



EFFIMERO ED ETERNO
Fashion and Heritage, Villa Adriana

Marco Stasi

Dipartimento di Architettura e Design
Laurea Magistrale in Architettura per il Patrimonio
A.A 2024/2025

EFFIMERO ED ETERNO

Relatore

Prof. Pier Federico Mauro Caliarì

Correlatore

Prof. Diatta Amath Luca

"Ciò che è amato non sarà mai perduto."

Antoine de Saint-Exupéry, *Citadelle, Paris, Gallimard,*
1948.

Dedicato a Giacomo, alla bellezza
e alla Vita.



Abstract

EFFIMERO ED ETERNO. FASHION AND HERITAGE, VILLA ADRIANA.

L'importanza storica e artistica di Villa Adriana le ha consentito di sopravvivere come testimonianza concreta della cultura e dell'architettura greco-romana, divenendo nei secoli fonte di ispirazione per artisti, architetti, filosofi e letterati, dall'antichità sino ai nostri giorni. Ciò che oggi ne rimane è una rovina maestosa e stratificata, espressione residuale ma potente del grandioso complesso voluto dall'imperatore Adriano, figura colta, visionaria e appassionata conoscitrice della sapienza ellenica, delle arti, della letteratura e della geografia del mondo antico.

La presente ricerca si propone di valorizzare il patrimonio archeologico della Villa attraverso l'introduzione di architetture effimere pensate non come intrusione, ma come strumento di lettura e di riattivazione culturale e percettiva del sito. Il progetto si sviluppa mediante l'organizzazione di un evento di alta moda e la realizzazione di interventi puntuali come gli Stone Display e il Water Pavillion, nel tentativo di instaurare un dialogo consapevole con la rovina e di farne emergere il potenziale narrativo e simbolico.

Il lavoro incrocia diversi ambiti disciplinari, dall'archeologia all'architettura, dalla museografia alla moda, e converge sulla scelta di un interlocutore progettuale radicale: Maison Margiela, casa di moda fondata nel 1988 dallo stilista belga Martin Margiela e portata avanti da John Galiano. In apparenza distante dal contesto archeologico, il marchio si fonda su principi estetici e poetici che risuonano sorprendentemente con i temi emersi durante lo studio della Villa: il valore del frammento, la traccia del tempo, la stratificazione.

I. Heritage

- 1.1 L'Imperatore Adriano
- 1.2 Villa Adriana
 - 1.2.1 Forma, Assi e Centri
 - 1.2.2 Memoria e Rappresentazione
- 1.3 Restauro e Valorizzazione
 - 1.3.1 La patina del Tempo
 - 1.3.2 Allestimenti e Musealizzazione
 - 1.3.3 Presenza e Assenza
- 1.4 Grandi Eventi e Archeologia
 - 1.4.1 Terme e Teatri

II. Fashion

- 2.1 I Corpi Vestiti
 - 2.1.1 Architetture di Stoffa
 - 2.1.2 Haute Couture e Atelier
 - 2.1.2 Vestire gli Spazi
- 2.2 Maison Martin Margiela
 - 2.2.1 John Galliano
 - 2.2.2 Costruttivismo e riuso
 - 2.2.3 Artisanal Couture 2024

008

- 004
- 005
- 006
- 007
- 008
- 009
- 010
- 011
- 012
- 013
- 014
- 015
- 016

042

- 004
- 005
- 006
- 007
- 008
- 009
- 010
- 011

III. Fashion & Heritage

- 3.1 Mecenatismo e Spettacolarizzazione
 - 3.1.1 Scenografie e Paesaggi
 - 3.2.2 Gucci, Castel del Monte
 - 3.1.5 Dolce e Gabbana, Valle dei Templi
 - 3.1.4 Bunello cucinelli, Solomeo
 - 3.1.5 Jacquemus, Versailles

IV. Il progetto

- 4.1 Gli interventi
- 4.2 Stone Display
- 4.3 Water Pavilion
 - 4.3.1 Il rapporto con l'impianto ipotattico
 - 4.3.2 Adriano ed Antinoo
- 4.4 Fashion Show
 - 4.4.1 Acqua Natura Naturans

V. Conclusioni

092

- 004
- 005
- 006
- 007
- 008
- 009
- 010

112

- 004
- 005
- 006
- 007
- 008
- 009
- 010

167

«Il compito dell'architettura non è imitar l'eternità,
ma ripetere l'istanza del passato nel presente.»

/ Aldo Rossi, L'architettura della città, Marsilio 1966.

I. Heritage

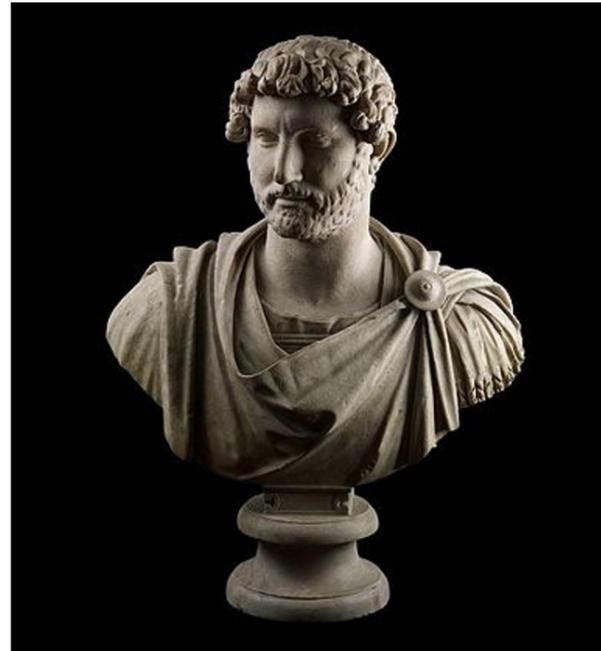
012

L'Imperatore Adriano / Villa Adriana / Restauro e Valorizzazione
/ Grandi Eventi e Archeologia

013

I.1. L'imperatore Adriano

Publius Aelius Hadrianus, imperatore dal 117 al 138 d.C., fu uno degli uomini più enigmatici e raffinati della storia romana. Nato a Italica, in Hispania, nel 76 d.C., da una famiglia italica romanizzata, Adriano portava in sé le tensioni e le potenzialità dell'Impero multiforme che avrebbe governato. Cresciuto a Roma sotto la tutela di Traiano, suo cugino e padre adottivo, manifestò sin da giovane un'intelligenza vivace, una profonda inclinazione per la cultura greca e una curiosità onnivora verso il mondo¹.



itratto dell'imperatore Adriano, copia romana da originale greco, marmo, II sec. d.C., Musei Vaticani, Roma.

Adriano fu un imperatore-filosofo nel senso più pieno del termine, vicino alla tradizione stoica ma anche all'epicureismo estetico. A differenza di molti suoi predecessori, preferì consolidare piuttosto che espandere: fu un instancabile viaggiatore, attraversando tutte le province dell'Impero non solo per motivi amministrativi, ma per assorbire, studiare e reinterpretare i caratteri dei popoli che lo componevano. Come osserva lo storico britannico Robin Lane Fox, *"Adriano non governava da Roma, ma da un mondo intero, costruito dentro la sua mente"*².

Il tratto più distintivo della sua figura fu tuttavia il rapporto viscerale con l'architettura. Non fu un semplice committente imperiale, ma un vero progettista dilettante, che interveniva con competenza nei progetti. *"Egli stesso disegnava e correggeva gli edifici, mescolando la disciplina del tecnico all'estro del poeta"*³

Alcuni studiosi hanno paragonato questa sua ossessione per lo spazio costruito a quella di un architetto rinascimentale ante litteram, capace di fondere idealità e progetto⁴

Questo legame si esplicita con forza in Villa Adriana, realizzata tra il 118 e il 134 d.C. presso Tivoli. Più che una residenza suburbana, la Villa si configura come un paesaggio mentale, un atlante architettonico del mondo allora conosciuto, nonché un monumento autobiografico. Lì, Adriano non solo rievoca i luoghi amati durante i suoi viaggi (come l'Accademia di Atene, l'Egitto o Antiochia), ma li ricrea con una sensibilità sincretica e simbolica. Come osserva l'archeologo Andrea Carandini, *"Villa Adriana è la trasposizione fisica della mente dell'Imperatore: frammenti di mondo giustapposti in un ordine segreto"*⁵.

Ma oltre al pensiero razionale e alla curiosità enciclopedica, c'è un altro elemento che ha profondamente influenzato la genesi della Villa: Antinoo. Giovane greco originario della Bitinia, Antinoo fu il compagno prediletto di Adriano. La loro relazione fu profonda, intensa e visibilmente pubblica, anche in un'epoca in cui la sessualità imperiale era oggetto di controllo politico. Nel 130 d.C., durante un viaggio sul Nilo,

Antinoo annegò in circostanze misteriose. Adriano ne fu devastato, tanto da istituire un culto in suo onore, fondare città col suo nome (Antinopoli) e riempire l'Impero di statue che ne celebravano la bellezza ideale⁶.

Come afferma la storica Mary Beard, *"nessun altro imperatore romano ha reso il dolore un atto politico e architettonico come Adriano"*⁷. Il Canopo di Villa Adriana, con il suo lungo bacino d'acqua affiancato da colonne e statue egizie, è probabilmente una commemorazione simbolica di quel tragico evento. Allo stesso modo, gli spazi più intimi della Villa, come il Teatro Marittimo, si percepiscono come se fossero stati costruiti per la contemplazione, per un dialogo silenzioso con la propria introspezione.

Marguerite Yourcenar, nel dare voce al suo Adriano immaginato, scrive: *"Desideravo creare un luogo in cui le cose amate potessero sopravvivere, nonostante tutto"*⁸



1. Anthony R. Birley, *Hadrian: The Restless Emperor*, London, Routledge, 1997, pp. 21-34.

2. Robin Lane Fox, *The Classical World*, London, Penguin Books, 2006, p. 457.

3. *Historia Augusta*, a cura di Hermann Peter, Lipsia, Teubner, 1907.

4. Paul Zanker, *The Power of Images in the Age of Augustus*, Ann Arbor, University of Michigan Press, 1990, pp. 268-270.

5. Andrea Carandini, *Atlante di Roma antica*, Milano, Electa, 2012, p. 412.

6. Elizabeth Speller, *Following Hadrian*, Oxford, Oxford University Press, 2003, pp. 225-230.

7. Mary Beard, *SPQR: A History of Ancient Rome*, London, Profile Books, 2015, p. 312.

8. Marguerite Yourcenar, *Memorie di Adriano*, Torino, Einaudi, 1981, p. 192.

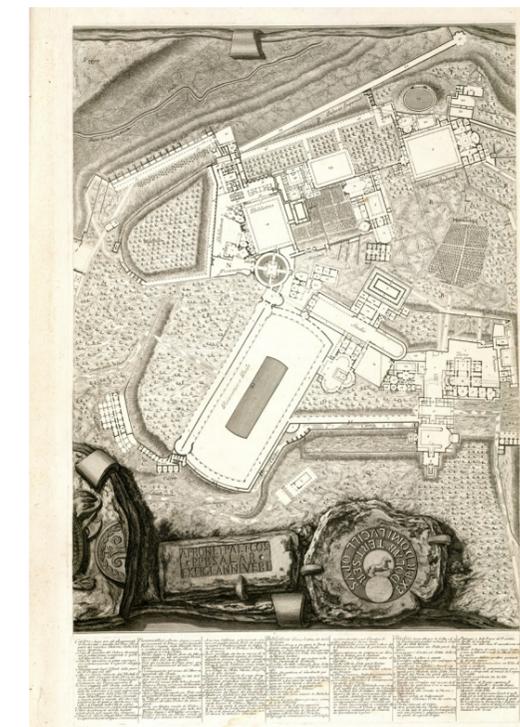
I.2. Villa Adriana

Villa Adriana, costruita tra il 118 e il 138 d.C. alle porte di Tivoli, rappresenta una delle più straordinarie espressioni architettoniche del mondo antico. Non fu soltanto una residenza imperiale, ma un complesso urbanistico e simbolico che rifletteva la visione cosmopolita dell'imperatore Adriano, modellata sui suoi viaggi e sul dialogo continuo con le culture dell'Impero. Più che un palazzo, essa si configura come una città ideale, un microcosmo dell'ecumene romana, in cui si fondono memorie della Grecia classica, suggestioni egizie, forme orientali e la tradizione romana, secondo una logica di evocazione più che di imitazione¹.

La villa si estende su oltre 120 ettari, e includeva padiglioni, giardini, teatri, terme, biblioteche, canali e ninfei, tutti articolati secondo un principio di libertà compositiva e di grande sperimentazione architettonica. Lungi dal seguire la rigida ortogonalità della città romana, Villa Adriana propone una spazialità fluida, fondata su assi visuali mobili, sequenze scenografiche e cortocircuiti percettivi che hanno ispirato nei secoli numerosi architetti e studiosi².

Dal Rinascimento in poi, il sito è stato oggetto di continue esplorazioni, da Pirro Ligorio a Piranesi, fino agli studi archeologici sistematici dell'Ottocento e ai

più recenti progetti di ricostruzione digitale e valorizzazione³. Oggi, Villa Adriana, riconosciuta patrimonio dell'umanità dall'UNESCO nel 1999, è considerata non solo un capolavoro dell'architettura romana, ma anche un laboratorio sperimentale, capace di suggerire nuovi approcci compositivi e filosofici all'architettura contemporanea⁴



Giovambattista Piranesi, Pianta di Villa Adriana presso Tivoli, da: *Le Antichità Romane*, vol. IV, Roma, 1762.

1. W. L. MacDonald – J. A. Pinto, *Hadrian's Villa and Its Legacy*, Yale University Press, New Haven-London 1995, pp. 11–38; M. De Franceschini, *Villa Adriana. Mosaici, pavimenti, edifici*, L'Erma di Bretschneider, Roma 1991, pp. 19–25.

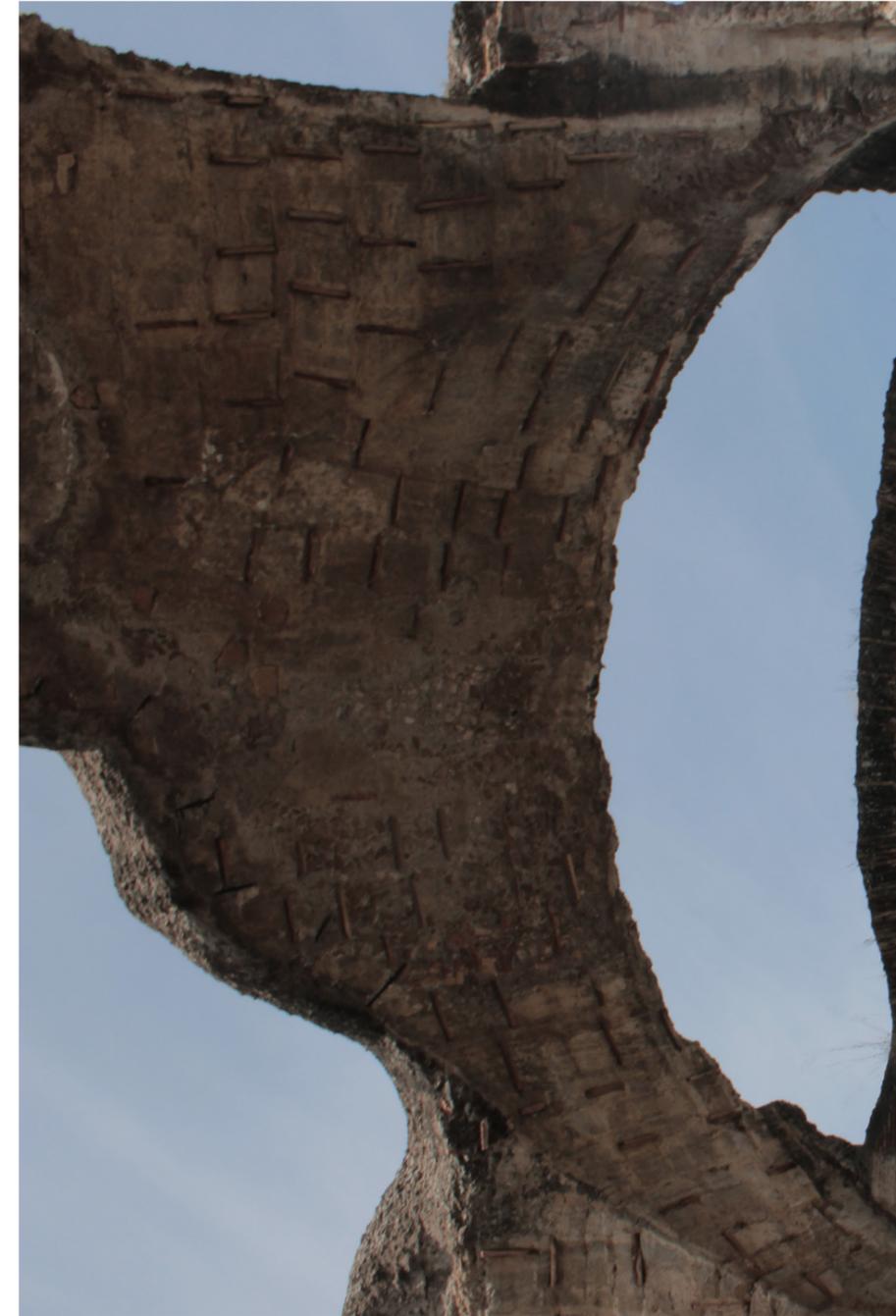
2. P. F. Caliarì, *Trattato logico-sintattico dell'architettura*, Quodlibet, Macerata 2022, pp. 94–101; D. M. Jacobson, "Hadrian and His Villas," in *American Journal of Archaeology*, Vol. 90, No. 1 (1986), pp. 69–85.

3. P. Zanker, "Villa Adriana tra classicismo e ideologia imperiale," in *Dialoghi di Archeologia*, 1987, pp. 35–56; C. L. Frommel, "Pirro Ligorio e l'architettura antica," in *Villa Adriana. Gli studi e le ricerche*, Electa, Milano 1983, pp. 101–120..

4. UNESCO, *Dichiarazione di iscrizione di Villa Adriana nella Lista del Patrimonio Mondiale*, 1999



Grandi Terme



Grandi Terme, particolare della copertura

Forme, Assi e Centri

Villa Adriana è un dispositivo spaziale fluido organizzato secondo una costellazione architettonica capace di rispecchiare la complessità di una mente, quella di Adriano, in continuo movimento.

La scuola di pensiero Gestalt¹ definisce la forma come una *"totalità le cui parti non sono legate mediante una semplice relazione di giustapposizione e di contiguità, ma obbediscono a una legge intrinseca, che è la sola capace di determinare il loro significato nella totalità"*². In questo senso, Villa Adriana non va compresa come somma di padiglioni isolati, ma come paesaggio mentale, dove ogni edificio trova la propria ragione d'essere nella relazione con gli altri.

Per comprenderne la struttura è necessario abbandonare ogni preconetto di ordine classico: la Villa non obbedisce a un principio di simmetria dominante, né si sviluppa lungo un asse principale, ma segue piuttosto una logica ipotattica, come ha teorizzato l'architetto e teorico Pier Federico Caliarì nel suo Trattato logico-sintattico dell'architettura³.

Nel modello ipotattico, gli elementi architettonici non sono subordinati a un ordine principale, ma si dispongono in sequenza gerarchica flessibile, come proposizioni coordinate nel discorso. Questo modello trova in Villa Adriana una delle sue applicazioni più emblematiche: *"Villa Adriana non è un insieme ordinato secondo un unico asse o un principio simmetrico: è un aggregato complesso e fluido, un organismo architettonico che si espande per nuclei distinti, ciascuno con autonomia formale e funzionale, ma interconnesso agli altri in una rete di relazioni spaziali e simboliche"*⁴.

Il percorso all'interno della villa non è mai rettilineo, ma continuamente deviato, incurvato, interrotto da soglie visive e scorci prospettici inattesi. Gli spazi non condu-

cono a un centro assoluto, ma a una serie di micro-centri esperienziali, ciascuno con funzione e atmosfera propria. L'impianto non è anarchico: sono presenti assi direzionali, ma mai dominanti. Il lungo asse est-ovest definito dal Pecile e dal Giardino rettangolare stabilisce una sorta di dorsale ordinatrice, ma è continuamente disturbato da assi secondari e scorci obliqui. Lo stesso Canopo si sviluppa su un asse trasversale rispetto al Pecile, stabilendo una tensione dinamica tra linearità e deviazione.

Come osserva l'archeologo Pierre Gros, *"la composizione di Villa Adriana non si fonda sull'assialità ma su un sistema reticolare, dove l'assonometria degli spazi genera una rete di relazioni multiple"*⁵.

Il risultato è un paesaggio costruito che favorisce il movimento, la scoperta progressiva, quasi una regia teatrale dello sguardo e del corpo. A differenza di edifici classici come la Domus Aurea o i palazzi flavii sul Palatino, Villa Adriana è priva di un centro monumentale unico. La residenza si articola in nuclei funzionali distinti, aree di rappresentanza, spazi privati, giardini, padiglioni termali, ciascuno dei quali è potenzialmente un "centro".

Il Teatro Marittimo, circondato da un canale anulare e accessibile solo tramite ponticelli mobili, è un centro simbolico della riflessione e dell'intimità. La Piazza d'Oro è un centro cerimoniale, mentre il Canopo è un centro paesaggistico e simbolico legato alla memoria di Antinoo⁶. Questa isotropia, ovvero la possibilità di leggere lo spazio da più direzioni senza privilegiarne una, è una delle caratteristiche più moderne di Villa Adriana. In essa, come osserva ancora Caliarì, *"la centralità non è geometrica ma semantica: cambia a seconda del percorso e della percezione"*⁷.

1. Kurt Koffka, *Principles of Gestalt Psychology*, New York, Harcourt, 1935, p. 176.

2. Christian Norberg-Schulz, *Significati nell'architettura occidentale*, Milano, Electa, 1974, p. 15.

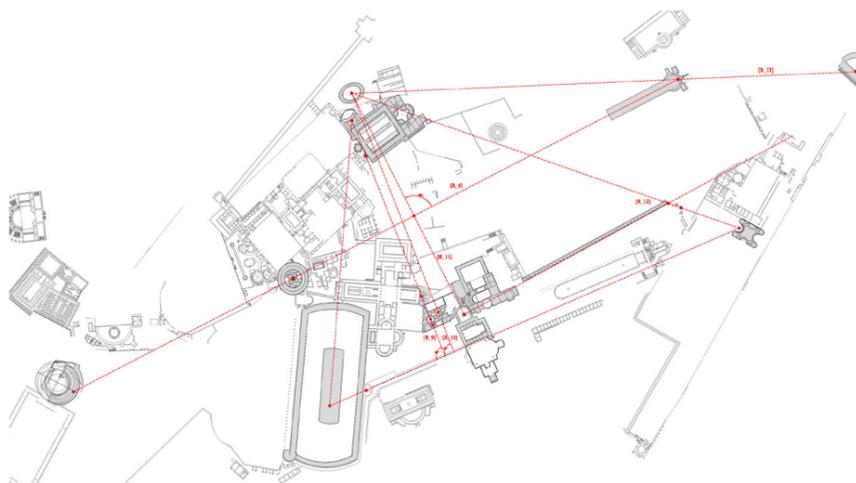
3. Pier Federico Caliarì, *Trattato logico-sintattico. La forma trasparente di Villa Adriana*, Roma, Quasar, 2012.

4. Mario Menichetti, *Villa Adriana. Architettura e progetto*, Roma, L'Erma di Bretschneider, 1997, p. 45.

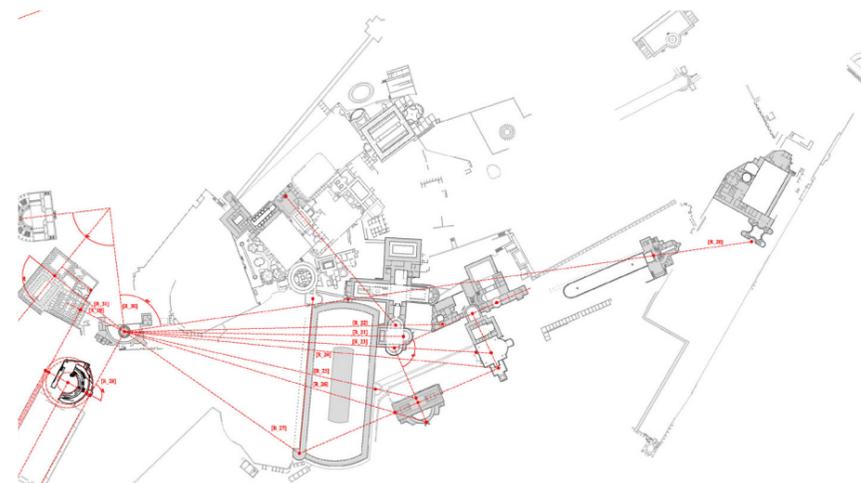
5. Pierre Gros, *L'architettura romana*, Milano, Jaca Book, 2001, pp. 421-426.5

6. Richard Meier, *Adriano e l'architettura della mente*, in "Domus", n. 800, 1998, pp. 24-29.

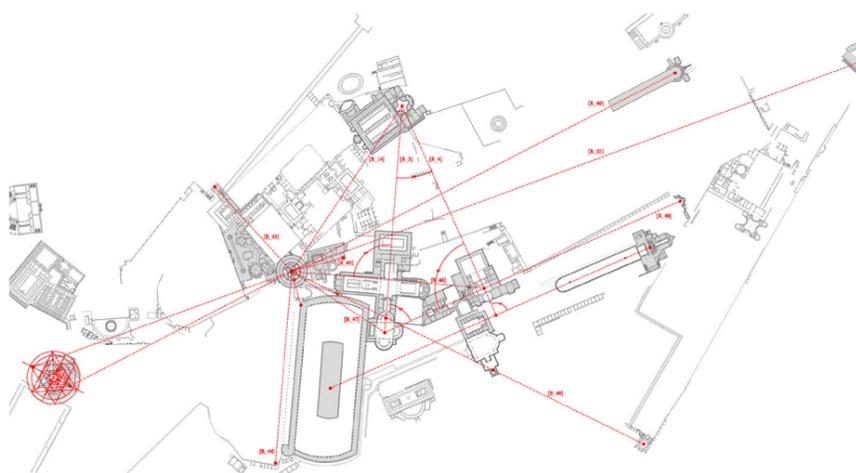
7. P.F. Caliarì, *Ivi*



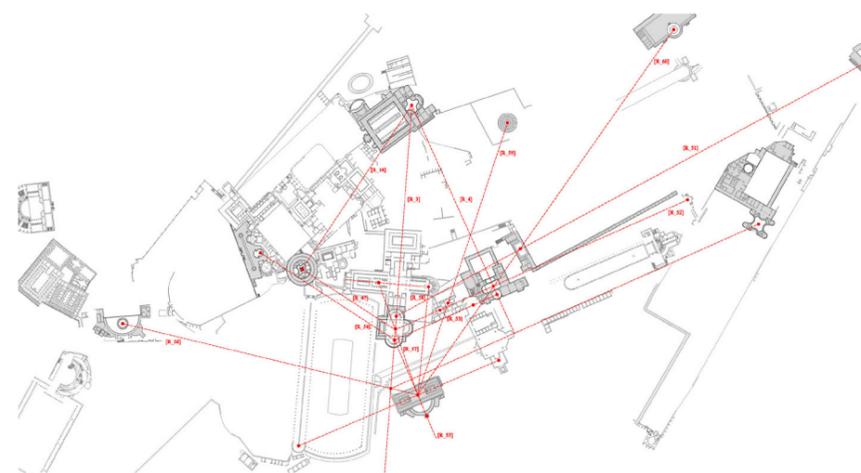
TAV. III.II



TAV. IV.II



TAV. VI



TAV. VII

Memoria e Rappresentazione

Gli studi stratigrafici, associati all'analisi stilistica dei manufatti architettonici e decorativi, hanno consentito di distinguere almeno tre fasi principali nella complessa evoluzione costruttiva di Villa Adriana ⁷.

I diversi cantieri non si susseguono in modo lineare, ma si intrecciano talvolta, riflettendo una progettualità in costante trasformazione, capace di adattarsi alle esigenze rappresentative, simboliche e contemplative del *princeps*.

L'articolazione per fasi consente di cogliere sia la progressiva monumentalizzazione del complesso, sia il passaggio da una dimensione più raccolta e privata a una sempre più scenografica e pubblica, fino all'ultima fase in cui emergono riferimenti culturali, simboli egittizzanti e spazi connessi alla figura divinizzata di Antinoo.



Jean-Claude Golvin, Villa Adriana – Ricostruzione immersiva in acquerello, ca. 2002.

1. Prima fase (118–125 d.C.): comprendente gli ambienti più raccolti e privati, come il Teatro Marittimo, i primi nuclei termali e le zone abitative adiacenti all'ingresso.

2. Seconda fase (125–133 d.C.): espansione del complesso con padiglioni scenografici come la Piazza d'Oro, le biblioteche, la Sala dei Filosofi, e la grande Esedra.

3. Terza fase (133–138 d.C.): caratterizzata da una maggiore presenza di elementi orientali, statue egittizzanti e spazi legati al culto di Antinoo, come il Canopo, realizzato dopo la morte del giovane ⁸.

Ogni fase non sostituisce la precedente, ma si sovrappone e si intreccia con essa, creando un effetto di un palinsesto in continua evoluzione.

L'archeologo Mario Torelli ⁹ riconosce una divisione del complesso in almeno quattro grandi quartieri, ciascuno con caratteri spaziali e simbolici distinti: il nucleo residenziale affacciato sulla Valle di Tempe, il cuore cerimoniale con il Palatium e le Tre Esedre, l'area termale pianeggiante con il Canopo e l'Antinoeion, e infine la cosiddetta Accademia, sviluppata lungo l'altura tufacea a ovest ¹⁰. Questa articolazione non risponde a criteri casuali, ma riflette quella "architettura della mente" di cui parla Richard Meier nel rileggere l'opera adrianea come paesaggio interiore, sintesi di memoria, potere e desiderio ¹¹.



12. Frommel, C. L., Pirro Ligorio e l'architettura antica, in Villa Adriana. Gli studi e le ricerche, Electa, Milano 1983, pp. 101–126.

13. Pirro Ligorio, architetto e antiquario (1513–1583), noto per i suoi rilievi archeologici e per la progettazione di Villa d'Este a Tivoli.

14. Villa d'Este, complesso rinascimentale a Tivoli progettato da Ligorio per Ippolito II d'Este nel 1560.

15. William L. MacDonald, John A. Pinto, Villa Adriana. La costruzione e il mito da Adriano a Louis I. Kahn, Milano, Electa, 1997.

16. Francesco Contini, Pianta di Villa Adriana, Roma, 1668; cit. in MacDonald e Pinto, Villa Adriana, op. cit., pp. 65–68.

Il processo di rappresentazione della villa ha radici ancora più antiche. Già nel XVI secolo Pirro Ligorio, antiquario e architetto al servizio del cardinale Ippolito II d'Este, fu tra i primi a condurre scavi sistematici a Villa Adriana, trasformandola in una vera cava di marmi e statue per la decorazione di Villa d'Este. Oltre al recupero materiale, aveva compiuto un'opera monumentale di ricostruzione ipotetica, basata su rilievi diretti e su una lettura simbolica e antiquaria delle rovine. La sua mappa manoscritta del sito, realizzata tra il 1550 e il 1567, è una delle prime raffigurazioni integrate della villa, dove il dato empirico si fonde con una restituzione idealizzata e profondamente connotata sul piano culturale e filosofico¹².

Nel pieno Rinascimento, Villa Adriana divenne oggetto di una prima riscoperta sistematica grazie all'intervento dell'architetto e antiquario napoletano Pirro Ligorio (1513–1583)¹³. Tra il 1550 e il 1568 Ligorio condusse ampie campagne di scavo nell'area del sito, in particolare nelle zone del Teatro Nord, delle Piccole e Grandi Terme e del Cortile delle Fontane. Queste indagini, unite al suo ruolo di curatore della collezione archeologica del cardinale Ippolito II d'Este di Ferrara, contribuirono alla sua nomina come progettista della celebre Villa d'Este¹³.

Sebbene la pianta generale della Villa Adriana da lui progettata non sia mai giunta a noi in forma completa, restano numerosi schizzi preparatori e descrizioni dettagliate. Questi materiali confluirono nella sua opera postuma, *Descrizione della superba e magnificentissima Villa Tiburtina Hadriana*, pubblicata nel 1723, che esercitò una profonda influenza sugli studi successivi¹⁵. Tuttavia, le sue ricostruzioni contenevano anche numerose imprecisioni, che sarebbero state

corrette nei secoli successivi da altri studiosi.

Nel XVII secolo fu Francesco Contini (1599–1669), architetto al servizio del cardinale Francesco Barberini, a redigere la prima pianta completa e ragionata della villa, pubblicata nel 1668. A partire dal 1634, Contini condusse rilievi diretti sul sito, affrontando numerose difficoltà dovute alla fitta vegetazione, alla rovina delle strutture e all'interramento degli ambienti. Il suo resoconto descrive con realismo la complessità del lavoro: *"Mi conferij nel luogo: osservai quel sito esser in un colle circondato da due valli di circuito di sei miglia, e vidi la maggior parte di quelle anticaglie si fattamente atterrate [...] più volte calai in vari pozzi e aperture [...] questa diligenza mi ha poi anco fatto scoprire alcune strade sotterranee [...] come si vedono disegnate nella Pianta..."*¹⁶

Il lavoro di Contini, pur basandosi anche sulle tracce lasciate da Ligorio, fu il primo tentativo coerente di restituire in forma grafica l'estensione e la complessità del sito, aprendo la strada agli studi successivi di Piranesi, Canina, e infine MacDonald e Pinto nel XX secolo.



Jean-Claude Golvin, Villa Adriana – Ricostruzione immersiva in acquerello, ca. 2002.

Proposta ricostruttiva della "facade" di Villa Adriana secondo Charles-Louis BoussoisW

Nel corso del XVIII e XIX secolo ma soprattutto a partire dal XIX secolo, i pensionnaires dell'Académie de France à Rome, alloggiati a Villa Medici, elaborarono numerosi rilievi, disegni e ricostruzioni idealizzate della Villa che divenne oggetto privilegiato dell'indagine grafica e del rilievo da parte degli architetti. L'intento era quello di restituire un ordine leggibile a un complesso che, nelle rovine, appariva disgregato. I disegni accademici cercavano di ricomporre il frammento in una forma razionale, secondo i principi della simmetria e dell'armonia classica.

Nel XX secolo, le ricostruzioni di Jean-Claude Golvin, archeologo e disegnatore, hanno avuto grande influenza: attraverso l'acquerello e il rilievo, Golvin ha proposto una visione coerente e immersiva della Villa,

restituendole volume e colore.¹⁷ Tuttavia, come osserva Paul Zanker, *"ogni tentativo di ricostruzione unitaria rischia di cancellare la tensione costitutiva della Villa, che è proprio la sua instabilità formale"*.¹⁸

La forma di Villa Adriana è quindi non lineare, non sistematica, ma estremamente coerente con la poetica adrianea. È un'architettura della molteplicità, della memoria e della dimensione introspettiva dell'Imperatore Adriano.

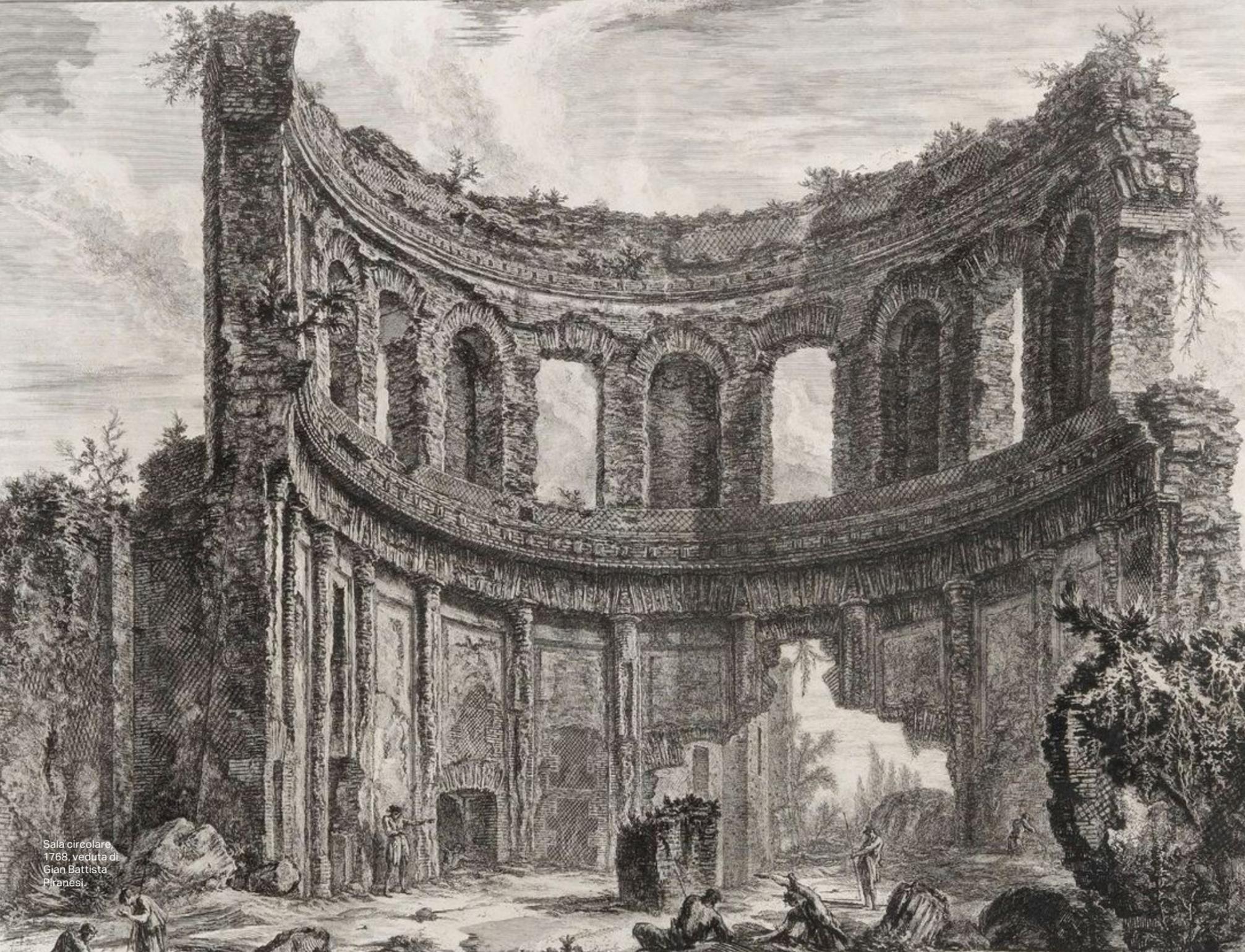
*"Desideravo creare un luogo in cui le cose amate potessero sopravvivere, nonostante tutto."*¹⁹.

17. Jean-Claude Golvin, L'Antiquité retrouvée, Paris, Gallimard, 2002, pp. 74–85.

18. Paul Zanker, The Power of Images in the Age of Augustus, Ann Arbor, University of Michigan Press, 1990, p. 270.

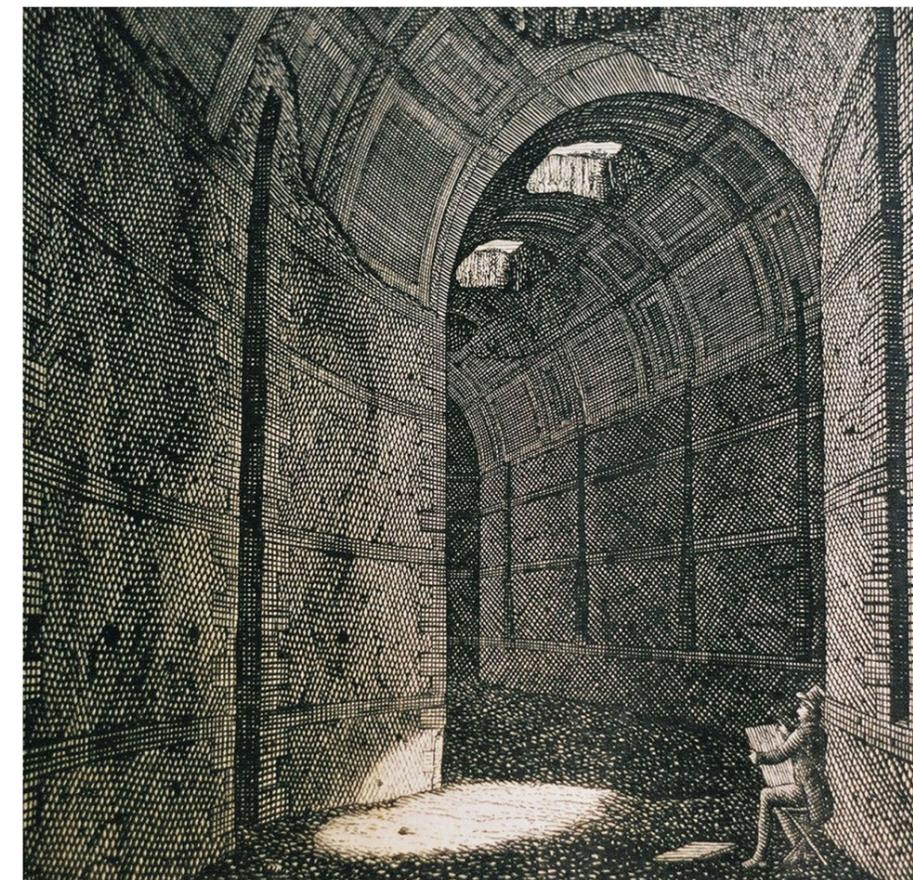
19. Marguerite Yourcenar, Memorie di Adriano, Torino, Einaudi, 1981, p. 192.





Sala circolare,
1768, veduta di
Gian Battista
Piranesi.

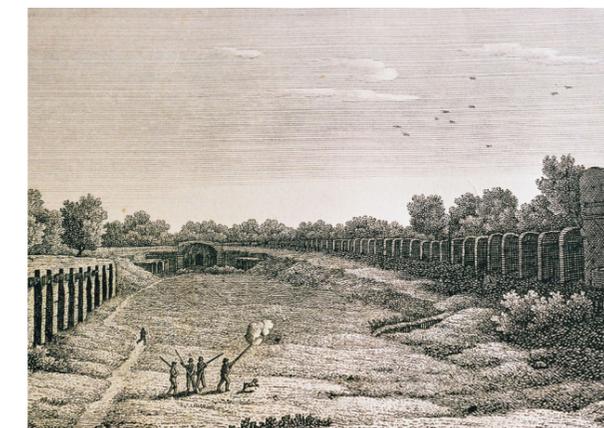
I rilievi dei *pensionnaires* oscillavano tra il rigore archeologico e una visione idealizzata della rovina, e contribuirono a consolidare una tradizione di rappresentazione della villa che avrebbe influenzato l'immaginario moderno. Tra le figure più rilevanti di questo percorso documentario si colloca Francesco Piranesi, figlio del celebre incisore Giovanni Battista²¹, che nella seconda metà del Settecento pubblicò una serie di vedute e piante dettagliate della villa. A differenza del padre, Francesco privilegiò la precisione topografica, tentando di restituire fedelmente l'articolazione dello spazio e la misura delle strutture. La sua raccolta *Villa Adriana al Tiburtino* (1781) rimane ancora oggi una delle fonti più complete e suggestive per comprendere la morfologia della villa.²²



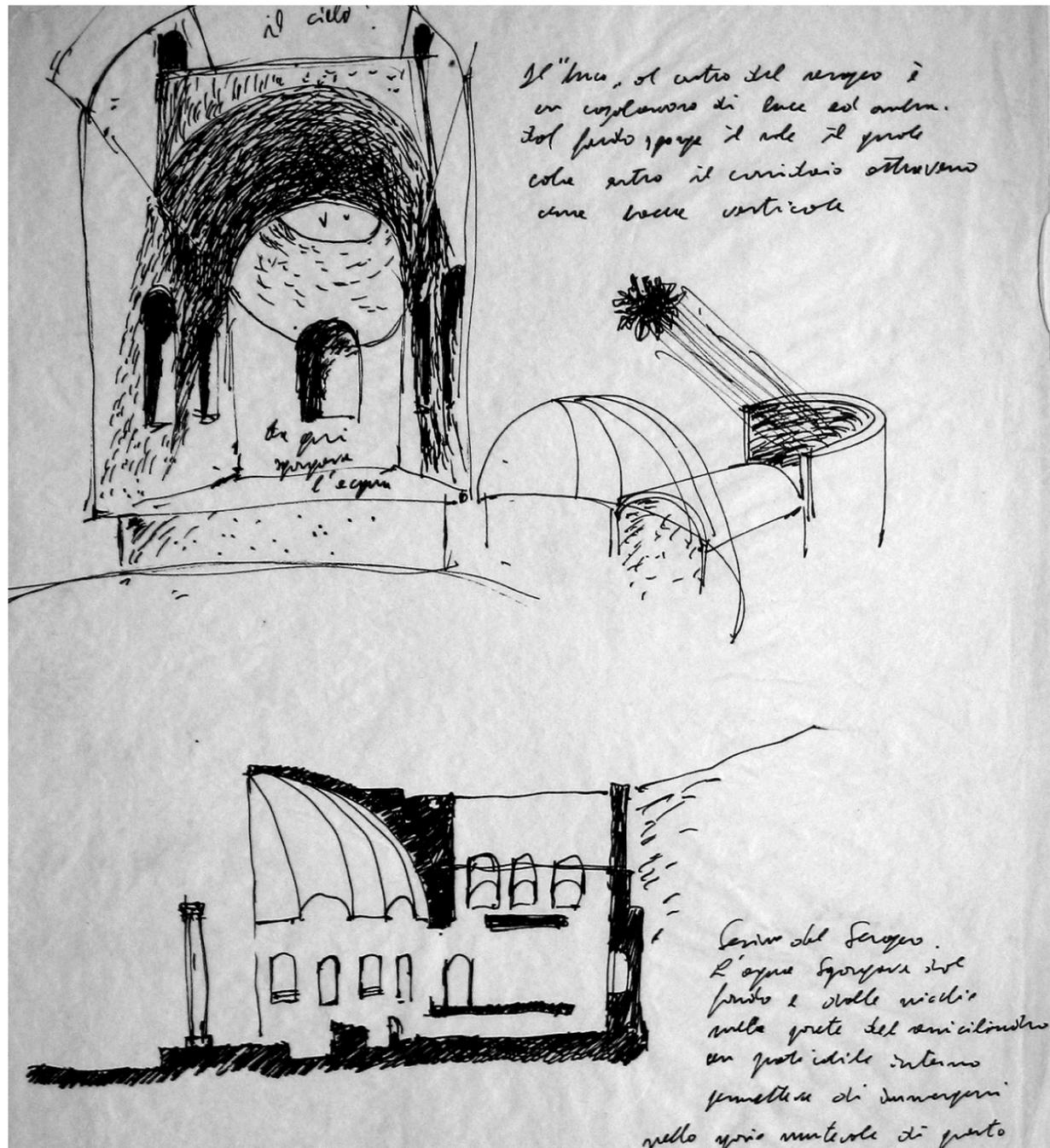
21. Luigi Ficacci, Giovanni Battista Piranesi: *The Complete Etchings*, Köln: Taschen, 2000

22. Francesco Piranesi, *Villa Adriana al Tiburtino descritta e rappresentata nelle sue principali vedute*, Roma 1781; esemplari consultabili presso la Bibliothèque nationale de France.

Francesco Piranesi, *Interno del Serapeo a Villa Adriana, con artista intento al rilievo*, acquaforte, 1781.

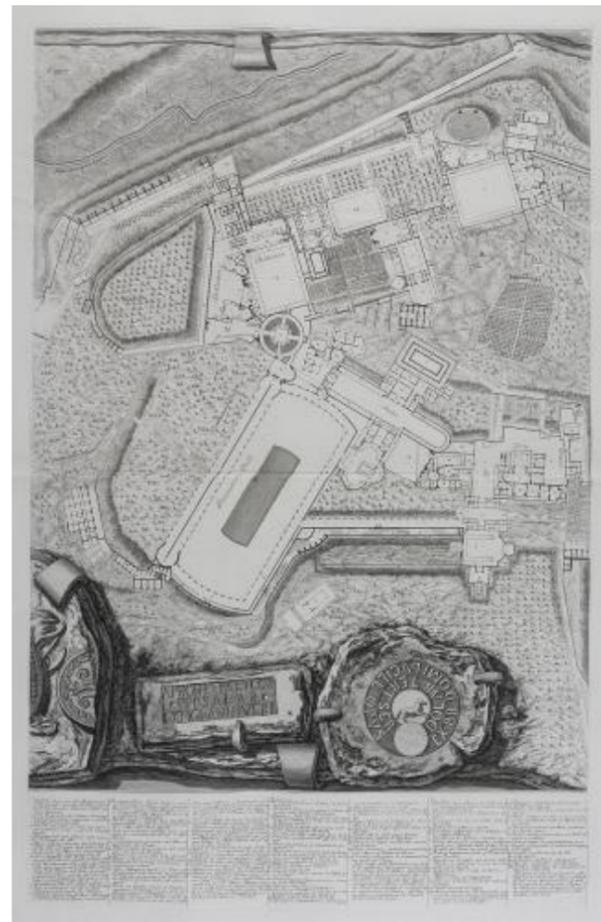


Francesco Piranesi, *Veduta del Canopo di Villa Adriana*, acquaforte, 1781



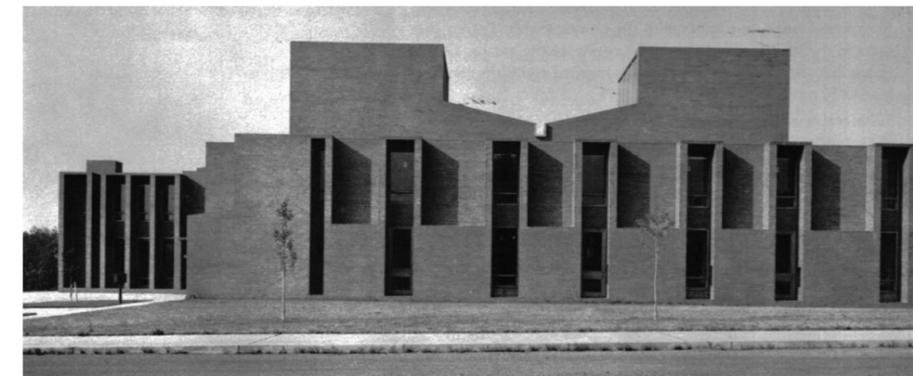
Schizzi di Le Corbusier, Villa Adriana, 1911.

Pianta delle fabbriche esistenti di Villa Adriana realizzata da Giovanni Battista Piranesi



Nel corso del Novecento Villa Adriana divenne una fonte di ispirazione per architetti come Louis Kahn e Le Corbusier, che ne studiarono i frammenti spaziali come matrici di una nuova poetica dell'architettura. Kahn, nei suoi schizzi romani del 1950, raffigura la villa come una sequenza di spazi archetipici, luoghi dell'attesa e della luce, strutture che suggeriscono funzioni senza imporle. Per lui, Villa Adriana non è solo rovina, ma origine del concetto stesso di architettura come esperienza dello spazio²³.

Anche Le Corbusier, durante i suoi viaggi in Italia negli anni Venti, annota nei Carnets impressioni e schizzi della villa, affascinato dalla varietà tipologica, dalla libertà compositiva e dalla complessità delle relazioni tra pieni e vuoti. In una delle sue lettere scrive che Villa Adriana è l'antitesi dell'ordine accademico, una lezione di architettura libera, naturale, eppure potente²⁴. Queste rappresentazioni, dai *pensionnaires* francesi a Pirro Ligorio, fino a Piranesi e agli architetti del Novecento, non sono semplici immagini, ma strumenti attivi di conoscenza e reinvenzione. Esse rivelano come Villa Adriana continui a essere un laboratorio di idee, una rovina che parla al futuro.



Louis I. Kahn, Exeter Library (Phillips Exeter Academy Library), vista della facciata principale in mattoni rossi. Exeter, New Hampshire, 1965-1972.

Veduta delle Grandi Terme di Villa Adriana



23. Brownlee, D. B., Louis I. Kahn: In the Realm of Architecture, Rizzoli, New York 1991, pp. 87-93. Vedi anche Kahn, L., The Notebooks and Drawings, MIT Press, 1962.

24. Le Corbusier, Voyage d'Orient 1911, in Carnets, Volume 1, Fondation Le Corbusier, Paris 1981, pp. 132-137.

I.3. Restauro e valorizzazione

Oggi Villa Adriana si presenta come un complesso archeologico straordinario, ma al contempo vulnerabile, stratificato e aperto a molteplici interpretazioni. La sua estensione (circa 120 ettari), la complessità planimetrica e la varietà tipologica dei suoi edifici rendono il sito non solo una testimonianza di epoca imperiale, ma una piattaforma fertile per il progetto contemporaneo, per la riflessione sul restauro, la museografia e la narrazione e la valorizzazione culturale.

La differenza tra restauro e valorizzazione è fondamentale nel dibattito contemporaneo sulla tutela del patrimonio culturale. Il restauro, come definito dalla Carta di Atene del 1931, consiste in un intervento tecnico mirato alla conservazione dei beni storici e alla protezione della loro autenticità, intervenendo con rigore scientifico per garantire la trasmissione materiale dell'opera alle generazioni future. Non si tratta di reinterpretare, ma di rallentare i processi di degrado, rispettando le stratificazioni storiche e i segni del tempo.¹ La valorizzazione, invece, opera su un piano culturale e comunicativo più ampio: essa riguarda l'insieme delle pratiche capaci di restituire significato al bene attraverso azioni che lo rendano leggibile, accessibile e fruibile per la collettività. Valorizzare significa quindi attivare un dialogo tra il patrimonio e il pubblico, promuovendone la comprensione critica e la presenza nel contemporaneo, senza modificare l'identità fisica del bene. Mentre il restauro agisce sul corpo dell'architettura, la valorizzazione interviene sulla sua relazione con il contesto e con la memoria collettiva, attraverso strumenti che possono includere l'allestimento, la narrazione, la musealizzazione e perfino la messa in scena.²

1. Carta di Atene per il Restauro dei Monumenti, 1931, in Giovanni Carbonara (a cura di), *Restauro. Teoria e pratica*, Roma, UTET, 2012.

2. Emanuele Romeo, *Restauro e valorizzazione. Teoria, metodi, progetti*, Roma, Aracne, 2018, pp. 41-44.



Restauro della cupola delle Piccole Terme di Villa adriana

La forza di Villa Adriana risiede nella possibilità di essere riattivata come spazio narrativo e simbolico, capace di accogliere nuove letture e nuovi usi che siano in grado di comprendere il lessico delle sue archeologie e le loro relazioni interne:

*"È necessario che l'archeologo ... sappia ricostruire il passato a partire da un presente in evoluzione perenne. I metodi d'indagine e le realtà trascorse non sono da considerarsi concetti e dati stabili, ma problemi le cui soluzioni si perfezionano nel tempo, restando pur sempre provvisorie."*³

In questa prospettiva, la Villa non è solo testimonianza, ma strumento critico e le sue potenzialità risiedono anche nella sua struttura aperta. La forma ipotattica, come già visto, permette la sovrapposizione di funzioni e letture senza imporre un senso univoco. Ciò rende Villa Adriana un luogo perfetto per un progetto contemporaneo non invasivo: ogni intervento può inserirsi in modo reversibile e dialogico, come avviene nei più recenti esempi di valorizzazione paesaggistica e culturale.

Il concetto di restauro critico, fondato da Cesare Brandi e ripreso da autori come Giovanni Carbonara, impone oggi una riflessione profonda sul senso dell'intervento contemporaneo nel sito archeologico. Villa Adriana è un caso paradigmatico, perché non si tratta di ricostruire un edificio, ma di confrontarsi con un organismo complesso, plurale e incompiuto.

Come scrive Brandi, *"Il restauro deve mirare al ristabilimento dell'unità potenziale dell'opera d'arte, purché ciò sia possibile senza commettere un falso artistico o un falso storico, e senza cancellare ogni traccia del passaggio dell'opera d'arte nel tempo"*⁵. In questo senso, ogni nuovo intervento che si tratti di un allestimento, di una passerella, di una mostra temporanea deve essere reversibile, leggibile e coerente con il carattere aperto del sito.



Struttura lignea di puntellamento applicata ad un muro pericolante presso Villa Adriana

3. Andrea Carandini, *Archeologia classica. Vedere il tempo antico con gli occhi del 2000*, Torino, Einaudi, 2008.

4. Cesare Brandi, *Teoria del restauro*, Torino, Einaudi, 2000 (1950), pp. 18-21.

La patina del tempo

5. John Ruskin, *The Seven Lamps of Architecture*, London, Smith, Elder & Co., 1849, p. 235.

6. Cesare Brandi, *Teoria del restauro*, Torino, Einaudi, 2000, pp. 6–10.

7. Eugène Viollet-le-Duc, *Dictionnaire raisonné de l'architecture française du XIe au XVIe siècle*, Paris, 1854–68, vol. VIII.

8. David Lowenthal, *The Past is a Foreign Country*, Cambridge, Cambridge University Press, 1985, p. 41

9. Brandi, *Teoria del restauro*, Einaudi, 2000

L'architettura antica non è fatta solo di pietra, ma anche di tempo. Ogni rovina porta con sé la traccia del passaggio dei secoli: erosione, stratificazione, muschio, disfacimento. Come scrive John Ruskin, la vera gloria di un edificio risiede nella sua età e nella profondità emotiva che proviene dai muri consunti dalla storia: *"The greatest glory of a building is not in its stones, nor in its gold; its glory is in its age"*⁵. Questa è la cosiddetta *"patina del tempo"*, una qualità che rende autentico ciò che è fragile.

Nel pensiero moderno sul restauro, Cesare Brandi ha rappresentato una svolta fondamentale. Secondo la sua definizione, il restauro è *"il momento metodologico del riconoscimento dell'opera d'arte nella sua consistenza fisica e nel suo significato storico"*⁶. In altre parole, il restauro non è ricostruzione, né ripristino, ma atto critico: il tempo non va negato, ma reso leggibile. Per questo, Brandi respinge l'integrazione mimetica e promuove invece soluzioni come l'anastilosi o l'integrazione riconoscibile e reversibile.

Anche Viollet-le-Duc, nel suo celebre *Dictionnaire raisonné de l'architecture française*, distingue tra la *"restituzione ideale"*, cioè il tentativo di riportare l'edificio a un ipotetico stato originario, e una visione più filologica e rispettosa del processo storico. Scrive: *"Restaurer un édifice, ce n'est pas l'entretenir, le réparer ou le refaire, c'est le rétablir dans un état complet qui peut n'avoir jamais existé à un moment donné"*⁷.

David Lowenthal, da parte sua, osserva che ciò che ci commuove delle rovine non è l'assenza, ma ciò che ancora rimane: *"The past lives at the core of our being [...] To be is to have been"*⁸.

Nel caso di Villa Adriana, questo principio è evidente: i mattoni scoperti, le absidi vuote, i crolli visibili, le tracce di intonaco policromo raccontano più della storia dell'edificio che non un suo ipotetico stato integro, per questo ogni tentativo di restauro stilistico rischierebbe di compromettere l'autenticità stessa del sito: *"Il restauro deve mirare al ristabilimento dell'unità potenziale dell'opera d'arte, purché ciò sia possibile senza commettere un falso artistico o un falso storico."*⁹.





Presenza e Assenza

Il filosofo Martin Heidegger¹ distingue il "luogo" dallo "spazio", sostiene infatti che i luoghi siano costituiti dall'azione dell'uomo, descrivendo come esempio la realtà di un luogo che risulta inesistente, quindi uno spazio che attende di essere occupato da qualcosa, prima della costruzione di un ponte che trasforma lo spazio in luogo attorno alla quale si trovano altri spazi. Allo stesso modo la rovina, senza sguardo, è solo materia e il paesaggio, senza passo, è solo superficie. Villa Adriana non esiste in sé: esiste perché qualcuno la percorre, la osserva, la ascolta. In questo senso, la valorizzazione del sito non è un atto tecnico o funzionale, ma un gesto umano, fatto di attenzione, cura e presenza.

Secondo la celebre definizione di Christian Norberg-Schulz, "il luogo non è un semplice spazio fisico, ma un insieme di significati esistenziali che scaturiscono dall'incontro tra l'uomo e l'ambiente"². Questa idea di luogo come "dimora dell'essere" presuppone un coinvolgimento diretto: il luogo non si dà da solo, ma si costruisce nella relazione.

Villa Adriana è un caso emblematico: non è un sito archeologico da osservare a distanza, ma una costellazione di soglie, attraversamenti, chiaroscuri, in cui la presenza corporea del visitatore diventa parte attiva dell'esperienza spaziale. L'abitare temporaneo, anche solo per la durata di una visita, genera senso, e restituisce centralità all'essere umano nel rapporto con la rovina.

L'atto di definire un luogo passa attraverso la cura. Il filosofo argentino Rodolfo Kusch scriveva che "abitare non è possedere, ma avere cura; non è dominare, ma prestare attenzione"³. Cura significa preservare, ma anche interpretare. Significa riconoscere l'incompletezza del passato e accompagnarlo verso il presente con gesti minimi, che non impongano, ma rivelino.

In ambito museale e archeologico, questo si traduce in interventi discreti, in presenze che non cancellano la rovina, ma la incorniciano con rispetto: segnaletiche minime, percorsi sospesi, pannelli narrativi smontabili, sedute temporanee, piccoli teatri effimeri per letture e performance. È il gesto del giardiniere, più che dell'architetto⁴.

Infine, l'idea che la presenza umana sia necessaria alla definizione del luogo non va intesa come una giustificazione per l'invasione, ma come una chiamata alla responsabilità estetica ed etica. Ogni gesto va misurato, pesato e contestualizzato. La rovina non chiede grandi architetture, ma piccoli atti di significato.

Il paesaggista francese Michel Desvigne ha scritto: "il paesaggio è un luogo che accade nel tempo, ma solo se qualcuno lo guarda, lo percorre, lo ascolta"⁵. In Villa Adriana, ogni progetto deve partire da questo: dal silenzio che chiede presenza, dalla rovina che attende di essere riconosciuta.

1. M. Heidegger, *Costruire Abitare Pensare*, 1951

2. Christian Norberg-Schulz, *Genius Loci. Paesaggio, ambiente, architettura*, Milano, Electa, 2006, p. 19.

3. Rodolfo Kusch, *La seduzione della realtà*, Buenos Aires, Editorial Sudamericana, 1972, p. 45.

4. Franco Zagari, *Il giardino come racconto del tempo*, Napoli, CLEAN, 2002, pp. 56-58.

5. Michel Desvigne, *Intermediate Natures*, Barcelona, Gustavo Gili, 2010, p. 76.

Allestimento e Musealizzazione

1. Carlo Scarpa, cit. in Francesco Dal Co, *Carlo Scarpa: architetto poeta*, Milano, Electa, 2007, p. 86.

2. Georges Didi-Huberman, *L'immagine aperta*, Milano, Bruno Mondadori, 2006, p. 119.

3. Carmen Añón Feliú, *El Jardín y el patrimonio*, Madrid, Real Jardín Botánico, 1995, p. 61.

4. Rafael Moneo, *Remarks on 21 Works*, Barcelona, Actar, 2010, pp. 212–215.

Nella lettura della rovina come spazio di evocazione e di vuoto significativo, si passa ad analizzare le modalità attraverso cui l'architettura contemporanea può intervenire per rendere visibile, leggibile e narrabile ciò che il tempo ha sottratto. È in questa direzione che si inserisce il tema dell'allestimento e della musealizzazione, come strumenti critici e progettuali per attivare una nuova fruizione del frammento

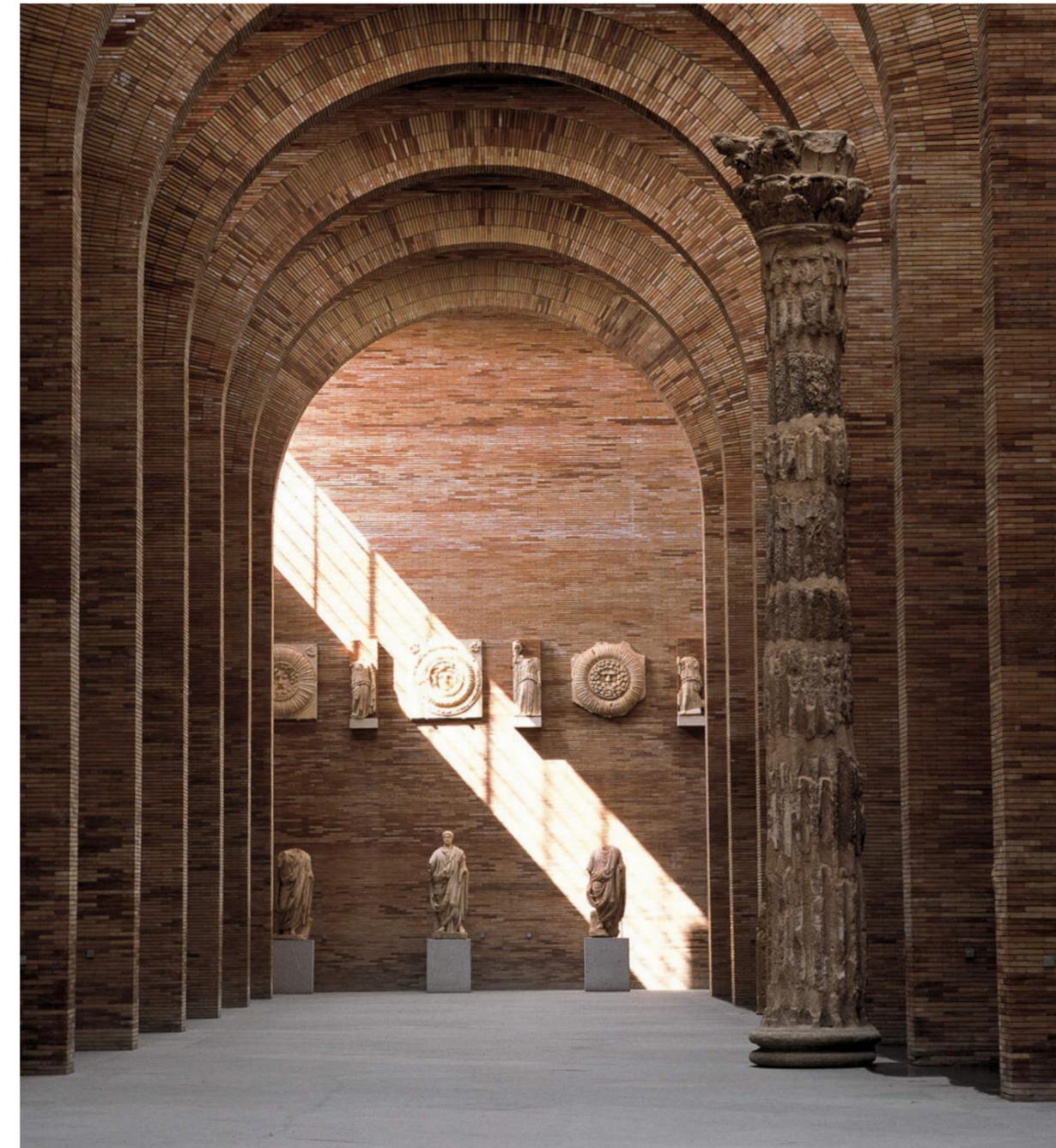
Allestire un sito archeologico significa affrontare una questione profondamente etica e progettuale: come raccontare il frammento senza tradirlo, rendendo leggibile il passato senza sovrapporvi la retorica del presente. Villa Adriana, in particolare, pone sfide eccezionali per la sua estensione, stratificazione e monumentalità. Non si tratta solo di allestire un interno, ma un intero paesaggio, nel tentativo di abitare il vuoto con gesti minimi e significativi.

Nel contesto archeologico, l'allestimento deve essere discreto, reversibile, ma anche narrativo e coinvolgente. Carlo Scarpa, tra i primi a riflettere in modo profondo su questo tema, affermava che "l'allestimento è una forma di interpretazione, un atto d'amore verso l'opera, una forma di scrittura sul silenzio"¹. Nei suoi progetti, come Castelvecchio a Verona o il Museo Canoviano a Possagno, Scarpa mette in atto una scenografia silenziosa, in cui l'oggetto antico è sollevato, messo in tensione, ricontestualizzato attraverso il dettaglio costruttivo e il ritmo dello spazio.

Questa logica è perfettamente applicabile a Villa Adriana, dove le rovine stesse sono oggetti esposti, e ogni intervento deve integrarsi nel paesaggio della rovina. Georges Didi-Huberman sottolinea che "esporre non significa mostrare qualcosa, ma creare le condizioni per uno sguardo che si prolunga, che ritorna"². L'allestimento, quindi, diventa tempo prima che forma

Villa Adriana è per sua natura un museo en plein air, e ciò comporta la necessità di dispositivi di allestimento leggeri, integrati, dislocati. Le migliori pratiche internazionali suggeriscono l'uso di elementi mobili, pannellature in materiali naturali o corten, pedane sospese, espositori trasparenti, percorsi sopraelevati non impattanti. L'archeologa e paesaggista spagnola Carmen Añón Feliú, pioniera della valorizzazione paesaggistica del patrimonio, ha sottolineato l'importanza di "lasciare parlare il contesto, evitando il rumore dell'intervento"³. In questo senso, ogni dispositivo museale deve essere pensato come parte del paesaggio, non come aggiunta esterna.

Un esempio virtuoso è rappresentato dal Museo archeologico di Mérida di Rafael Moneo, dove gli spazi antichi convivono con strutture contemporanee misurate, e dove la narrazione si realizza nella giustapposizione e nel vuoto⁴.



Veduta dello spazio espositivo principale del Museo Nazionale di Arte Romana di Mérida, progettato da Rafael Moneo (1986).



5. Valeria Ciabattoni, Spazi per narrare: museografia e progetto, Roma, Quodlibet, 2020, p. 39, pp. 73-80.

6. Carlo Scarpa, Parole nel cantiere, Roma, Officina, 1984, p. 14.

L'allestimento, quindi, non è una cornice ma ciò che permette al visitatore di instaurare un dialogo con il luogo. Come afferma Valeria Ciabattoni, "non si tratta di esporre, ma di rendere ospitale la rovina per lo sguardo del presente"⁵. L'allestimento, in questo contesto, è anche progetto architettonico: non decorazione, ma riflessione sul vuoto, sul ritmo, sulla luce. Le parole di Carlo Scarpa restano fondamentali: "ci vuole molto rispetto per accostare qualcosa a un frammento antico. Serve esattezza, silenzio, ironia"⁶. In questa logica si inserisce anche il tuo progetto, in cui i percorsi espositivi e i dispositivi museali non si impongono sulla rovina, ma la rivelano. La disposizione dei reperti, l'uso del vetro e della luce naturale, la tensione tra pieno e vuoto contribuiscono a un'estetica della discrezione.



Dettaglio della scala monumentale progettata da Carlo Scarpa all'interno del Museo di Castelvecchio a Verona.

Sala espositiva del Museo di Castelvecchio a Verona, allestita da Carlo Scarpa tra il 1957 e il 1975.



Allestimento museale all'interno delle Aule delle Terme di Diocleziano, Roma, progettato da Gae Aulenti nel 1991

Terme di Diocleziano, Sala Ottagona oggi parte del percorso espositivo del Museo Nazionale Romano a Roma.



Archeological museum of "Praça Nova do Castelo de São Jorge", Lisbona.

I.4. Grandi eventi e archeologia

Terme e Teatri

Villa Adriana è anche un dispositivo narrativo. Ogni spazio è un frammento che può essere riattivato attraverso la curatela, la performance, il racconto. L'uso della Villa per eventi culturali, sfilate, installazioni effimere.

Secondo la teoria della valorizzazione culturale elaborata da François Mairesse, *"il patrimonio ha valore solo se viene attivato da una comunità che lo riconosce e lo interpreta"*¹. In questo senso, la Villa può essere luogo di incontro tra eredità e contemporaneità, tra memoria e invenzione. È possibile, senza tradire la sua identità, pensare a dispositivi narrativi mobili, temporanei, silenziosi, che non aggiungono peso, ma densità di senso.

Un esempio rilevante di valorizzazione del patrimonio antico attraverso pratiche espositive contemporanee è offerto dal riuso delle grandi terme imperiali romane, in particolare le Terme di Caracalla e le Terme di Diocleziano. Questi complessi monumentali, nati come spazi per il corpo e la socialità, sono stati progressivamente reinterpretati nel tempo come luoghi per la cultura, la memoria e l'arte.

Le Terme di Caracalla, sin dagli anni Cinquanta, sono state trasformate in scenografia naturale per spettacoli lirici e rappresentazioni teatrali, in un uso che valorizza la monumentalità delle rovine senza snaturarne la dimensione simbolica². In anni più recenti, le stesse strutture sono state utilizzate per installazioni d'arte contemporanea e mostre temporanee, come

quella di Michelangelo Pistoletto (2013), in cui il dialogo tra rovine e linguaggi visivi contemporanei ha prodotto un'esperienza percettiva intensa e stratificata³. Ancora più significativa è la riconversione delle Terme di Diocleziano in sede museale. Integrate nel percorso del Museo Nazionale Romano, esse ospitano oggi collezioni epigrafiche e scultoree allestite secondo criteri che tengono conto della spazialità originaria dell'edificio, valorizzando la luce naturale e l'imponenza architettonica.

Si tratta di un intervento che, pur rispettando il valore storico del sito, suggerisce una modalità espositiva immersiva e dialogica, capace di attivare nuove relazioni tra oggetto, spazio e spettatore⁴.

Queste esperienze evidenziano la possibilità di ripopolare archeologie e luoghi che hanno perso la loro funzione originale, cercando di creare un nuovo rapporto tra l'antico e le necessità odierne.

Come osserva Luigi Ficacci, *"l'unico restauro legittimo del paesaggio storico è quello che sa sottrarsi all'evidenza e porsi come soglia di lettura"*⁵. Le potenzialità di Villa Adriana non risiedono quindi nel monumentalizzare le rovine, ma nel riattivarne la profondità temporale, nell'accettare la sua natura di rovina attiva e stratificata.

1. François Mairesse, *Les politiques du patrimoine*, Paris,

2. Cfr. De Rosa, M., *Le Terme di Caracalla. Un teatro archeologico all'aperto*, in "Dialoghi di

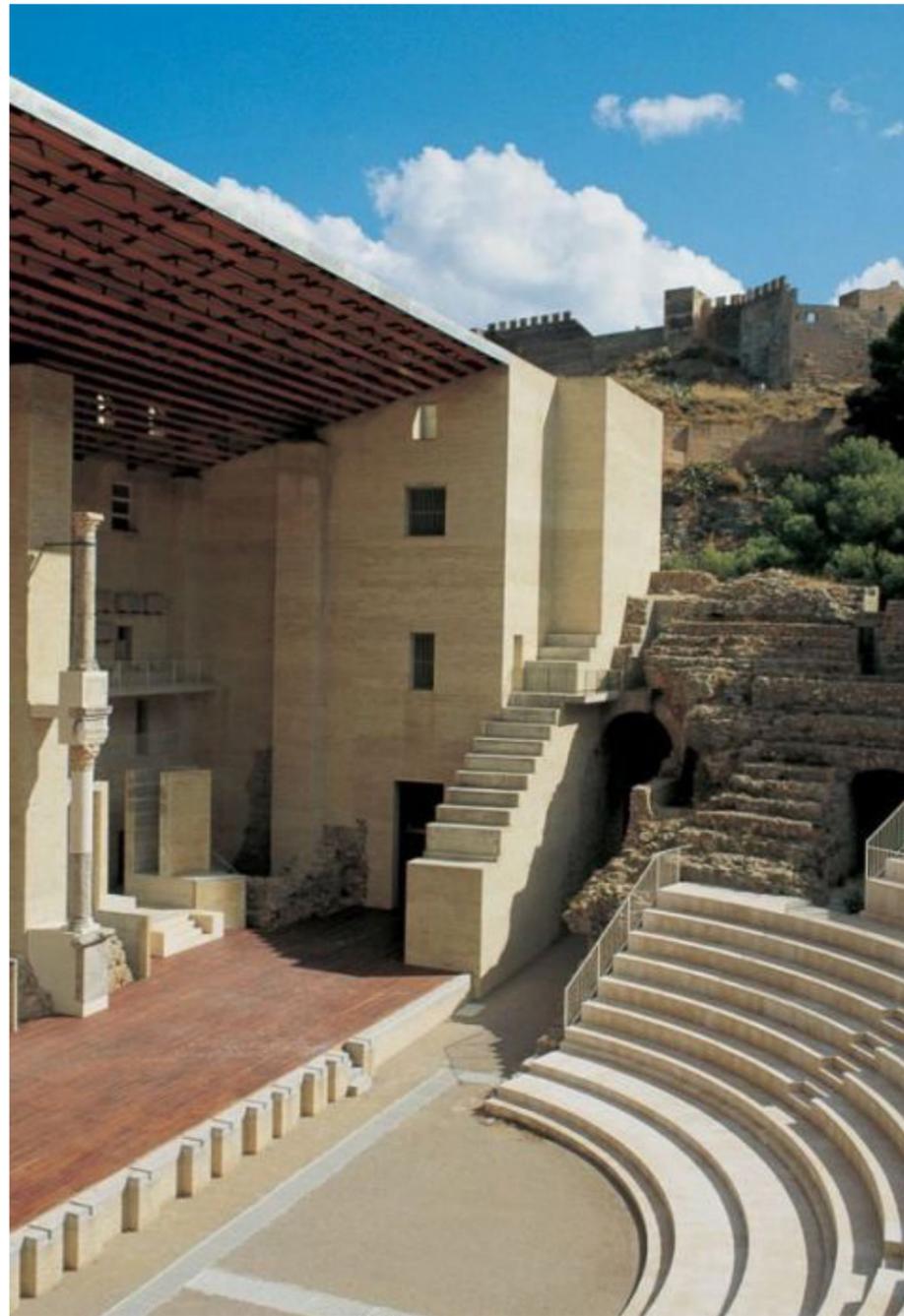
3. Si veda Montanari, T. (a cura di), Pistoletto alle Terme. *Arte contemporanea e antichità*, Roma,

4. Guidobaldi, F., *Il Museo Nazionale Romano alle Terme di Diocleziano: un museo diffuso tra archeologia e architettura*, in "Bollettino d'Arte", n. 148, 2010, pp.

5. Luigi Ficacci, *Il restauro e l'ombra del moderno*, Bologna,



Performance di danza contemporanea presso le Terme di Caracalla, Roma.



Giorgio Grassi, Teatro Romano di Sagunto, 1990 - 1993. Vista del prospetto.

Giorgio Grassi, Restauro e riabilitazione del Teatro Romano di Sagunto, 1990 - 1993. Vista interna della cavea e del frontescena.



Teatro Antico di Taormina durante un evento

“La moda è il modo in cui il tempo si fa visibile
nel corpo”

/ Giorgio Agamben, *Nudità*, 2009.

II. Fashion

046

I Corpi Vestiti / Maison Martin Margiela

047

I.2. I Corpi Vestiti

La moda non è soltanto un sistema di produzione e consumo di abiti: è, prima di tutto, una costruzione culturale, una narrazione visiva, una forma di linguaggio capace di raccontare l'individuo e la collettività. Ogni abito è segno, ogni sfilata è rito, ogni collezione è una forma di scrittura del tempo. Come scriveva Roland Barthes, "La moda è un sistema di segni in cui ogni abito prende senso solo in relazione agli altri." ¹. Fin dai suoi albori, la moda ha oscillato tra espressione individuale e codificazione sociale. Essa regola e al tempo stesso sovverte. Stabilisce distinzioni (di classe, di genere, di appartenenza), ma le mette anche in crisi. La sua natura è ibrida, fatta di ritualità e trasgressione, di ripetizione e innovazione. Come nota Giorgio Riello, «la moda è la manifestazione più visibile della modernità, perché la sua logica è quella della sostituzione costante del presente»².



1. R.Barthes, *Il sistema della moda*, Einaudi, 2006.

2. Giorgio Riello, *Moda. Una storia dal Medioevo a oggi*, Roma-Bari, Laterza, 2012, p. 7.

3. Daniel Roche, *La cultura dei vestiti*, Bologna, il Mulino, 1996, p. 21.

4. Joanne B. Eicher (ed.), *Dress and Ethnicity: Change Across Space and Time*, Oxford, Berg Publishers, 1995, p. 3.



Benché oggi associata prevalentemente al consumo e allo spettacolo, la moda ha origini antiche. Nelle corti rinascimentali italiane, come in quelle francesi di Ancien Régime, la moda era strumento di affermazione politica e simbolo di potere. Il vestito, scrive Daniel Roche, era «una seconda pelle sociale, un mezzo per esibire il rango e il privilegio»³. L'abito segnava lo status tanto quanto l'architettura, e spesso con maggiore immediatezza.

Ma la moda è anche un fatto antropologico. Come dimostra il lavoro di Joanne B. Eicher, ogni cultura ha sviluppato forme di abbigliamento simbolico, spesso legate a riti di passaggio, a ruoli sociali, a visioni cosmiche. Il corpo vestito è quindi un corpo narrativo, che racconta sempre qualcosa di più del suo portatore⁴.

Sfilata di moda nella Sala Bianca di Palazzo Pitti, Simona Segre Reinach, *La moda italiana: un'introduzione*, Bologna, il Mulino, 2020. Firenze, 1951.

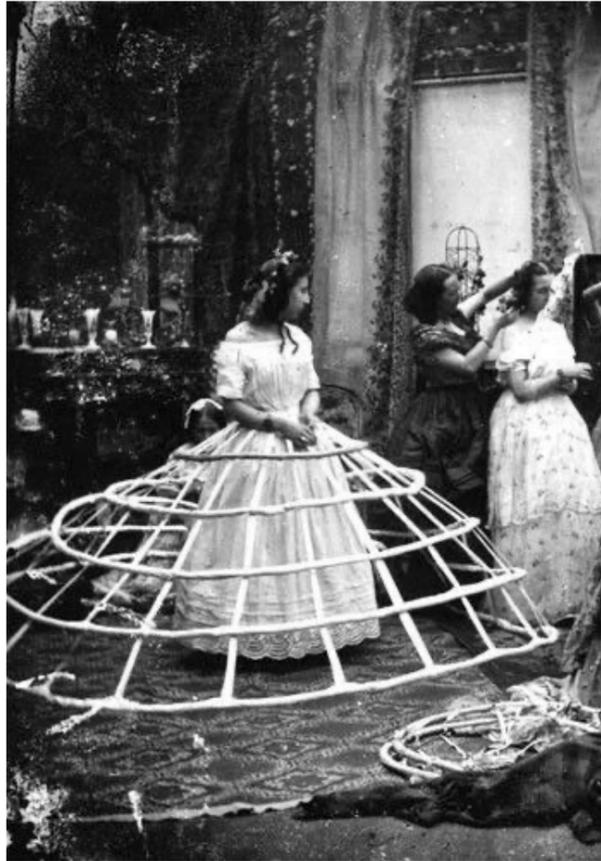
Fotografia di Willy Rizzo per Paris Match, 1951. L'immagine ritrae una modella riflessa in una parete di specchi durante una prova d'abito nell'atelier di Christian Dior.

Inge Morath, Vienna, 1958. Giovani coppie danzano il valzer durante il celebre Ballo dell'Opera di Vienna Inge Morath, *Inge Morath: Life As a Photographer*, Steidl Verlag, 2003.

5. Valerie Steele, Paris Fashion: A Cultural History, Oxford, Oxford University Press, 1988, pp. 22-24.

6. Elizabeth Wilson, Adorned in Dreams: Fashion and Modernity, London, I.B. Tauris, 1985, p. 12.,

7. Caroline Evans, Fashion at the Edge: Spectacle, Modernity and Deathliness, New Haven, Yale University Press, 2003, p. 8.



Jean-Louis Ernest Meissonnier, Atelier de couture, Parigi, 1860 circa. Fotografia che documenta l'indossatura di una crinolina nella seconda metà del XIX secolo.

Costume da piovra indossato dalla danzatrice e artista Ruth St. Denis per lo spettacolo teatrale "Les Octopus", realizzato intorno al 1920.

Bruno Munari, "Danza astratta", 1932.

È nell'Ottocento, con l'emergere della borghesia e delle prime industrie tessili, che la moda si consolida come sistema produttivo e culturale moderno. La nascita della haute couture a Parigi, grazie a figure come Charles Frederick Worth, segna l'inizio di una concezione autoriale della moda: lo stilista diventa artista, il vestito diventa opera⁵.

Nel Novecento, la moda entra definitivamente in dialogo con le avanguardie artistiche. Gli abiti futuristi di Giacomo Balla, le sperimentazioni di Elsa Schiaparelli influenzate da Salvador Dalí, e in tempi più recenti le collezioni di Rei Kawakubo o Martin Margiela, mostrano come la moda sia capace di contaminare e di essere contaminata da ogni altra forma culturale.

Un tema centrale è quello del corpo: corpo vestito, corpo nascosto, corpo esibito. Come scrive Elizabeth Wilson, «la moda è il luogo in cui il corpo viene continuamente reinventato secondo i desideri e le paure del tempo»⁶. L'abito è quindi una seconda pelle, ma anche un dispositivo politico ed emotivo. Nascondere, evidenziare, deformare: ogni gesto stilistico è anche una scelta ideologica.

La moda si fa così architettura mobile: struttura, rivestimento, involucro che modella e trasforma. In questo senso, esiste una connessione profonda tra moda e architettura, entrambe forme di costruzione del corpo nello spazio.

Infine, la moda è una narrazione del tempo. È ciò che dà forma al presente, ne incarna i desideri, le ansie, le utopie. Ogni collezione è una dichiarazione d'intenti, una visione del mondo. Come nota Caroline Evans, «la moda non rappresenta semplicemente il presente: lo produce»⁷.

In questa prospettiva, la moda non è affatto effimera. È, anzi, una delle forme più profonde di elaborazione culturale del contemporaneo. In essa si intrecciano arte, industria, memoria, utopia.





Ritratto di giovane donna con stilo e tavolette cerate (cosiddetta "Saffo"), affresco romano, I secolo d.C., proveniente da Pompei.

Figura femminile con fiore, affresco romano, I secolo d.C., proveniente dalla Casa del Bracciale d'Oro, Pompei.

Una favorita del reletto (A Favourite Custom), 1909, olio su tela di Sir Lawrence Alma-Tadema (1836-1912)..

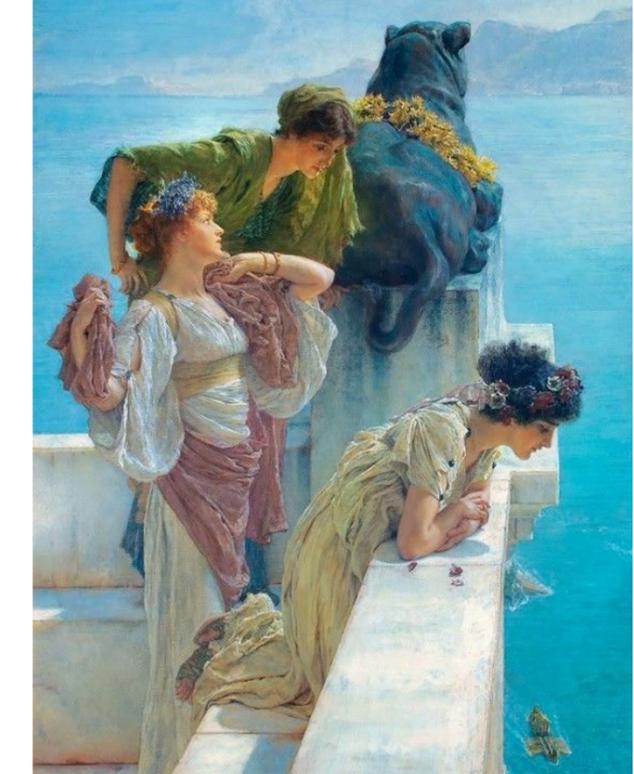
Sir Lawrence Alma-Tadema, A Pyrrhic Victory (o A Greek Youth), 1884, olio su tavola.



Architetture di Stoffa

La moda è molto più di una superficie decorativa. In ogni epoca, l'abito ha rivestito un ruolo fondamentale come veicolo di significati simbolici, politici e rituali, nonché come strumento per abitare e rappresentare la quotidianità. Il concetto di *Zeitgeist*, termine tedesco che significa "spirito del tempo", entra nella cultura europea attraverso il pensiero di Hegel per indicare quella forza collettiva che attraversa un'epoca e si manifesta nelle arti, nei costumi, nella filosofia¹. In ambito estetico, il *Zeitgeist* è ciò che rende un'opera immediatamente riconoscibile come appartenente a un momento storico, anche se capace di trascenderlo. La moda, con la sua capacità di riflettere, deformare e re-immaginare il presente, ne è forse la forma più visibile².

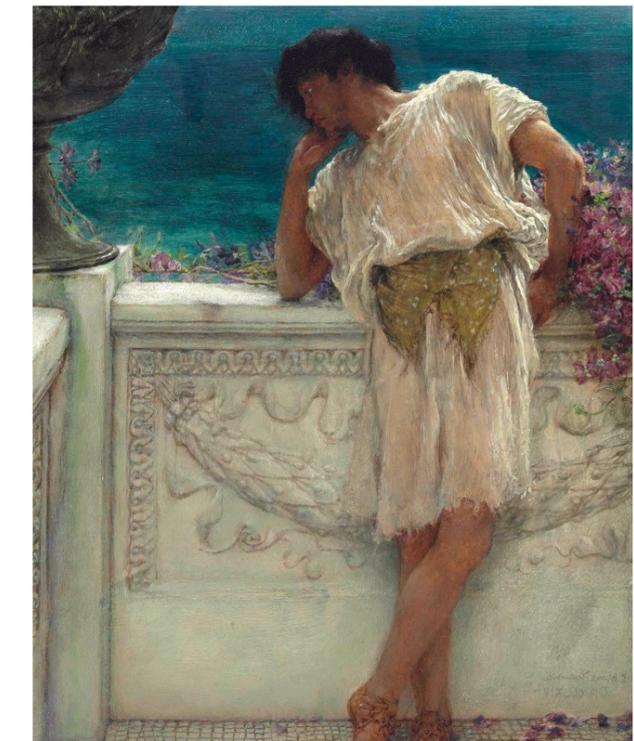
Nell'antica Grecia, il vestiario era profondamente connesso al contesto sociale e religioso. Le vesti come il *chiton* o l'*himation* erano segnali visivi del genere, dello status, dell'età e della partecipazione ai culti. Come sottolinea Lloyd Llewellyn-Jones, "gli abiti greci non erano anonimi: comunicavano ruoli, appartenenze, occasioni. Il colore, il drappeggio, il tessuto erano parte di una grammatica visiva sofisticata"³. Nel mondo romano, questo principio si accentua: la toga diventa simbolo esclusivo del cittadino maschio libero, mentre le matrone esibiscono la *stola* come segno pubblico di decoro. L'abito imperiale, decorato da porpora e oro, si fa potere e liturgia, indicando chi comanda e chi obbedisce⁴.



1. G. W. F. Hegel, *Lezioni di estetica*, a cura di G. Magnani, Laterza, Roma-Bari, 2004/1991, pp. 19-25.

2. C. Morin, *L'esprit du temps*, Paris, Grasset, 1962.(1986), pp. 69-85.

3 L. Llewellyn-Jones, *A Cultural History of Dress and Fashion in Antiquity*, Bloomsbury, London, 2017, pp. 33-49.



4. M. T. Bartman, *Portraits of Livia: Imaging the Imperial Woman in Augustan Rome*, Cambridge University Press, 1999, pp. 85–91.

5. U. Rublack, *Dressing Up: Cultural Identity in Renaissance Europe*, Oxford University Press, 2011, pp. 14–18.1991, pp. 19-25.

6. W. Benjamin, *Parigi, capitale del XIX secolo*, Einaudi, Torino, 2002, p. 107

7. A. Weidinger, *Gustav Klimt and Emilie Flöge*, Prestel, Munich, 2012, pp. 56–63.

8. Maison Margiela, *Artisanal Collections 2015–2024*, cataloghi ufficiali e interviste in CR Fashion

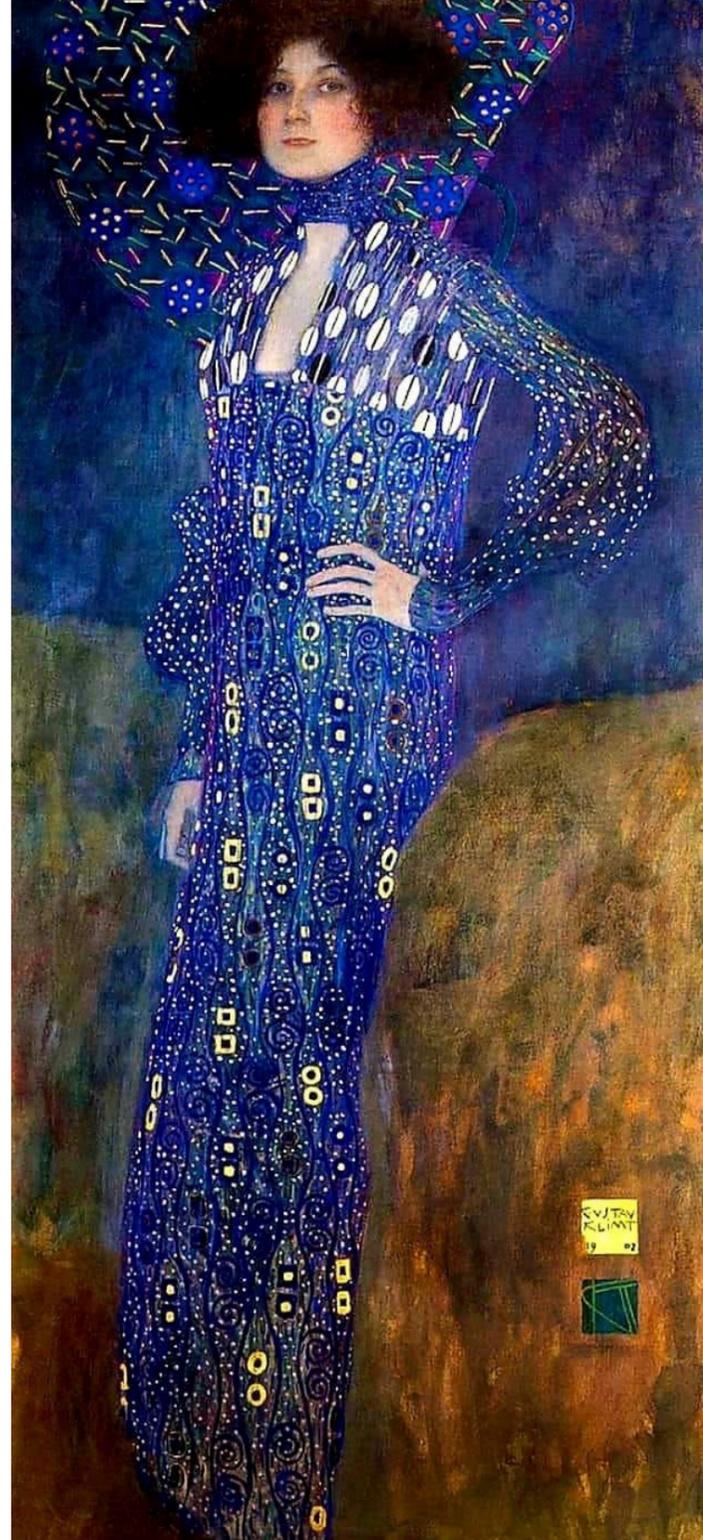
9. R. J. C. Young, *Postcolonialism: A Very Short Introduction*, Oxford University Press, 2003, p. 98

10. A. Hollander, *Seeing Through Clothes*, University of California Press, 1993, p. 25.

Gustav Klimt, *Ritratto di Emilie Flöge*, 1902. Olio su tela, 178 x 80 cm, Wien Museum, Vienna.

Costume disegnato da Erté (Romain de Tiroff) per il Ziegfeld Follies Show, 1920 circa.

Gustav Klimt, *Giuditta I*, 1901, olio su tela con applicazioni in foglia d'oro, 84 x 42 cm.



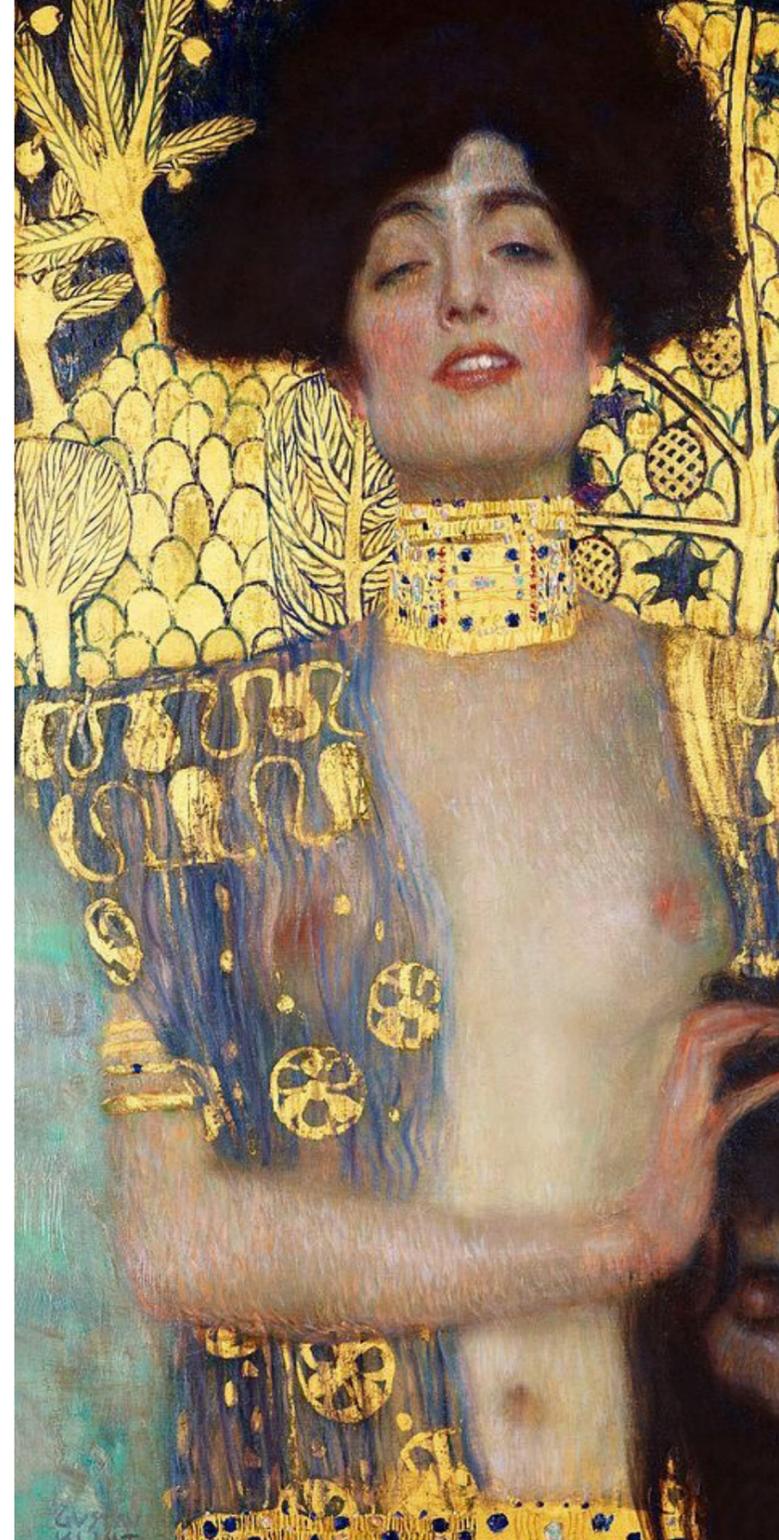
Durante il Medioevo e il Rinascimento, la moda assume una valenza politica esplicita. Le corti europee regolano l'uso dei tessuti tramite leggi suntuarie. Come afferma Ulinka Rublack, "vestirsi bene significava aderire a un ordine cosmico e civile"⁵. Con la nascita della borghesia, tra XVIII e XIX secolo, e la diffusione della stampa di moda, il vestire diventa più accessibile ma non meno carico di significati. Il sobrio abito borghese narra disciplina, lavoro, controllo morale. Nello stesso periodo emergono figure come i dandy, che trasformano l'abito in gesto estetico, espressione di individualismo e ironia.

Con la haute couture, la moda diventa arte. Da Worth a Poiret, da Chanel a Balenciaga, l'abito assume un valore autoriale. Ma è con Elsa Schiaparelli, influenzata dal surrealismo, che si rompe definitivamente il confine tra arte e moda. Come scrive Walter Benjamin, "la moda ha un senso per il presente, ma non lo afferra mai senza farlo passare per il sogno"⁶.

Un caso emblematico del legame tra arte e abito è rappresentato da Gustav Klimt ed Emilie Flöge. Nelle sue tele, Klimt fonde abito e corpo in un'unica superficie decorativa; Flöge, stilista e compagna, disegna abiti liberi da costrizioni, pensati per una donna moderna e indipendente⁷. Anche in questo caso, la moda si fa arte e atto quotidiano di emancipazione.



La contemporaneità è segnata da un flusso continuo di citazioni e re-enactment. L'artista e performer Achille Lauro, con le sue apparizioni ispirate alla Marchesa Luisa Casati Stampa, musa di Boldini e simbolo di teatralità decadente, attiva un cortocircuito tra passato e presente. L'abito diventa così archivio e palinsesto, come dimostra anche il lavoro di Maison Margiela sotto la direzione di John Galiano, dove il gesto sartoriale si traduce in decostruzione e memoria tessile⁸.





Anche in ambito pop, la moda continua a veicolare stratificazioni culturali. L'abito da combattimento della protagonista di Sailor Moon, ispirato da Naoko Takeuchi ai modelli di Christian Dior e alle colonne ioniche, fonde classicità, eroismo e cultura visiva giovanile⁹. Il plissé ricorda i fusti scanalati, il bustino la monumentalità del tempio. In questo gioco di rimandi, anche la moda più popolare diventa custode di forme archetipiche.

In definitiva, la moda è architettura effimera del corpo usato come uno strumento per abitare il mondo. Come ha osservato Anne Hollander, "gli abiti plasmano il nostro modo di vedere il corpo, proprio come l'architettura influenza il nostro modo di abitare lo spazio"¹⁰. Ogni abito è così un microspazio, una cellula abitativa, una superficie da abitare.

Abito haute couture della collezione Fall-Winter 2003 disegnata da Karl Lagerfeld per Chanel, ispirato all'ordine ionico dell'architettura classica greca.

L'abito indossato da Serenity è ispirato al peplo greco realizzato da Naoko Takeuchi.



Haute Couture e Ateliers

1. C. Delphine, *La Haute Couture en France*, Paris, IFM Publications, 2008, pp. 45–47, 1991, pp. 19–25.

2. V. Steele, *Paris Fashion: A Cultural History*, Berg, Oxford, 1998, pp. 78–84.

3. E. Wilson, *Adorned in Dreams: Fashion and Modernity*, I. B. Tauris, London, 2003, pp. 136–140.

4. C. Dior, *Je suis couturier*, Paris, Gallimard, 1951, p. 33.

5. A. Bolton, *Alexander McQueen: Savage Beauty*, Metropolitan Museum of Art, New York, 2011, pp. 45–58.

Il concetto di haute couture, ovvero alta sartoria, identifica un insieme di pratiche, regole e saperi antichi che rappresentano ancora oggi il vertice della produzione di moda. Regolata dallo Stato francese attraverso un decreto del 1945, la haute couture è una denominazione protetta, concessa solo alle maison che rispettano criteri rigorosi: realizzazione su misura, atelier a Parigi con almeno venti dipendenti, due collezioni annuali e un numero minimo di modelli presentati¹.

La haute couture non è semplicemente un insieme di abiti preziosi, ma una forma culturale in cui convergono artigianato, ritualità, rappresentazione simbolica. Dalle creazioni di Charles Frederick Worth nella Parigi del XIX secolo, l'alta moda si configura come teatro dell'identità e come veicolo di affermazione dell'atelier². Ogni abito di couture è unico, realizzato a mano da artigiani altamente specializzati: una forma di resistenza culturale rispetto all'accelerazione produttiva contemporanea³.

Come scrive Christian Dior, «l'alta moda è il regno dell'inutile necessario»⁴: una definizione che ne esalta il valore simbolico e non funzionale, la sua capacità di creare desiderio e rappresentazione. Con Balenciaga l'abito si fa scultura, con Yves Saint Laurent dichiarazione politica, con Alexander McQueen performance visiva⁵.



Christian Dior durante una prova d'abito nel suo atelier parigino, mentre sistema personalmente un vestito da sera per la collezione Haute Couture Primavera/Estate 1957





Negli ultimi anni, la haute couture si è ibridata con il quotidiano: collaborazioni come Dior x Nike o Maison Margiela x H&M hanno tradotto la sua estetica nella cultura pop, senza rinunciare alla retorica dell'eccezione e dell'autorialità⁶.

Come osserva Frédéric Monneyron, la couture è oggi «un dispositivo culturale che riflette e orienta i desideri collettivi»⁷. Pur rimanendo economicamente inaccessibile, il suo linguaggio ha colonizzato l'immaginario collettivo, attraverso red carpet, social media e editoria di moda.

In contesti archeologici e storici, la couture acquista un ulteriore significato. Come afferma Maria Grazia Chiuri, «dare forma a un abito in un sito storico è un atto di ascolto, è il modo più lento e attento di abitare un luogo»⁸. La lentezza del processo couture si accorda al ritmo delle rovine, producendo una nuova etica della visibilità.

La sfilata di alta moda non è solo presentazione, ma gesto rituale. Le prime sfilate si tenevano nei salotti parigini dell'Ottocento, per poi evolversi in eventi teatrali nel secondo dopoguerra. Oggi il fashion show è una performance immersiva, costruita attraverso luce, musica, spazio e ritmo. Caroline Evans osserva che «la sfilata è mise-en-scène, una narrazione simbolica dove lo stilista costruisce un universo»⁹.

6. L. Craik, *Fashion: The Key Concepts*, Berg, London, 2009, pp. 172-175.

7. F. Monneyron, *La distinction vestimentaire*, Presses Universitaires de France, Paris, 2001, pp. 112-116.

8. M. G. Chiuri, intervista in *Dior Magazine*, n. 35, 2021, pp. 14-18.

9. C. Evans, *Fashion at the Edge*, Yale University Press, New Haven, 2003, p. 225.

Secondo Anne Hollander, il fashion show è teatro sociale, in cui si rappresentano desideri, identità e poteri»¹⁰. Le passerelle contemporanee diventano paesaggi narrativi: come l'iceberg di Chanel Haute Couture F/W 2010 al Grand Palais, o la sfilata Dior Cruise 2022 nello Stadio Panatenaico di Atene. In questi casi, la moda dialoga con la storia, trasforma lo spazio in rito e costruisce un rapporto site-specific tra abito e architettura.

Questo legame profondo tra moda e architettura si manifesta anche nel ruolo degli atelier: spazi creativi e produttivi che si configurano come vere e proprie architetture del fare. Come sottolinea Jean-Louis Cohen, "l'atelier diventa una macchina poetica, un laboratorio dove la materia si trasforma in forma"¹¹. L'organizzazione spaziale degli atelier storici, dalle petites mains al salon, segue logiche progettuali complesse: luce, ritmo, silenzio, materiali. L'atelier Chanel di rue Cambon, quello di Dior in Avenue Montaigne, o la Maison Margiela in rue Saint-Maur sono esempi in cui lo spazio stesso diventa parte del processo creativo.

Alcuni stilisti, come Azzedine Alaïa, hanno persino progettato i propri atelier come architetture totali, integrando spazio espositivo, laboratorio, biblioteca e dimora. Questo modo di concepire l'atelier come microcosmo riflette una visione in cui moda e architettura sono entrambe pratiche spaziali, entrambe costruzioni di senso e di presenza.

Nel XXI secolo, le collaborazioni tra architetti e maison di moda si sono moltiplicate: dallo store di Prada firmato da Rem Koolhaas agli spazi espositivi di Louis Vuitton disegnati da Frank Gehry. L'abito e l'edificio si riflettono l'uno nell'altro: entrambi strutturano, proteggono, narrano. Entrambi sono dispositivi estetici e politici, che costruiscono identità e appartenenze.

10. A. Bolton, Alexander McQueen: Savage Beauty, Metropolitan Museum of Art, New York, 2011, pp. 45-58.

11. A. Hollander, Seeing Through Clothes, University of California Press, 1993, p. 88.

Modelli della collezione Christian Dior Haute Couture Primavera/Estate 1951 sfilano tra le rovine dell'Acropoli di Atene



Vestire gli Spazi

Il fashion show è anche un campo privilegiato per l'architettura effimera. Le scenografie realizzate per le sfilate sono spesso progetti temporanei, che durano poche ore ma richiedono settimane di progettazione. La relazione tra moda e architettura, in questo contesto, è intima e strutturale: l'abito è costruzione del corpo, lo spazio è costruzione del racconto. Come nota Andrew Bolton, curatore del Costume Institute al Metropolitan Museum of Art, "le sfilate sono il modo più puro in cui uno stilista comunica una visione: lo spazio, la musica, la luce, tutto diventa parte del discorso"¹. Il fashion show è dunque una forma di progettazione totale, in cui il corpo, l'ambiente e il tempo si fondono in un unico gesto performativo.

1. A. Bolton, "Alexander McQueen: Savage Beauty", Metropolitan Museum of Art, New York, 2011, p. 12.

2. C. Wilson, McQueen: The Illustrated History of Fashion's Most Imaginative Designer, Carlton Books, London, 2012, pp. 102-105.

3.. Vinken, Fashion Zeitgeist: Trends and Cycles in the Fashion System, Berg, Oxford-New York, 2005, p. 117

4.. J. Clark, Exhibiting Fashion: Before and After 1971, Yale University Press, New Haven, 2014, p. 93.

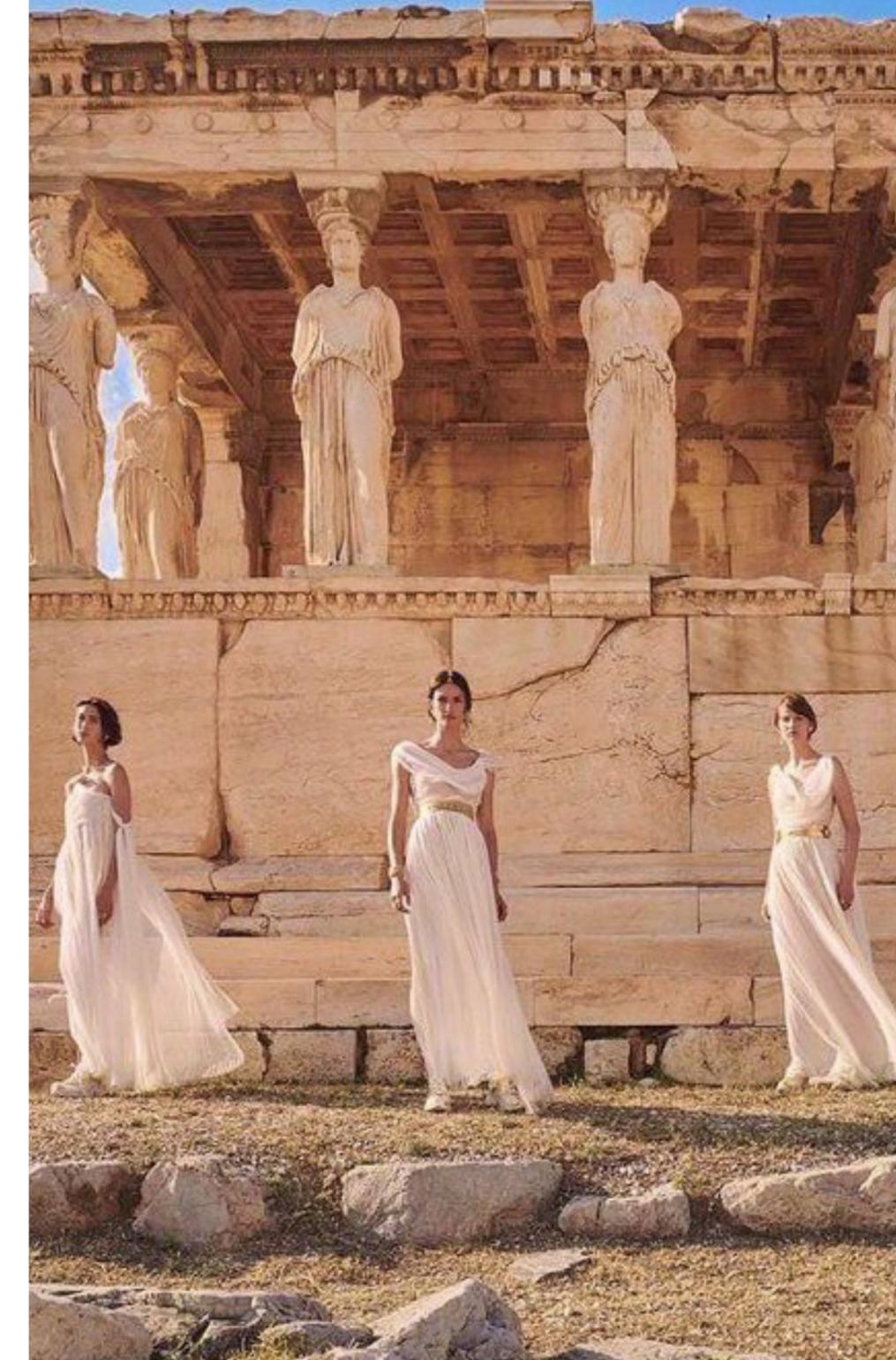
5. J.-C. Bailly, Il dettaglio e il frammento, Sellerio, Palermo, 2006, p. 41.

6. A. Bolton, Alexander McQueen: Savage Beauty, cit., pp. 152-157.

7.. B. Vanderlinden, in H. U. Obrist (ed.), Formulas for Now, Thames & Hudson, London, 2008, p. 205.

Modelle indossano abiti della collezione Dior Cruise 2022, disegnata da Maria Grazia Chiuri, davanti alla Loggia delle Cariatidi dell'Eretteo, sull'Acropoli di Atene.

Quando la sfilata si svolge in un luogo storico, archeologico o monumentale, il significato si amplifica. La moda entra così in dialogo con il passato, attivando una relazione tra memoria e contemporaneità. Alcuni esempi significativi: Gucci a Castel del Monte, Dior all'Acropoli, Jacquemus a Versailles, Fendi alla Fontana di Trevi. In questi casi, la sfilata diventa dispositivo di valorizzazione culturale, capace di riportare l'attenzione su luoghi dimenticati o sottovalutati, senza necessità di interventi permanenti. Come scrive Francesca Alfano Miglietti, "la moda è capace di creare luoghi con la sola forza della visione, senza costruire nulla: abita per un momento e poi svanisce"². Questo approccio si lega perfettamente all'etica del progetto leggero e reversibile, affine al principio del restauro critico: la presenza non deve essere invasiva, ma evocativa. Il fashion show, così inteso, non trasforma il sito, ma lo riattiva.





La sfilata di moda può anche essere letta come rituale laico del nostro tempo. Come scrive la critica culturale Barbara Vinken, "la passerella è la nuova navata, e le modelle sono le vestali di un rito visivo"³. In un mondo secolarizzato, la moda — e il suo rito di esposizione — svolgono un ruolo simbolico fondamentale: raccontano il desiderio, la metamorfosi, il tempo che cambia.

In contesti archeologici e monumentali la sfilata non è solo evento: è atto di riconnessione tra tempo, corpo e spazio, un modo per rendere visibile il passato attraverso l'estetica del presente. Come osserva Judith Clark, curatrice e storica della moda, "la scenografia nelle sfilate è una forma di scrittura. Lo spazio racconta, codifica, introduce: è la prima parola del racconto"⁴. La scelta del luogo, del materiale, della luce e persino della temperatura, è parte del linguaggio della moda. In questo senso, la scenografia è un progetto narrativo e performativo, che non può essere separato dalla collezione.

La moda si è progressivamente spinta oltre la passerella, occupando teatri, chiese sconsacrate, palazzi storici, siti industriali e paesaggi naturali. L'obiettivo non è solo quello di stupire, ma di sintonizzare il ritmo dell'abito con quello dello spazio. Il paesaggio — naturale o costruito — è trattato come un secondo corpo. Le collezioni non si limitano a prendere ispirazione dallo spazio, ma vi si immergono, lo interpretano, lo abitano. In alcuni casi, il paesaggio entra nell'abito stesso: foglie, rami, minerali, rovine, sabbia, nuvole, diventano tessuto o decorazione, fino a diventare parte integrante del discorso estetico e concettuale dello stilista. Lo spazio non è più un semplice contenitore neutro, ma un paesaggio narrativo, un'estensione del vestito, un luogo che parla quanto l'abito stesso. Ogni scenografia costruisce un mondo, e in quel mondo l'abito si carica di senso.



Casa Malaparte a Capri ha fatto da sfondo ad un evento esclusivo: la sfilata per i 15 anni di Jacquemus, per la collezione Fall Winter 2024/2025



Nel sistema della moda contemporanea, la scenografia della sfilata ha acquisito un'importanza crescente, fino a diventare parte integrante del discorso estetico e concettuale dello stilista. Lo spazio non è più un semplice contenitore neutro, ma un paesaggio narrativo, un'estensione del vestito, un luogo che parla quanto l'abito stesso. Ogni scenografia costruisce un mondo, e in quel mondo l'abito si carica di senso. Nel lavoro di Alexander McQueen, ad esempio, lo spazio scenico è sempre parte drammaturgica della sfilata. Per la collezione VOSS (S/S 2001), l'intera passerella era una scatola trasparente, chiusa, in cui il pubblico si rifletteva, costretto a guardare se stesso. Per Plato's Atlantis (S/S 2010), fu costruito un ambiente digitale con forme biomorfe ispirate a coralli e creature marine, in un chiaro richiamo al rapporto tra moda e ambiente⁶.



La moda, in questi casi, non rappresenta un paesaggio: lo evoca, lo costruisce, lo riscrive.. Una sfilata dura pochi minuti, ma accumula tensione, visione e significato. La scenografia, in questo contesto, è il dispositivo che permette di amplificare questa intensità, di concentrare su un gesto estetico la forza simbolica del luogo. Come scrive la storica dell'arte Barbara Vanderlinden, "l'effimero, in arte e in moda, è ciò che crea memoria: il breve istante in cui qualcosa accade è spesso ciò che resta più a lungo"⁷. In questo senso, la scenografia non è solo forma, ma tempo condensato, paesaggio temporaneo che riscrive lo spazio e imprime nella memoria l'immagine di un passaggio.

Scenografica presentazione della collezione autunno/inverno 2019-20 firmata da Silvia Venturini Fendi, allestita sull'area del Palatino con il Colosseo sullo sfondo.



II.2. Maison Martin Margiela

Fondata nel 1988 ad Anversa dal designer belga Martin Margiela, la Maison Martin Margiela ha rappresentato fin dalla sua nascita una delle realtà più radicali, poetiche e concettualmente sovversive del sistema moda contemporaneo. In netta controtendenza rispetto all'estetica ipervisiva, logocentrica e spettacolare degli anni Ottanta, Margiela ha costruito un'identità fondata su quattro concetti chiave: anonimato, recupero, decostruzione e sottrazione. Come osserva Olivier Saillard, «Margiela ha ridefinito il ruolo dello stilista: non più demiurgo visibile, ma regista invisibile di una grammatica del corpo»¹.

Fin dai suoi primi anni, la Maison ha rigettato le logiche del glamour e della seduzione visiva. Cuciture a vista, tagli grezzi, abiti destrutturati, modelle senza volto, etichette bianche cucite con quattro punti visibili sono diventati i segni distintivi di una moda che si interroga, che si rifiuta di essere decorazione e che si trasforma in discorso. Questi elementi non sono semplici provocazioni estetiche, ma gesti concettuali: dispositivi critici che decostruiscono il linguaggio convenzionale della moda e lo riconfigurano come testo aperto². Margiela ha costruito una vera e propria estetica del non-finito, celebrando l'imperfezione come traccia, il difetto come memoria, il residuo come documento. I suoi abiti, spesso assemblati a partire da materiali poveri, recuperati o riutilizzati, evocano una sorta di archeologia sartoriale: rendono visibile la struttura, espongono l'ossatura nascosta dell'abito, ne svelano la vulnerabilità.

Come scrive Barbara Vinken, «Margiela ha vestito il corpo come se fosse un palinsesto: ogni abito mostra le sue cuciture, i suoi margini, la sua costruzione. Ogni capo è un testo che si scrive e si cancella»³. Un pilastro fondativo dell'estetica margieliana è il concetto di anonimato. Per anni, Martin Margiela ha rifiutato ogni apparizione pubblica, ogni intervista, ogni forma di autorappresentazione. La Maison non ha mai avuto un logo in senso tradizionale: il marchio viene sostituito da un'etichetta bianca, neutra, cucita con quattro punti. Questo gesto ha profondamente destabilizzato l'industria della moda, basata sulla firma, sulla personalizzazione e sulla visibilità⁴.

Come nota Caroline Evans, «il silenzio di Margiela è eloquente: crea un vuoto che costringe a guardare l'oggetto, non l'icona»⁵. In questo modo, Margiela sottrae l'autore per mettere in luce l'opera.

Accanto al line anonymity, si sviluppa il concetto, meno noto ma straordinariamente significativo, di anonymity of the lining: la fodera diventa superficie estetica. Elementi solitamente nascosti, cuciture interne, fodere, spalline, rinforzi, vengono messi in evidenza. La struttura, di solito occultata, viene esposta come parte integrante del capo. Come scrive Marco Pecorari, «rendere visibile la fodera significa rivelare il lato intimo del capo, esporre l'architettura nascosta e, con essa, la vulnerabilità del corpo stesso»⁶.

In questo gesto risiede una poetica della verità: il non visibile diventa manifesto, la parte interna si fa estetica. È una trasparenza concettuale che unisce moda e architettura, estetica e etica, fragilità e autenticità.

1. Olivier Saillard, *Margiela: les années Hermès*, Paris, Gallimard, 2017, p. 11.

2. Kaat Debo (a cura di), *Maison Martin Margiela (20)*, Antwerpen, MoMu, 2008, pp. 34–36.

3. Barbara Vinken, *Fashion Zeitgeist: Trends and Cycles in the Fashion System*, London, Berg, 2005, p. 77.

4. Tony Glenville, *Top Fashion Designers*, London, A&C Black, 2002, p. 52.

5. Caroline Evans, *Fashion at the Edge: Spectacle, Modernity and Deathliness*, New Haven, Yale University Press, 2003, p. 198.

6. Marco Pecorari, *Fashion Remains: Rethinking Fashion Ephemera*, London, Bloomsbury, 2021, p. 95.

Manichino sartoriale Stockman semi couture, indossato da un modello umano, in un gesto che fonde corpo e struttura tecnica della moda. L'etichetta visibile sul busto – "Semi-Couture, Paris, Breveté S.G.D.G., 30959" – fa riferimento ai modelli brevettati utilizzati negli atelier parigini per l'alta moda.

Effimero ed Eterno

7. Alison Gill, Deconstruction Fashion: The Making of Unfinished, Decomposing and Re-assembled Clothes, in "Fashion Theory", vol. 2, no. 1, 1998, pp. 27-30.1991, pp. 19-25.

8. José Teunissen, The Power of Fashion: About Design and Meaning, Rotterdam, Terra, 2006, p. 61.(1986), pp. 69-85.

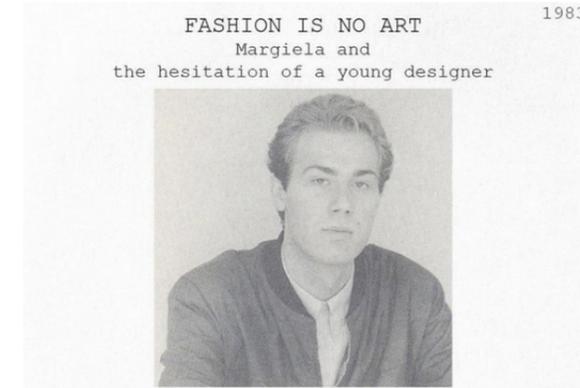
La grammatica sartoriale margieliana si fonda sulla decostruzione, concetto mutuato dalla filosofia di Jacques Derrida e tradotto nel linguaggio del vestire. Abiti che si disfano, che si rigirano, che mostrano la fodera invece del tessuto, che espongono le spalline come ornamento: ogni capo è una riflessione sulla costruzione stessa dell'identità. Nulla è chiuso, tutto è aperto. L'abito diventa oggetto architettonico e testuale: è insieme rifugio e disfacimento. Secondo Alison Gill, «Margiela ha lavorato sull'abito come se fosse un edificio da smontare: la moda diventa archeologia del corpo e della forma»⁷. La decostruzione sartoriale non è semplice rottura formale: è gesto critico, che interroga la stabilità dell'abito come metafora dell'identità.

Un altro elemento centrale nella poetica della Maison è il tempo. I capi sono spesso costruiti con materiali recuperati: abiti vintage smontati e riassemblati, accessori fuori uso reintegrati nel ciclo estetico. L'abito non nasce ex novo: è stratificazione di storie, recupero del passato, rilettura visiva. Margiela costruisce un tempo non lineare, fatto di ritorni, ripetizioni, residui, evocazioni. Questa visione si avvicina a quella del restauro archeologico: il capo è come un frammento antico, riattivato nel presente. In tal senso, la maison lavora con la logica dell'anastilosi: raccoglie, seleziona, ricompone, dando nuova vita senza cancellare le tracce del tempo.

La Maison Martin Margiela non ha mai rinunciato alla sua funzione critica. Ogni collezione è una domanda rivolta alla moda, al corpo, al consumo. L'abito non completa il corpo, ma lo mette in crisi. Non è esibizione, ma interruzione. In questo senso, Margiela non è solo uno stilista, ma un dispositivo estetico, un operatore concettuale che utilizza la moda come strumento di interrogazione culturale. Come scrive José Teunissen, «Margiela ha aperto la moda al pensiero concettuale, trasformandola in un dispositivo per riflettere sul presente»⁸.

Maison Martin Margiela Haute Couture primavera/estate 2013

Maison Margiela Invitation, Paris





John Galliano

John Galliano è una delle figure più complesse, teatrali e liriche della moda contemporanea. Nato a Gibilterra nel 1960, formatosi alla Central Saint Martins di Londra, ha costruito una poetica fondata sull'ambivalenza: tra narrazione e travestimento, tra tragedia e splendore. Il suo lavoro si nutre di storia e di rovine, di citazioni letterarie e di immagini oniriche, in cui il corpo si fa testo da decifrare.

Fin dai suoi esordi, Galliano ha concepito la sfilata come opera totale: un rito sinestetico, in cui abiti, trucco, musica e spazio scenico convergono in una narrazione emotiva. I suoi personaggi, La Reine Margot, gli ultimi zar, Miss Havisham, Maddalena penitente¹ sono maschere tragiche e liriche, che oscillano tra potere e vulnerabilità, e raccontano identità scisse, desideri infranti, storie dimenticate.

Dalla sua nomina a direttore creativo della linea Artisanal di Maison Margiela nel 2014, Galliano ha saputo raccogliere e trasformare l'eredità concettuale di Martin Margiela in un nuovo linguaggio visivo, capace di fondere ricerca sartoriale, sperimentazione teatrale e profondità simbolica.

Sotto la sua guida, la maison Margiela continua a muoversi tra costruttivismo e decostruttivismo, due poli opposti che strutturano la collezione come campo di tensione. Alcuni abiti presentano linee essenziali, geometrie rigorose, tagli modulari, volumi razionali: una grammatica che rimanda alla purezza formale del costruttivismo russo degli anni Venti, in particolare al lavoro di Liubov Popova e Varvara Stepanova². In quel contesto, l'abito era

1. Colin McDowell, *John Galliano: Romantic, Realist and Revolutionary*, Weidenfeld & Nicolson, 1998, p. 142.

2. Christina Kiaer, *Imagine No Possessions: The Socialist Objects of Russian Constructivism*, Cambridge, MIT Press, 2005, pp. 87-112.

3. John E. Bowlit (ed.), *Russian Constructivism*, New York, Thames & Hudson, 1985, p. 45.

4. Amy de la Haye, *The Cutting Edge: 50 Years of British Fashion*, London, V&A Publications, 1997, p. 61.

5. Alison Bancroft, *Fashion and Psychoanalysis: Styling the Self*, London, I.B. Tauris, 2012, p. 74..

Backstage della sfilata Maison Martin Margiela Artisanal Spring/Summer 1998, Parigi.

Galliano riprende questa logica nella couture, traducendola in una costruzione rigorosa e poetica: l'abito è struttura, come una piccola architettura portatile, in cui il corpo è contenuto e al tempo stesso messo in mostra. Come osserva Amy de la Haye, «la moda può essere al tempo stesso utopia sociale e forma spaziale»⁴: nel lavoro di Galliano, questa utopia si trasforma in estetica dell'equilibrio instabile.

Ma accanto alla spinta ordinatrice del costruttivismo, si manifesta una spinta opposta, quella del decostruttivismo: molti capi sembrano disfarsi sotto gli occhi dello spettatore, lasciando emergere cuciture scomposte, fodere estroflesse, fili pendenti. L'architettura cede, l'involucro si apre, il corpo si espone. In questa alternanza tra costruzione e rottura, si annida la poetica gallianiana: un ordine che sa di potersi spezzare, una bellezza attraversata dalla fragilità.

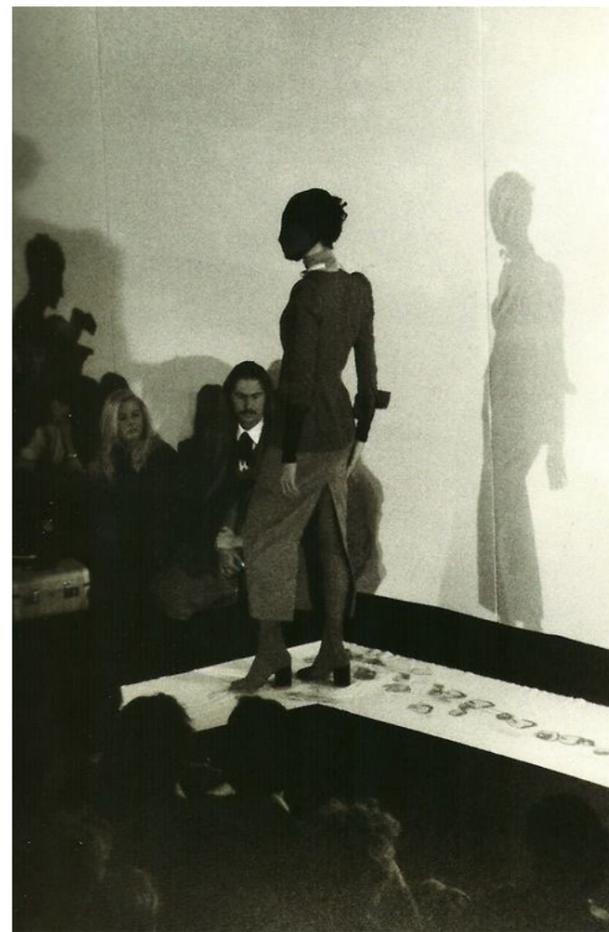
Il costruttivismo diventa così ordine poetico, mentre il decostruttivismo si fa ferita visibile. Galliano alterna materiali trasparenti e metallici, tessuti rigidi e sete caduche, evocando contemporaneamente la solidità dell'architettura modernista e la vulnerabilità del corpo umano. Come nota Alison Bancroft, «le collezioni di Galliano sono costruzioni instabili: architetture del desiderio che minacciano costantemente di crollare»⁵.

In questo senso, la couture di Galliano si colloca in uno spazio liminale: è architettura dell'intimità, costruzione del ricordo, lirica nascosta.





Installazione statica con manichini bendati durante la sfilata Maison Martin Margiela Spring/Summer 1998, presentata nella sede abbandonata di un ospedale a Parigi.



"Fashion is above all an art of change."

— John Galliano

Mise en espace

Se l'abito è costruzione del corpo, anche lo spazio in cui viene esposto o venduto diventa parte integrante dell'identità della maison. I negozi della Maison Martin Margiela si sono sempre distinti per un'estetica volutamente antitetica al lusso ostentato: pareti bianche, arredi riciclati, materiali grezzi e una generale atmosfera di sospensione temporale. Lo store Margiela di Tokyo, progettato dallo studio Takashi Sugimoto-Super Potato, è uno dei primi esempi di interior design "neutro e disfunzionale", in cui l'assenza diventa linguaggio¹. Come ha sottolineato lo storico dell'architettura Joseph Grima, lo spazio diventa qui "una dichiarazione concettuale tanto quanto gli abiti stessi: un contenitore che rifiuta l'eccesso per fare posto alla riflessione"².

Anche sotto la direzione creativa di John Galliano, l'identità spaziale della Maison è rimasta fedele a questo principio di "sottrazione narrativa", pur arricchendosi di nuove suggestioni teatrali. Le presentazioni delle collezioni Artisanal sono spesso ambientate in spazi monumentali, spogliati o in disfacimento, come magazzini dismessi, teatri decadenti o ex ospedali, luoghi carichi di memoria e stratificazione simbolica. Questi ambienti non fungono da semplice scenografia, ma sono elementi attivi della narrazione. Come ha affermato Judith Clark, «lo spazio diventa parte dell'abito, suggerisce un tempo, una storia, un tono emotivo»³.

La teatralità architettonica si estende anche ai dettagli degli allestimenti: manichini bendati, tende grezze, specchi distorti, luci basse e angolature insolite. Si tratta di un linguaggio scenografico che richiama la nozione di mise-en-espace, cara alle avanguardie teatrali del Novecento. Galliano utilizza lo spazio come un'estensione della memoria, un ambiente che accoglie e rifrange la fragilità dei corpi e delle storie che intende evocare. Il negozio diventa così teatro muto, installazione temporanea, architettura emozionale.



Studio Anne Holtrop, Maison Margiela Store, Paris

Artisanal Couture 2024

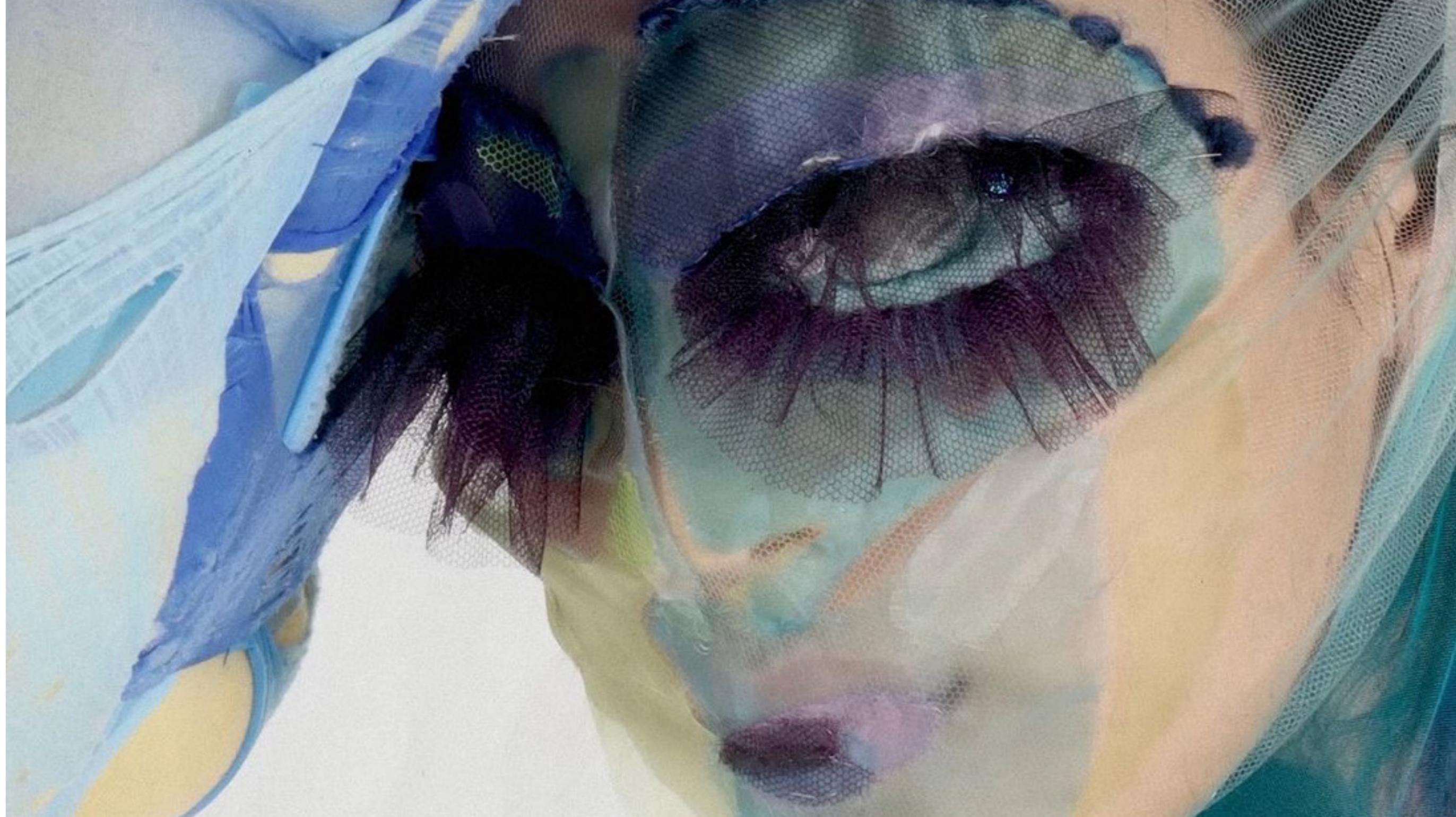
La collezione Artisanal Couture 2024 firmata da John Galliano per Maison Margiela rappresenta uno dei manifesti più intensi e stratificati della moda contemporanea. Ambientata sulle rive della Senna, in un'atmosfera notturna e piovosa, la sfilata rievoca la Parigi invisibile di Brassai¹: un mondo fatto di margini, umidità e poesia urbana. In questa cornice, Galliano mette in scena un teatro della memoria e dei sogni, in cui l'abito non è solo vestizione, ma narrazione sentimentale.



1. Brassai (1899–1984), fotografo ungherese naturalizzato francese, celebre per le sue immagini notturne della Parigi degli anni

2. Sarah Mower, Recensione su Vogue Runway, gennaio 2024.

Ogni capo è costruito come un corpo ricomposto: abiti assemblati a partire da frammenti vintage, tessuti antichi, scarpe spaiate, giacche rovesciate, pizzi sgualciti. L'assemblaggio diventa la grammatica visiva della collezione, un montaggio sartoriale che evoca il restauro critico, dove la lacerazione non viene nascosta ma valorizzata. I materiali sembrano raccolti come rovine affettive, tracce di esistenze passate che ritrovano senso in una nuova forma. Come ha scritto Sarah Mower, "Galliano ha trasformato l'haute couture in una pratica alchemica, un modo per trasformare la rovina in racconto, il dolore in bellezza"².





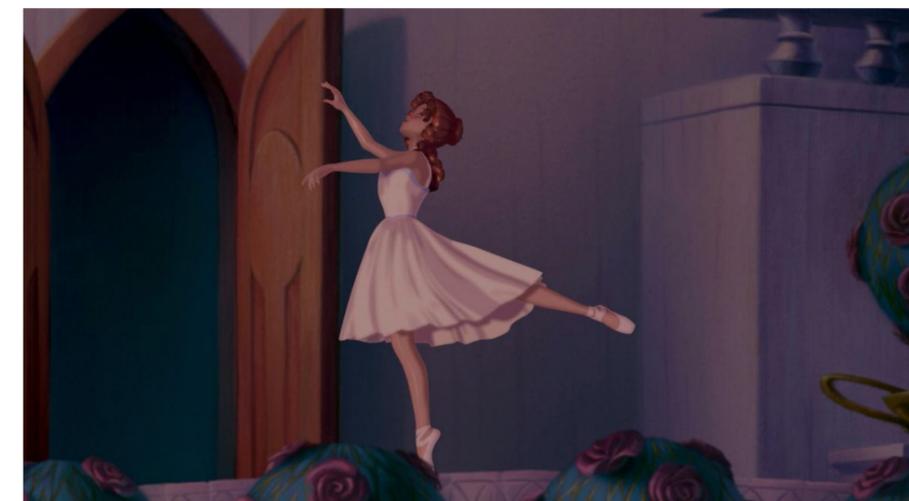
A questa operazione si aggiunge una precisa poetica del make-up, curato da Pat McGrath³. Le modelle appaiono come bambole di porcellana incrinata: carnagione pallida e lucente, guance arrossate. Il trucco amplifica il senso di fragilità e messa in scena, restituendo ai volti una dimensione teatrale che si esibisce nelle pose plastiche e nei movimenti robotici delle modelle durante lo show. La sfilata rivela un clima nostalgico e sognatore, riprendendo fantasie dell'infanzia e incubi notturni.

Se le modelle dalle silhouettes alterate, stretti corsetti e tessuti sovrapposti si muovono come delle spaventose creature marine, i colori e la leggerezza di altri look ricordano i giochi dell'infanzia, come il look n.45 che rievoca il costume della protagonista nel cortometraggio Disney "La ballerina e il soldatino di piombo"⁴, ispirato alla fiaba di Andersen. La collezione si muove sul crinale tra passato e presente, tra sogno e documento. Galliano ricompono un paesaggio emozionale fatto di resti, tessuti spezzati, desideri sopravvissuti. L'acqua, elemento onnipresente nella scenografia e sulle superfici degli abiti, agisce come medium del ricordo, una pioggia che lava e rivela, che confonde e riscrive. I capi sono umidi, impregnati di senso, come resti appena emersi da un fondale.



3. Pat McGrath, una delle make-up artist più influenti al mondo, nota per il suo approccio sperimentale e teatrale, collabora con Galliano sin dai tempi di Dior. dai tempi di Dior.

4. La ballerina e il soldatino di piombo, cortometraggio Disney tratto dalla fiaba di Andersen, (1986),



Fotogramma tratto dal film d'animazione La ballerina e il soldatino di stagno (The Steadfast Tin Soldier), episodio del film Disney Fantasia 2000





In questo contesto, la moda si fa dispositivo archeologico: il gesto sartoriale è cura, il restauro è narrazione, la cucitura è una memoria che ritorna. L'infanzia evocata — nei materiali, nei colori, nei dettagli — non è regressione, ma atto critico: recuperare ciò che è stato perduto, spezzato, dimenticato, e farlo parlare di nuovo. Galliano costruisce così una lirica dell'imperfetto, una sfilata che non vuole stupire, ma commuovere. E come nelle fiabe, la bellezza non è mai intatta: è sempre, irrimediabilmente, crepata.

La scenografia ripropone una Parigi degli anni '30: tra le molteplici stratificazioni visive e concettuali della collezione Artisanal Couture Primavera/Estate 2024 di Maison Margiela, John Galliano inserisce un preciso omaggio all'estetica fotografica di Brassai, il celebre fotografo franco-ungherese noto per le sue immagini in bianco e nero della Parigi notturna. L'ambientazione della sfilata — lungo le rive umide della Senna, in un'atmosfera cupa e crepuscolare — riprende quell'immaginario visivo fatto di angoli dimenticati, di ombre profonde, di città vissuta e segreta.

Come osservato in una lettura della collezione proposta da CR Fashion Book, Galliano si ispira non solo al carattere voyeuristico e lirico della fotografia di Brassai, ma anche alla sua palette tonale: i capi riflettono i toni lunari delle strade bagnate della capitale, con sfumature di blu notte, nero sbiadito, grigio ferro e antracite. L'effetto complessivo è quello di una Parigi che si disvela nel buio, non come città-monumento, ma come corpo vulnerabile — un paesaggio emotivo che si fa couture¹.



II. Fashion

1. Cfr. MacDonald, W. L. — Pinto, J. A., *Hadrian's Villa and Its Legacy*, Yale University Press, New Haven—London 1995, pp. 11-38. Si veda anche De Franceschini, M., *Villa Adriana. Mosaici, pavimenti, edifici*, L'Erma di Bretschneider, Roma

2. Sull'originalità della composizione e sull'uso scenografico dello spazio: Callari, P. F., *Trattato logico-sintattico dell'architettura*, Quodlibet, Macerata 2022, pp. 94-101. Si veda anche Jacobson, D. M., "Hadrian and His Villas," in *American Journal of Archaeology*, Vol. 90, No. 1

Scenografia Artisanal Couture 2024, John Galliano, Parigi

Brassai, Pont Neuf visto dalla riva sinistra della Senna, Parigi, ca. 1932. Gelatin silver print, collezione privata.

«La moda è architettura: è una questione di proporzioni.»

/ Coco Chanel

III. Fashion & Heritage

092

Mecenatismo e Spettacolarizzazione

093

III.1. Mecenatismo e spettacolarizzazione



Tempio di Poseidone a Capo Sunio, Grecia, fotografia di Eugene Vernier per Vogue, 1951.

Nel panorama contemporaneo, la moda ha assunto un ruolo sempre più centrale nella promozione e nella valorizzazione del patrimonio culturale, intervenendo su luoghi storici con eventi, finanziamenti e operazioni di comunicazione. Questo fenomeno – che si potrebbe definire “mecenatismo estetico” – può generare effetti culturali rilevanti, ma porta con sé anche rischi di semplificazione, spettacolarizzazione e consumo superficiale della memoria.

In molti casi, le maison hanno saputo agire come nuovi mecenati, contribuendo alla salvaguardia e alla riscoperta di luoghi storici in disuso. A differenza del mecenatismo rinascimentale, in cui la committenza si concretizzava in edifici e opere permanenti, il mecenatismo della moda agisce spesso attraverso l'effimero performativo: sfilate, allestimenti temporanei, campagne iconiche.

La sfilata Legends and Fairy Tales organizzata da Fendi nel 2016 sulla Fontana di Trevi è un esempio emblematico: l'evento è stato preceduto dal finanziamento integrale del restauro del monumento, restituendolo alla città in condizioni ottimali¹.

Anche Gucci con Castel del Monte, Dior con l'Acropoli o Jacquemus con Versailles hanno attivato nuovi immaginari culturali, riaprendo luoghi simbolici al racconto contemporaneo.

In questi casi, la moda diventa veicolo culturale, valorizzando il sito attraverso la sua capacità mediatica ed estetica. Come osserva Valerie Steele, “la moda, quando agisce nel campo della cultura, diventa un linguaggio che risignifica e celebra”².

Inoltre, il contributo economico offerto da questi marchi è spesso essenziale in contesti dove i fondi pubblici risultano insufficienti. Il sostegno privato ha permesso la conservazione di beni altrimenti destinati al degrado, configurandosi quindi come una forma concreta di intervento di restauro e tutela.

1. “Fendi’s Magical Show at the Trevi Fountain”, in Vogue, July 2016.1991, pp. 19-25.

2. Valerie Steele, Fashion and Eroticism, Oxford, Oxford University Press, 1985, p. 144.

3. Andrea Branzi, La casa calda, Milano, Mondadori, 1994, p. 75.

Tuttavia, questa forma di mecenatismo non è priva di criticità. La presenza della moda in contesti archeologici o storici può generare una sovrapposizione narrativa che tende a oscurare il significato originario del luogo. L'intervento rischia di essere più scenografico che filologico, trasformando l'antico in pura cornice estetica.

Come sottolinea Andrea Branzi, "l'uso del passato non implica automaticamente una sua comprensione: l'estetizzazione può cancellare la complessità della memoria"³. In questo senso, la moda può contribuire non alla valorizzazione, ma alla semplificazione del patrimonio, riducendolo a sfondo per immagini patinate, svuotandolo della sua stratificazione storica.

Inoltre, alcuni interventi si configurano come operazioni di marketing culturale, finalizzate al ritorno d'immagine e alla costruzione di un'identità di marca "colta", ma senza un reale contributo critico. In certi casi, la "presenza nel luogo" non è accompagnata da un progetto culturale, ma da una retorica visiva funzionale alla brand reputation.

Come nel caso di Brunello Cucinelli, che approfondiremo nel paragrafo specifico, non tutti gli interventi di restauro portano con sé un autentico rispetto per il contesto: la ricostruzione di un borgo "ideale", chiuso e inaccessibile, mette in discussione i limiti tra restauro, finzione e privatizzazione della memoria.

Diventa dunque essenziale analizzare ogni intervento alla luce di una griglia critica per comprendere chi finanzia, a quale scopo e con quale rapporto con il luogo. Il mecenatismo può essere forma di cura, ma anche atto di appropriazione. Il fashion show può riattivare, ma anche distrarre; può restituire voce alla rovina, oppure ridurla a silenzio decorativo.

La moda, come la memoria, ha bisogno di ritualità, consapevolezza, dialogo con il passato. Solo quando la sfilata si pone come gesto rispettoso, effimero ma radicato, può diventare un atto di restauro emozionale, come accade nella couture di John Galiano, dove l'abito recupera frammenti di storia per trasformarli in racconto vivo.



FENDI, Legends and Fairytales – Sfilata Couture F/W 2016-1, Fontana di Trevi, Roma.

Le immagini raffigurano le modelle che sfilano per Fendi sulla pedana trasparente collocata all'interno della Fontana di Trevi,





GUCCI, Cosmogonie – Gucci Cruise 2023
Castel del Monte, Puglia

Nel panorama contemporaneo, il mecenatismo è tornato a occupare un ruolo centrale nella ridefinizione del rapporto tra cultura e capitale. Lungi dall'essere una pratica disinteressata e puramente filantropica, esso si è trasformato in un dispositivo strategico, capace di generare valore simbolico e ritorno economico per i soggetti coinvolti. Nell'ambito della moda, questo fenomeno assume forme complesse e ambivalenti, tra autentica valorizzazione del patrimonio e operazioni di *cultural branding*.

Il mecenatismo nella moda può essere definito come l'insieme delle pratiche attraverso cui le *maisons* finanziano, promuovono o curano interventi culturali, mostre, restauri, eventi, collaborazioni con musei e fondazioni, con l'obiettivo dichiarato di sostenere la cultura, ma anche quello implicito di costruire e consolidare la propria immagine. Come osserva Chiara Somajni, queste operazioni «non sono mai neutre: ogni scelta culturale di una marca è anche una scelta identitaria, uno *statement* sul proprio posizionamento simbolico»⁴.

Alcune tra le più importanti *fashion houses* hanno abbracciato un approccio sistematico a queste pratiche. Fendi ha restaurato la Fontana di Trevi e sostenuto numerose iniziative a Roma; Dior ha organizzato sfilate e performance in siti archeologici come il Tempio di Zeus ad Atene; Gucci ha legato la sua immagine alla valorizzazione degli Uffizi e del patrimonio fiorentino. Questi interventi dimostrano come il *fashion system* abbia oggi il potere di attivare circuiti economico-culturali che superano le competenze tradizionali dello Stato, colmando lacune pubbliche con risorse private. Ma proprio qui si apre la dialettica. Se da un lato questi interventi hanno permesso il recupero di beni storici e la rinnovata attenzione verso il patrimonio culturale, dall'altro pongono interrogativi etici non trascurabili. Il mecenatismo contemporaneo è raramente scevro da secondi fini: il monumento restaurato diventa il fondale per una sfilata, il sito archeologico si trasforma in contenuto da diffondere sui social, e il progetto culturale viene inglobato nel marketing mix del brand. Come sottolinea Rosalind Gill, la cultura viene così utilizzata «non per la sua intrinseca capacità di significazione, ma per il suo potenziale di valorizzazione economica»⁵.

III. Fashion & Heritage

4. Chiara Somajni, "Moda e cultura: le nuove forme del cultural branding", in *Il Mulino*, n. 3, 2020.

6. Rosalind Gill e Andy Pratt, "In the Social Factory? Immaterial Labour, Precariousness and Cultural Work", in *Theory, Culture & Society*, vol. 25, n. 7-8, 2008.

7. Pierre Bourdieu, *The Rules of Art: Genesis and Structure of the Literary Field*, Stanford University Press, 1996.

8. Federico Rocca, *Moda e potere. L'estetica del capitale*, Milano, Meltemi, 2021.

Castel del Monte illuminato dal video mapping realizzato per la sfilata di Gucci

In questa prospettiva, il mecenatismo moda si presenta come una forma sofisticata di soft power: il capitale non si limita a sponsorizzare, ma plasma attivamente le modalità attraverso cui il pubblico fruisce la cultura. Secondo Pierre Bourdieu, ogni atto di patronage è anche un'operazione di legittimazione sociale, un modo per produrre e rafforzare il capitale simbolico⁶. È ciò che accade quando un brand non si limita a finanziare un restauro, ma ne detiene la narrazione, orienta il racconto e trasforma il sito stesso in parte integrante della sua brand identity. La moda, in questo senso, non si limita a valorizzare: interpreta, reinterpreta, rebrands il patrimonio. Il rischio è che la storia venga estetizzata, spettacolarizzata e semplificata per adattarsi a un'estetica aziendale coerente. Come osserva Federico Rocca, si tratta di un "processo di addomesticamento della cultura da parte del capitale", che produce una «bellezza funzionale alla vendita»⁷. Tuttavia, rifiutare in blocco queste dinamiche sarebbe ingiusto. Esistono modelli virtuosi, come quelli promossi dalla Fondation Cartier o dalla Fondazione Prada, che hanno contribuito a creare spazi critici, luoghi di confronto tra arte, architettura e pensiero contemporaneo. In questi casi, il mecenatismo non è ridotto a sponsorship, ma si configura come piattaforma culturale indipendente, capace di produrre senso. In definitiva, il mecenatismo nella moda si muove in un equilibrio precario tra produzione di valore culturale e strumentalizzazione dell'arte come leva di comunicazione. È un campo dove si gioca una partita complessa, in cui l'identità dei luoghi, la memoria collettiva e le logiche del profitto si intrecciano, talvolta in armonia, altre in tensione.



DOLCE&GABBANA, Valle Dei Templi, Agrigento, 2019



Dolce & Gabbana ha presentato la sua collezione Alta Moda all'interno del Tempio della Concordia nella Valle dei Templi (Sicilia), un evento unico nel suo genere svoltosi al tramonto con modelli ispirati alle divinità greche e romane.





CHANEL, S/S 2018 Grand Palais, Parigi

Karl Lagerfeld trasformò l'interno del Grand Palais in un paesaggio mozzafiato con cascate artificiali e rocce scenografiche, evocando le Gole di Verdon nel sud della Francia. Le modelle sfilavano su passerelle in legno sopra l'acqua, indossando cappotti in tweed, stivali trasparenti in PVC e cappelli in plastica, in una collezione che fondeva classicismo Chanel e elementi futuristici legati all'acqua.



JAQUEMUS, Le Chouchou, S/S 24 Versailles



Le modelle di Jacquemus sfilano per l'Orangerie della Reggia di Versailles, davanti al pubblico posizionato sulle barche nel canale.

BRUNELLO CUCINELLI, Borgo di Solomeo

1. Brunello Cucinelli, *Il sogno di Solomeo. La mia vita e l'idea del capitalismo umanistico*, Milano, Feltrinelli, 2018.

2. Andrea Branzi, *La bellezza come metodo*, Milano, Mondadori Electa, 2021.

3. Federico Rocca, *Moda e potere. L'estetica del capitale*, Milano, Meltemi, 2021.

4. Angela McRobbie, *Be Creative: Making a Living in the New Culture Industries*, Cambridge, Polity Press, 2016.

Il caso di Brunello Cucinelli è forse uno degli esempi più emblematici e controversi di mecenatismo culturale contemporaneo. L'imprenditore umbro ha costruito attorno al proprio nome e alla propria azienda un'identità profondamente radicata nei valori dell'umanesimo integrale, del rispetto per la dignità del lavoro e della bellezza come categoria etica oltre che estetica. Al centro di questa visione si colloca il piccolo borgo medievale di Solomeo, recuperato e trasformato da Cucinelli in quartier generale della sua azienda e insieme in utopia tangibile di un modello economico alternativo. A una prima lettura, l'intervento di Brunello Cucinelli su Solomeo appare come un esempio virtuoso di mecenatismo territoriale: il borgo abbandonato è stato restaurato con materiali tradizionali, dotato di infrastrutture culturali come il Teatro Cucinelli, un Forum per le arti, una biblioteca, un'Accademia Neoumanistica. Il paesaggio è stato curato in ogni dettaglio, e l'insieme riflette una visione etica del capitalismo, capace di restituire valore ai luoghi e alle persone. Come dichiara lo stesso Cucinelli, «la bellezza salverà il mondo, e noi dobbiamo custodirla come un bene sacro»¹. Eppure, questo progetto si presta anche a una lettura critica. Alcuni studiosi hanno sottolineato come l'intervento su Solomeo, pur fondandosi su un apparato simbolico e spirituale elevato, rischi di produrre una forma di simulacro: un luogo fake, ipercurato, costruito più come mise en scène di un'ideologia aziendale che come espressione autentica di cultura viva. In questo senso, il borgo appare più come un monumento all'azienda che un vero spazio condiviso. Come osserva Andrea Branzi, «la bellezza, quando è assoluta e in-

contaminata, rischia di diventare sterile: un'immagine che cancella il conflitto e la memoria del tempo»².

Il caso di Solomeo rappresenta così una forma estrema di cultural branding, in cui il recupero del patrimonio si fonde con la costruzione di una narrazione identitaria totalizzante. Il borgo, restaurato e abitato dai dipendenti dell'azienda, diventa la proiezione materiale del brand, ne incarna valori, estetica, linguaggio. Ma in questa coincidenza totale tra impresa e paesaggio, si perde ogni dimensione pubblica o dialettica: il luogo è privato, chiuso, autoreferenziale. È un "non-luogo del lusso", secondo alcuni critici, dove la cultura è selezionata, controllata, normalizzata³.

Inoltre, sebbene Cucinelli abbia effettivamente investito in attività culturali, è legittimo domandarsi fino a che punto tali investimenti siano strumenti di restituzione collettiva o, piuttosto, parte integrante della strategia di posizionamento del marchio. L'intero progetto risponde a una logica precisa: quella di costruire un'azienda "etica", ma pur sempre competitiva, capace di distinguersi nell'affollato mercato del lusso globale attraverso un narrative capital fortemente radicato nell'italianità e nella spiritualità laica⁴.

Non si tratta di negare il valore dell'operazione, la qualità degli interventi, la coerenza del progetto, la forza visionaria di Cucinelli, quanto piuttosto di leggerlo per quello che è: un gesto profondamente politico, che agisce nello spazio, nella cultura e nel discorso pubblico, ridefinendo le relazioni tra potere, estetica e identità.

Il Teatro Cucinelli, cuore simbolico del borgo di Solomeo (PG), voluto e restaurato dall'imprenditore Brunello Cucinelli. Circondato da cipressi e colline umbre, questo spazio all'aperto accoglie eventi culturali e spettacoli





Veduta del borgo di Solomeo, con la Chiesa di San Bartolomeo e il campanile restaurati nell'ambito del progetto culturale e urbanistico promosso da Brunello Cucinelli.



"Parco della Dignità" all'interno del Borgo di Solomeo, in Umbria, restaurato e riqualificato dall'imprenditore Brunello Cucinelli.

“Preservare non è fermare il tempo. È riconoscere che le cose possono continuare a vivere anche nella loro imperfezione.”

/ Salvatore Settis, Futuro del “classico”, Torino, Einaudi, 2004

IV. Il Progetto

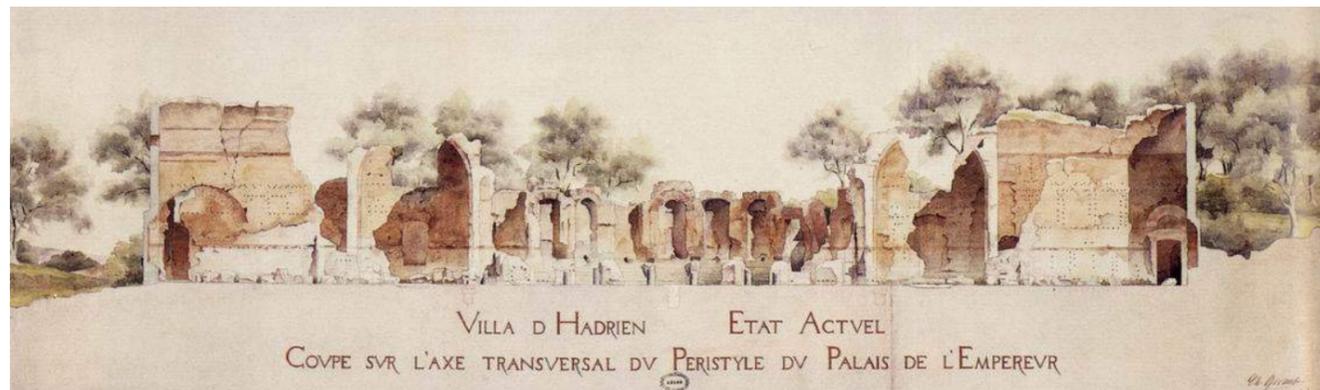
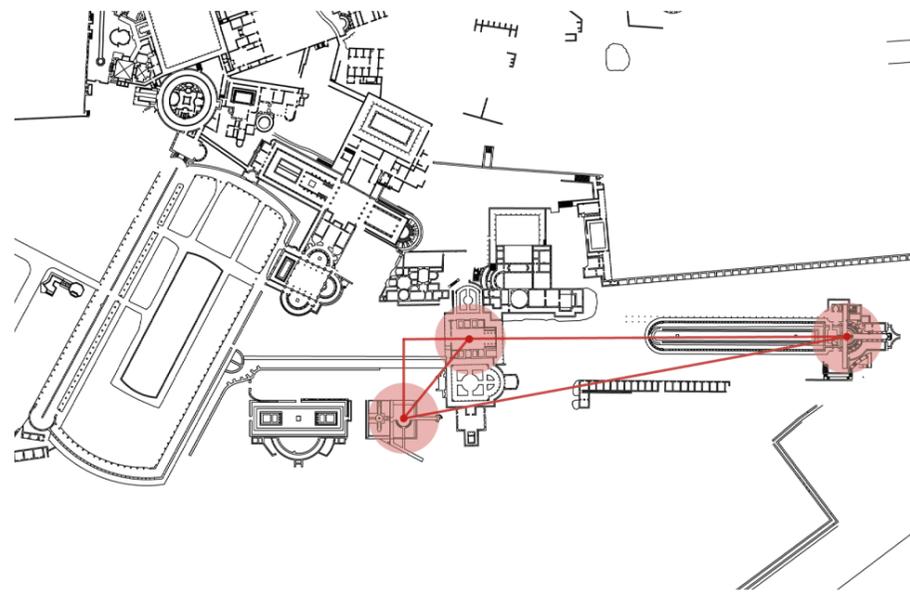
Gli Interventi

1. L. Coccia, Progetto e luogo, in R. Palma e C. Ravagnati, Atlante di progettazione architettonica,

Conformare¹ un progetto al luogo è un ottimo modo per sviluppare delle relazioni spaziali all'interno ma anche al di fuori dell'opera stessa. Progettare un luogo già modificato però implica doversi adattare a delle preesistenze e realizzare un progetto in conformità alla morfologia del luogo.

Il progetto proposto si sviluppa lungo un asse cardinale di Villa Adriana, una direttrice invisibile ma densissima che attraversa alcuni dei suoi luoghi più emblematici: le Cento Camerelle, il Vestibolo e il Canopo. Non si tratta semplicemente di una sequenza spaziale, ma di una progressione simbolica e rituale, in cui ogni luogo custodisce un frammento del *genius loci*, e ogni intervento contemporaneo tenta di riattivare, senza sostituire, le potenzialità latenti dell'esistente.

Questa scelta progettuale non è casuale: l'asse in questione può essere interpretato come una spina dorsale narrativa, una linea che collega la soglia d'ingresso del complesso imperiale (il Vestibolo), le sue zone più intime e sotterranee (le Cento Camerelle), fino al teatro paesaggistico e cerimoniale del Canopo.



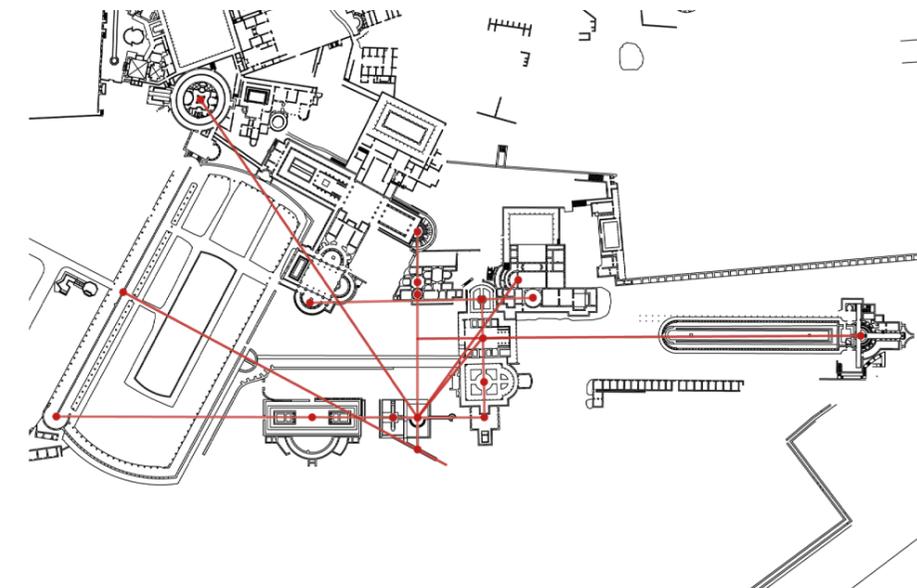


Si tratta di un itinerario che ha come scopo quello di riconnettere queste tre aree dove ogni ambiente di questo tragitto è stato reinterpretato attraverso un'installazione o un gesto progettuale:

- Vestibolo: il luogo della soglia e dell'introduzione, dove si collocano gli stone displays, dispositivi espositivi che riorganizzano i frammenti archeologici rinvenuti e li trasformano in materia narrativa.
- Cento Camerelle: in questo luogo di passaggio che portava da uno degli ingressi alla villa fino al Vestibolo si inserisce il Water Pavilion, un complesso termale ed espositivo che affianca l'Antinoeion.
- Canopo: qui si svolge la sfilata performativa di Maison Margiela, un evento che rianima lo spazio con corpi viventi, gesti simbolici e acqua come principio generativo.

Questo progetto non intende "riqualificare" Villa Adriana in senso funzionale o turistico, ma piuttosto attivare nuovi sguardi interpretativi e di instaurare un dialogo tra passato e presente che non sia né mimetico né aggressivo.

Ogni intervento è pensato come reversibile, rispettoso e *site-specific* e ogni gesto architettonico cerca di interpretare il luogo e di coglierne l'essenza nell'ottica di progettare uno spazio da vivere e non da occupare.



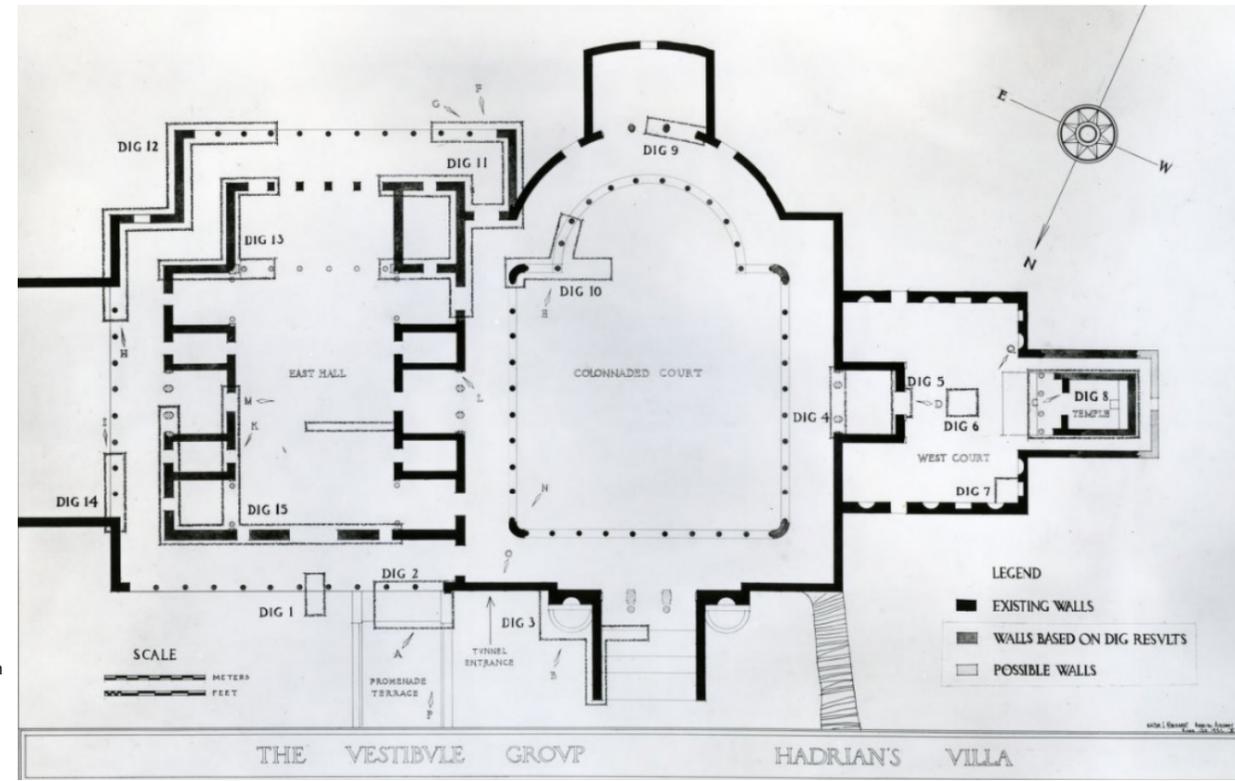
IV.1. Stone Display

Il progetto ha come scopo quello di far rivivere il Vestibolo di Villa Adriana come soglia: non solo ingresso fisico, ma passaggio simbolico tra tempi e linguaggi diversi.

Questo spazio oggi frammentario, in origine destinato all'accoglienza e all'introduzione al complesso monumentale della villa, viene reinterpretato come primo atto narrativo del percorso progettuale: un portale contemporaneo che non conduce, ma predispone alla rilettura degli spazi della Villa mediante un percorso espositivo realizzato attraverso rovine stesse rinvenute nell'area.

A marcare questa soglia, il progetto introduce gli *stone display*, una serie di dispositivi espositivi concepiti non solo come teche museali, ma anche come strutture dialogiche tra il presente e il passato. Si tratta di installazioni architettoniche che accolgono frammenti archeologici rinvenuti nelle vicinanze del sito. Sono reperti che, pur non potendo essere ricollocati nel loro contesto originario, conservano una forza materica e simbolica ancora viva.

Più che esporli, gli *stone displays* li sollevano dalla terra e li offrono allo sguardo dello spettatore.



Didascalia immagine lorem ipsum



A sinistra, Immagine che ritrae le rovine del Vestibolo.

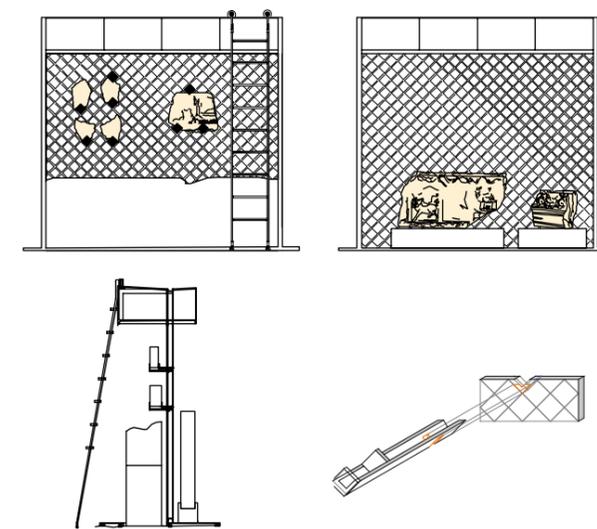
In alto, Szatmary Palace, MARP

.Museo di Castelvecchio, particolare della parete espositiva, Carlo Scarpa.

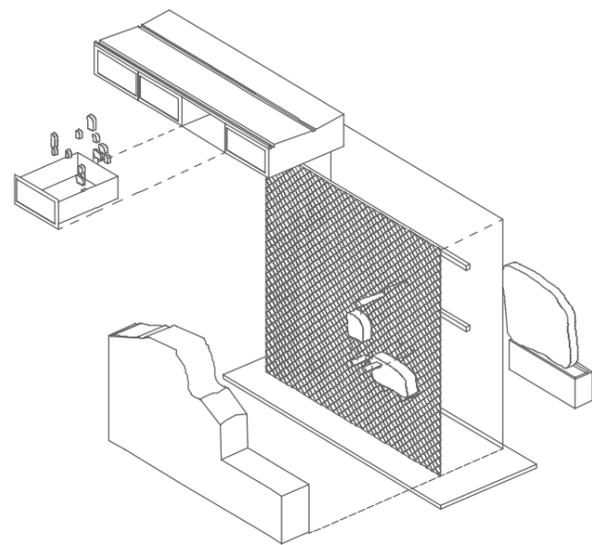


L'area presenta dei resti delle murature originali spesse circa un metro, costruiti secondo la tecnica dell'*opus reticulatum*, la tessitura muraria romana fatta di rombi in pietra disposti su letto di malta, e disposti lungo una griglia ortogonale.

Gli *stone display* si compongono di una struttura in acciaio al quale si ancorano delle lamiere in acciaio corten che si posizionano su entrambi i lati dell'intercapedine di spessore 6,7 cm. Le pareti sono solidali alla pedana che circonda il muro da un lato diventando una rampa, e dall'altro diventando la base per il posizionamento di elementi lapidei di grandi dimensioni, che fungono da contrappeso alla struttura stessa. Delle cassette in metallo poste alla sommità fungono da contenitori per frammenti troppo piccoli per essere esposti e sono accessibili tramite una scala scorrevole. Questi volumi chiudono la composizione e svolgono anche una funzione protettiva: agiscono come copertura a sbalzo, riparando i reperti inferiori dalla pioggia e dagli agenti atmosferici. La parete di fondo è realizzata in acciaio corten e traforata secondo una griglia che rievoca l'*opus reticulatum*. All'interno di alcuni dei rombi vengono inseriti dei supporti per l'esposizione dei reperti: bracci metallici rivestiti in gomma per ospitare gli elementi lapidei.



Assonometria Stone Display



La relazione tra questi dispositivi e le murature superstiti è centrale: la pedana non si appoggia mai direttamente ai resti antichi, ma asseconda l'andatura del terreno mediante dei piedini che sono ancorati al terreno con un sistema completamente reversibile e non invasivo. Il gesto è volutamente delicato, come una presenza temporanea che si muove attorno alla rovina senza invaderla. L'idea costruttiva si ispira al principio dell'anastilosi, la pratica filologica di reintegrazione architettonica basata sull'uso di elementi autentici, riconoscibili e limitati al minimo indispensabile, come stabilito dalla Carta di Venezia del 1964: «l'anastilosi è ammessa solo quando è basata su elementi autentici esistenti, integrati eventualmente con materiali riconoscibili e limitati all'indispensabile per garantire la stabilità della struttura»¹.

Nel progetto, questo principio non è applicato in senso tecnico, ma simbolico. Non si cerca di ricostruire l'edificio scomparso, ma di evocare il gesto del "rimettere in piedi" ciò che resta: gli *stone displays* diventano così presenze sospese, ricostruzioni interpretative di volumetrie oggi non più visibili.

Il fatto che queste strutture non tocchino i muri antichi rende esplicita una distanza critica che non cerca di imitare o di ripristinare, ma di rispettare e di mettere in relazione la rovina con il presente.

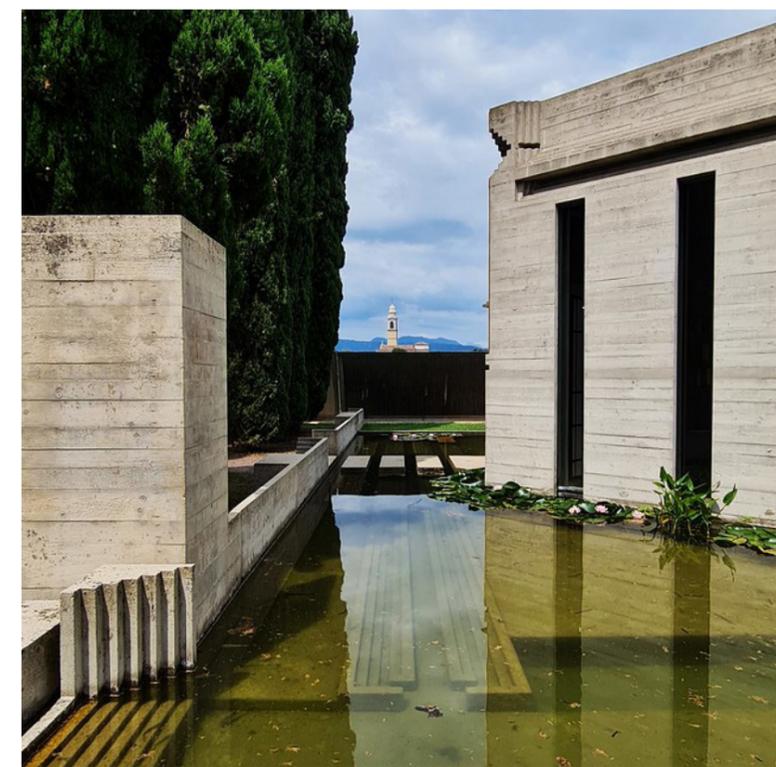
Ogni *stone display* è affiancato da brevi testi esplicativi e mappe tattili. Accanto ai dati storici e archeologici compaiono citazioni e frammenti poetici permettendo alla scrittura di raccontare i frammenti e accompagnare il visitatore nel percorso.

Nel loro insieme, gli *stone displays* trasformano il Vestibolo in un paesaggio attivo: uno spazio di confronto tra materia antica e dispositivo contemporaneo, non più un'anticamera dimenticata, ma un prologo archeologico.



IV.2. Water Pavillion







È in questo contesto che si inserisce il Water Pavilion, un'architettura temporanea, leggera e reversibile, pensato per essere un elemento distintivo, dichiaratamente moderno ma che prende ispirazione dalle forme e dai volumi delle architetture presenti nella Villa. La struttura è concepita come un padiglione lineare semi-interrato che si adagia sul terreno irregolare esistente attraverso una piattaforma che si inserisce su diverse altezze.

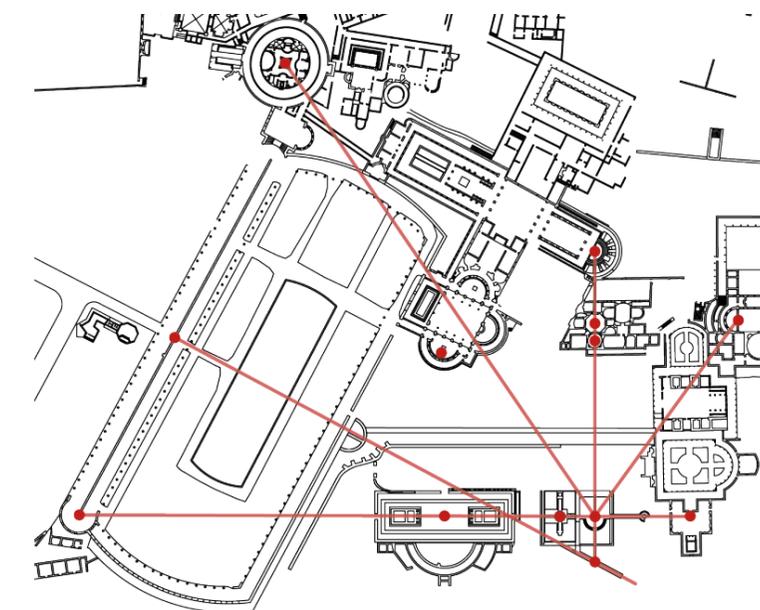
L'acqua, qui, non è solo tema materico, ma simbolico: Come scrive Luis Barragán, "non si può immaginare l'architettura senza il giardino, né il giardino senza l'acqua"¹. L'acqua riflette, disvela, trasforma: nel Water Pavilion, la superficie liquida è lo sfondo principale: specchi d'acqua orizzontali definiscono i percorsi, moltiplicano le pareti, raddoppiano le presenze.

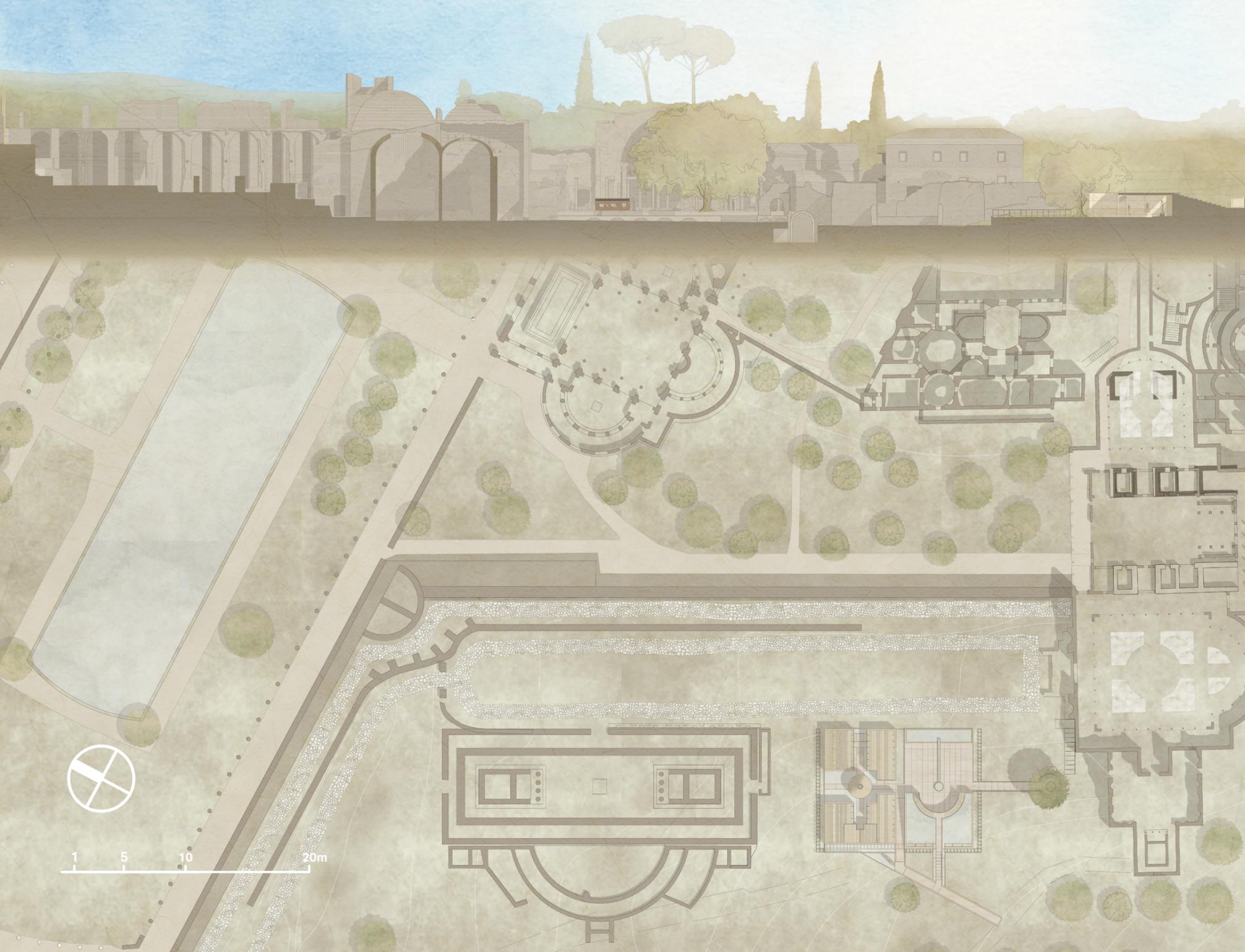
Il Water Pavilion si costituisce di 5 spazi collegati tra loro mediante percorsi e rampe che permettono l'accessibilità di tutti i luoghi nonostante i dislivelli. La genesi delle forme che compongono il Water Pavilion rispetta la ratio che ha guidato la composizione di Villa Adriana stessa, sono quindi stati cercati degli assi generativi che connettono le centralità esistenti con quelle nuove, selezionando come punto di partenza alcuni elementi individuati dal *Tractatus* nel tentativo di connettere i centri degli edifici circostanti con l'area di progetto.

La composizione del Water Pavilion ha come centro principale quello disegnato dall'incontro il raggio che collega il centro dell'Antinoeion con uno dei centri all'interno del Vestibolo e l'estensione del raggio che collega la piazza d'oro alle Piccole Terme. Questo centro è collocato all'interno di una fontana circolare, dalla quale si dirama un canale che si proietta in direzione delle Cento Camerelle, attraversando una piazza di forma quadrangolare e intercettando due raggi che

si dirigono verso le Tre Esedre e le Grandi Terme. Tra questi, il raggio centrale assume un ruolo particolare, fungendo da bisettrice della composizione. Lungo l'asse che incontra l'albero di leccio posto in prossimità del vestibolo, è collocato uno degli ingressi al padiglione.

L'asse passante per il portale del grande muraglione d'ingresso al Pecile, intercetta l'altro ingresso al Water Pavilion: una lunga rampa che parte ad una quota di tre metri e che permette di raggiungere tutti gli ambienti ad una quota inferiore. In corrispondenza di quest'asse è stato poi collocato come elemento verticale in risonanza con il portale d'ingresso al Pecile, una fontana che versa l'acqua all'interno della piscina esterna al percorso termale.





L'inclinazione di questo percorso disegnata da quest'asse incide sul complesso rettangolare del padiglione espositivo e termale, rievoca la composizione che si legge dalla pianta delle piccole terme, collocate esattamente di fronte al Water Pavillion (schema 2).

L'ingresso collocato in prossimità del Vestibolo invece, consiste in un percorso che nasce da una seduta circolare che circonda l'albero di leccio e conduce al primo Padiglione e poi al tempietto, quindi alle altre sale.

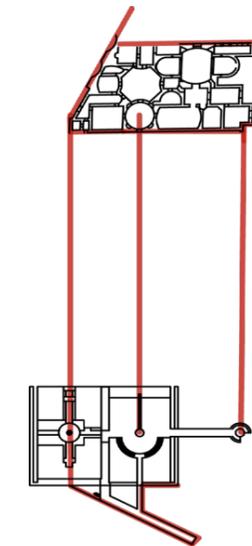
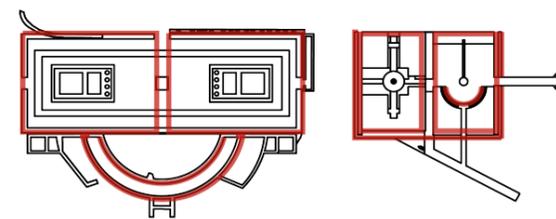
Il Padiglione 1, dedicato alla collezione del Canopo e alla figura di Adriano, si compone di una sala espositiva che ha una forma definita da un corpo circolare inserito in uno spazio quadrangolare.

La copertura del padiglione permette di ospitare due sottili specchi d'acqua che avvolgono lo spettatore in una vista suggestiva verso il paesaggio e le Cento Camerelle. Lo spazio interno è accessibile da un grande portale collocato tra le due scalinate esterne, che proietta subito il visitatore verso la parete di fondo dove è collocata una fontana semicircolare che fa da sfondo alla statua centrale di Adriano. La parete di fondo è illuminata dall'alto attraverso dei lucernari che permettono ai raggi di luce di entrare e di creare una quinta scenografica luminosa all'allestimento, quindi alle due rappresentazioni del Tevere e del Nilo.

Proseguendo in direzione del Pecile si arriva al Padi-

gione 2, costituito di un tempietto circolare collocato al centro, dal quale si possono ammirare sia le Cento Camerelle che l'antinoeion, e da altri 4 ambienti: due rivolti verso il Pecile, due rivolti verso l'interno del Water Pavillion.

Il Padiglione 2, dedicato alle rappresentazioni divinizzate di Antinoo, appare dall'esterno come una grande scatola che si apre in alcuni punti per creare dei coni ottici direzionati verso l'archeologia circostante. La copertura del tempietto, un cono sezionato con raggio di 45 gradi, spicca tra i muri perimetrali che invece nascondono le coperture degli altri ambienti.



Effimero ed Eterno

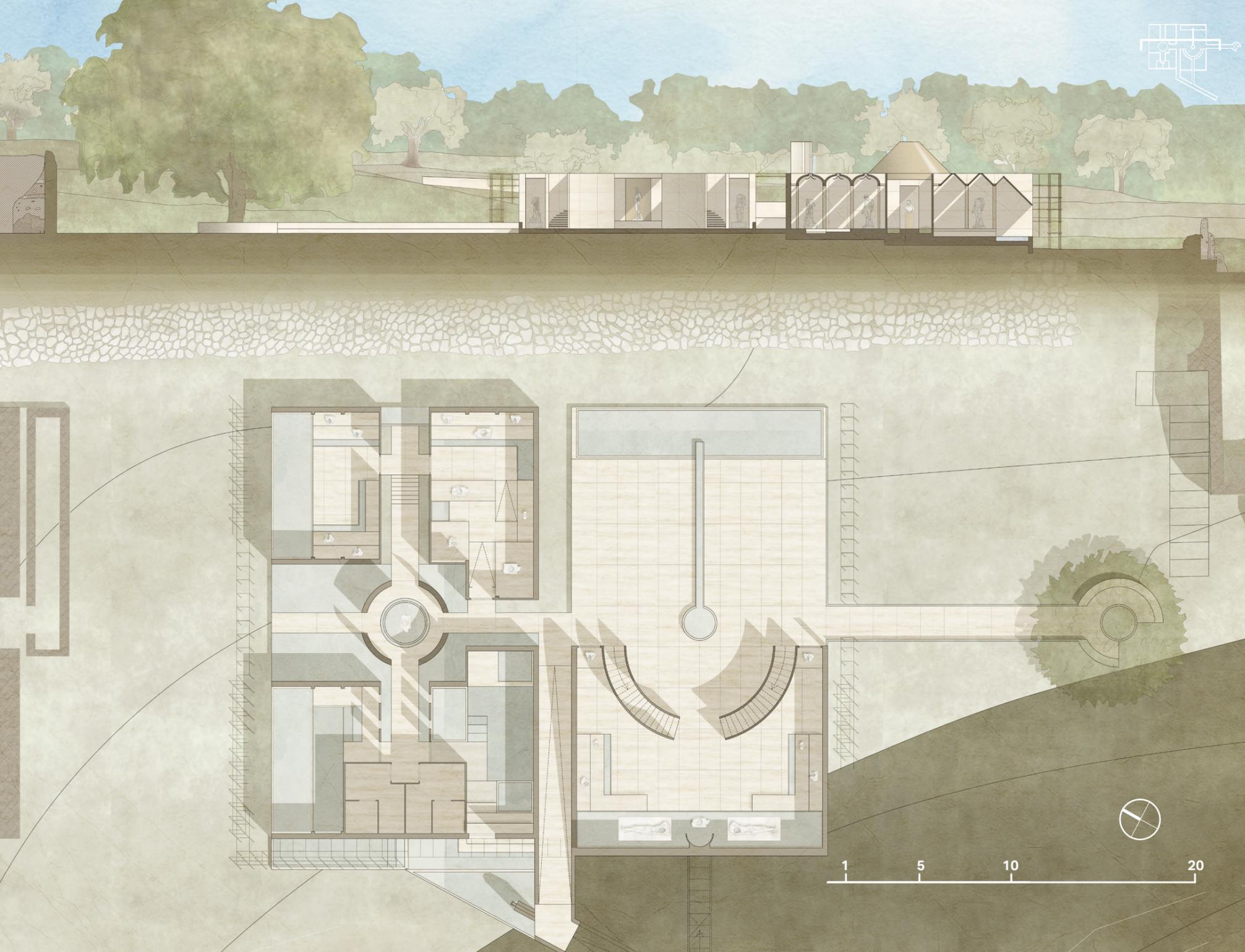
La copertura del padiglione permette di ospitare due sottili specchi d'acqua che avvolgono lo spettatore in una vista suggestiva verso il paesaggio e le Cento Camerelle. Lo spazio interno è accessibile da un grande portale collocato tra le due scalinate esterne, che proietta subito il visitatore verso la parete di fondo dove è collocata una fontana semicircolare che fa da sfondo alla statua centrale di Adriano. La parete di fondo è illuminata dall'alto attraverso dei lucernari che permettono ai raggi di luce di entrare e di creare una quinta scenografica luminosa all'allestimento, quindi alle due rappresentazioni del Tevere e del Nilo.

Proseguendo in direzione del Pecile si arriva al Padiglione 2, costituito di un tempietto circolare collocato al centro, dal quale si pos-

sono ammirare sia le Cento Camerelle che l'Antinoeion, e da altri 4 ambienti: due rivolti verso il Pecile, due rivolti verso l'interno del Water Pavillion.

Il Padiglione 2, dedicato alle rappresentazioni divinizzate di Antinoo, appare dall'esterno come una grande scatola che si apre in alcuni punti per creare dei coni ottici direzionati verso l'archeologia circostante. La copertura del tempietto, un cono sezionato con raggio di 45 gradi, spicca tra i muri perimetrali che invece nascondono le coperture degli altri ambienti.





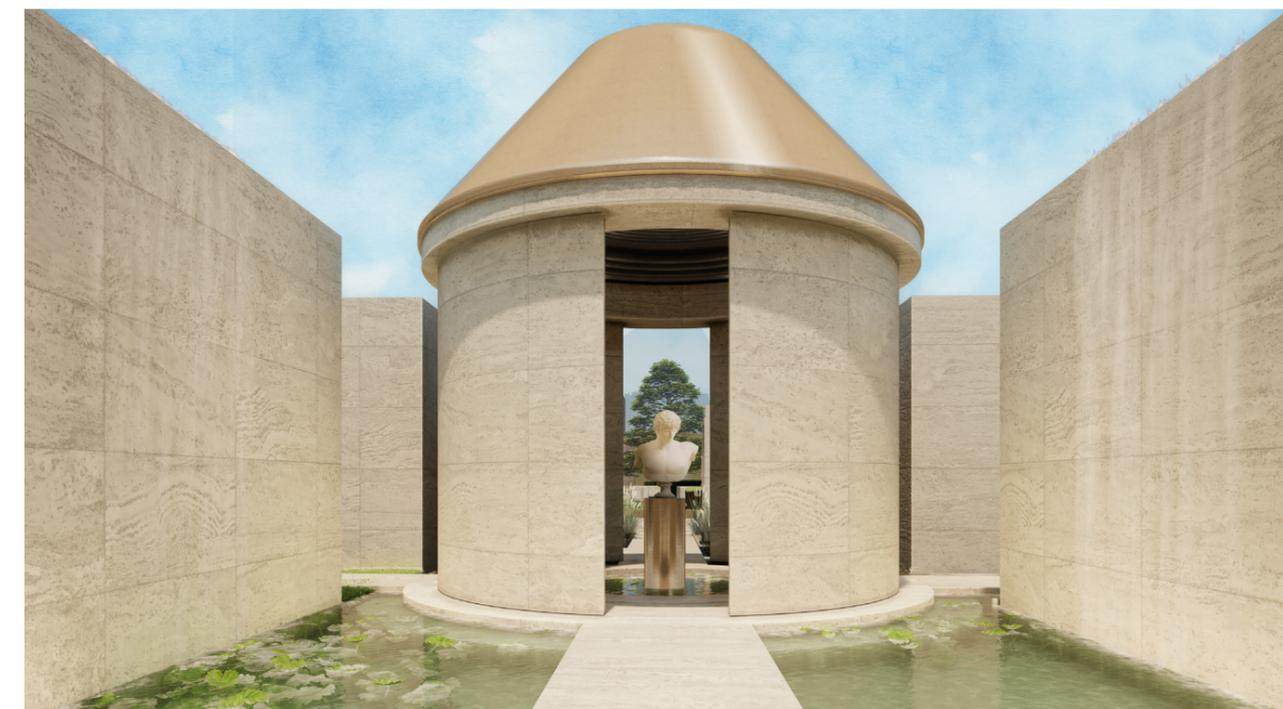
Le sale più chiuse e rivolte verso l'interno del Water Pavilion sono coperte da un sistema di tre volte a botte affiancate, ciascuna delle quali presenta una lunga fessura da cui entra la luce che, schermata da un elemento traslucido, viene riflessa verso l'alto e diffusa per tutta la sala, creando così un ambiente luminoso e avvolgente. L'effetto scenografico è realizzato anche grazie ai fasci di luce che entrano invece dai lati e che, come nel padiglione 1, creano una quinta luminosa riflettendosi sulle pareti.

Gli ambienti rivolti verso l'Antinoeion e il Pecile invece, hanno una maggiore porosità visiva e prediligono una vista direzionata verso l'esterno grazie alla copertura a shed, anche essi di 45 gradi, che termina con una falda più lunga che incornicia il paesaggio e il cielo ad un'altezza di 1.80m.

All'interno dello specchio d'acqua del tempietto centrale è collocato il busto di Antinoo che apre il percorso museale verso le altre sale e che ha come sfondo L'Antinoeion

La prima di queste sale è costituita da un percorso espositivo che si sviluppa attraverso una rampa che collega diversi pianerottoli dove sostare e ammirare le opere raffiguranti Antinoo sottoforma di diverse divinità

Dall'altro lato del tempietto si raggiunge invece il percorso termale che dove si collocano il *frigidarium*, il *tepidarium* e il *calidarium* dal quale si può uscire verso la vasca all'aperto schermata da una pergola che cinge l'edificio su tre lati creando un filtro tra la rovina e la contemporaneità.





Adriano ed Antinoo

All'interno del Water Pavilion, concepito come architettura sospesa tra evocazione e rispetto, prende vita una curatela che si fonda sull'intenzione di ricucire un legame interrotto tra due luoghi centrali della Villa Adriana: il Canopo, simbolo di celebrazione pubblica e di lutto imperiale, e l'Antinoeion, tempio funerario e cuore privato del culto di Antinoo. La posizione stessa del padiglione, collocata tra questi due spazi, assume valore non solo topografico ma narrativo, tracciando una traiettoria che unisce la dimensione del potere con quella dell'intimità sacra, in un percorso di attraversamento che diventa anche rito di riappropriazione della memoria. Per questo motivo, all'interno del padiglione sono stati collocati i frammenti scultorei e le statue rinvenute in prossimità del Canopo, in un gesto che non risponde a una semplice logica museale, ma che intende riportare le opere nel cuore di una narrazione viva, carica di senso e profondamente legata al genius loci.

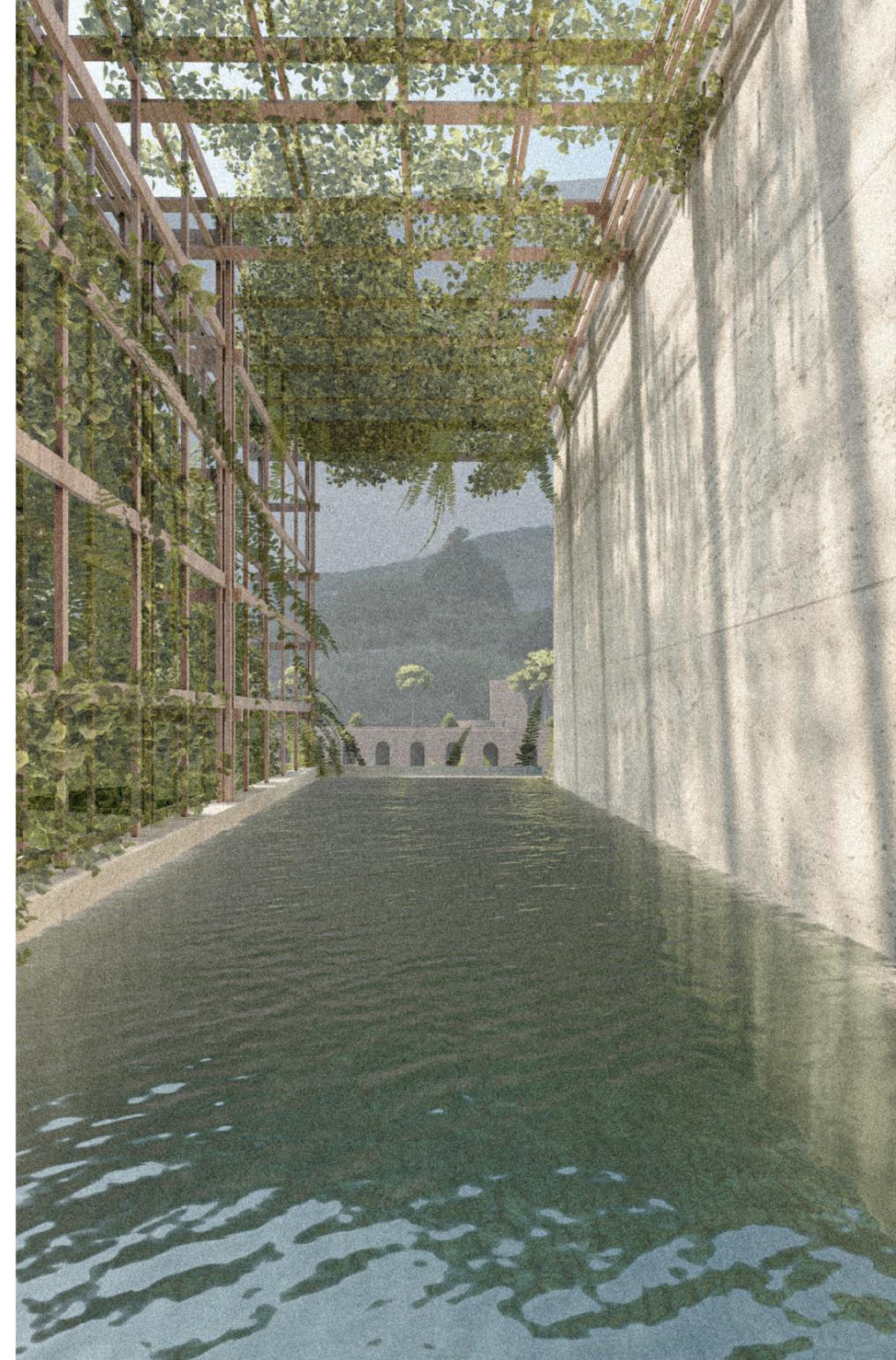
La prima sala è dedicata alla figura di Adriano e al Canopo come architettura del potere e del paesaggio, teatro liquido dove si intrecciavano celebrazione, mistero e rappresentazione imperiale. Le testimonianze archeologiche suggeriscono che questo bacino era il luogo privilegiato per cerimonie e banchetti scenografici, dove l'imperatore poteva celarsi e poi apparire, sovrano del visibile e dell'invisibile¹. Nella seconda sala, invece, lo sguardo si rivolge ad Antinoo e alle sue metamorfosi divine, attraverso una selezione di opere che ne evocano la trasfigurazione nei panni di Dioniso, Osiride e altre figure associate alla rinascita e all'immortalità. Questo percorso non è costruito secondo un criterio cronologico o tipologico, ma segue una logica poetica, volta a restituire profondità al sentimento del sacro, che permea ogni frammento, ogni superficie, ogni assenza.

1. Eugenio La Rocca, *Villa Adriana. Il sogno di un imperatore*, Roma, Electa, 1998, pp. 45-52.















IV.3. Fashion Show



Acqua Natura Naturans

1. Eugenio La Rocca, *Villa Adriana. Il sogno di un imperatore*, Roma, Electa, 1998.

2. Andrea Carandini, *Atlante di Roma antica*, Milano, Electa, 2012, pp. 460-463.

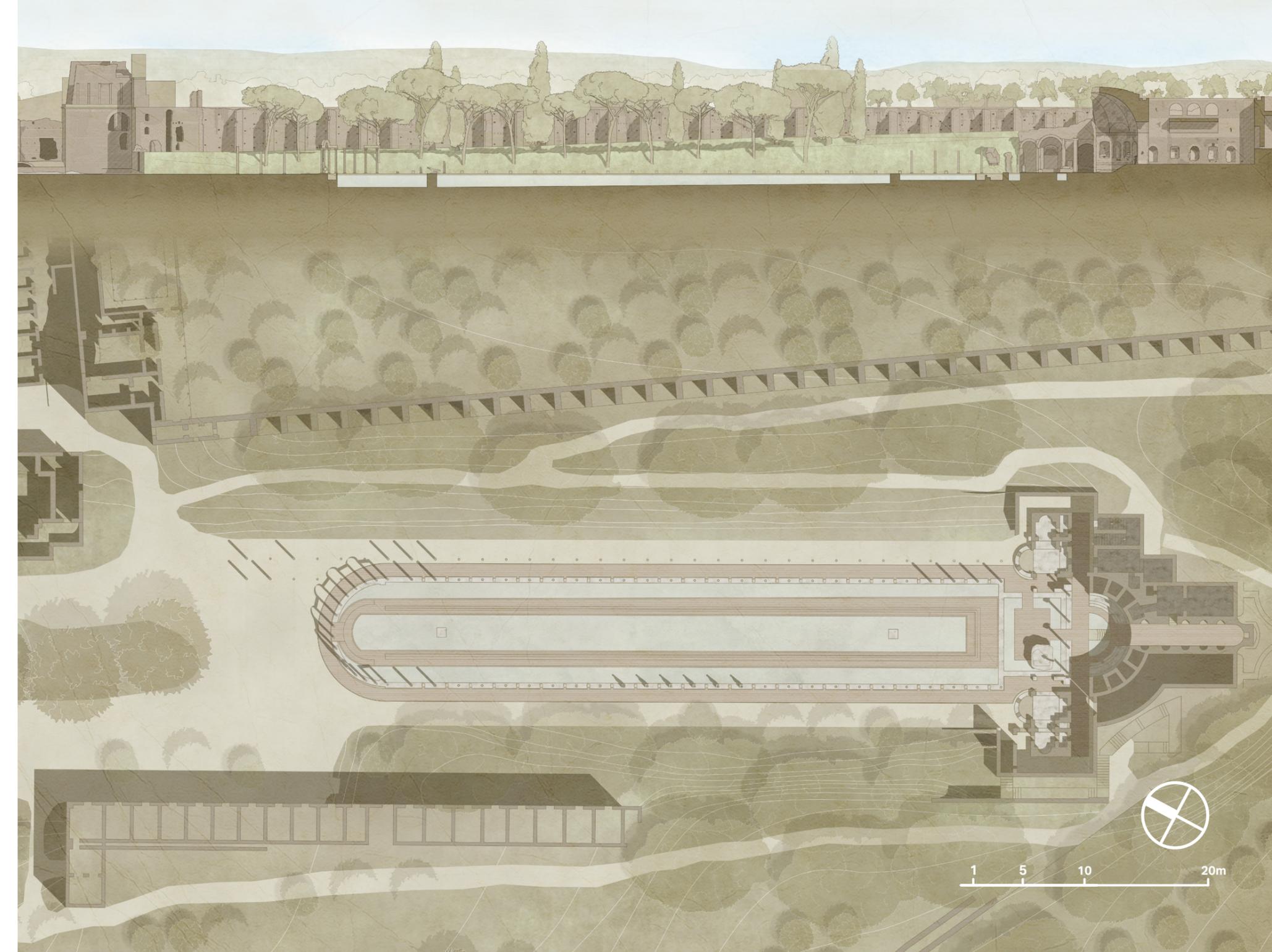
3. Baruch Spinoza, *Etica dimostrata secondo l'ordine geometrico*, a cura di Filippo Mignini, Milano, Bompiani, 2007, Parte I, Definizione VI.

4. Gaston Bachelard, *L'acqua e i sogni. Saggio sulla immaginazione della materia*, Milano, SE, 1989, p. 17.

Il terzo e ultimo intervento che compone il progetto di valorizzazione di Villa Adriana è rappresentato da una sfilata di moda: la Artisanal Couture 2024 di Maison Margiela, disegnata da John Galliano, che trova la sua collocazione ideale nello spazio compreso tra il Canopo e il Serapeo, due architetture ad altissima carica simbolica, dove l'acqua non è solo materia, ma metafora del ciclo vita-morte-rigenerazione. Il Canopo, bacino lungo circa 119 metri e ispirato a un ramo del Nilo, è uno dei luoghi più scenografici della villa¹; qui, secondo la tradizione, Adriano celebrava la memoria di Antinoo, morto proprio nelle acque del fiume egiziano, con rituali e banchetti che univano opulenza e sacralità. Il Serapeo, alle sue spalle, completava questa scenografia rituale: una sorta di teatro sacro in cui l'imperatore poteva apparire, celato e poi rivelato, attraverso giochi d'acqua e pareti scorrevoli, come ricordano gli studi archeologici più recenti².

L'elemento dell'acqua, già onnipresente in tutta la villa con fontane, canali e giochi idraulici, assume in questo contesto un valore ulteriore: non è soltanto paesaggio, ma soggetto attivo, "natura naturans", cioè forza generatrice, capace di trasformare ciò che tocca. Come scrive Spinoza, «per natura naturans intendo ciò che è in sé e si concepisce per sé»³: l'acqua, in questo progetto, è la sostanza che muove e anima la scena, dando vita alle figure che la attraversano

La sfilata ha inizio all'interno del Serapeo, dove una proiezione laser e un velo di fumo rievocano l'antica cascata che un tempo celava Adriano agli occhi degli ospiti, aprendo improvvisamente la sua presenza come una rivelazione scenica. Da questo spazio sacro e introverso, le modelle emergono come apparizioni, la loro pelle resa diafana dal make-up che simula la porcellana, i movimenti rallentati e meccanici che ricordano quelli di automi o statue animate. Quando attraversano il velo d'acqua artificiale, è come se quest'ultimo concedesse loro il soffio vitale: da corpi inerti diventano creature viventi, animate dall'elemento stesso che simboleggia il passaggio tra la morte e la rinascita.

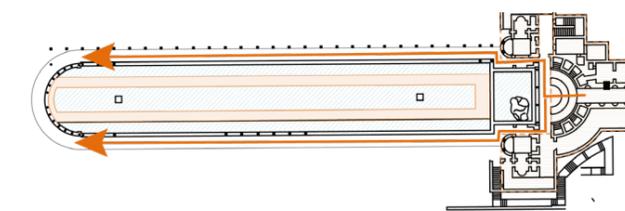
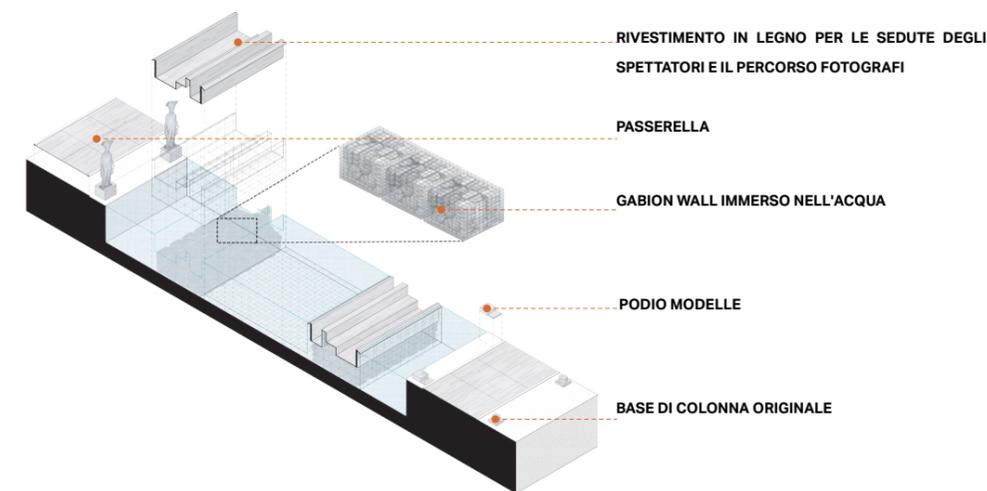




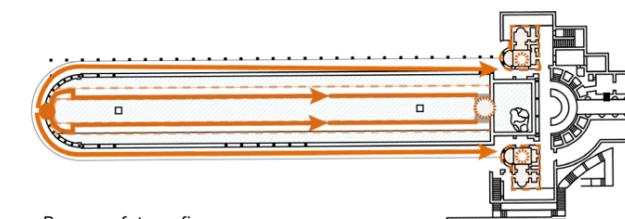
.Dall'abside del Serapeo, le modelle scendono lungo le scale, raggiungendo un primo punto di sosta su una piattaforma lignea posizionata sopra l'acqua, accanto al grande masso antistante il ninfeo, dove i fotografi le immortalano come se fossero sculture galleggianti. Proseguono poi lungo tutto il bordo del Canopo, concludendo la loro apparizione su podi anch'essi in legno, che fungono da supporti per l'illuminazione e al contempo evocano la scansione ritmica delle statue antiche che un tempo popolavano la piscina.

In questo modo, la passerella non è solo un supporto tecnico, ma diventa architettura effimera, scenografia dialogante con il contesto archeologico. Il pubblico, invece, non osserva la scena da fuori: il progetto prevede che sia collocato all'interno della piscina del Canopo, in una posizione immersiva e inedita. Le sedute, insieme agli spazi per i fotografi, poggiano su strutture reversibili realizzate con gabion walls rivestiti in legno, che affondano nel bacino senza danneggiarlo, in linea con i criteri di reversibilità e rispetto del sito. Questo espediente permette di rovesciare la consueta dinamica tra osservatore e scena: ora lo spettatore è immerso nell'acqua, coinvolto in un'esperienza sensoriale e contemplativa, in cui il riflesso delle modelle sulla superficie liquida raddoppia la percezione e amplifica la teatralità della sfilata.

Lo show, interamente incorniciato dal paesaggio vegetale e dalle rovine di Villa Adriana, diventa un atto rituale che risveglia la funzione originaria del luogo come spazio di loisir, di esibizione, di meditazione sulla vita e sulla morte. L'acqua, protagonista silenziosa di tutta la narrazione, restituisce un senso profondo al gesto creativo, ricordandoci che ogni atto effimero può diventare eterno, se sapientemente radicato nella memoria dei luoghi. Come ha scritto Gaston Bachelard, «l'acqua è un essere completo, come il fuoco. Ha il potere di creare sogni»⁴.



Percorso modelle



Percorso fotografi









"L'architettura non dimentica, stratifica."

/ Peter Eisenman, in *Written into the Void*,
Yale University Press, 2007

V. Conclusioni

Questa tesi nasce da un'esplorazione del rapporto tra passato e presente, tra architettura e tempo, cercando di comprendere come sia possibile intervenire in un contesto come Villa Adriana senza tradirne la natura, senza sovrascriverne il senso. Lungo il percorso si sono intrecciate riflessioni sulla stratificazione, sul frammento, sul ruolo della moda e sulla possibilità di raccontare una storia attraverso il progetto. La villa, con la sua complessità e la sua apertura, non è stata affrontata come un oggetto da risolvere, ma come un luogo da osservare attentamente, lasciando che le sue forme e le sue assenze suggerissero ipotesi e direzioni.

La moda, inserita all'interno di questo contesto, non è stata pensata come elemento estraneo o decorativo, ma come uno strumento capace di riportare l'attenzione sul corpo, sul quotidiano e sul rito. Il progetto, in questo senso, non si è proposto di "restaurare" o "ricostruire" ciò che manca, ma di affiancare un nuovo racconto a quello che già esiste, lasciando che le tracce del passato restassero leggibili. Come scrive Giorgio Grassi, «il progetto di architettura non consiste nella riproduzione del passato, ma nella costruzione di una nuova possibilità per il luogo, che tenga conto della sua storia senza subirla»¹. Questo atteggiamento ha guidato ogni scelta, sia teorica che progettuale: dalla disposizione degli stone display alla definizione del Water Pavilion, fino al percorso della sfilata. Il lavoro non ha cercato risposte definitive, né ha voluto chiudere il senso di un luogo tanto aperto come Villa Adriana. Piuttosto, si è tentato di leggere con attenzione ciò che resta, di immaginare come interagire con quelle presenze senza forzarle, e di introdurre un nuovo strato che non annulli ciò che è venuto prima. Come ricorda Peter Zumthor, «ogni costruzione dovrebbe poter diventare parte del luogo in cui si trova»². In questo tentativo, il progetto trova la propria misura, non nel voler "aggiungere valore" all'antico, ma nel proporre una modalità diversa di entrare in relazione con esso. Una relazione fatta di distanza, rispetto e di discrezione.:

1. Giorgio Grassi, *L'architettura come mestiere*, Laterza, 1980

2. Peter Zumthor, *Pensare l'architettura*, Electa, 1999

Bibliografia

Agamben, Giorgio, *Che cos'è il contemporaneo?*, Nottetempo, Roma, 2008.

Ambasz, Emilio, *The Architecture of Luis Barragán*, The Museum of Modern Art, New York, 1976.

Barthes, Roland, *Il senso della moda. Forme e significati dell'abbigliamento*, Einaudi, Torino, 2006.

Borsari, Andrea, *L'archeologia come esperienza. Percorsi e sguardi tra antichità e presente*, Quodlibet, Macerata, 2011.

Branzi, Andrea, *Introduzione al design italiano*, Baldini Castoldi Dalai, Milano, 1999.

Bruno, Giuliana, *Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture and Film*, Verso Books, London – New York, 2002.

Caliari, Pier Federico, *Trattato logico-sintattico dell'architettura*, Libria, Melfi, 2015.

Caliari, Pier Federico, "Villa Adriana: logiche insediative e sintassi architettonica", in *Ananke. Cultura, storia e tecniche della conservazione per il progetto*, n. 75, 2015, pp. 64–69.

Cioran, Emil M., *La tentazione di esistere*, Adelphi, Milano, 1981.

De Fusco, Renato, *Storia dell'architettura contemporanea*, Laterza, Roma-Bari, 2002.

Didi-Huberman, Georges, *Storia dell'arte e anacronismo delle immagini*, Bollati Boringhieri, Torino, 2007.

Eco, Umberto, *Opera aperta*, Bompiani, Milano, 1962.

Eicher, Joanne B. – Roach-Higgins, Mary Ellen, "Definition and Classification of Dress: Implications for Analysis of Gender Roles", in *Dress and Gender: Making and Meaning in Cultural Contexts*, Berg, Oxford – New York, 1997.

Eisenman, Peter, *Written into the Void: Selected Writings 1990–2004*, Yale University Press, New Haven, 2007.

Focillon, Henri, *Elogio della mano*, SE, Milano, 2009.

Grassi, Giorgio, *L'architettura come mestiere*, Laterza, Roma-Bari, 1980.

Holl, Steven, Parallax, *Princeton Architectural Press*, New York, 2000.

Lowenthal, David, *The Past is a Foreign Country*, Cambridge University Press, Cambridge, 1985.

Lugli, Giuseppe, *La tecnica edilizia romana*, Bardi, Roma, 1957.

Margiela, Martin, Margiela: *The Hermès Years*, a cura di Kaat Debo e Olivier Saillard, Lannoo Publishers, 2017.

Mazzariol, Giuseppe, *Carlo Scarpa*, Officina Edizioni, Roma, 1984.

Moneo, Rafael, *La solitudine degli edifici*, Skira, Milano, 2004.

Pallasmaa, Juhani, *The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses*, Wiley, Chichester, 2005.

Pietropoli, Guido (a cura di), *Carlo Scarpa: I musei*, Marsilio, Venezia, 2007.

Piranesi, Francesco, *Vedute di Villa Adriana*, Roma, 1781.

Purini, Franco, *Comporre l'architettura*, Gangemi Editore, Roma, 2013.

Riegl, Alois, *Il culto moderno dei monumenti. Il suo carattere e i suoi inizi*, a cura di Cesare De Seta, Officina Edizioni, Roma, 1982.

Riello, Giorgio, *A Foot in the Past. Consumers, Producers and Footwear in the Long Eighteenth Century*, Oxford University Press, Oxford, 2006.

Saillard, Olivier, *Maison Martin Margiela*, Rizzoli International Publications, New York, 2008.

Volli, Ugo, *Manuale di semiotica*, Laterza, Roma-Bari, 2006. Wilson, Elizabeth, *Adorned in Dreams: Fashion and Modernity*, Rutgers University Press, New Brunswick, 2003.

Yourcenar, Marguerite, *Mémoires d'Hadrien*, Gallimard, Paris, 1951.

Zevi, Bruno, *Il linguaggio moderno dell'architettura*, Einaudi, Torino, 1973.

W Zumthor, Peter, *Pensare l'architettura*, Electa, Milano, 1999.

<https://crfashionbook.com/maison-margiela-spring-summer-2024-haute-couture-collection>

Sitografia

<https://villadriana.beniculturali.it>

<https://ecole-francaise.it>

<https://www.margielataboi.com>

https://it.wikipedia.org/wiki/Giuseppe_Lugli (consultato per cronologia biografica)