpg](https://static.tecnichenuove.it/arketipomagazine/2023/05/14-Simon-Menges-Chipperfield-ARK_3027621.jpg)
- Hall James Simon Gallery  
[https://static.tecnichenuove.it/arketipomagazine/2023/05/16-Simon-Menges-Chipperfield-ARK\\_3027667.jpg](https://static.tecnichenuove.it/arketipomagazine/2023/05/16-Simon-Menges-Chipperfield-ARK_3027667.jpg)
- Cortile interno tra la James Simon gallery e il Neues Museum  
<https://static.tecnichenuove.it/arketipomagazine/2023/05/18-Ute-Zscharnt-for-David-Chipperfield-3027469.jpg>
- Ala Sainsbury  
<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.architecturaldigest.com/story/2022/06/projets-musee-a-croissance-illimitee-sans-lieu-1939-5&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBQQjR-xqFwoTCPDSjfuhhlwDFQAAAAAdAAAAABAP>
- Scalone ala Sainsbury  
[https://media.springernature.com/lw685/springer-static/image/chp%3A10.1007%2F978-3-031-36781-6\\_6/MediaObjects/538379\\_1\\_En\\_6\\_Fig34\\_HTML.jpg](https://media.springernature.com/lw685/springer-static/image/chp%3A10.1007%2F978-3-031-36781-6_6/MediaObjects/538379_1_En_6_Fig34_HTML.jpg)
- Sala espositiva ala Sainsbury  
<https://images.adsttc.com/media/images/60a1/2bf9/f043/cc2d/9818/162b/slideshow/screen-shot-2021-05-16-at-7-pm.jpg?1621175299>
- Hall progettata da Venturi  
<https://www.ingegno-web.it/upload/image/f/1/b/f0d145a26e61e422ac866d3a304643f22bd91499.jpg>
- Render progetto NG200  
[https://static.dezeen.com/uploads/2022/10/sainsbury-wing-revamp-at-national-gallery-by-selldorf-architects-london\\_dezeen\\_2364\\_col\\_hero-1704x959.jpg](https://static.dezeen.com/uploads/2022/10/sainsbury-wing-revamp-at-national-gallery-by-selldorf-architects-london_dezeen_2364_col_hero-1704x959.jpg)
- Render hall progetto NG200  
[https://static.dezeen.com/uploads/2022/10/sainsbury-wing-revamp-at-national-gallery-by-selldorf-architects-london\\_dezeen\\_2364\\_col\\_0-1704x1217.jpg](https://static.dezeen.com/uploads/2022/10/sainsbury-wing-revamp-at-national-gallery-by-selldorf-architects-london_dezeen_2364_col_0-1704x1217.jpg)
- Cortile del Louvre  
<https://stillinparis.com/wp-content/uploads/2022/02/louvre-museum-visit-guide.jpg>
- Hall del Louvre  
[https://cdn.sortirparis.com/images/80/97130/724118-visuels-musee-et-monument-lou-](https://cdn.sortirparis.com/images/80/97130/724118-visuels-musee-et-monument-louvre-pyramide-interieur.jpg)

- vre-pyramide-interieur.jpg
- Piramide del Louvre  
<https://www.nachparis.de/wp-content/uploads/2022/11/het-Louvre-bezoeken-in-Parijs.jpg>
- Statua Fauno Barberini  
[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/bf/Barberini\\_Faun\\_Munich\\_08.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/bf/Barberini_Faun_Munich_08.jpg)
- Fasi della costruzione della Reggia di Venaria  
[https://cdn.myportfolio.com/4dfc9b70-02a7-4cae-998a-6de0c0e9691d/cb036f3b-f37c-4d61-b1cb-ca2276feafc1\\_rw\\_1920.png?h=74348e1b7fea99daf7fc6aab23691f2b](https://cdn.myportfolio.com/4dfc9b70-02a7-4cae-998a-6de0c0e9691d/cb036f3b-f37c-4d61-b1cb-ca2276feafc1_rw_1920.png?h=74348e1b7fea99daf7fc6aab23691f2b)
- Vista dall'alto della Reggia  
[https://www.villegiardini.it/wp-content/uploads/2022/10/DJI\\_0152-2-copia-scaled-320x213.webp](https://www.villegiardini.it/wp-content/uploads/2022/10/DJI_0152-2-copia-scaled-320x213.webp)
- Vista dall'alto asse centrale  
<https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQ8Ww27ipOd9z4nl-vnj2MHMsvNO4A-GFvqQQ&s>
- Incisione del Tempio di Diana  
[https://lavenaria.it/sites/default/files/styles/original/public/0213\\_1.jpg?itok=\\_f-kJe0P](https://lavenaria.it/sites/default/files/styles/original/public/0213_1.jpg?itok=_f-kJe0P)
- Partecipanti al Prix de Rome, 1901  
<https://mam-e.it/wp-content/uploads/0220/09/Prix-de-Rome-1140x651.jpg>
- Villa Medici  
[https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQF-sR8\\_xBvRG0tfvKF-qYpJOMhVld7uAEkU\\_g&s](https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQF-sR8_xBvRG0tfvKF-qYpJOMhVld7uAEkU_g&s)
- Zona del Canopo, Villa Adriana  
<https://www.romaguidetour.it/wp-content/uploads/2018/03/romaguidetour-visite-guidate-personalizzate-tour-privati-fuori-roma-villa-adriana-tivoli-header.jpg>
- Vista dal pecile, Villa Adriana  
<https://www.vivigreen.eu/wp-content/uploads/2020/12/villa-adriana.jpg>
- Piscina esterna delle Terme di Vals  
[https://images.adsttc.com/media/images/5fc1/4155/63c0/17d6/2c00/1226/slideshow/09102014-ACP\\_Therme\\_Vals\\_2014.10\\_8593.jpg?1606500680](https://images.adsttc.com/media/images/5fc1/4155/63c0/17d6/2c00/1226/slideshow/09102014-ACP_Therme_Vals_2014.10_8593.jpg?1606500680)
- Dettaglio della parziale ipogeità delle terme  
<https://designstellers.it/wp-content/uploads/2023/02/Peter-Zumthor-4.jpg>
- Dettaglio fascio luminoso all'interno delle terme  
<https://images.adsttc.com/media/images/580f/b36c/e58e/cefd/6700/008e/slideshow/31.jpg?1477423965>
- Padiglione della meditazione, Tomba Brion  
[https://images.divisare.com//images/c\\_limit,f\\_auto,h\\_2000,q\\_auto,w\\_3000/v1523002237/jrxklj1cllwbikdrheol/carlo-scarpa-federico-covre-il-padiglione-sull-acqua.jpg](https://images.divisare.com//images/c_limit,f_auto,h_2000,q_auto,w_3000/v1523002237/jrxklj1cllwbikdrheol/carlo-scarpa-federico-covre-il-padiglione-sull-acqua.jpg)
- Interni padiglione della meditazione, Tomba Brion  
[https://images.divisare.com//images/c\\_limit,f\\_auto,h\\_2000,q\\_auto,w\\_3000/v1523003643/upow2pg24dmizwrkvbte/carlo-scarpa-federico-covre-il-padiglione-sull-acqua.jpg](https://images.divisare.com//images/c_limit,f_auto,h_2000,q_auto,w_3000/v1523003643/upow2pg24dmizwrkvbte/carlo-scarpa-federico-covre-il-padiglione-sull-acqua.jpg)
- Louvre di Abu-Dhabi  
[https://blog.architizer.com/wp-content/uploads/photo-BG-2017-louvre-abu\\_dhabi-E-CR-B-36.jpg](https://blog.architizer.com/wp-content/uploads/photo-BG-2017-louvre-abu_dhabi-E-CR-B-36.jpg)
- Interni Louvre di Abu-Dhabi  
<https://www.harpersbazaararabia.com/wp-content/uploads/sites/7/cloud/2021/09/10/The-Most-Breath-Taking-Photos-Of-The-Louvre-Abu-Dhabi-3-1568x882.png>
- Pavimento realizzato in opus sectile  
<https://villae.cultura.gov.it/wp-content/uploads/2021/05/brochure-piccole-terme-17-05-2021-web.pdf>
- Pavimenti in mosaico policromo  
<https://www.villa-adriana.net/edifici-dettaglio.aspx?id=100&idCat=60&d=HOSPITALIA%20-%2016>
- Sfilata Jacquemus Valensole, Haute Provence, primavera/estate 2019  
[https://static.milanofinanza.it/content\\_upload/img/2019/06/201906281814105965/JACQ-650957.jpg](https://static.milanofinanza.it/content_upload/img/2019/06/201906281814105965/JACQ-650957.jpg)
- Sfilata Jacquemus al Parc Naturel régional du Vexin Français, primavera/estate 2021  
<https://www.impulsemag.it/wp-content/uploads/2022/03/sfilata-jacquemus-campo-di-grano.jpeg>
- Sfilata Alexander McQueen Voss e la salute mentale, primavera/estate 2001  
<https://media-assets.vanityfair.it/photos/61aa4a0fec909d089da71768/master/pass/>

- AMQ\_01\_SS\_W\_EXTRA\_04.jpg
- Cave di travertino, Tivoli  
[https://www.artribune.com/wp-content/uploads/2022/10/Alessandro-Dandini-de-Sylva-Valle-Pilella-2022-\\_3.jpg](https://www.artribune.com/wp-content/uploads/2022/10/Alessandro-Dandini-de-Sylva-Valle-Pilella-2022-_3.jpg)
- Allestimento nello store di Nikos Athina, Mykonos  
<https://www.designboom.com/architecture/saint-of-athens-boutique-store-mykonos-white-marble-quarry-07-24-2023/>
- Colorazione effetto travertino dal catalogo di 3° Composites  
<https://www.alucobond.com/files/images/bilder-content/bilder-farbserien/design-travertino-tivoli.jpg>

