



"Se abbiamo visto più lontano degli altri, è
perchè siamo saliti sulle spalle dei giganti"

B. de Cartres

PAESAGGIO:

una relazione empatica tra uomo e natura





**Politecnico
di Torino**

POLITECNICO DI TORINO

Corso di Laurea Triennale
DESIGN E COMUNICAZIONE

Presentata da:
MARTINA CORTI

Relatore:
PIER FEDERICO MAURO CALIARI

Corelatori:
GRETA ALLEGRETTI e AMATH LUCA DIATTA



L'elaborato cerca di esprimere quello che è il rapporto intrinseco tra uomo e natura. Si passa dall'osservazione di quello che è il ruolo del paesaggio per l'uomo, e di come esso si integri in quello che definiamo "paesaggio culturale", con diverse accezioni, tra storia, arte ed design/architettura. Vediamo poi quello che è stato il ruolo della natura nello sviluppo umano e la spinta che le risorse naturali, come l'acqua, hanno dato all'antropizzazione. L'esplorazione del rapporto tra natura e cultura, continua con esempi provenienti dall'exhibit design, nei quali sia percepibile la progettazione totale, tra interno ed esterno, visti come completamento gli uni degli altri, e non solo come cornice di figura. Ci si accinge alla conclusione con un progetto di exhibit in ambito naturalistico e la progettazione per il sito UNESCO di Villa Adriana, a seguito del concorso del Piranesi prix de Rome, luogo ricco di carica storica, simbolica e botanica grazie agli ulivi secolari ed alle varianti botaniche presenti nei suoi confini. L'elaborato propone quindi, una riflessione sul ruolo che la natura ricopre per le ispirazioni e l'evoluzione umana, considerando la conservazione storico/culturale, l'innovazione tecnologica ed il benessere.

Abstract

PAESAGGIO

1.1 Paesaggio culturale: il rapporto inscindibile tra natura e design

AZIONI SUL PAESAGGIO

2.1 La visione della natura attraverso la storia e le scienze

2.2 La fusione del paesaggio naturale con la civiltà umana

2.3 Il ruolo dell'acqua: come è arrivata sulla terra e come si muove

EXHIBIT DESIGN

3.1 Mediazione tra il paradigma interno/esterno

3.1.1 MUSEO ARCHEOLOGICO E PARCO A KALKRIESE

3.1.2 MUSEO ARCHEOLOGICO DI CASTEL SAN VINCENZO

3.1.3 ALLESTIMENTO PERMANENTE ALLE TERME DI CARACALLA

VILLA ADRIANA

4.1 La storia: da residenza privata dell'imperatore Adriano ad Uliveto dei Gesuiti

4.2 Tractatus degli assi di interesse al progetto

INTRODUZIONE PIRANESI

5.1 Il luogo di progetto: la palude del Pantanello

5.2 La base costruttiva: gli assi e la griglia

5.3 INTERVENTO PAESAGGISTICO

5.3.1 Flora autoctona della villa

5.3.2 Ispirazioni e basi progettuali

5.4 PADIGLIONE TERMALE

5.4.1 La storia delle terme: luogo sociale, culturale e di ristoro

5.4.2 Ispirazioni e basi progettuali

5.5 STONE DISPLAY

5.5.1 Ispirazioni e basi progettuali

5.5.2 I luoghi di progetto

PADIGLIONE MONDOPERA

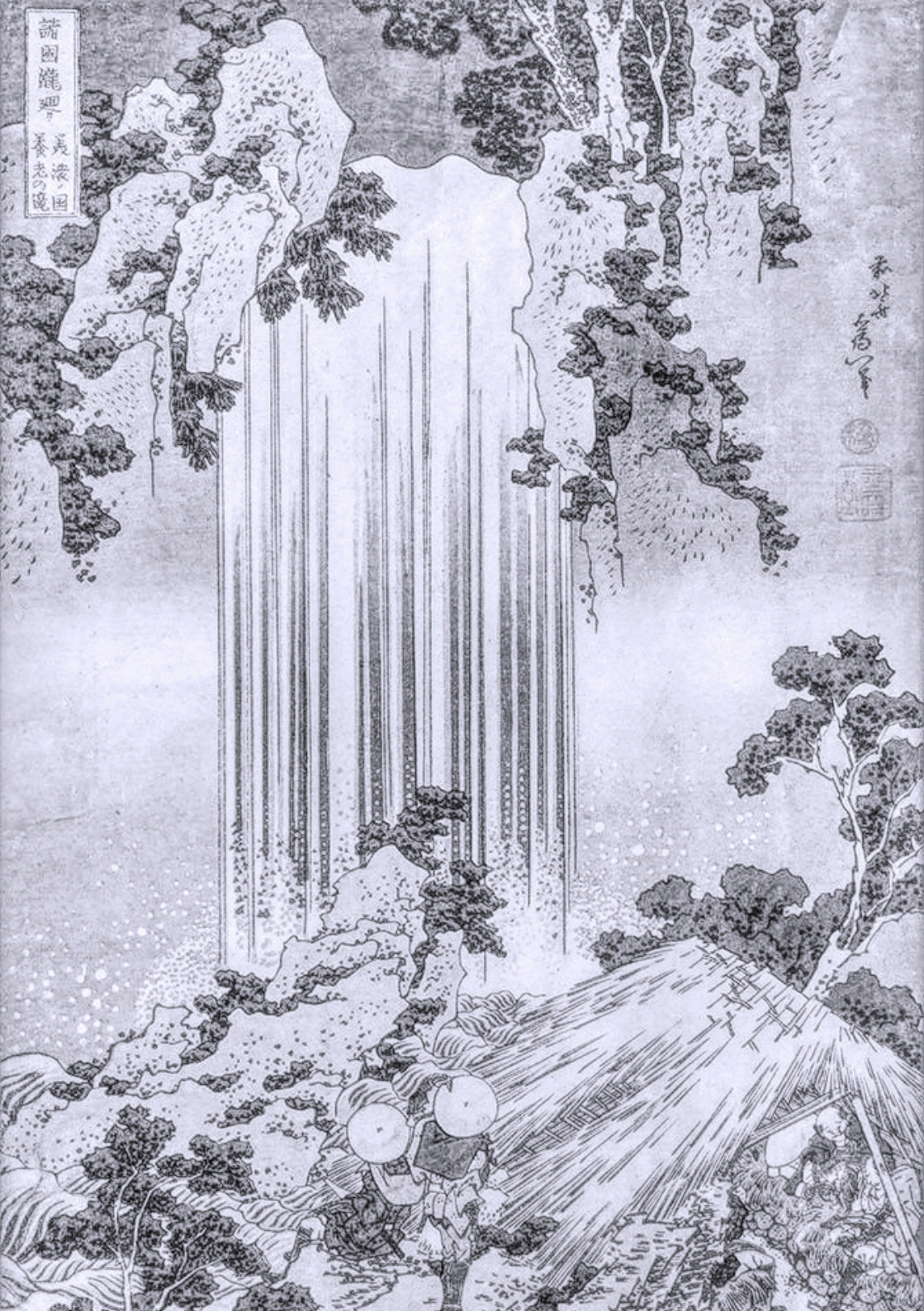
6.1 Foresta sommersa del lago Kaindy

6.2 Ispirazioni e Concept

Conclusioni

Ringraziamenti

Bibliografia e Sitografia



諸國滝廻
義波の滝

義波の滝
天保十三年



PAESAGGIO

paesàggio s. m. [der. di *paese*, sul modello del fr. *paysage*].

– **1. a.** Veduta, panorama; parte di territorio che si abbraccia con lo sguardo da un punto determinato: *un p. pittoresco, incantevole, ridente, melanconico; p. campestre, montuoso, marino; p. invernale; ammirare il p.; dalla finestra si vede un bellissimo paesaggio*. Con riferimento a panorami caratteristici per le loro bellezze naturali, o a località di particolare interesse storico e artistico, ma anche, più in generale, a tutto il complesso dei beni naturali che sono parte fondamentale dell'ambiente ecologico da difendere e conservare (v. ambiente): *difesa, tutela del p.; associazioni per la protezione del p.*; nella tecnica stradale, *p. laterale*, l'aspetto con cui si presentano, agli occhi di chi percorre una strada, le zone che la fiancheggiano. **b.** Pittura, disegno, fotografia che ha per soggetto un paesaggio: *un p. fiammingo; un p. impressionista; un pittore di paesaggi*. **2. P. geografico**, il complesso degli elementi che costituiscono i tratti fisionomici di una certa parte della superficie terrestre; si può considerare come la sintesi astratta dei paesaggi visibili, in quanto rileva di essi soltanto i caratteri che presentano le più frequenti ripetizioni sopra uno spazio più o meno grande, superiore in ogni caso a quello compreso da un unico orizzonte: *p. carsico, glaciale, desertico*, se gli elementi caratterizzanti prescelti sono quelli fisici del suolo; *p. forestale, steppico*, in base a elementi fitogeografici; *p. a risaie, minerario, portuale*, in base a elementi antropici.

nota- cit. Vocabolario Treccani

Fig.1 Quadro
olio su tela:
Impression,
soleil levant

Claude
Monet, 1872



Paesaggio culturale: il rapporto inscindibile tra natura e design

Possiamo definire come **"paesaggio culturale"**, ciò che nasce dall'incontro tra la natura e gli interventi umani; esso non è solo uno spazio naturale modificato, ma un vero prodotto della cultura, in cui design, tradizioni, conoscenza e arte convivono e si influenzano a vicenda. Ogni paesaggio racconta una storia: quella delle comunità che lo hanno abitato, delle scelte fatte dagli uomini per adattarsi e delle tecniche sviluppate per trasformarlo senza annullarne l'identità propria ed indipendente. Da un punto di vista storico, i paesaggi riflettono l'**evoluzione delle civiltà** che vi si sono insediate e susseguite: campi coltivati, terrazzamenti, città, strade, giardini e sistemi idrici, mostrano come l'uomo abbia imbrigliato la natura secondo i suoi bisogni. Pensiamo, ad esempio, ai giardini rinascimentali, dove l'ordine geometrico esprimeva l'idea di controllo razionale, frutto del pensiero dell'epoca, sull'ambiente, oppure ai paesaggi agricoli, frutto di secoli di equilibrio tra osservazione, lavoro e l'impiego delle risorse a disposizione. Altro punto in cui è possibile vedere l'influenza del paesaggio naturalistico nei confronti della vita umana, è l'**arte**, che ha avuto un ruolo fondamentale nel dargli significato, non solo rappresentandolo, ma anche progettandolo; pittori, architetti e designer hanno trasformato le forme della natura in ispirazioni, guardando a loro come segni di perfezione, equilibrio e reminiscenze capaci di emozionare e raccontare anche dei ricordi.

Fig.2
Bozzetto del
Saint-
Marcus-
Hotel in the
desert,
Arizona

F.L. Wright,
1982

Moltissimi tra artisti, scienziati e architetti/designers hanno contribuito a mostrarci quanto la natura, i suoi elementi e le vedute che è in grado di creare, siano al centro di quelle che sono definite come "opere magnifiche" o in grado di cambiare la storia. Possiamo guardare alle infinite e numerose rappresentazioni artistiche che disseminano il mare di opere esistenti, gran parte di esse ritraggono paesaggi in grado di darci una finestra su quelle che erano le tecniche utilizzate in passato per realizzare l'opera, e quindi avere un'idea dell'avanzamento tecnologico in quel preciso periodo, e sapere se ci sono state regressioni o avanzamenti, forniscono un elemento di comparazione per l'evoluzione e l'espansione degli insediamenti in un luogo e ci svelano parte della memoria dell'artista e dei suoi pensieri. Tanti sono arrivati a rincorrere la bellezza delle cose naturali, come C. Monet, che ha continuato a dipingere dettagli e paesaggi naturali, come le ninfee del suo giardino, anche mentre la sua vista stava ormai degenerando, lasciandoci opere variegiate per stile, emozione e anche visione. Tra i maggiori esponenti per l'architettura, troviamo F. L. Wright, che ha fatto della ricerca dell'equilibrio tra natura, paesaggio ed edifici, il suo più grande segno stilistico. Attento al paesaggio circostante ed alle specifiche caratteristiche del sito di progettazione, Wright ci ha lasciato dei magnifici esempi di quella che è stata definita **"architettura organica"**, in cui costruzione e natura si fondono assieme sia visivamente



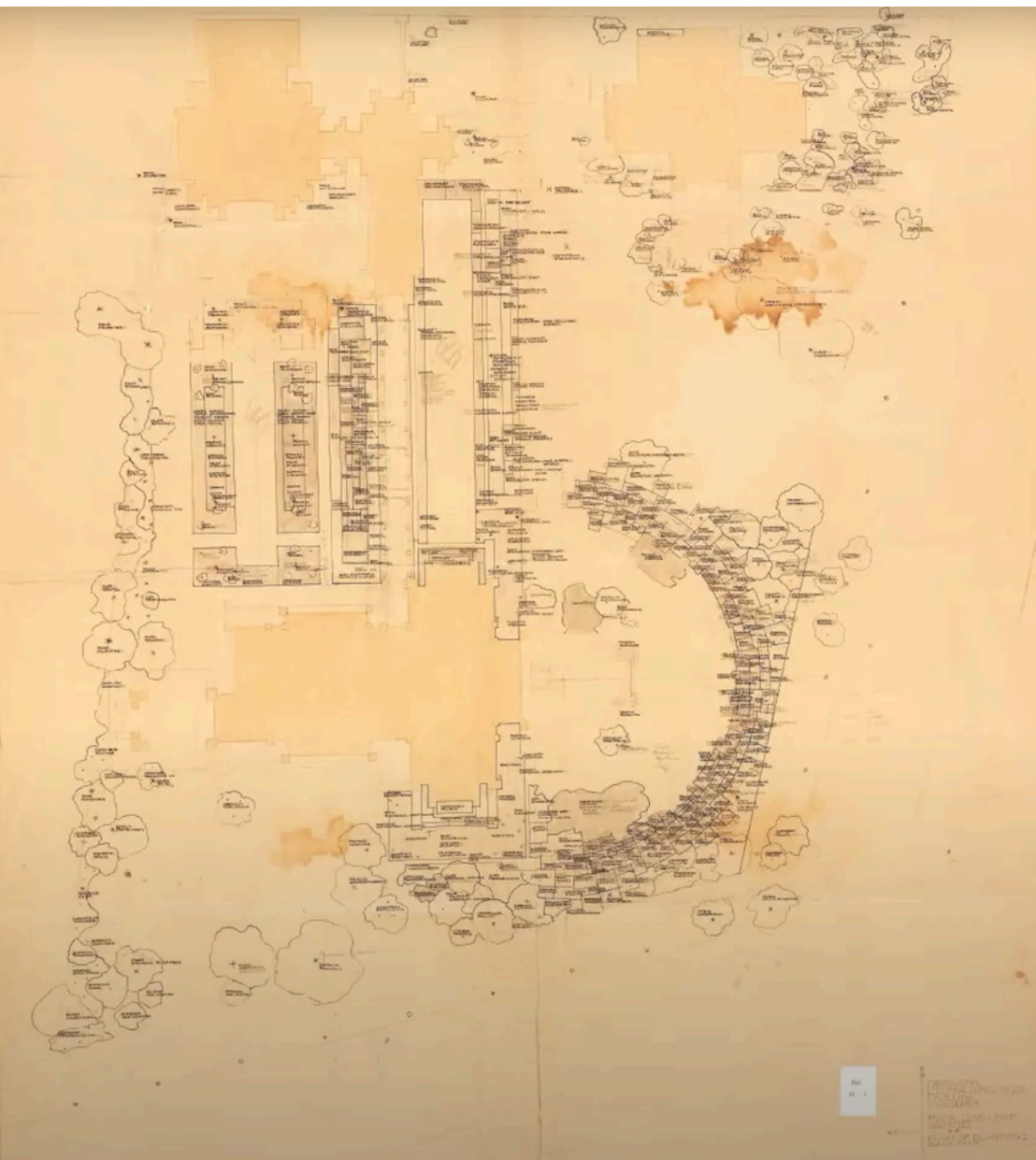


Fig.3 Progetto degli esterni della Martin House

F.L. Wright, 1903-05



1923



Fig.4-5 Foto dei giardini esterni della Martin House, spiazzo a mezzaluna

1923

che materialmente. Creando paesaggi incorniciati, i suoi elementi strutturali sono in grado di portare l'occhio dell'osservatore verso l'orizzonte e non focalizzarsi solo sull'opera. La sua passione per la conservazione del territorio naturale e l'ambientalismo, lo hanno portato a ricercare la realizzazione spazi in cui gli interni venissero integrati con l'esterno, tramite anche il concetto degli open space, che permettono di dare respiro ad un interno e dare una maggiore **veduta di insieme**, armonizza anche la natura con gli ambienti, tralasciando quelle che sono le decorazioni inutili e prendendo invece a modello degli elementi naturali, come i cactus. Nel 1941 scrive un saggio, "*On Arizona*", dove elogia la bellezza e le qualità del deserto, e denuncia il problema dell'urbanizzazione eccessiva e dell'irraggiamento, che possono alterare e distruggere la bellezza inalterata del luogo. Tra i suoi progetti mai realizzati, spicca quello dell'**Hotel S. Marco**, del 1928, in cui prevedeva la costruzione del complesso nel deserto, sfruttando i materiali del sito per produrre il cemento, creando così una relazione molecolare tra sito ed edificio, esso inoltre avrebbe funto da diga, per mantenere un bacino idrico disposizione per gli impianti idrici. Anche la Taliesin Home sfrutta un concetto simile della molecolarità che lega edificio e luogo di appartenenza, sfruttando colori e pietre locali per la sua realizzazione, il lungo terrazzamento a sbalzo permette di perdersi nel paesaggio verde circostante in cui la residenza è integrata. La **Martin House** invece porta il paesaggio

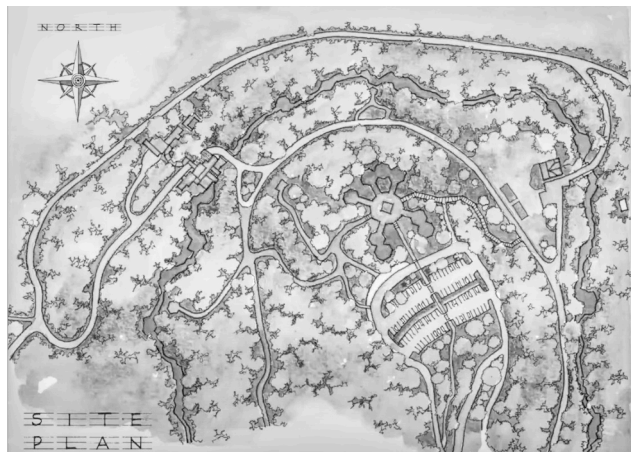


Fig. 7 Veduta dalla cascata di Falling Water, Mill Run

F.L. Wright, 1936-39

Fig. 6 Bozza del sito del parco di Mill Run per la casa dei Kaufman

F.L. Wright, 1936-39



naturale all'interno dell'insediamento urbano, tramite diversi studi di progetti del giardino, includendo i tipi di verdure, quanti e anche i periodi di fioritura, che vengono studiati come parte integrante del progetto costruttivo, non solo come decorazione, Wright voleva che il verde non venisse potato, ma che crescesse svincolato dai canoni di restrizione umana, nel 2014 è stata riqualficata per mostrare il complesso progetto del giardino ed il suo ruolo inscindibile accanto all'edificio. Arriviamo poi a quello che è stato un capolavoro per realizzazione e coesione, **Falling Whater**, realizzata tra il 1936 ed il 1939, essa rappresenta un'alta figura dell'architettura organica: pochi colori riconducibili al sito di costruzione (rosso ed ocra), uso di materiali limitati e talvolta reperiti localmente, come le pietre delle fondamenta che sono state arrangiate in modo da confondersi con quelle esistenti della cascata, patterns definiti ed essenziali. La costruzione presenta una forma bassa ed allungata, con un tetto piano che invita a guardare al di là dell'edificio, le finestre a frame verticale incorniciano il paesaggio silvestre inalterato circondante la casa. Il tratto più iconico del complesso, risiede nella sua costruzione al di sopra di una cascata, e nella curvatura delle travi per evitare gli alberi circostanti, dimostrando la massima integrazione e coabitazione con il paesaggio preesistente.

Fig. 8
Bozzetto ad
acquerelli e
matite di
Falling
Water, Mill
Run

F. L. Wright

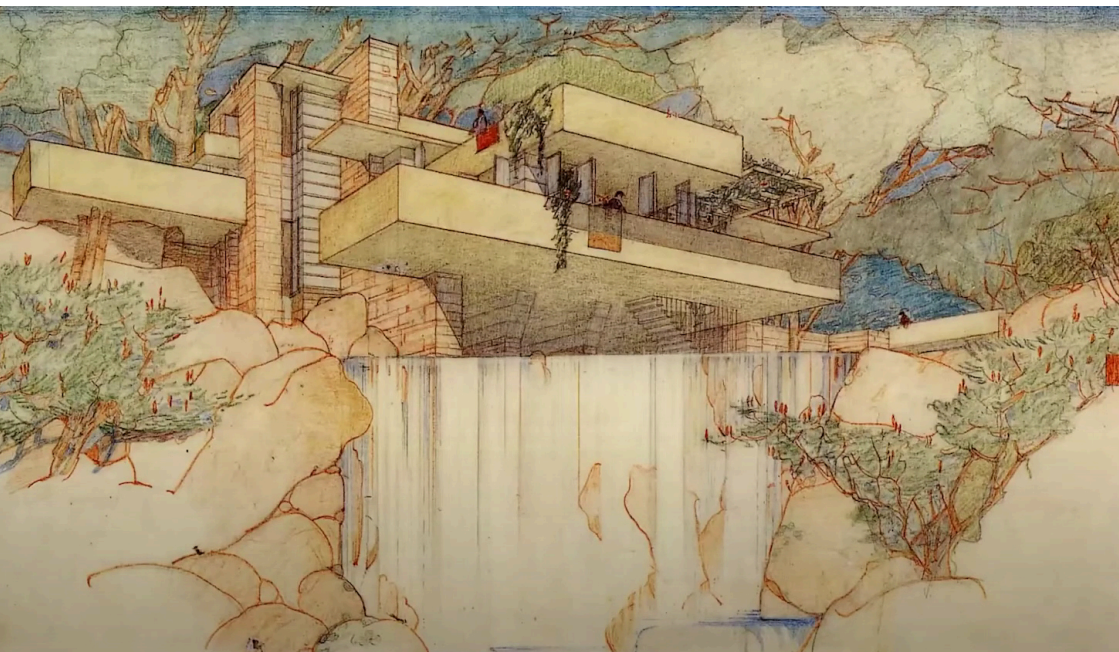


Fig. 9 Xilografia
Yoro Waterfall
in Mino
Province

Katsushika
Hokusai, 1760-
1849



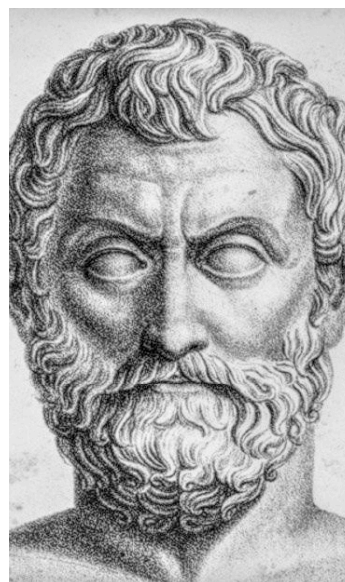


AZIONI SUL PAESAGGIO

La visione della natura attraverso la storia e le scienze

Nei vari secoli di esistenza dell'umanità, la natura ed i suoi fenomeni hanno preso residenza nello spazio mentale dell'uomo, che ne ha usufruito come giustificazione ed ispirazione per il suo operato. Per l'uomo, la natura, già dall'età preistorica, ha ricoperto moltissimi ruoli, spaziando da ciò che era pericoloso e dannoso, a ciò che era in grado di procurare sostentamento e riparo. Nel tempo, l'indole curiosa dell'uomo, lo ha portato a definire i fenomeni naturali come "Divini", dando vita a miti e leggende, ritenendo che ciò che stavano osservando accadere dinanzi ai propri occhi fosse l'operato di un'entità molto più grande di loro, in grado di creare, distruggere ed incantare. La grande ammirazione e stupore che l'uomo vede nella natura, diventa tema delle ricerche dei filosofi per l'ἀρχή (archè), ovvero il principio e l'origine delle cose e della vita. Molti di loro collegano l'archè a fenomeni ed elementi naturali, con una particolare predilezione per l'acqua, che diventa il "principio di tutto ciò che è"-Talete. Secondo il filosofo Greco, vissuto circa attorno al 624 a.C. a Mileto, "tutto è acqua". Questa sua teoria nasce dal bisogno di trovare una spiegazione al fenomeno della vita, che si basi su dei fatti e non sulle credenze disilluse del suo tempo, preannunciando quello che sarà poi il metodo di indagine sperimentale per la Rivoluzione Scientifica del 1400-1500 d.C., perseguita da G. Galilei che afferma: "La natura è un libro scritto in linguaggio matematico". Ambo personaggi sono stati in grado di mostrare una lungimiranza ammirevole per il loro tempo, in quanto, seppur in maniera non del tutto verosimile, una parte delle loro affermazioni, studi e pensieri hanno contribuito a formare diverse concezioni della fisica e della biologia moderna. Basti pensare a come le prime forme di vita si siano sviluppate nelle acque primordiali della Panthalassa, o al fatto che il corpo umano sia composto dal 70% di acqua, o ancora, a come i frattali, equazioni usate nella teoria del caos, tra i cui primi teorizzatori troviamo E. N. Lorenz, si ritrovino in natura in svariate forme sia animali che vegetali, come ad esempio nelle conchiglie del nautilus ed i cavolfiori. Nell'avvicinarsi della storia, la natura diventa anche un grande tema che ci accompagna nell'attualità della *sostenibilità ambientale*, molto sentita soprattutto per il grande impatto del surriscaldamento globale, che minaccia la vita di flora, fauna e dell'uomo stesso. Questa accortezza verso la Terra e l'influenza che l'uomo esercita su di essa, si fa strada in maniera concreta, e preoccupante, nell'opinione pubblica globale, dopo il resoconto del 1972 sviluppato dal MIT: "The Limits to Growth", che afferma sia possibile cambiare il corso degli eventi, al momento non fiorenti o promettenti per il futuro dell'umanità, se si progetta un nuovo stato globale di pensiero, incentrato sul cercare di aiutare e preservare la natura, per fare "in modo che le necessità di ciascuna

Fig.10-11-12 A partire da sinistra, ritratti di Talete, H. Jonas e Galileo



persona sulla terra siano soddisfatte, e ciascuno abbia uguali opportunità di realizzare il proprio potenziale umano". Anche il filosofo moderno H. Jonas con la sua filosofia sull'etica ambientale, afferma che gli uomini devono preservare il pianeta, per preservare il futuro della specie.

La natura e le sue risorse hanno sempre rappresentato per l'uomo una fonte inesauribile di ispirazioni e materie prime. Dall'osservazione ed esplorazione della natura e dei suoi fenomeni, l'uomo ha appreso innumerevoli informazioni e conoscenze, che ha saputo sfruttare in ambiti differenti e svariati: nell'arte, la produzione di colori ricavati dalla frantumazione di minerali ed ossa di coniglio o buoi, mescolati in seguito con uova ed acqua; in musica, lo sfruttamento di luoghi che presentavano una particolare forma concava e semicircolare per la massimizzazione dell'acustica naturale, che sono diventati teatri performativi; in fisica, con la scoperta della forza di gravità grazie ad una mela, arrivando anche all'attualità con le bioscienze, che ricercano con la **biomimesi** di creare nuovi materiali con caratteristiche straordinarie, ispirandosi agli animali come il gecko od il polpo.

Fig.13 Dipinto di un cavallo, Grotte di Lascaux

(17.000, 15.000 a.C. circa)



La fusione del paesaggio naturale con la civiltà umana

La profonda connessione tra civiltà umana e natura, è osservabile a diversi livelli, che comprendono l'integrazione parziale o totale della fusione degli insediamenti umani con gli elementi naturali, e l'ispirazione che l'uomo può trarre dall'ecosistema naturale. Possiamo passare da quella che è l'integrazione del verde in un ambiente antropizzato, come quella dei presunti **Giardini Pensili Babilonesi** della Mesopotamia, ad una fusione totale dello spazio con il luogo e la materia, come la Città di Petra nell'attuale Giordania. Seppur non si sia tuttora certi di quella che sia stata la reale ubicazione dei giardini, voluti da Nabucodonosor II per la moglie Amytis, gli storici sono abbastanza certi dell'esistenza di essi in qualche forma o misura, anche se dimensioni ed aspetto non sono stati riportati fedelmente dai suoi contemporanei. Molte fonti storiche, tra cui annoveriamo gli scritti di Diodoro Siculo, Strabone e Filone di Bisanzio, riportano la presenza di questi giardini immensi, sospesi su delle terrazze ed attraversati da un sistema di irrigazione autonomo, in grado di offrire riparo dal caldo torrido della zona, e permettere anche la coltivazione di frutti e fiori esotici. Il dilemma sulla loro dislocazione poco chiara, dagli scritti degli autori latini e greci, è probabilmente dovuta al fatto che alcuni di loro non abbiano mai visitato il sito e conseguentemente abbiano solo riportato racconti riferitegli da terze parti, o che abbiano confuso le due città; rimane comunque il fatto che, anche dai ritrovamenti di alcune incisioni, la presenza del verde nel palazzo reale vicino alla porta di Ishtar o a Ninive, siano altamente plausibili, anche grazie alla confermata abilità ingegneristica del popolo. La città di **Petra**, invece offre un approccio ed una prospettiva molto differenti a quella che è l'integrazione tra uomo e natura. Se vogliamo, essa rappresenta la culminazione della loro simbiosi, mostrando come l'uomo abbia usufruito della materia naturale senza disturbare il delicato equilibrio del luogo. Edificata attorno al IV sec. a.C., dal popolo nabateo nella gola del Siq, la città di Petra è interamente scavata nell'arenaria rosata del canyon. Entrata a far parte dell'UNESCO nel 1985, ha guadagnato popolarità come meta turistica oltre che per gli appassionati di storia, anche dai cinefili, grazie alla sua apparizione in Indiana Jones e l'ultima crociata. Nata originariamente come città di commercio e mercanti, il suo popolo si arricchì con le imposte dei dazi sui beni di importazione, la sua prosperità è ancora visibile in quelle che sono le opere di scavo e decorazione degli edifici della città stessa disseminata di templi, terme e strade colonnate. Anche se i Nabatei non hanno lasciato degli scritti su quelli che erano i loro usi e costumi, rimangono comunque le testimonianze di greci e romani, i documenti commerciali ed i registri. La sua caduta in rovina va probabilmente attribuita a diversi fattori, tra cui l'assimilazione del territorio da parte dei Romani nel 106 d.C., la

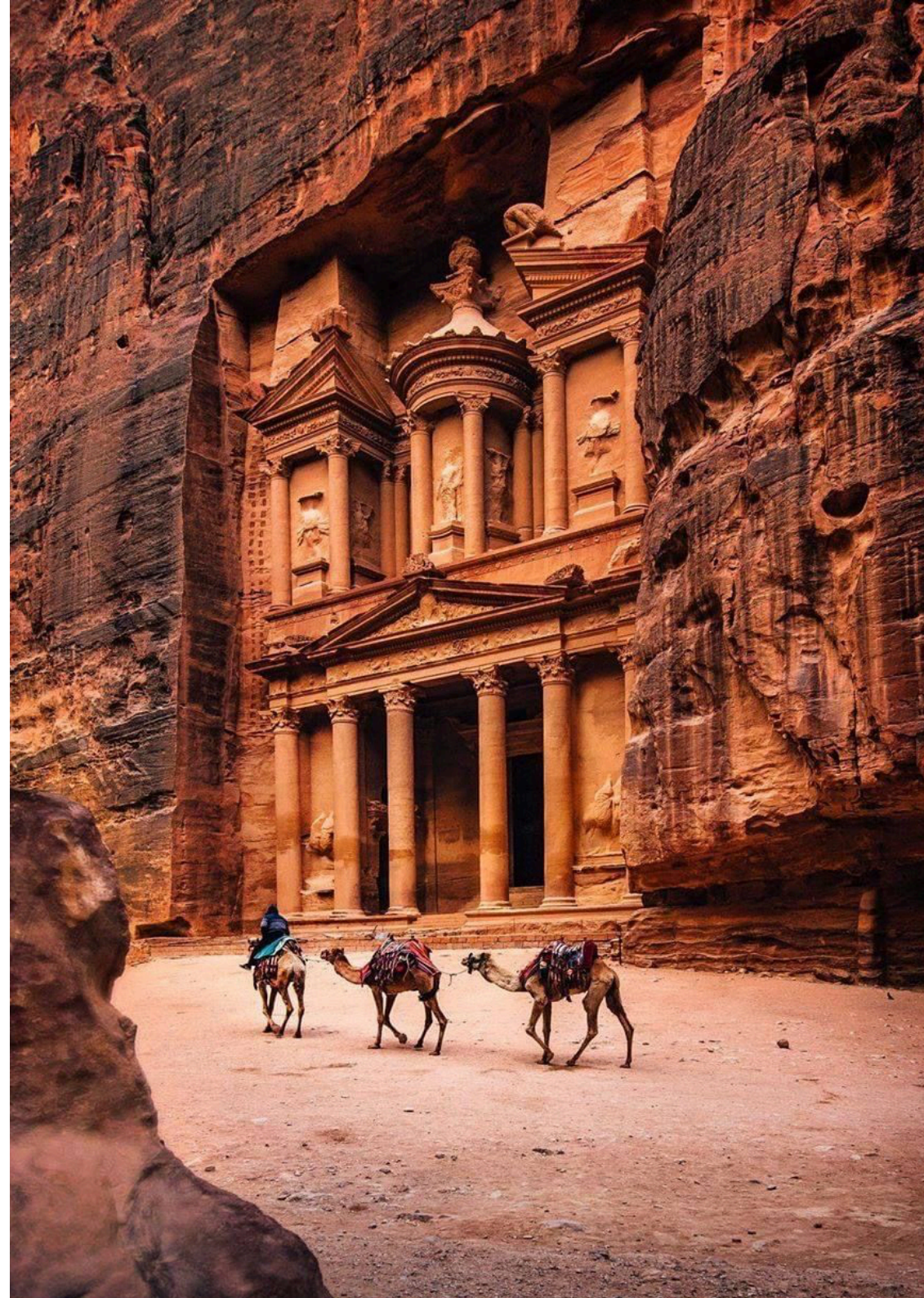


Fig.14 Foto della porta sud i Petra, Giordania

migrazione delle rotte commerciali via terra a quelle marittime, ed ai terremoti, che dopo il 363 d.C. hanno danneggiato la città in maniera estensiva. Nonostante gli scavi del sito non vedano ancora la luce in fondo al tunnel, gli archeologi hanno rinvenuto quelli che sono dei sistemi acquiferi molto organizzati e studiati, che permettevano alla città di avere un bacino idrico molto ampio e vasto per affrontare la siccità della zona desertica; la possibilità di attingere ad una risorsa d'acqua direttamente usufruibile è stata probabilmente una dei segreti del successo e della prosperità della città.

Andando avanti nel tempo, continuiamo a ritrovare l'interazione che l'uomo persegue con la natura, anche nell'ambito di quello che viene definito come design scandinavo; originatosi in Finlandia con **Alvar Aalto**, il design scandinavo è un ottimo esempio moderno di come sia possibile creare cose magnifiche, sfruttando le materie prime del posto e mantenendo un'estetica pulita e veritiera nella forma e nei materiali, senza fronzoli o parti superflue. Nel design scandinavo si prevede molto l'uso del legno, dettato dall'abbondanza delle foreste nella zona scandinava, questo materiale è estremamente versatile, e si adatta anche a diverse scale di progetto. L'uso di materiali locali permette un'integrazione invisibile, capace di camuffarsi e diminuire l'inquinamento visivo in un luogo naturalistico come una foresta, una montagna o le rive di un lago. Lo studio della natura di Aalto, si ritrova in molte sue architetture, ma anche in quelli che sono i piccoli oggetti di design che si ispirano ad elementi naturali come i laghi finlandesi dalle acque cristalline e trasparenti come il vetro; proprio da qui nasce l'ispirazione per i vasi di Aalto.

Fig. 15
Tavoletta in
pietra della
rappresentazione
dei
figiardini
Assiri

Conservata
al British
Museum

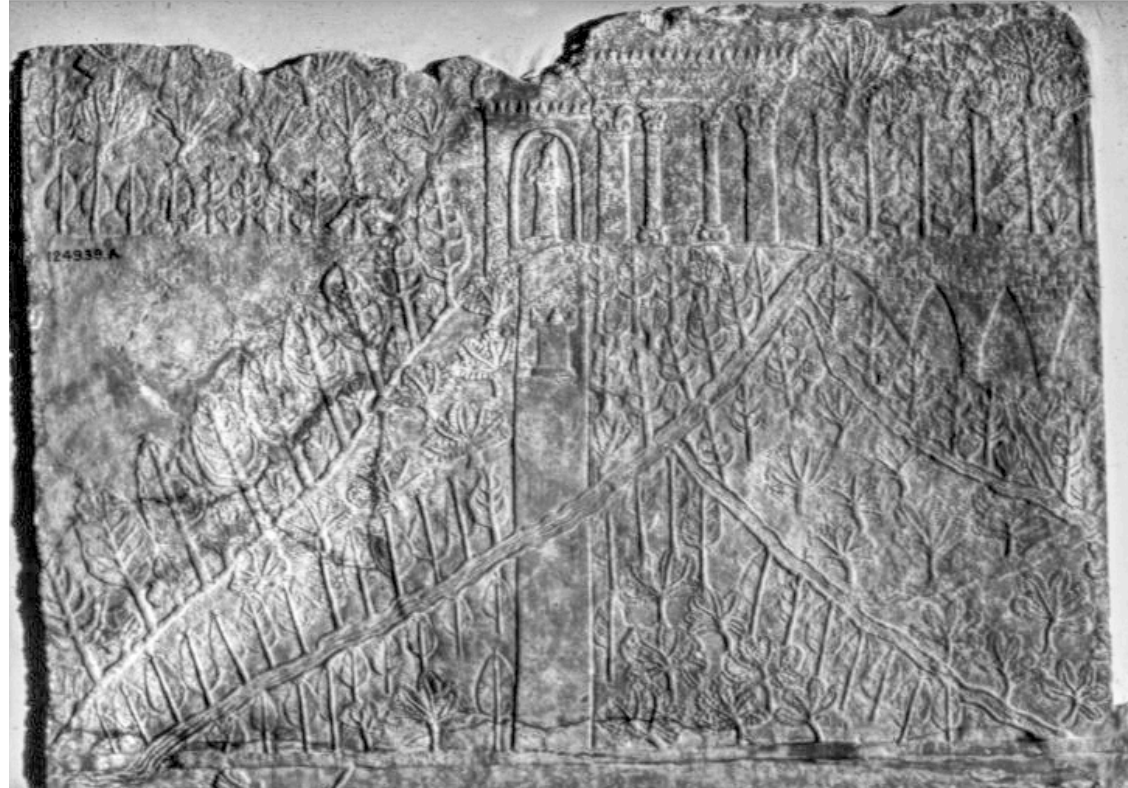


Fig. 16
Ricostruzione
ipotetica dei
Giardini
pensili di
Babilonia

Ricostruzione
di NeoMam
Studios

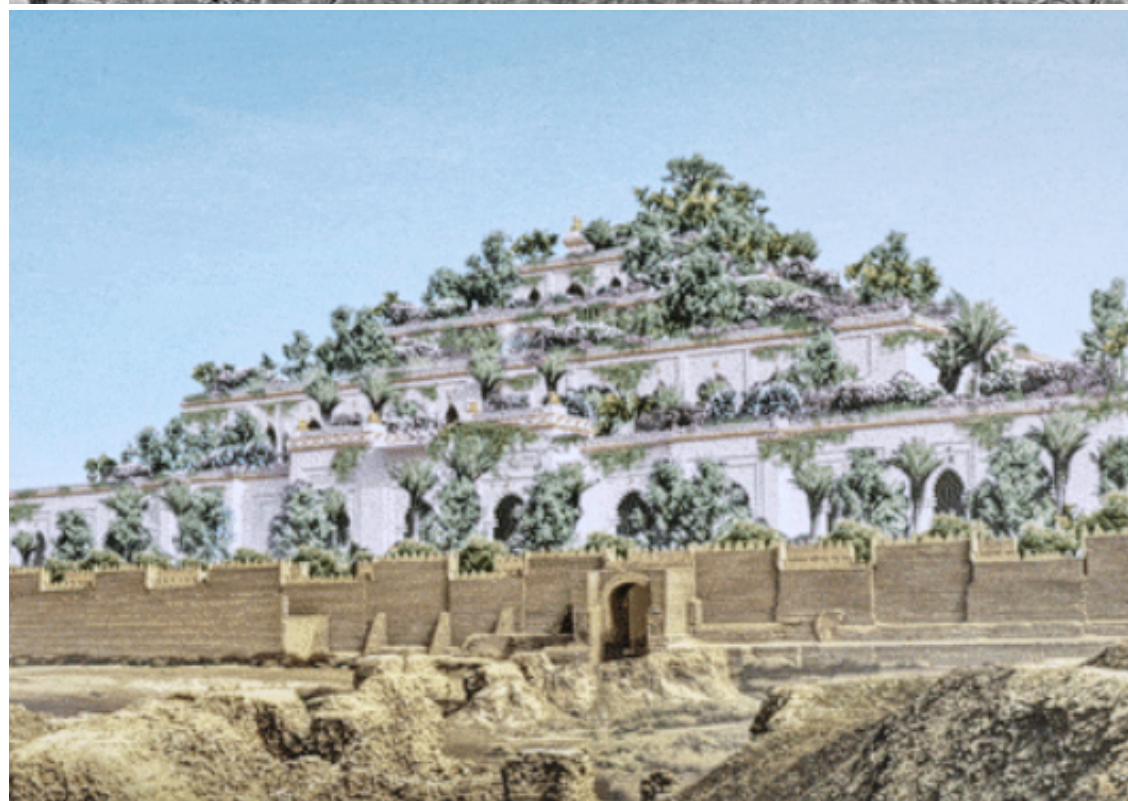


Fig. 17 Veduta dei resti dell'Acquedotto Romano di Nerone

G.B. Piranedi, 1720-78 ca.



*Avanzi dell' Aquedotto Neroniano che
si volevano distruggere per la loro
vecchiezza ma per ordine di N. S. S.*

Il ruolo dell'acqua: come è arrivata sulla terra e come si muove

Tra quelli che annoveriamo come elementi naturali, ne possiamo trovare svariati, a seconda della cultura e del luogo a cui facciamo riferimento; alcuni elementi però restano costanti, e tra questi ritroviamo anche l'**acqua**. Essa è il principale elemento che ha permesso la **vita** e la sua proliferazione sulla Terra. L'acqua già dall'antichità ha rappresentato una fonte di benessere e ricchezza, che ha portato anche a scontri molto violenti per mantenerne il controllo. Le civiltà che hanno prosperato e che sono rimaste conosciute per la loro grandiosità, avevano infatti come denominatore comune, la vicinanza a corsi d'acqua, o le competenze e conoscenze per creare sistemi idrici e fognari all'interno delle proprie città, di modo che riuscissero a fruirne comodamente durante la quotidianità.

Oggi giorno sappiamo che l'acqua ricopre il ruolo che ha, per via delle sue caratteristiche fisico-chimiche, essa è un solvente universale, in grado di disciogliere al suo interno molte sostanze utili al funzionamento dei bio-organismi, è l'habitat naturale di moltissime forme di vita, funge da regolatore per la temperatura ed è indispensabile per i processi di fotosintesi vegetale. Per meglio comprendere questo elemento, possiamo partire da quelle che sono le ipotesi di come essa si sia formata: vi sono infatti diverse teorie, che si dividono principalmente in quelle che ipotizzano che l'acqua sia arrivata sulla terra, da comete ed asteroidi che hanno impattato al suolo durante il bombardamento tardivo, ed al loro interno contenessero ghiaccio, questa ipotesi sembra sempre meno plausibile però, per via degli enormi volumi d'acqua presenti nei mari e negli oceani; le altre ipotesi più probabili, sono quelle che: l'acqua sia scaturita dalla condensazione dei gas prodotti dalle stelle, che abbia avuto origine dalla materia organica presente nella nube cosmica che ha dato origine al sistema solare, o che fosse presente già nelle rocce che hanno formato la terra.

Passiamo poi, in breve, per quello che è il ciclo dell'acqua, in modo da avere una visione completa del vasto percorso che l'acqua compie sul nostro pianeta e fino a dove essa si spinga. Il ciclo idrologico non ha un vero inizio e non ha una fine, in quanto processo concatenato, per semplicità si può partire da quella che è l'evaporazione dell'acqua dai bacini idrici superficiali, come mari e laghi, essa avviene in seguito al riscaldamento delle molecole da parte del Sole, che trasforma una parte di liquido in gas. Il vapore acqueo man mano che sale in atmosfera, subisce la condensazione, per via dell'abbassamento della temperatura, e si raggruppa fino a formare le nuvole; quando le goccioline d'acqua arrivano a scontrarsi fra di loro e

diventano più grandi, esse vanno in contro alla precipitazione ed al brinamento, che risultano nelle precipitazioni atmosferiche, o nell'umidità. Quando l'acqua torna sulla terra, può rientrare direttamente nel ciclo idrologico o, se è stata assorbita dal terreno, scorrere all'interno di quelle che sono le falde sotterranee, arricchendosi di minerali e sostanze nutritive. Ovunque sia coinvolta l'acqua, esiste un processo ciclico, in grado di reimmetterla nel mondo circostante per mantenere le risorse idriche invariate dopo ogni consumo.

Oltre che per le sue straordinarie proprietà, l'acqua è anche diventata una fonte di **energia**, grazie agli impianti idroelettrici, che forniscono un'alternativa all'energia petrolchimica.

Fig. 18
Rappresentazione
originale del
ciclo
dell'acqua





EXHIBIT DESIGN

Mediazione tra il paradigma interno/esterno

L'Exhibition Design è la pratica progettuale che coinvolge luoghi, spazi e architetture, predisponendo apparati concettuali e fisici, come allestimenti ed installazioni, volti alla comunicazione ampia e varia del soggetto, creando relazioni e fili conduttori tra ciò che si vuole mostrare, l'ambiente espositivo e i fruitori che vi assistono. Con questo termine ci si accorge, di stare parlando di quelle che definiamo come mostre, musei ed esibizioni di vario genere e natura.

Col passare del tempo, quelle che vengono definiamo mostre si sono evolute, dapprima collezioni private nelle case della nobiltà, diventano pubbliche, passando da una mera esibizione di opere, come quella che viene definita la prima mostra di cui si ha documentazione, ovvero, quella del 1679 presso la Chiesa di San Salvatore in Lauro, a Roma, curata da Giuseppe Ghezzi, che esibiva quadri presi in prestito da pittori veneziani, ad uno sfoggio di ricchezza ed intellettualità dei mecenati che donavano o prestavano beni per i musei, come nel periodo rinascimentale, in cui l'oggetto è il soggetto della stanza, alla teatralità degli spazi, come nel barocco, o ancora all'implementazione di tecnologie nuove per migliorare la fruizione da passiva ad immersiva, come inizia a succedere nel XIX sec. Proprio in quello che è il diciannovesimo secolo, nel 1851, con l'avvenuta della Grande Esposizione Universale di Londra (*The Great Exhibition of Works of Industry of All Nations*), voluta dalla *Society of Arts*, possiamo rifarci al colosso del **Crystal Palace**, progettato da J. Paxton per quella che viene ricordata come una delle più innovative esposizioni di sempre. L'edificio seguiva un'architettura ibrida, conseguenza del gusto dell'epoca per le strutture classiche delle chiese, e le conoscenze botaniche di Paxton per la realizzazione di serre. Il risultato è un edificio che assomiglia ad una serra per via della sua struttura in vetro e ferro, che però si articola in un impianto basilicale di altezza crescente a cinque navate, attraversate da un transetto con copertura a botte, risolta con elementi modulari. L'edificio viene criticato ed innalzato allo stesso tempo, per via della sua modalità di assemblaggio e costruzione, costituito da singoli pezzi che vengono giuntati o saldati assieme, rendono il Crystal Palace veloce da montare (appena quattro mesi) e smantellare, a basso impatto ambientale per via del montaggio a secco, ed innovativo nel suo genere, in quanto impiegava pezzi realizzati con le nuove tecnologie industriali dell'epoca, come: grandi lastre di vetro, travi reticolari in acciaio, colonne in ghisa sovrapposte, centine in legno e serramenti in acciaio. Questa particolarità costruttiva dell'essere modulare, si riflette anche all'interno, permettendo di avere enormi spazi senza pareti, che possono essere gestiti a piacimento per l'allestimento di quelle che vengono conosciute come *Court*, che

fanno da sfondo per le merci in esposizione. Il Crystal Palace funge come punto di svolta per quelle che sono le mostre, in quanto permettono una maggiore interazione tra visitatori ed oggetti/merci, anche grazie alla caratterizzazione e contestualizzazione di essi e dei paesi in rappresentanza. Possiamo ad esempio far riferimento alla court della Turchia, che viene allestita come un bazar da Semper, con tessuti, tappeti e cuscini, per rendere l'esperienza immersiva, o Pugin che nella *Medieval Court* inserisce elementi reali e di riproduzione, come altari e tabernacoli, per imitare il Medioevo. L'allestimento interno del sito però rimane in gran parte da attribuirsi ad Owen Jones, che grazie ai suoi studi sulla decorazione e sui colori, crea tramite essi un percorso narrativo ed esperienziale, in grado anche di fungere da guida ai visitatori per muoversi all'interno del grande spazio, e dividere gli spazi anche per soggetti: macchine, paesi, oggetti per la casa, botanica... Jones implementa delle larghe fasce in corrispondenza delle travi ed in prossimità delle divisioni dei vari padiglioni, che avvengono tramite l'uso dei colori primari: giallo, rosso e blu, che egli sosteneva venissero usati nel corso delle "età dell'ord". Un'altra particolarità ed innovazione dell'esposizione universale, fu quella di proporre un catalogo delle merci presenti, e di illustrarle su un foglio quotidianamente pubblicato durante lo svolgimento della mostra, il *The Art Journal Illustrated Catalogue*, che viene distribuito anche nelle lingue dei Paesi partecipanti. Mantenendo in parte la funzione dell'aspetto formale di serra, il Crystal Palace situato ad Hyde Park, aveva come obiettivo, quello di fondersi con la vegetazione preesistente, si sceglie infatti di non abbattere gli alberi secolari del sito, ma di integrarli all'interno dello spazio, come parte della mostra, alternando gli spazi espositivi ad aree verdi, in cui fossero presenti anche specie botaniche tropicali, come la ninfea Victoria amazonica che, grazie alla nervatura complessa delle foglie, in grado di reggere pesi enormi, diede a Paxton l'ispirazione per gli archi della navata centrale, che dovevano essere in grado di sorreggere le lastre vetrate. Per garantire la sopravvivenza ed il benessere di tutte le piante all'interno del

Fig. 19
Crystal
Palace in
una
raffigurazi-
one a
colori
dell'epoca



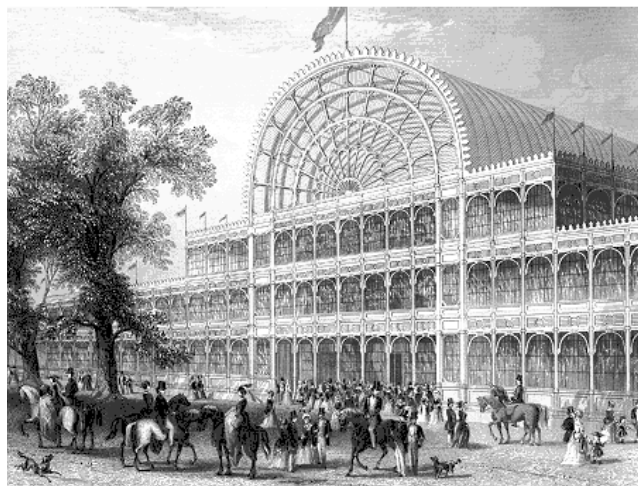


Fig.20 Crystal Palace nell'esposizione mondiale a Londra del 1851



Fig.21 L'interno della struttura del Crystal Palace, fotografia conservata al Rijks museum

(1870-1890 ca.)

giardino d'inverno, vengono messi in atto anche dei complessi sistemi di irrigazione e climatizzazione, implementando ulteriormente quelle che erano le novità industriali, come l'illuminazione a gas per enfatizzare le merci e creare drammaticità nello spazio, giocando sull'emozionalità suscitata da luci ed ombre. Dall'osservazione di questo evento, possiamo intuire quelli che sono stati i cambiamenti del paradigma della fruizione, che ritroviamo tuttora: l'interazione con i sensi passa da passiva ad immersiva, giocando molto sulla presentazione del luogo a livello visivo e percettivo, non concentrandosi solo sul soggetto espositivo, si guarda al suscitare emozioni per coinvolgere ed incuriosire, si cerca inoltre un punto di incontro e mediazione con il nuovo e l'esistente, precedendo di molto anche quella che oggi viene considerata la sostenibilità e l'impatto ambientale di un progetto.

Un esempio fuori dagli schemi di quella che è la concezione classica della museografia, è il **Giardino dei Tarocchi** in Toscana, nel parco della Maremma, realizzato dall'intuizione di Niki de Saint Phalle, a partire dal 1978, ispirandosi al Parco dei Mostri di Bomarzo e Parco Guelli di Gaudi. Esso costituisce un'enorme

Fig.22 Veduta della Papessa, Giardino dei Tarocchi, Toscana



esposizione a cielo aperto, rappresentando egregiamente il connubio tra arte, natura e mistero. Le opere statuarie all'interno del parco naturalistico, si stagliano nello spazio

con dimensioni considerevoli, anche di 15 m in altezza; i soggetti raffigurano quelli che sono i 22 arcani maggiori dei tarocchi, realizzati in strutture di metallo e cemento, decorati con ceramiche colorate, specchi e mosaici. Questo luogo è un'anomalia: le opere d'arte in esposizione non sono intecate o confinate da un sacro perimetro in cui lo spettatore non può entrare, esse invitano il pubblico ad interagire con esse, divenendo anche luoghi esse stesse, come l'Imperatrice-sfinge ha funto da abitazione per l'artista durante la realizzazione delle opere. Le statue in oltre non vengono protette da quelli che sono gli agenti atmosferici, ma ne vengono contaminate, rendendole mutabili nel tempo e nello spazio, diventando parte organica del paesaggio,



Fig.23
Bambina su
una ninfea
gigante

permettendo un'integrazione arte-ambiente, in questo "museo vivente". Il rapporto diretto con la natura ed i suoi elementi in oltre permette di creare l'elemento della variabilità, grazie alle inserzioni cinetiche di Jean Tinguely, l'esperienza di visita del parco varia anche in base al tempo atmosferico, alla stagione ed all'interpretazione personale che si assegna alla simbologia degli arcani.

Troviamo poi quello che è l'Exhibit Design, legato al **contesto archeologico**, che rappresenta un ponte di grande importanza per conciliare esigenze talvolta divergenti: da un lato troviamo la necessità di garantire la conservazione e la tutela dei reperti, e dall'altro, l'opportunità di renderli fruibili e comprensibili per un pubblico il più

eterogeneo possibile. L'allestimento diventa quindi tramite interpretativo e comunicativo, capace di restituire coerenza narrativa a materiali frammentari e a testimonianze spesso vaghe ed incomplete, inserendoli in un sistema condivisibile.

Progettare tenendo conto dell'archeologia, implica un atteggiamento di natura critica e creativa, orientato principalmente a ricostruire il senso dell'antico e a restituirlo al presente. L'allestimento diventa dunque strumento di mediazione culturale che non solo tutela il reperto, ma ne potenzia la capacità comunicativa. Come citato in precedenza, l'esperienza della mostra/museo, non si deve solo limitare all'osservazione, ma deve essere anche in grado di interagire con pubblico ed ambiente. Da ciò deriva una concezione del museo e dei siti archeologici come organismi dinamici ed integrati, che non cercano di sopraffare un luogo, ma si interrelaziona con esso.

Alcuni progetti sono stati in grado di mettere in relazione molti piani diversi: l'architettura, il patrimonio storico ed il paesaggio, creando così degli spazi omogenei ed organici. Tra questi progetti di nota, che hanno reso la natura ed il paesaggio parte del percorso di visita, possiamo trovare:

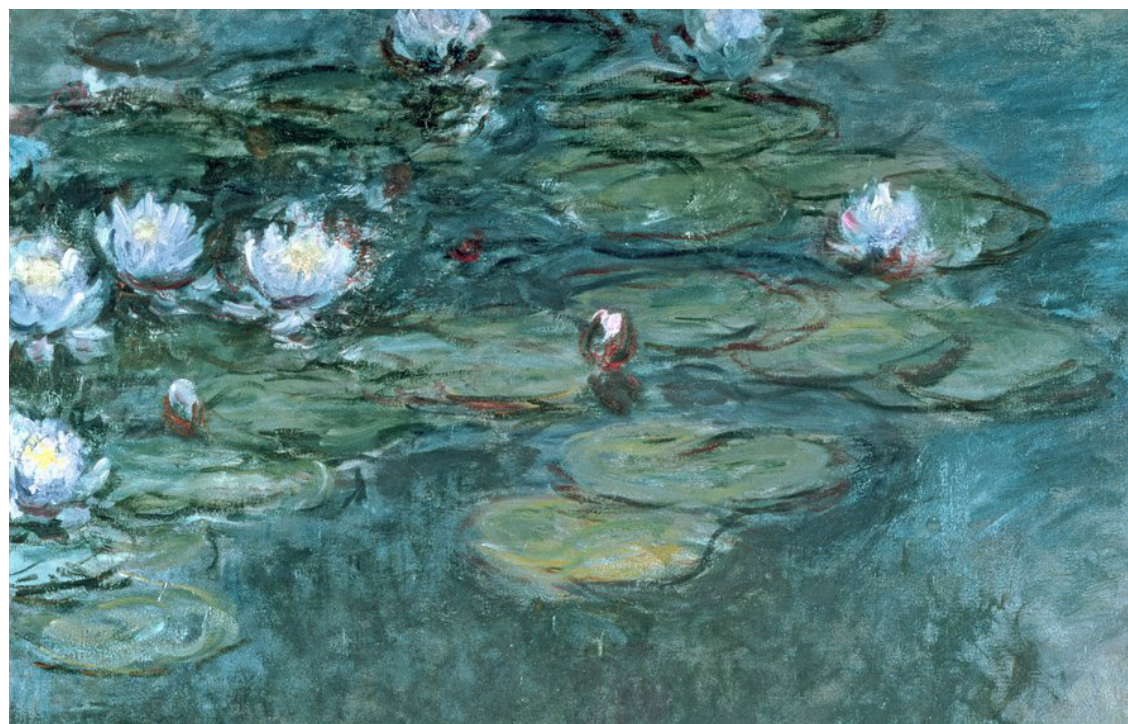


Fig.24 Ninfee

C. Monet,
1915

MUSEO ARCHEOLOGICO E PARCO A KALKRIESE

Ubicazione:

Osnabrück, Germania

Concorso: 1998

Progetto-Realizzazione:

1999-2002

Committente: Varusschlacht im Osnabrücker Land GmbH

Collaboratori

Fase concorsuale: Markus Lüscher

Fase progettuale e realizzazione: Volker Mencke, Caspar Bresch, Christian Brunner, Massimo Wüthrich

Il progetto si colloca nel luogo della celebre battaglia della Foresta di Teutoburgo (9 d.C.), dove le tracce storiche tangibili sono ridotte a piccoli reperti come monete, proiettili, fionde e maschere da guerra. I vincitori del concorso, Annette Gigon e Mike Guyer, hanno costruito una narrazione che lega **passato** e **presente** attraverso la **reinterpretazione del paesaggio**. Anche il verde diventa parte attiva del percorso di visita: a sud il parco è stato rinverdito, ridefinendo l'antica barriera boschiva, mentre a nord parte della vegetazione boschiva è stata rimossa per evocare le distese della brughiera, trasformando il paesaggio naturalistico in strumento simbolico e narrativo. Al centro, un bastione di terra con recinzioni e apparati lignei dialoga con l'intorno verde, restituendo la stratificazione del tempo. L'accesso al parco avviene tramite il museo, formato da un parallelepipedo sospeso e una torre di quaranta metri che osserva il campo immerso nella foresta. La struttura in acciaio e corten richiama la poetica del non finito, integrandosi con il paesaggio. Grandi vetrate incorniciano il verde, mentre i percorsi conducono a tre padiglioni sensoriali: il *cammino dei soldati* romani, i sentieri lignei dei Teutoni e la via dei visitatori che segue la divisione agricola attuale. Il *padiglione del vedere* ripropone immagini esterne su un emisfero cristallino, il *padiglione del sentire* amplifica i suoni della foresta, e il *padiglione del comprendere* invita a riflettere sulla violenza contemporanea. Realizzato quasi interamente in metallo, il progetto dichiara la contemporaneità, ma è il verde modulato e presente in ogni percorso a dare senso, struttura e valore simbolico all'intero sito, trasformando la vegetazione ed il paesaggio in linguaggio architettonico e narrativo. Il museo con il parco di Kalkriese è pensato come progetto di materia viva: il metallo che arrugginisce, il legno che respira, il prato che cambia colore, è un museo che non conserva, ma trasforma, in cui l'azione del tempo e della natura diventa parte integrante della mostra.



Fig.25 Struttura principale del museo del Kalkriese



Fig.26 Planimetria generale di progetto: 1.Museo 2.Padiglione del vedere 3.Padiglione del sentire 4.Padiglione del comprendere 5.Paesaggio ricostruito (1600mq) 6.Percorso con lastre in ferro 7.Sentieri con trucioli di legno 8.Percorso di ghiaia 9.Palificazioni di ferro (bastione) 10.Riforestazione 11.Disboscamento 12.Ex fattoria 13.Nuovo centro visitatori

Fig.27-28-29 Da sinistra a destra, i padiglioni del comprendere, del sentire e del vedere



MUSEO ARCHEOLOGICO DI CASTEL SAN VINCENZO

EXHIBIT DESIGN

03

Ubicazione:

Castel San Vincenzo (Is),
Italia

Progetto: 1999-2003

Realizzazione:

2004-2006

Progettisti: Comune di
Castel San Vincenzo

Collaboratori: Pietro Fumo,
Davide Sani, Claudio D'Amico

Collaboratori: Andrea
Antico, Vito Fortini, Birgit
Dittmar, Alessandra di
Franco, Mauro Mazzarelli,
Jutta Riehle

Il museo custodisce ed espone i reperti dell'abbazia benedettina di San Vincenzo al Volturno nel Molise. Fondato nel 703 d.C., l'abbazia sorgeva su resti di una chiesa e di un cimitero tardoantico. La sua posizione strategica le conferì presto un ruolo di rilievo europeo, fino alla protezione diretta di Carlo Magno nel 787. Dopo distruzioni e ricostruzioni, l'abbazia fu spostata in un'area più protetta, oggi contesto del nuovo museo. Progettato da Susanna Ferrini e Antonello Stella (n!studio), l'edificio si fonde con il paesaggio circostante. Il **verde non è semplice cornice**: la vegetazione e il terreno diventano parte integrante della narrazione museale, dialogando con l'architettura. L'involucro in ottone brunito microforato riflette i toni del paesaggio, mentre lastre di cristallo acidato trasformano il museo di notte in una **lanterna sospesa** nella natura. All'interno, il **percorso principale**, avvolto attorno a un nucleo centrale, sfrutta la luce zenitale, come il sole che filtra tra le chiome degli alberi, e coinvolge i visitatori in un'esperienza sensoriale diretta. Il **secondo percorso**, lungo il perimetro, alterna vetrine a finestre a nastro, permettendo continui sguardi sul verde esterno e creando un dialogo costante tra reperti e paesaggio. Il piano inferiore ospita laboratori di restauro, depositi e spazi per mostre temporanee e seminari, integrati nel terreno come elemento di continuità con l'ambiente naturale. Anche il **verde diventa protagonista del progetto**: i visitatori attraversano prati, vegetazione spontanea e piantumazioni, percependo il ritmo delle stagioni e il legame tra l'antico monastero ed il territorio. Purtroppo i lavori interrotti per problemi amministrativi hanno posticipato l'inaugurazione, ma il museo rimane un monumento sospeso, dove la natura continua la sua opera di ricomposizione del tempo e della memoria.



Fig.30 Struttura
esterna del
museo
archeologico di
Castel San
Vincenzo

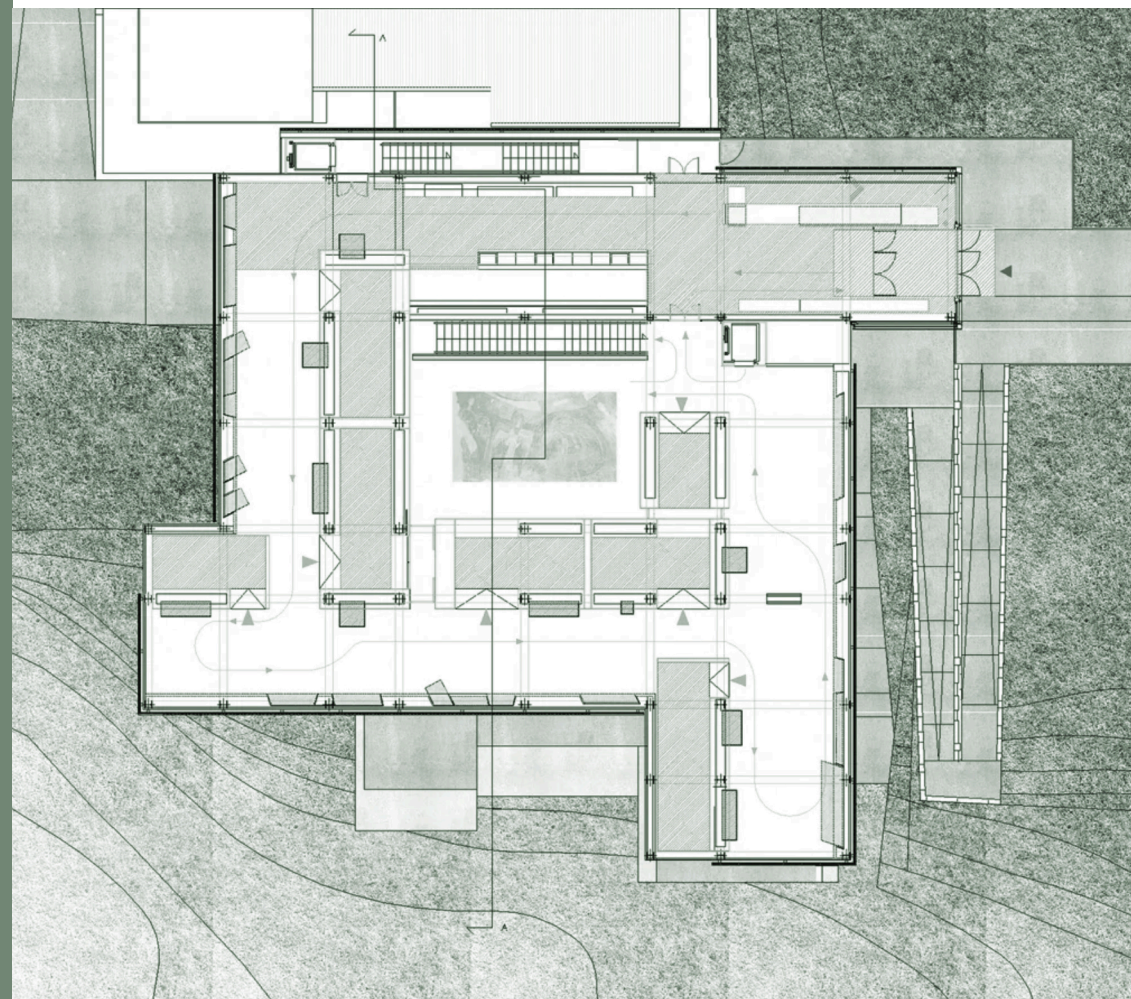
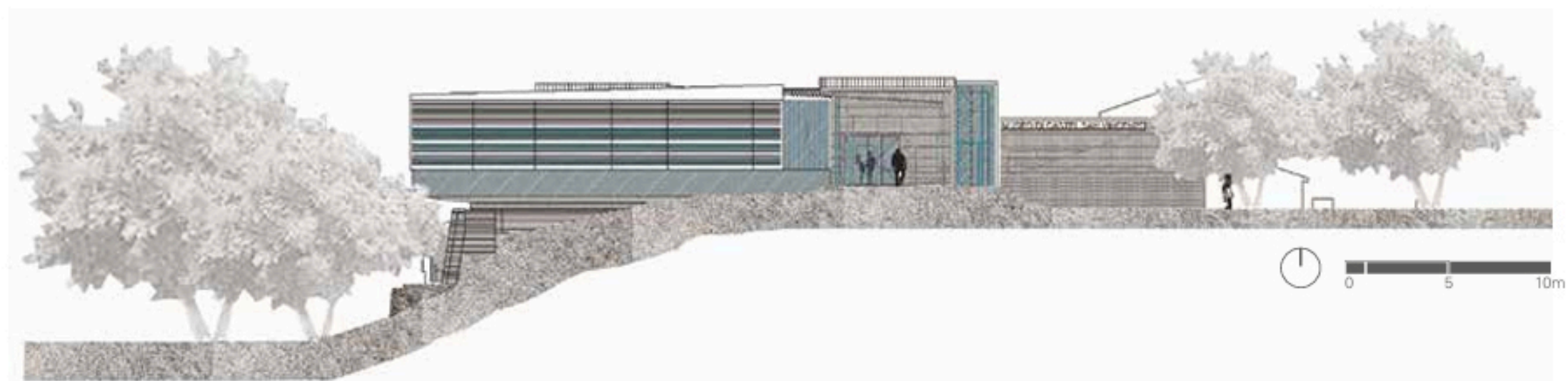


Fig.31 Planimetria generale generale dell'interno del museo, con il percorso di visita contrassegnato

Fig.32-33 Da sopra a sotto, il museo visto dall'esterno ed una rappresentazione i vista laterale



ALLESTIMENTO ALLE TERME DI CARACALLA

Ubicazione:

Roma, Italia

Progetto: 2011-2012**Realizzazione:**

2013

Committente: Electa
Mondadori Spa

Progettista: Fabio Fornasari

Le gallerie ipogee delle Terme di Caracalla, che si estendono per circa quattro chilometri, per un'altezza di otto metri, erano originariamente destinate al deposito di legname, o adibite a forni e caldaie, sono rimaste chiuse al pubblico fino al recente allestimento curato da Fabio Fornasari. L'intervento mira a valorizzare i cinquantasei **frammenti di trabeazione e capitelli** in marmo pentelico rinvenuti nel sito, restituendo al contempo un ambiente suggestivo. Il progetto integra anche il contesto naturale circostante, con *luce e riflessi che richiamano l'acqua e la vegetazione dei giardini* storici, creando un dialogo tra patrimonio costruito e paesaggio. La narrazione si sviluppa attraverso dieci isole espositive, composte da pedane metalliche tamponate in tufo e MDF laccato lucido, sopra ai quali poggiano fusti di colonne e armadi contenenti altri frammenti. La disposizione dei capitelli e dei ripiani, insieme al richiamo agli elementi naturali esterni, restituisce maestosità e continuità tra spazio sotterraneo e mondo esterno. L'illuminazione, con faretto e led lungo il perimetro delle pedane, crea contrasti chiaroscuri che evocano l'acqua e la luce, enfatizzando la tensione tra **contenitore e contenuto** e trasformando l'ambiente grottesco circostante in parte integrante della fruizione museale. L'allestimento si basa anche sulla **modularità** degli elementi, che possono quindi essere facilmente scomposti e riassemblati per integrare nuovi monumenti o variare la configurazione esistente.



Fig.34
Esposizione alle
terme di
Caracalla



Fig.35 Interno dell'esposizione alle terme di Caracalla

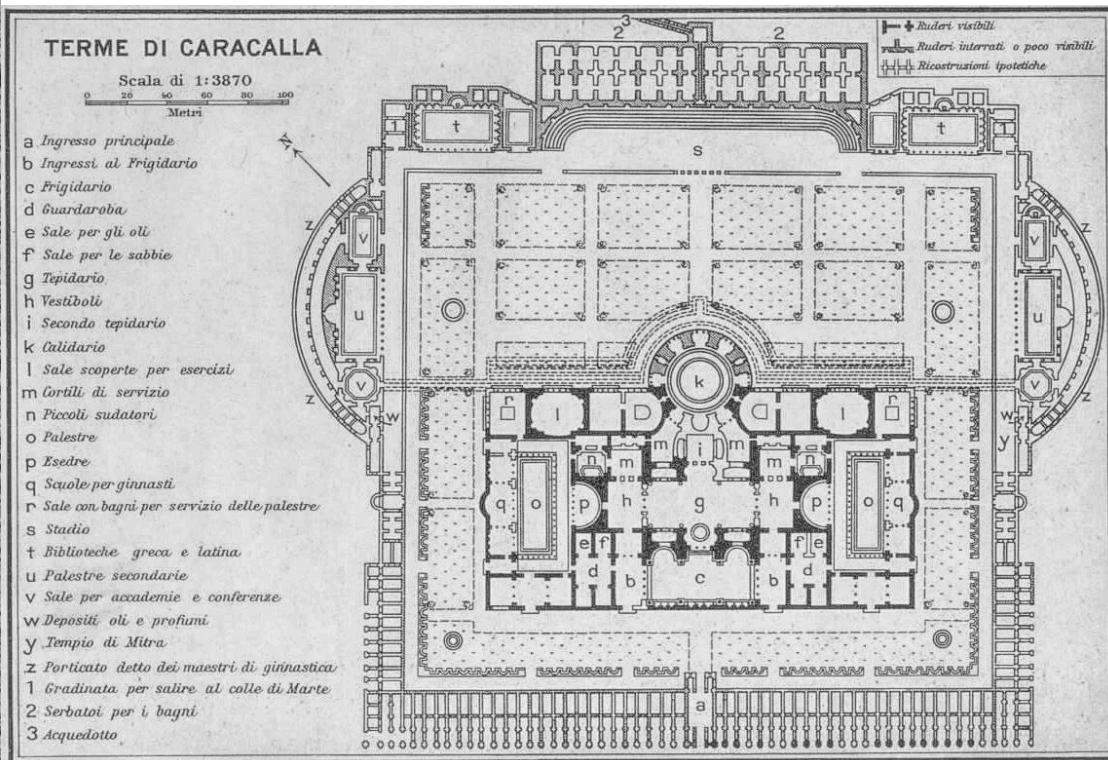


Fig.36 Planimetria generale della configurazione delle terme di Caracalla

Fig.37 Foto delle rovine delle terme di Caracalla, Roma



VILLA ADRIANA



Fig. 38
Ricostruzione
e di Villa
Adriana

La storia: da residenza privata dell'imperatore ad Uliveto dei Gesuiti

Publio Elio Adriano (*Publius Aelius Hadrianus*), nato a Italica, nei pressi di Siviglia, nel 76 d.C., venne adottato da Traiano e gli succedette alla morte, fu uno dei più grandi imperatori romani, noto per la sua vasta cultura e per l'amore verso le arti e l'architettura. Tra le sue opere più celebri spiccano il *Pantheon*, il suo *Mausoleo* e soprattutto *Villa Adriana*, a Tivoli. Costruita tra il 118 e il 138 d.C., essa rappresenta una sintesi del mondo mediterraneo, un "*impero in miniatura*", che riflette la visione universalistica di Adriano. Originariamente, prevedeva un'estensione di circa 120 ettari su terreno tufaceo e comprendeva: edifici di rappresentanza, terme, residenze, templi, biblioteche, teatri e giardini. Le architetture univano **elementi greci, egizi e romani**, con decorazioni raffinatissime di statue, mosaici e marmi. I diversi stili degli edifici e le varie rappresentazioni erano una dedica ai viaggi compiuti da Adriano. Sono incluse riproduzioni di celebri luoghi del mondo antico, come il Pecile, ispirato alla Stoà di Atene e il Canopo evocante l'Egitto. Il complesso univa architettura e paesaggio in un equilibrio armonico ed idilliaco, questo stile farà da modello a quelle che sono le ville rinascimentali, come Villa d'Este. Villa Adriana fu saccheggiata e abbandonata, quando l'impero iniziò ad andare in declino; divenne così cava di materiali preziosi usati per decorare le abitazioni ed i giardini dei nobili, perdendo gran parte delle sue statue. Nonostante ciò, continua a essere oggetto di studio per la sua architettura unica e complessa, che sfugge a un principio ordinatore chiaro e stimola interpretazioni sempre nuove. Villa Adriana comprendeva più di 30 edifici. L'imperatore Adriano partecipò personalmente alla progettazione, affiancato da

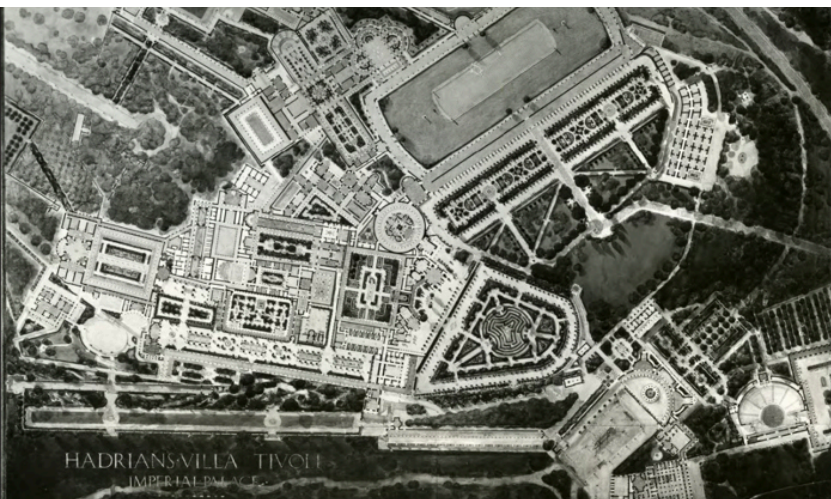


Fig. 39
Immagine
aerea del
complesso
di Villa
Adriana

architetti e tecnici di corte. Costruita in più fasi tra il 118 e il 138 d.C., la villa presenta una concezione generale unitaria, evidente soprattutto negli impianti idraulici e fognari. Secondo la *Historia Augusta*, Adriano volle replicare i luoghi visitati durante i suoi viaggi, tuttavia gli edifici non sono copie, ma reinterpretazioni originali e innovative dell'architettura romana. Il complesso dialoga con un terreno articolato, caratterizzato da forti dislivelli. La parte principale della villa si sviluppa lungo la piana del Pecile (circa 89 m s.l.m.) e sale fino all'Altura (106–120 m), mentre la *basis villae* si trova più in basso, nella zona del Pantanello (59 m), dove sorgono il Teatro Nord, la Palestra e il Tempio di Venere e Cupido. Nel suo insieme, la villa si estende per circa 1,2 km tra il Teatro Nord e il Teatro Sud, con un dislivello totale di circa 60 metri. Dal punto di vista topografico, rappresenta un complesso architettonico che si adatta in modo dinamico al terreno, sfruttando e modificando le caratteristiche morfologiche tra la Via Tiburtina, il fiume Aniene e la Via Prenestina. Dalla planimetria di Villa Adriana si riconoscono quattro grandi quartieri autonomi ma connessi tra loro da edifici-cerniera, che uniscono gli spazi senza creare veri passaggi diretti. I percorsi rinvenuti sono per lo più ipogei o esterni, mentre in superficie prevale una **struttura labirintica**, simile a quella dei Fori Imperiali più che a quella di una villa rurale. Il primo quartiere, a nord-est, era la zona privata/residenziale, comprendente la Piazza d'Oro, la Domus con terrazze sulla Valle di Tempe, il Cortile delle Biblioteche, la Terrazza delle Fontane, gli Hospitalia, il Triclinio Imperiale e il Padiglione di Tempe. Il secondo quartiere, centrale e monumentale, ospitava il Palatium Invernale, il Ninfèo Stadio, l'Edificio con



Fig. 40
Canopo di
Villa
Adriana

tre Esedre, il Pecile e la Sala dei Filosofi. Tra il primo e il secondo quartiere, la cerniera è il complesso formato dal Teatro Marittimo, dalla Biblioteca Latina e dalle Terme con Heliocaminus. Il terzo quartiere, situato tra il Pecile e l'Altura, occupa un'area pianeggiante e segue uno schema ortogonale. Comprende le Piccole e Grandi Terme, il Grande Vestibolo (antico ingresso trionfale), il Canopo (area dei banchetti e delle feste) e l'Antinoeion, santuario dedicato ad Antinoo. Il quarto quartiere, detto Accademia, si sviluppava lungo il versante occidentale, dalla Torre di Roccabruna al Teatro Sud, ed era destinato alle attività di otium filosofico e culturale. Oltre ai quartieri principali, la villa comprende altre strutture monumentali che ne definivano i confini ideali: a nord, presso il Pantanello, la Palestra con edifici di diversa forma e orientamento; un presunto teatro oltre il torrente dell'Acqua Ferrata (forse mai esistito); e, più a sud, nel parco, la Tomba a Tholos, il Plutonium, gli Inferi, il Quadrilatero e il Liceo, il cui doppio portico funge da terminale meridionale, in simmetria con quello del Pecile a nord. Dopo la morte di Adriano la villa rimase in utilizzo, fino almeno al **III secolo**, per poi essere gradualmente **abbandonata** e depredata dei marmi e delle opere d'arte, in parte usati per costruzioni a Tivoli e Roma. Nel '700 gran parte della villa passò poi in mano ai padri **Gesuiti**, che effettuarono numerosi scavi non documentati, e che in seguito dedicarono gran parte del territorio della villa ad **uliveto**. Gli ulivi sono ancora presenti oggi, e fanno a tutti gli effetti parte del patrimonio storico, culturale, artistico e scientifico della villa. Ricordiamo in particolare *Albero Bello*, ulivo plurisecolare, la cui datazione dendrocronologica risale a 600 anni fa, esso è oggetto di studi genetici che ne fanno un esemplare di incomparabile resilienza. All'interno dell'uliveto disposto a filare, da attribuirsi alla famiglia Baschi che nell'ottocento acquistò il terreno per l'agricoltura, sono presenti almeno 9 varietà di ulivi che raccontano anche storie diverse in base alle loro datazioni. Essi contribuiscono all'esperienza di visita della villa, integrandosi armoniosamente con i ruderi, e creando così un paesaggio unico nel suo genere.

La paesaggistica infatti, ha un ruolo molto importante in Villa Adriana, ottenuta dalla fusione tra *Horti Hadriani* e *Aquae Ligoriane*. Questi ultimi si articolano in un sistema di direttrici virtuali, la cosiddetta "*WaterNef*", formata da tre flussi principali che scorrono idealmente da sud a nord, collegando il Muro delle Fontane, il Palazzo d'Estate, il Pecile, il Canopo, il Pantanello e il Tempio di Venere Cnidia. I corsi d'acqua non sono reali, ma costituiscono un modello concettuale, essi si articolano in canali, acquedotti, vasche e colonne, che assumono un valore architettonico nella visione classica e naturalistica in quella romantica.

Fig. 41 Pianta generica dell'impianto distributivo di Villa Adriana

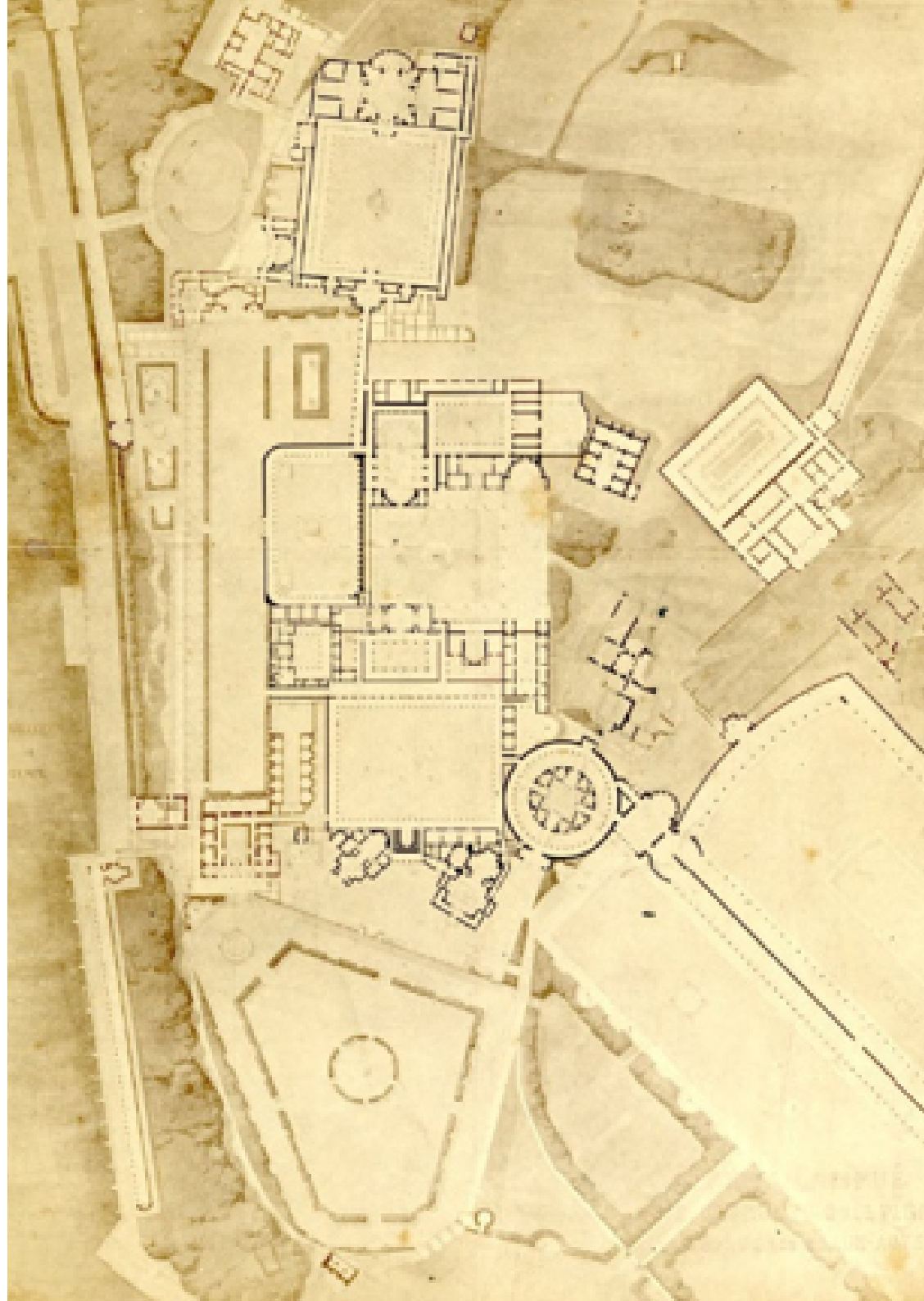


Fig. 42
Fotografia
del tempio
di Venere e
Chimidia di
Villa
Adriana

Gli **Horti Hadriani** sono composti da diversi elementi figurativi tipici dell'*ars topiaria*:

- *Parterres*, terrazze multilivello modellate con disegni geometrici o romantici, che creano punti di vista e effetti scenografici;
- *Miroirs d'eau*, specchi d'acqua che alternandosi ai parterres definiscono l'uso dell'"aqua captiva", cioè acqua disciplinata dalla geometria;
- *Chutes d'eau*, cascate e giochi d'acqua di ispirazione barocca, espressione dell'"aqua ex machina", dove il movimento e il suono amplificano la spettacolarità;
- *Labyrinthe*, dispositivi paesaggistici di forte impatto scenografico e vegetale, visibili soprattutto da posizioni sopraelevate.

L'articolazione degli Horti riflette l'incontro tra giardino formale e giardino romantico, in continuità con la tradizione delle ville tiburtine, come Villa d'Este, esempio di composizione geometrica spettacolare, con dei giardini molto articolati e complessi, che presentano anche moltissime fontane, come quella dei draghi e dell'organo, e Villa Gregoriana, basata sulla **valorizzazione del paesaggio naturalistico e delle rovine** della precedente villa.



Fig. 43 Resti
di una
parte delle
Grandi
Terme di
Villa
Adriana



Tractatus degli assi di interesse al progetto

La forma planimetrica di Villa Adriana, si configura come una **composizione radiale policentrica ipotattica**, fondata su edifici, o parti di essi, caratterizzati da piante centrali o elementi chiusi, assunti come cardini del sistema generale. Una prima riflessione sulla vera forma era stata elaborata nel quinto numero della *collana Themos*, dove si evidenziava come la disposizione dei quartieri derivasse dall'individuazione, da parte del progettista, di alcuni punti sensibili della topografia, assunti come veri e propri centri della composizione. Questi centri erano identificati nei due Teatri (Nord e Sud) e nel Teatro Marittimo, dai quali si immaginava originassero rette radiali generatrici dei padiglioni, che rendevano l'impianto leggibile come policentrico. In quella prima proposta, il *Teatro Marittimo* veniva considerato il centro fondativo della nuova villa, e si sottolineava la relazione lineare tra i tre teatri, corrispondente a un crinale percepibile dalle curve di livello. La validità dell'ipotesi era sostenuta anche dalla perpendicolarità tra tale retta e l'inclinazione peculiare del muro della Terrazza delle Biblioteche. Lo sviluppo delle ricerche ha però portato a riconoscere nuove centralità, maggiormente significative dal punto di vista sintattico. In particolare, la sala quadrilobata della *Piazza d'Oro* appare oggi come il fulcro da cui dipende l'impianto principale della Villa. Da qui è scaturito un aggiornamento della teoria della vera forma, che supera la formulazione originaria. Le centralità gerarchiche che reggono la composizione risultano dunque le seguenti:

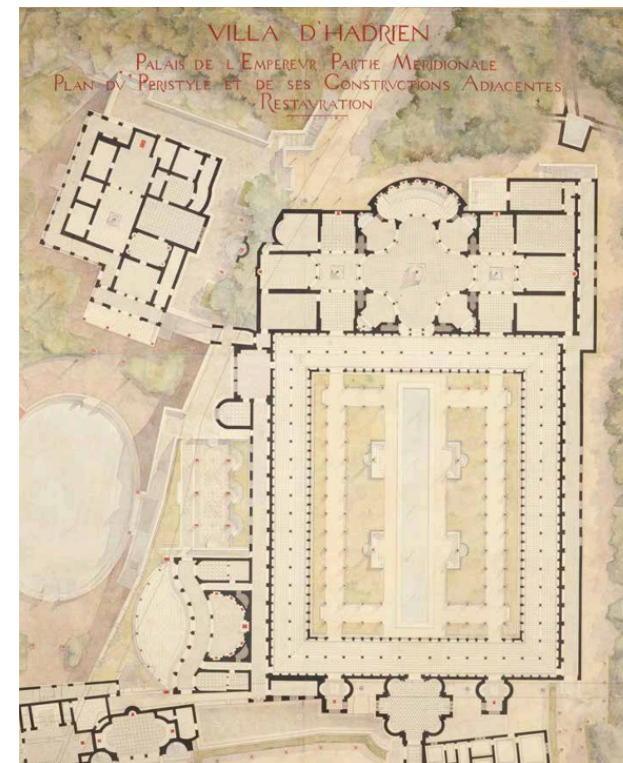
- Piazza d'Oro (tre centri)
- Tempio di Venere Cnidia (un centro)
- Teatro Nord (cinque centri)
- Teatro Marittimo (un centro)
- Teatro Sud (un centro)
- Edificio con Tre Esedre (quattro centri)
- Grande Vestibolo (quattro centri)
- Padiglione dell'Accademia (nove centri)

Queste centralità costituiscono la matrice morfogenetica della composizione ipotattica di Villa Adriana.

Fig. 45
Ricostruzione
e della Villa
Imperiale di
Tivoli



Fig. 44
Restauro
della pianta
della parte
meridionale
di Villa
Adriana



PIAZZA D'ORO

La Piazza d'Oro si configura come uno dei **topos fondamentali** nella gerarchia delle centralità di Villa Adriana, articolandosi nel *quadriportico principale*, affiancato dalla tholos d'ingresso, dalla sala Quadrilobata, dal ninfeo nord e dall'Arena Gladiatoria. I quattro centri della Piazza costituiscono i fulcri da cui si irradiano sei segmenti: tre definiscono la giacitura dei principali complessi centrali, due connettono le periferie alte e basse della Villa, mentre uno descrive un percorso in sezione verso il Grande Vestibolo. Dal centro del quadriportico dipende inoltre l'asse di simmetria del Vestibolo, mentre dal ninfeo si diramano ulteriori radialità che ordinano: Pecile, Cento Camerelle e Piccole Terme. L'Arena Gladiatoria genera a sua volta segmenti che si relazionano con il Vestibolo, le sostruzioni del Palatium estivo, l'Accademia e il Teatro Sud, configurando triangolazioni sintattiche complesse. Il primo raggio [r_1] collega la Piazza d'Oro al Tempio di Venere e al Teatro Nord, evidenziando il reciproco condizionamento delle tre architetture. Ulteriori osservazioni mostrano un *disassamento* tra la Piazza e il blocco residenziale, rilevabile nella giacitura dei muri, e mai evidenziato dalle mappe storiche. Il secondo segmento [r_2] prolunga una preesistente assialità repubblicana, mentre i segmenti [r_3] e [r_4] ordinano rispettivamente Palatium, Pecile, Ninfeo Stadio, Tre Esedre e Grandi Terme, generando triangoli e rombi che regolano gran parte dell'impianto monumentale. Il segmento [r_5] stabilisce un nesso tra Piazza d'Oro, Tholos del Parco e Tempio di Apollo, definendo un ulteriore triangolo con le Grandi Terme. Infine, [r_6] connette la Piazza al Grande Vestibolo attraversando i criptoportici e incontrando l'asse [r_38] verso il Pretorio, ordinando così i rapporti tra zona termale, giardini e variazioni di quota del Palatium.

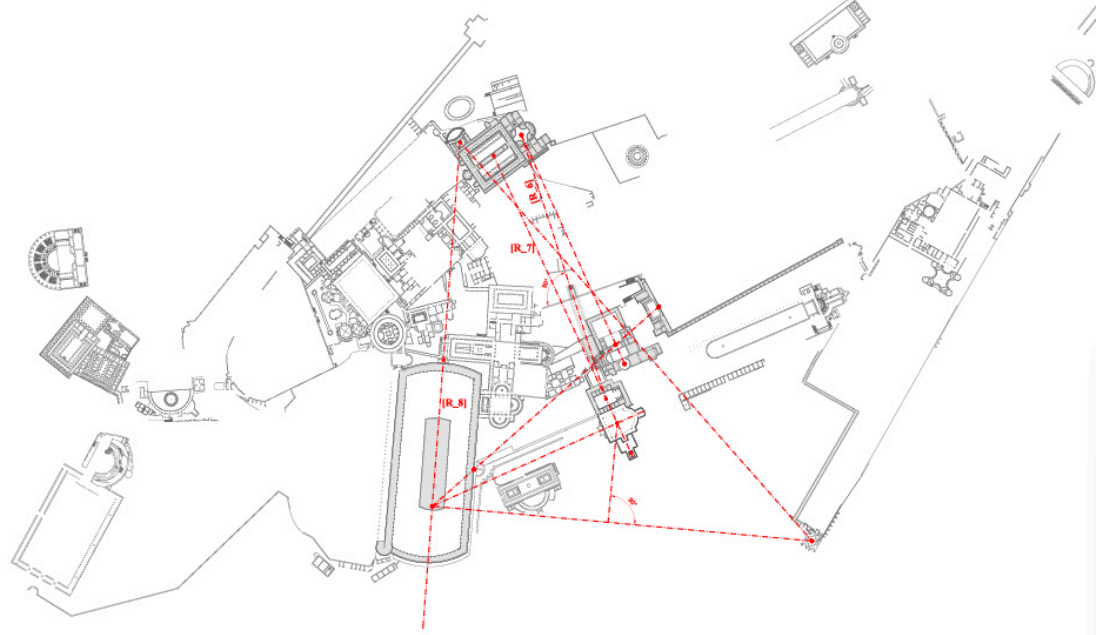
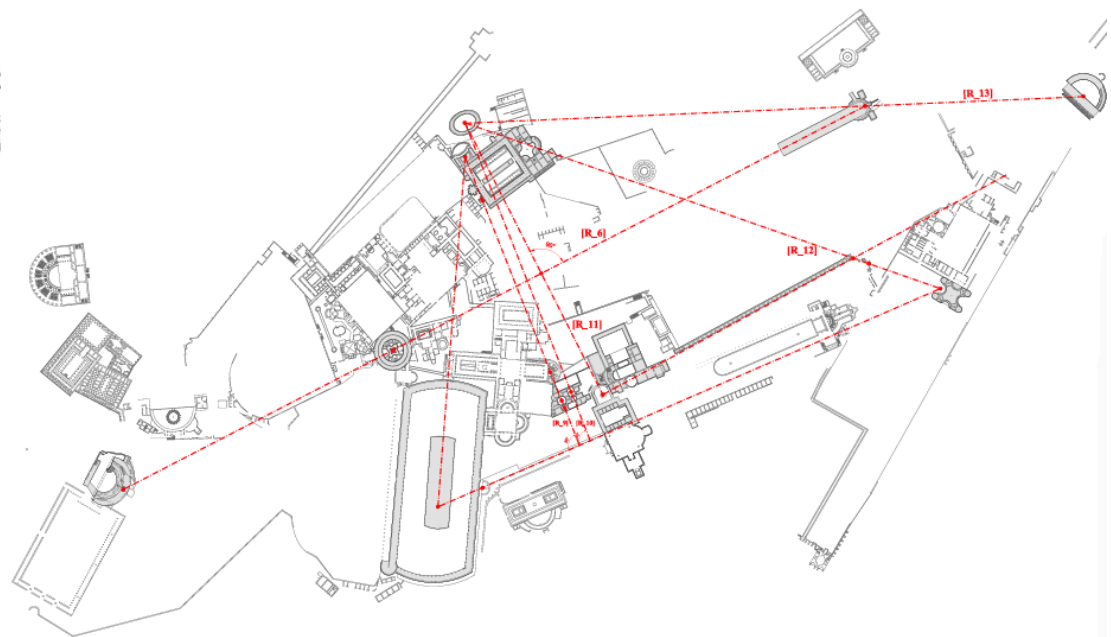
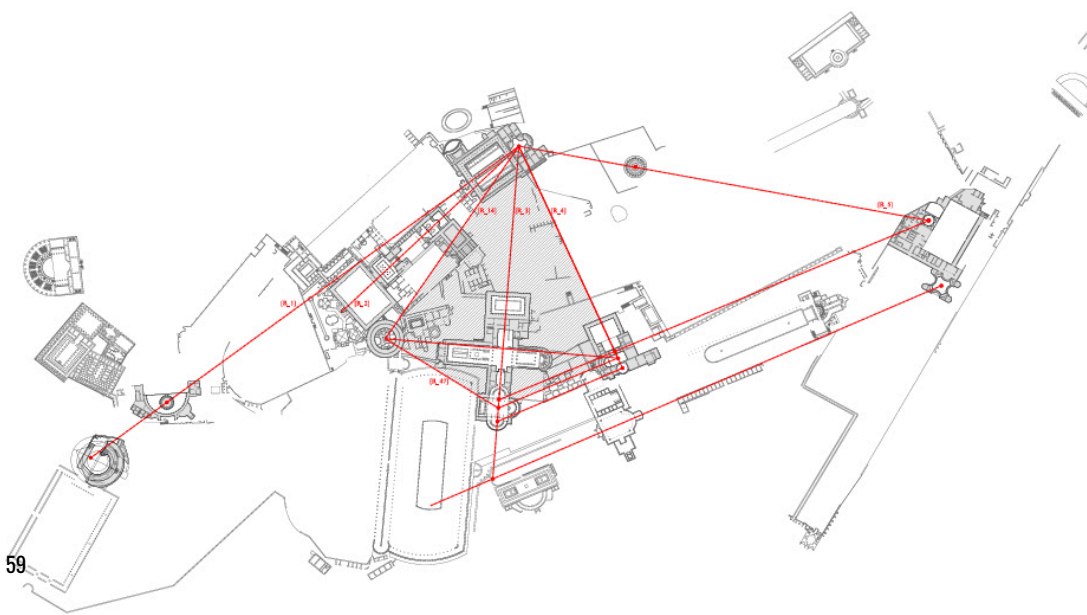


Fig.46-47-48 Rappresentazioni degli assi di piazza d'oro



TEMPIO DI VENERE E CNIDIA_Teatro Nord

Altre **centralità** strutturano gli interstizi monumentali della Villa, a partire dal sistema Tempio di Venere – Teatro Nord, legato dall'asse [r_1] che si prolunga fino alla sala quadrilobata. Dal Tempio si irradia un ventaglio di radialità di notevole ampiezza, organizzato in due tavole, che collega Tempe, la Domus, il Palatium e l'Accademia. Otto segmenti primari definiscono la giacitura di strutture centrali e periferiche: l'asse [r_15] regola le lunghe murature parallele oltre la Piazza d'Oro; [r_16] dispone Triclinio Imperiale, Padiglione di Tempe e terrazza orientale; [r_17] collega Terrazza delle Biblioteche e ninfeo del Palazzo d'Inverno; [r_18] determina l'orientamento della Caserma dei Vigili; [r_19] unisce la *tholos* del Tempio alle Terme con Eliocaminus, fissandone la tessitura muraria. I raggi [r_20], [r_21] e [r_22] penetrano nella zona pubblica, ordinando Pecile, Antinoeion, Tre Esedre e Roccabruna. Ne emerge che l'intero comparto tra Domus e Teatro Marittimo è **organizzato radialmente dal Tempio**, mentre i grandi blocchi della Domus, del Palatium e delle Terme dipendono dalla Piazza d'Oro, in un **sistema di radialità incrociate**. La seconda metà del ventaglio, descritta nella Tav. III.II, mostra la fittezza dei rapporti con Tre Esedre, Grande Vestibolo e Antinoeion, la cui posizione risulta definita da tre diverse centralità. Analoghe relazioni si osservano per gli edifici del Pantanello, compresi il Terzo Teatro e le Palestre, la cui giacitura si organizza in funzione dei raggi [r_30] e [r_31]. Dal Teatro Nord, interpretato secondo la matrice vitruviana, si dispiegano ulteriori radialità: [r_32] e [r_33] definiscono una grande triangolazione con Teatro Sud e Plutonium, coinvolgendo il Teatro Marittimo; altri segmenti (da [r_34] a [r_42]) ordinano Tempe, Arena Gladiatoria, Canopo, Pecile e il presunto Quadriportico. L'insieme compone una trama ipotattica di assi generatori che, sovrapponendosi, fissano posizione e orientamento dei principali elementi architettonici della Villa.

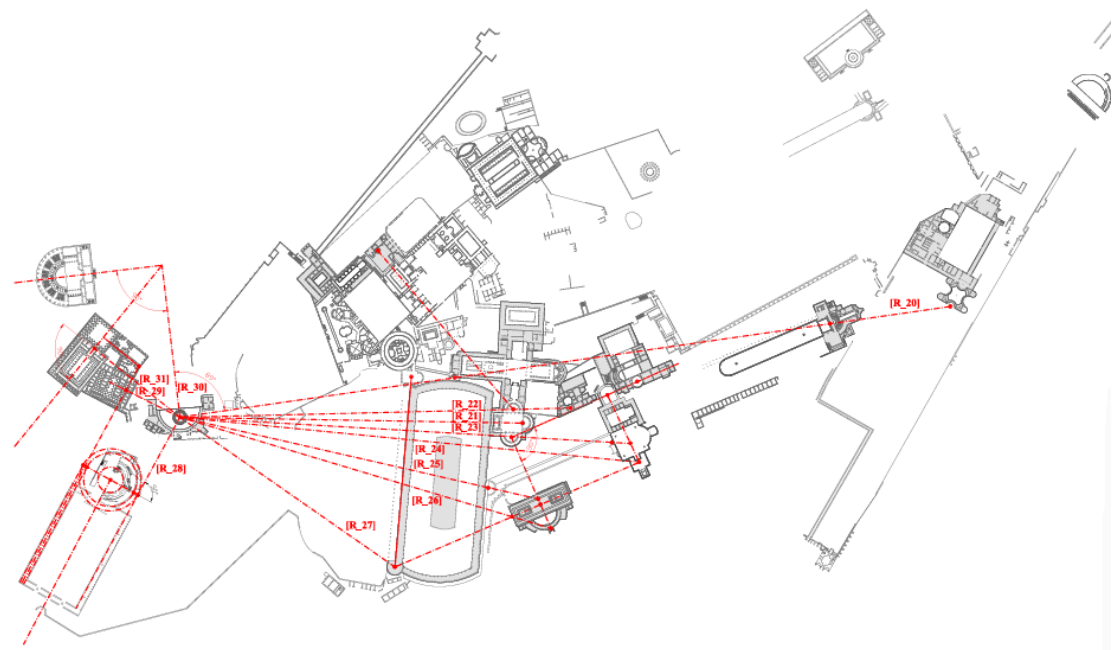
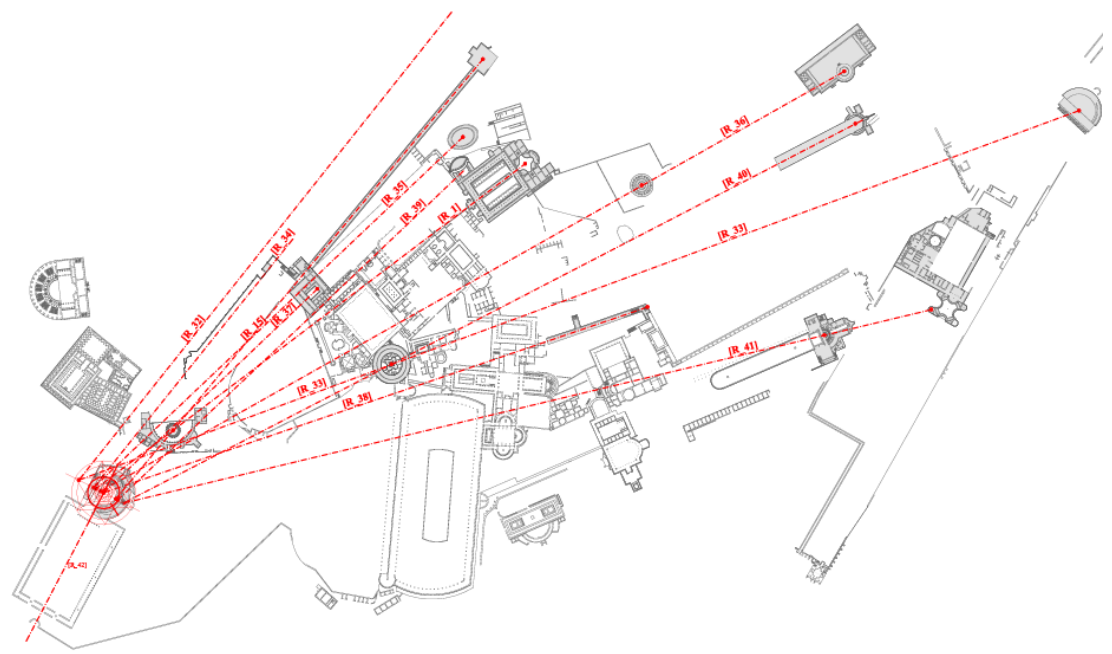
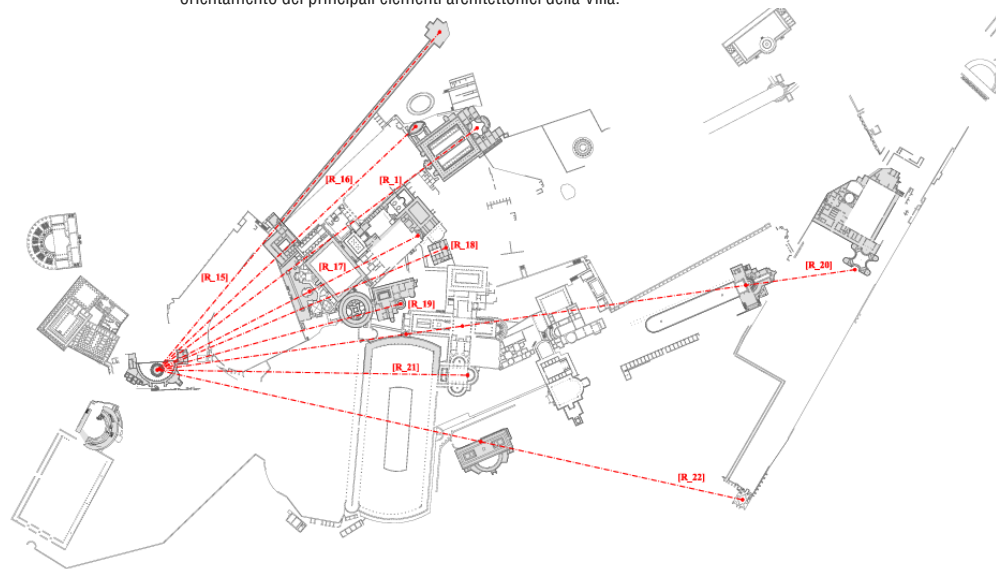


Fig.49–50–51 Rappresentazioni degli assi del tempio di Venere e Cnidia_teatro nord



TEATRO MARITTIMO

Mi rendo conto che seguire la descrizione puntuale della forma della Villa possa risultare faticoso, ma è necessario aggiungere ancora alcune informazioni utili alla lettura della composizione architettonica. Il Teatro Marittimo, per la sua natura radiale, distribuisce una serie di raggi che mettono in relazione i padiglioni centrali: dal padiglione di Tempe al Pecile, dalle Terme con Eliocaminus alla Piazza d'Oro e alle Grandi Terme. Alcune di queste radialità, combinate con i segmenti principali, generano figure geometriche come triangoli isosceli e un rombo, già evidenziato nella documentazione. Ulteriori assi, come il segmento [r_49], collegano il Teatro Marittimo ad altre centralità, fino alla tholos di Rocca Bruna. Dopo aver analizzato gli effetti morfogenetici delle principali centralità, emerge come molti dei "centri" siano architetture a pianta centrale o spazi a forte **accentuazione focale**, spesso connessi all'acqua come elemento compositivo e simbolico. Anche laddove le ricostruzioni sono incerte, resta la loro natura tipologica originale e introversa. Il triangolo che unisce Piazza d'Oro, Teatro Marittimo e Grandi Terme appare come figura chiave del

sistema radiale e come fulcro della sintassi generale della Villa. Dal confronto con i **sistemi geometrici** dell'antichità, si comprende come la ricerca di una forma regolare che sintetizzi la Villa sia sempre stata un limite ideologico degli studiosi. Eppure, la struttura si sta disvelando come sistema radiale policentrico, in cui alcune forme quasi regolari emergono con coerenza. Ci si interroga allora se una forma irregolare possa possedere lo stesso valore simbolico di una regolare, o se il principio ordinatore richieda necessariamente simmetria. La frequenza della figura triangolare nelle relazioni compositive suggerisce un ruolo fondativo, e il *triangolo centrale* risulta il più significativo. Altri studiosi non hanno raccolto questa sfida, mentre alcuni sistemi interpretativi precedenti, pur suggestivi, non hanno fornito una spiegazione morfogenetica generale. Anche la *teoria dei solstizi*, pertinente alla tradizione antica, può aver inciso sul disegno, ma non sembra rappresentare il principio ordinatore principale della Villa, né il suo segno fondativo.

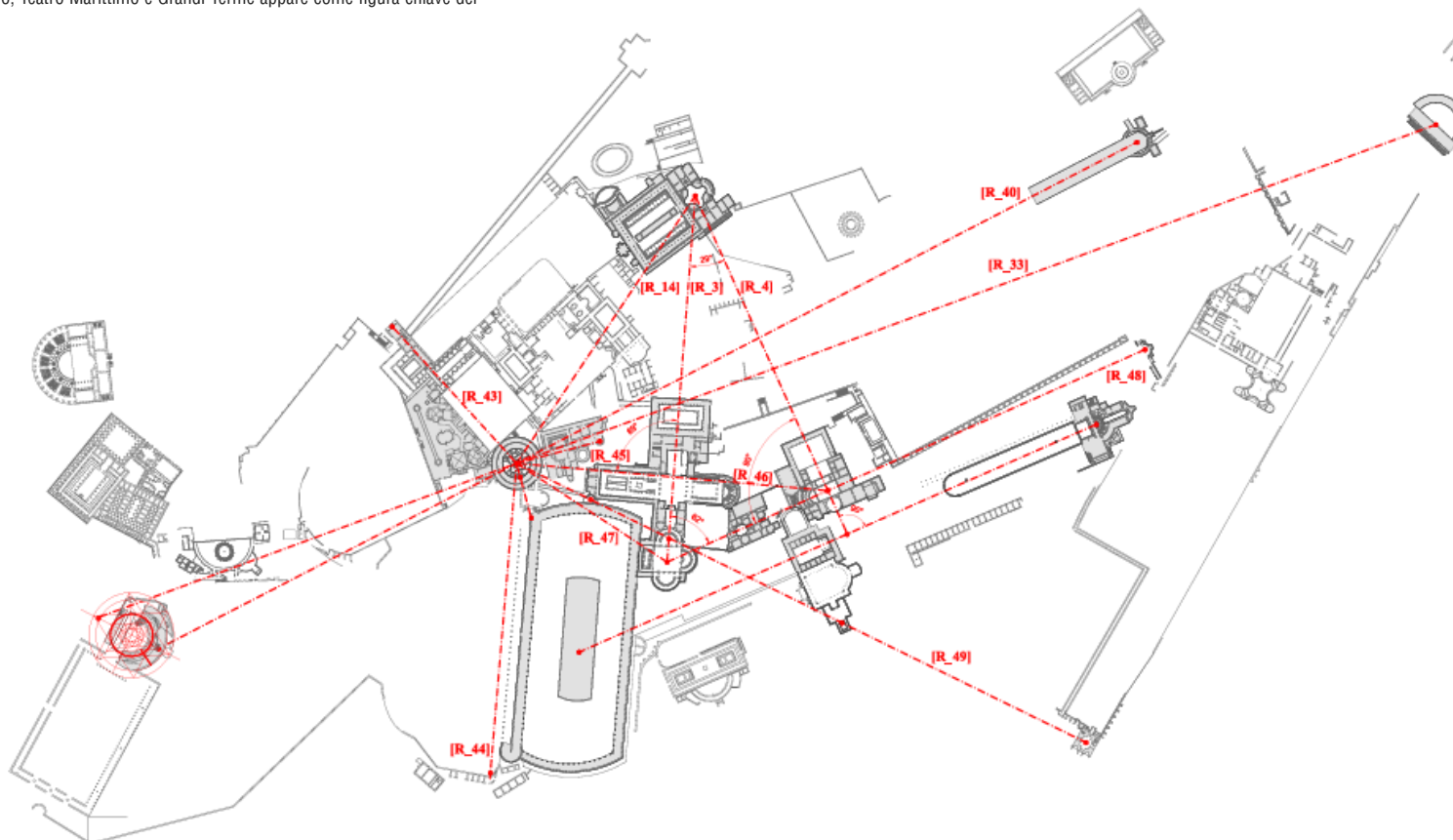


Fig. 52 Assi costruttivi per il Teatro Marittimo

TEATRO SUD

Il Teatro Sud non costituisce il **limite meridionale** della Villa, poiché più a sud si estendono il Liceo e il grande quadrilatero ipogeo, mentre altre rovine significative si trovano lungo il fosso di Roccabruna. L'Accademia, allineata sul fronte ovest, appare come un'*acropoli lineare* con resti ancora leggibili come il teatro, la tholos di Rocca Bruna e il quadrilatero ipogeo, ma la sua conoscenza resta più lacunosa rispetto alla parte centrale della Villa, anche per la natura privata dei terreni. Il Teatro Nord costituisce una centralità fondamentale da cui si irradiano **sei raggi** che operano sulla scala generale della Villa, tra cui quelli che confermano l'orientamento dell'Accademia e l'estensione del quartiere occidentale. Il segmento [r_50] collega il Teatro Nord alla tholos di Rocca Bruna, mentre [r_51] definisce l'orientamento dei giardini dell'Altura e chiarisce il disassamento delle costruzioni del Pretorio rispetto al sistema Terme-Canopo. I segmenti [r_50] e [r_51] formano una V di 32° entro cui si inserisce l'intero sviluppo della valle del Canopo, uno dei giunti più importanti tra geometria

compositiva e morfologia del territorio. Il segmento crinale [r_33], lungo quasi mille duecento metri, collega i tre teatri e divide la Villa nelle sue parti pubblica e privata, intercettando anche il muro della Terrazza delle Biblioteche. Il segmento [r_52], problematico, conduce al cosiddetto Terzo Teatro, edificio la cui esistenza è oggi dubbia ma che Piranesi e Contini rappresentano come reale. Il segmento [r_53] collega l'ingresso agli Inferi con l'Arena Gladiatoria, mentre [r_54], irradiato dal Teatro Sud, interseca il raggio [r_32] proveniente dal Teatro Nord in un punto [P_X] allineato con la geometria radiale delle Grandi Terme e della Piazza d'Oro. La trilaterazione che unisce i due teatri e il punto [P_X], prolungata sulla sua altezza, giunge esattamente al centro del cortile del Grande Vestibolo, mostrando come anche una centralità esterna venga coinvolta nella grande sintassi radiale generata dai poli estremi della Villa.

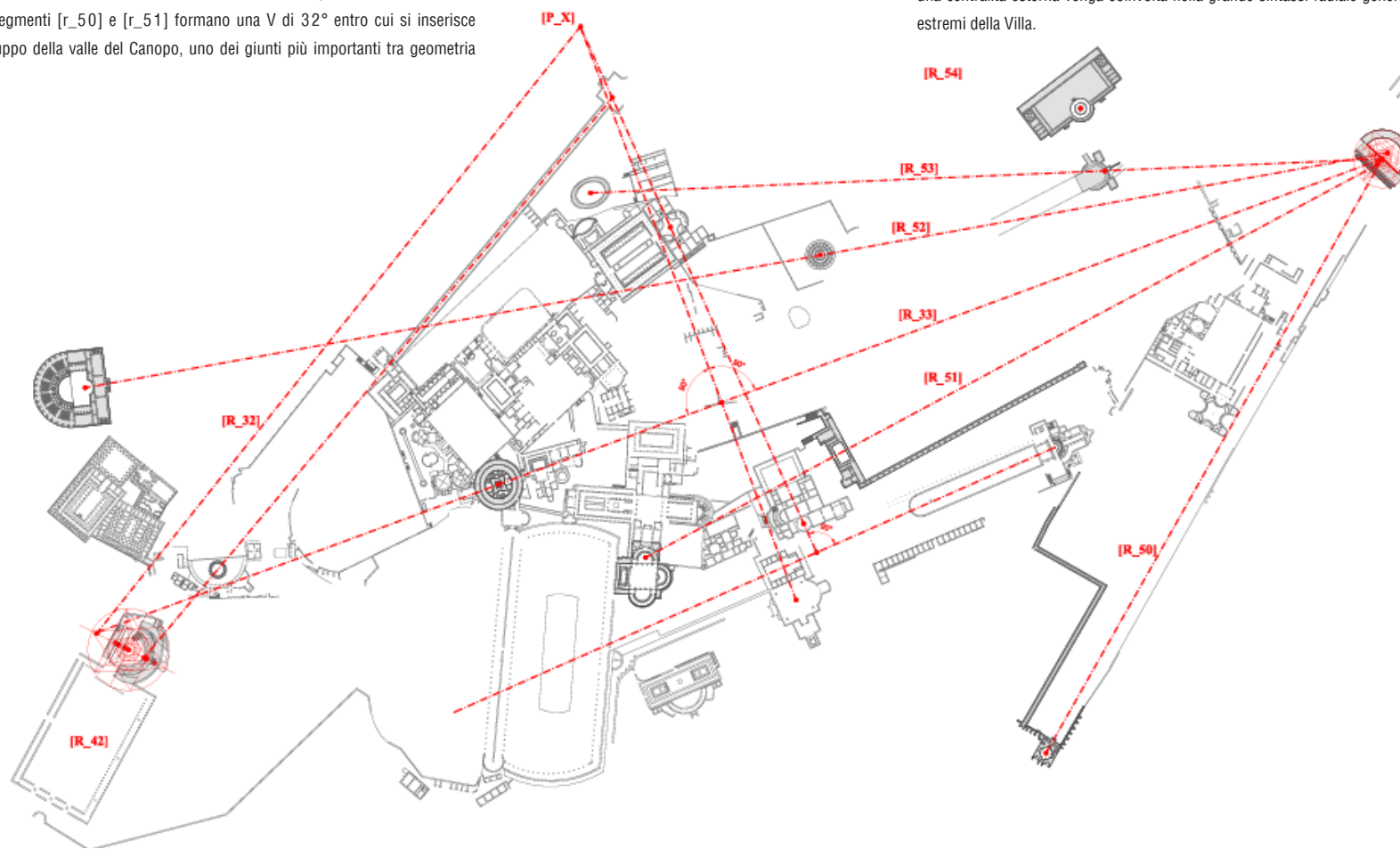
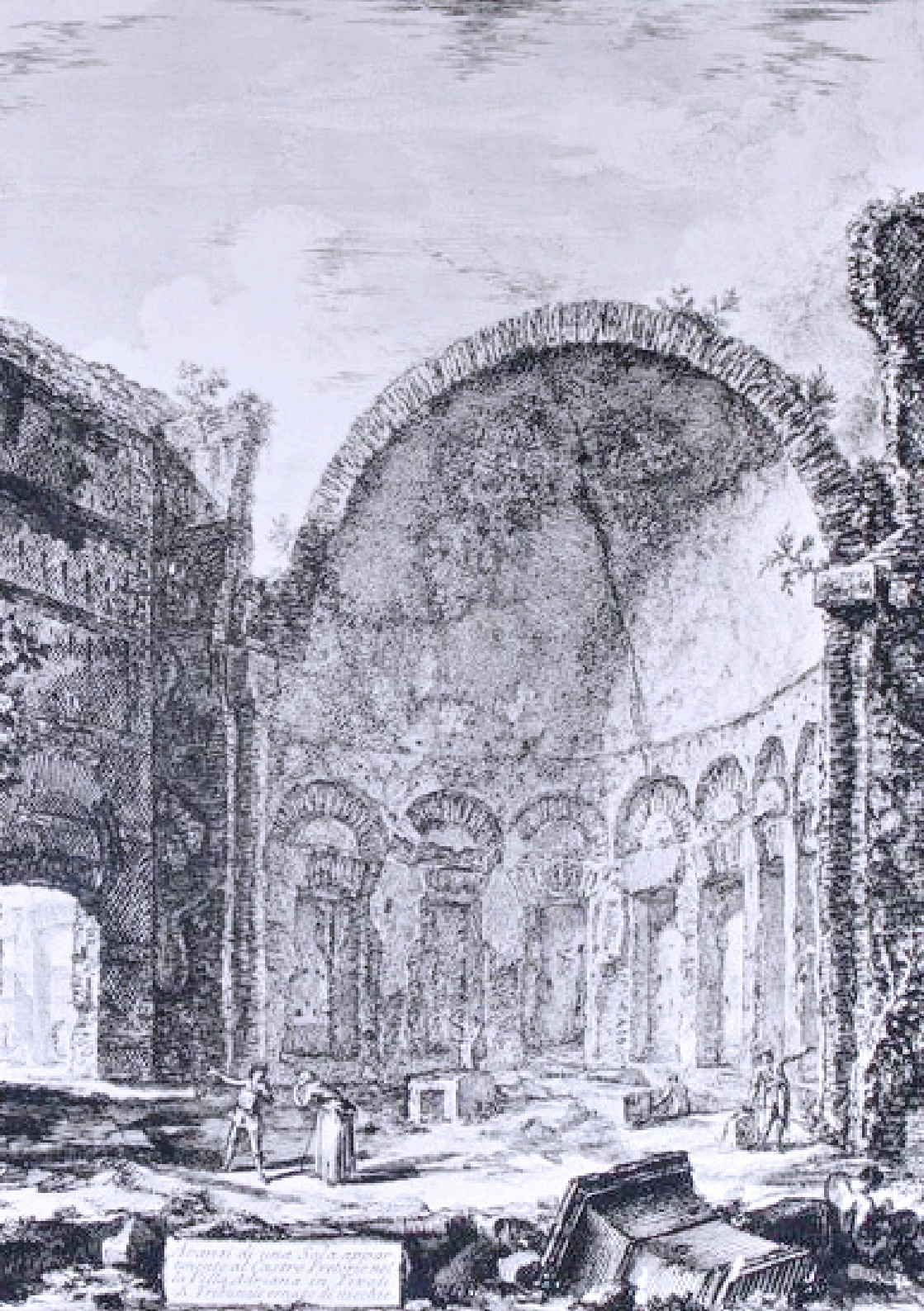


Fig. 53 Assi costruttivi per il Teatro Sud



*Avanzi di una Villa apparten-
gente al Castro Pretorio nel
la Villa Adriana. Facciata
A. Trilussa, scagli di marmo.*

PIRANESI PRIX DE ROME

INTRODUZIONE AL CONCORSO/WORKSHOP

Il concorso/workshop del **Piranesi Prix de Rome**, nato nel 2002, vuole ricreare in chiave moderna quella che era l'esperienza formativa e di ricerca del Grand Prix de Rome che ha segnato moltissimi giovani pensionnaires dell'800, come esperienza incommensurabile. Oggi il concorso si svolge presso uno dei patrimoni dell'UNESCO: **Villa Adriana**. Sono previste tre aree di progetto: un padiglione termale funzionante che abbia anche la funzione di espositore museale, degli stone display dislocati in vari siti del luogo ed un intervento paesaggistico che possa eventualmente diventare ospite di eventi ed integrarsi con il paesaggio preesistente.

Tutte le costruzioni devono essere *reversibili e realizzabili a secco*, per permetterne la rimozione in caso siano solo temporanee, o facilitare la manutenzione e lo spostamento.

Fig. 54
Rappresentazione
del tempio di
Vesta a Tivoli

Claude Gellé Le
Lorrain, 1635 ca.



SITO DI PROGETTAZIONE: PANTANELLO

Il progetto si colloca nel sito della *basis villae*, in cui possiamo ritrovare il tempio di Venere e Cnidia, il teatro Greco ed il **gruppo delle Palestre**. La particolarità del luogo consiste nel sorgere su quella che è la piana del Pantanello, in origine zona palustre, per via delle due falde acquifere sotterranee che lo attraversano. Questo luogo ha una grande rilevanza sia dal punto di vista storico/culturale, che paesaggistico/naturalistico. In particolare nel '700, esso fu protagonista di moltissimi scavi che riportarono alla luce busti, statuaria e reperti delle epoche passate, in quanto zona di accumulo del letto di un fiume, che trascinava a valle ciò che veniva gettato via o perso dai carichi delle navi. Oggigiorno il **Pantanello** è una delle zone verdi di Villa adriana più estese, aperta al pubblico, che incorniciano il paesaggio tra storia e natura; nei suoi pressi sono ritrovabili varietà di piante autoctone ed esotiche, che testimoniano quella che doveva essere una grande cura per i giardini della villa.

Gli scavi che hanno avuto luogo, hanno depredato la Villa di un grande patrimonio, per questo si dice che ogni museo del mondo ha in sé un pezzo di Villa Adriana. Anche per questo motivo, la zona della *basis villae* si dimostra un'ottima scelta per la sua disponibilità d'acqua, la relazione poetica del sito per la museografia/storia e la sua morfologia fluviale/paesaggistica.



Fig. 55 Foto della piana del pantanello

LE BASI COSTRUTTIVE: GLI ASSI E LA GRIGLIA

Il principio costruttivo dietro al posizionamento del progetto, giace su uno degli assi principali che compongono la geometria di Villa Adriana, ovvero l'asse che parte da **Piazza d'Oro** ed attraversa il **Tempio di Venere** ed il **Teatro Nord**. Si è poi deciso di riportare il perimetro delle mura residenziali affiancate al teatro, facendone partire due dei vertici rispettivamente nel Tempio e nel Teatro. Successivamente si è costruita una **griglia virtuale** con le *proporzioni del rettangolo* precedentemente citato, creando un **modulo di 1/2**. Le **due parallele** che poi partono dalle Palestre, fungono da limiti per i confini dell'edificio termale.

Fig. 56 Rappresentazione in pianta del sistema generativo degli assi del progetto



INTERVENTO PAESAGGISTICO

FLORA AUTOCTONA DELLA VILLA



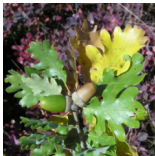
Leccio (*Quercus ilex*)

Il leccio è uno degli alberi più emblematici del paesaggio mediterraneo, con una chioma densa, tondeggiante e foglie coriacee sempreverdi, leggermente spinose. Straordinariamente resistente alla siccità, all'insolazione e ai venti, forma boschi tipici delle colline e delle coste calde del Mediterraneo. Cresce bene su terreni calcarei e asciutti, caratteristiche che si ritrovano anche nell'area tiburtina. Molto longevo e robusto, era considerato sacro nell'antichità e associato al culto di Giove.



Cipresso (*Cupressus sempervirens*)

Il cipresso, slanciato e verticale, è una presenza iconica del paesaggio storico italiano. Le foglie sono minute e squamiformi, aderenti ai piccoli rametti, mentre i frutti sono coni legnosi sferici che maturano in circa due anni. Ama i terreni aridi e pietrosi e resiste molto bene alla siccità. Piantato fin dall'antichità, è diventato simbolo di solennità e continuità, e la sua silhouette scura compare spesso in ville, colline e luoghi monumentali, compresi i contesti archeologici di Tivoli e della Campagna Romana.



Roverella (*Quercus pubescens*)

La roverella è una quercia tipica delle zone collinari del Centro Italia, riconoscibile per la caratteristica peluria sul lato inferiore delle foglie, che le conferisce un aspetto vellutato. È una specie eliofila, che predilige terreni calcarei asciutti e pendii assolati, e per questo è molto diffusa nel Lazio preappenninico. La chioma irregolare e la corteccia grigia solcata la rendono facilmente identificabile. Le ghiande sono meno allungate di quelle del leccio e costituiscono un'importante risorsa alimentare per la fauna locale.



Storace (*Styrax officinalis*)

Lo storace è un arbusto raro in Italia, con eleganti fiori bianchi penduli che sbocciano tra fine primavera e inizio estate. Predilige versanti caldi, terreni calcarei e margini di bosco luminosi; la sua presenza è spesso considerata un indicatore di microclimi particolarmente miti. Storicamente, la resina ricavata dalla pianta, chiamata "storace", veniva utilizzata per produrre profumi, unguenti e incensi aromatici. La sua comparsa nell'area tiburtina riflette probabilmente antichi impianti decorativi.



Olivo (*Olea europaea*)

L'olivo è uno degli alberi più antichi e significativi della cultura mediterranea. Ha foglie strette argentee nella pagina inferiore, ed un tronco contorto che diventa nodoso con l'età. È estremamente resistente alla siccità grazie al suo apparato radicale profondo e alla capacità delle foglie di ridurre la traspirazione. Nell'area di Villa Adriana sono presenti migliaia di esemplari, eredità sia di coltivazioni storiche sia della continua valorizzazione del paesaggio agricolo circostante.



Salvia dei prati (*Salvia pratensis*)

La salvia dei prati è un'erba vivace dei campi magri e assolati, con infiorescenze blu-violacee che attirano api e farfalle. Predilige terreni calcarei e ben drenati e cresce spontaneamente nelle radure e nei prati all'interno di paesaggi agricoli e archeologici. La sua presenza indica ambienti aperti mantenuti dall'attività pastorale o dal taglio periodico. Nel passato, alcune popolazioni hanno usato le foglie per preparare infusi aromatici o per scopi medicamentosi.



Orchidee spontanee (*Ophrys apifera* Huds.)

Le orchidee spontanee mediterranee sono piccole meraviglie della flora locale. Appaiono nei prati magri, nelle radure soleggiate e ai margini dei boschetti, spesso in suoli calcarei. Le Ophrys, in particolare, imitano l'aspetto e il profumo degli insetti impollinatori, dando vita a forme sorprendenti; le Orchis, invece, presentano infiorescenze più raccolte e colori vivaci. Sono specie sensibili alla qualità del suolo e all'assenza di fertilizzanti: la loro presenza indica un ambiente ben conservato.



Bosso (*Buxus sempervirens*)

Il bosso è un arbusto sempreverde dall'aspetto compatto, con foglie piccole e coriacee disposte in modo opposto sui rami. Ama i terreni calcarei e le esposizioni leggermente ombreggiate. È una delle piante ornamentali più antiche utilizzate nei giardini storici: la sua crescita lenta e la sua capacità di sopportare le potature lo hanno reso il simbolo delle siepi geometriche delle ville antiche e rinascimentali. Anche nei siti archeologici del Lazio rappresenta un legume vegetale con il gusto paesaggistico romano.



Alloro (*Laurus nobilis*)

L'alloro è un arbusto o alberello aromatico, dalle foglie lucide e profumate usate sia in cucina sia nei riti simbolici fin dall'antichità. Cresce spontaneamente negli ambienti mediterranei umidi e luminosi, spesso ai margini dei boschi o presso le pareti rocciose calcaree. I piccoli fiori giallastri sbocciano in primavera, seguiti da bacche scure. Nella cultura classica era simbolo di gloria e conoscenza, e ancora oggi il termine "laurea" ne ricorda il ruolo nella celebrazione dei meriti intellettuali.

Viburno (*Viburnum spp.*)



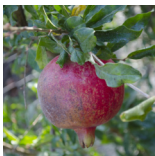
I viburni spontanei italiani sono arbusti eleganti, spesso con foglie lucide e infiorescenze bianche profumate. Crescono ai margini dei boschi collinari e nei terreni freschi ma ben drenati. Le bacche, che possono essere rosse, nere o bluastre, costituiscono una riserva di cibo per gli uccelli. Alcune specie sono antiche componenti della vegetazione mediterranea, altre sono state introdotte come ornamentali e si sono naturalizzate nei paesaggi storici.

Ginestra (*Genista / Spartium*)



La ginestra illumina i versanti aridi e pietrosi con la sua fioritura gialla intensa. È una pianta tipica dei declivi calcarei mediterranei, dove le condizioni di scarsità idrica favoriscono le specie leguminose adattate ai terreni poveri. Il suo portamento leggero e i rami verdi fotosintetici le consentono di prosperare là dove poche altre piante sopravvivono. Ha un ruolo ecologico importante nell'arricchire il terreno di azoto e nel colonizzare pendii erosi.

Melograno (*Punica granatum*)



Il melograno è un arbusto o piccolo albero dal fascino antico, con fiori rossi brillanti che in estate lasciano il posto ai caratteristici frutti dalla scorza coriacea. Ama i terreni caldi e calcarei, e può sopportare lunghi periodi di siccità. È una pianta ricca di significati simbolici, associata alla fertilità, all'abbondanza e al ciclo della vita. Era coltivato in molte ville romane e ancora oggi compare nei giardini storici del Lazio.



Ciclamino (*Cyclamen spp.*)

Il ciclamino è una pianta erbacea con un tubero sotterraneo che gli permette di superare i periodi aridi. Fiorisce in primavera o in autunno, a seconda della specie, con fiori rosa, bianchi o porpora. Ama i boschi ombrosi, le forre fresche e le radure semiombreggiate. Le foglie, spesso screziate, sono decorative quanto i fiori. È una pianta molto diffusa nei boschi laziali, simbolo dei sotterranei vegetali e dei cicli stagionali.

Anemone stellato (*Anemone hortensis*)



Questa specie produce fiori eleganti di colore rosa-violaceo che si aprono all'inizio della primavera. Vive nei prati, nei margini della macchia e nelle radure luminose su terreni calcarei. È una presenza tipica delle zone mediterranee peninsulari, soprattutto nel Lazio, dove rappresenta una delle prime fioriture che annunciano la fine dell'inverno.

Anemone comune (*Anemone coronaria*)



L'anemone coronaria è famosa per la bellezza dei suoi fiori variopinti, che vanno dal rosso intenso al blu e al bianco. Cresce in ambienti simili a *A. hortensis*, spesso nei prati aperti e nelle zone marginali degli oliveti. È una specie spontanea del Mediterraneo, ma anche antenata degli anemoni ornamentali oggi coltivati in tutto il mondo.

Pungitopo (*Ruscus aculeatus*)



Il pungitopo è un arbusto sempreverde molto particolare: quelle che sembrano foglie sono in realtà rami appiattiti — chiamati cladodi — con una singola spina rigida all'apice. I piccoli fiori, quasi impercettibili, compaiono al centro dei cladodi e producono bacche rosse brillanti. Vive nei boschi ombrosi e nella macchia più umida. È una specie protetta in diverse regioni e tradizionalmente usata per decorazioni natalizie.



Asparagina selvatica (*Asparagus acutifolius*)

L'asparagina selvatica è un arbusto sempreverde e lianoso, tipico dei boschi radi e della macchia mediterranea. Ha rami sottili, spinescenti e di colore verde scuro, e produce in primavera i famosi turioni commestibili, molto apprezzati nella cucina tradizionale. È una specie rustica, capace di resistere alla siccità e di colonizzare terreni aridi, anche pietrosi. Molto comune nei colli laziali, rappresenta un elemento importante della biodiversità mediterranea.

Gelso (*Morus spp.*, *Morus alba* / *Morus nigra*)



Il gelso è un albero rustico dal portamento ampio, con foglie cuoriformi e frutti simili a more: bianchi o violacei nel gelso bianco, scuri e aromatici nel gelso nero. Predilige terreni profondi e calcarei, ben drenati, e ama la piena luce, adattandosi bene al clima caldo e secco tipico dell'area tiburtina. È una specie longeva e resistente, comune nei campi, nei margini delle strade rurali e nei giardini storici. Introdotto dall'Asia in epoca antica, si diffuse largamente in Italia con la bachicoltura, poiché le sue foglie nutritive erano fondamentali per i bachi da seta. Era già apprezzato dai Romani, che ne conoscevano la fruttificazione abbondante e tardiva. Oggi rimane un elemento caratteristico del paesaggio agricolo e storico mediterraneo.

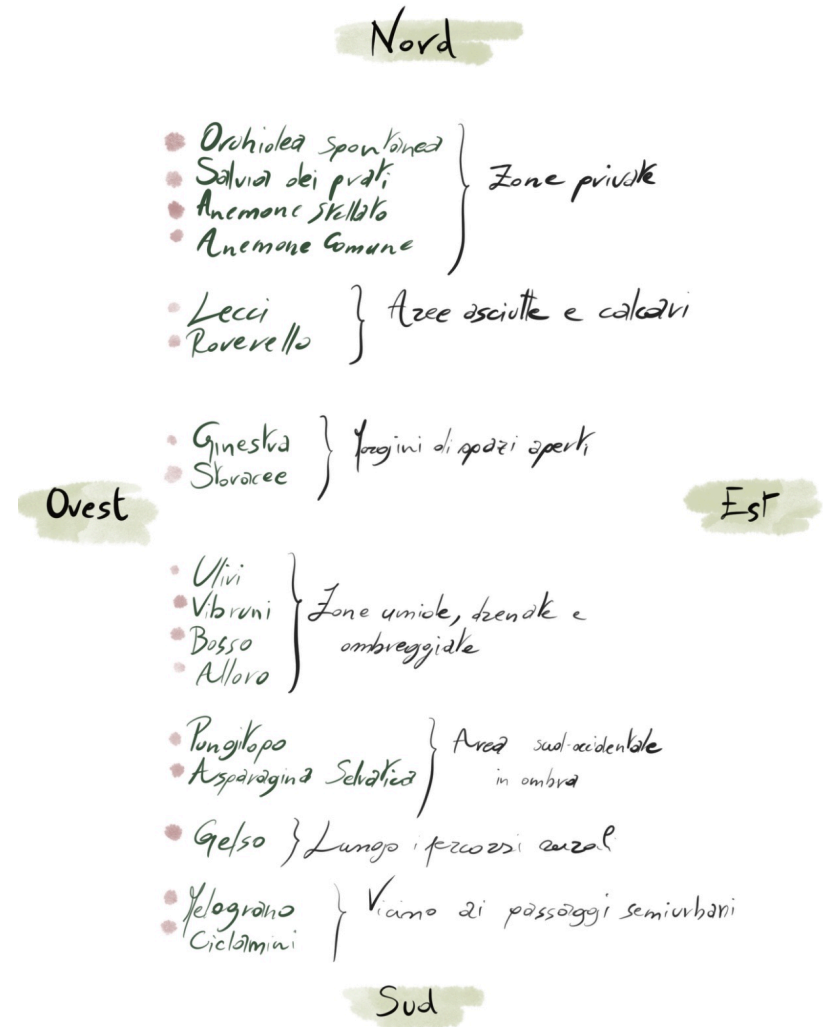


Fig.57 Schema originale riassuntivo della distribuzione botanica all'interno della villa



Fig. 58 Cretto
di Burri,
Trapani

A. Burri, 2015

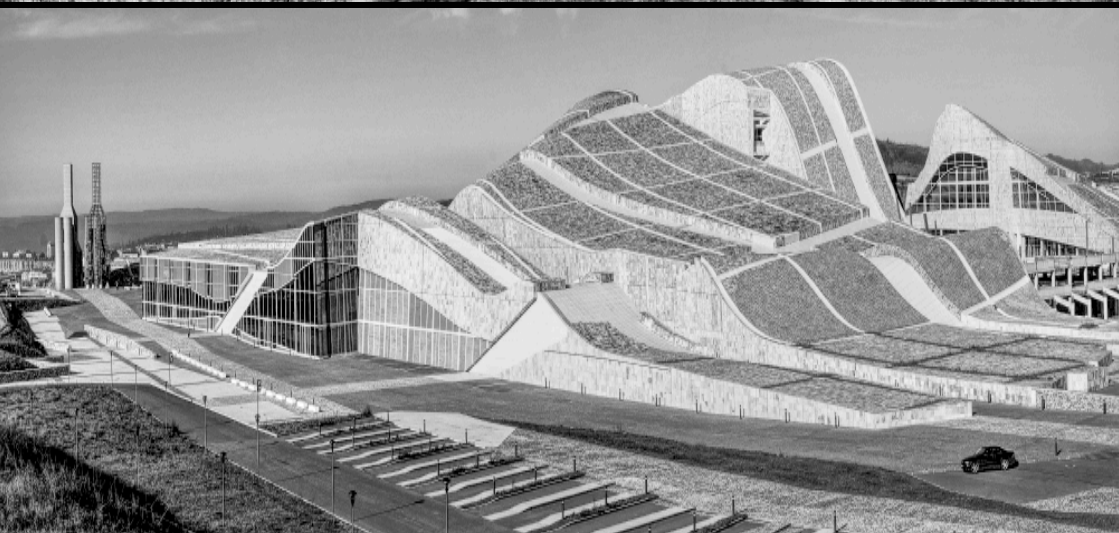


Fig. 59 Cidade
da Cultura,
Madrid

P. Eisenmann,
1999



Fig. 60 Terzo
Paradiso Bosco
di San
Francesco,
Assisi

M. Pistoletto,
2010

ISPIRAZIONI PAESAGGISTICHE e PROGETTO

Per la progettazione della parte paesaggistica del premio, ci si è ispirati a quelli che sono **esempi organici ed ordinati**, che permettono di far incontrare la caoticità e **casualità della natura**, con quelli che sono **schemi ordinati**, nati della base del pensiero umano. Le immagini di fianco riportate, mostrano come sia possibile trasformare una morfologia e darle delle profondità inaspettate, **mimetizzare** ed *integrare una costruzione con il paesaggio circostante* e come esplicitare o aggiungere un significato ad un luogo apparentemente spoglio.

Per questo intervento si è scelto di guardare a quella che è l'**origine** del luogo: *un'area palustre*, residenza di numerose specie sia floreali che animali, le quali animano e rendono vivo il luogo. Le zone d'acqua sono infatti i luoghi in cui si radunano e prosperano le forme di vita, come anche le civiltà. Senza una buona fondazione e senza acqua, non può esistere la vita.

Da queste riflessioni è nata una visione di uno **spazio d'insieme**, capace di riraccontare l'immagine passata del luogo: presenza di *vasche con varie profondità*, che emulano il *comportamento degli stagni* e dei bacini palustri, i quali si asciugano e vanno in secca durante il periodo arido, e si riempiono e straripano durante il periodo delle piogge. Sono poi state anche ipotizzate delle *aree piantumate* con quelle che sono piante tipiche della vegetazione e del paesaggio pantanoso come canne e giunchi, o quelle che erano piante autoctone della zona, come salvia o anemoni.

Per trasmettere la sensazione che lo spazio sia stato volutamente realizzato, e non il risultato di un'infestazione palustre, la pianta mostra una *suddivisione regolare*, che presenta anche delle passerelle percorribili, per immergersi all'interno dell'area.

Altra parte di quello che rientra nell'intervento paesaggistico, è la volontà di ridare, in parte, *fruibilità* a quello che è il *teatro greco*, riproponendo l'installazione di alcune delle gradinate che in precedenza facevano da sedute per gli spettatori e gli ospiti della villa, conformandosi attorno ai pochi resti ancora visibili sul terra battuto. L'intervento non risulta invasivo o dannoso per il sito, in quanto si realizzerebbe con **gabbioni metallici riempiti di tufo**, che quindi sono lavorabili a secco e non richiedono una fondazione invasiva per essere collocati.

Intervento paesaggistico

Il giardino che viene a crearsi tramite la maglia a griglia nella zone del Pantanello tra le Palestre ed il Teatro Greco vuole **rammentare** quello che era il **paesaggio originario della palude**, rappresentandone anche i cambiamenti di stagione tramite i cicli di rotazione delle colture ed il riempimento delle vasche d'acqua in base al periodo. I passaggi pedonali tra le varie aree permettono ai visitatori della villa di immergersi nella natura del luogo.

Fig. 61
Rappresentazione
in pianta dall'alto
della maglia
strutturale del
giardino



Fig. 62 Rappresentazione del giardino

Fig. 63 Rappresentazione dell'intervento di riqualifica nel Teatro Greco





ISPIRAZIONI TERME e PROGETTO

Per quello che è l'impianto termale richiesto per la progettazione del premio, si sono cercati esempi un po' da tutti i luoghi e da diversi ambiti di interesse, andando dalla visione degli interni, fino alla matericità ed alla disposizione degli spazi e della configurazione esterna.

Da queste ricerche è nato uno spazio che si **sviluppa orizzontalmente** in maniera **non lineare**, rendendo interessante la forma del complesso sia dall'interno che dall'esterno. La costruzione presenta un lungo corpo centrale, a cui si annettono diversi spazi adibiti alle funzioni termali, includendo le tre vasche principali: *calidarium*, *tepidarium* e *frigidarium*, a cui si aggiunge il percorso **kneipp**. L'interno del padiglione è anche predisposto all'**esposizione** di repliche di oggetti d'arte di varia natura, come la statuaria, i quali però non debbano risentire dell'umidità del posto e non rischino di venir danneggiate inconsiamente dai visitatori. Questa scelta è stata attuata per conferire all'edificio un'identità più vicina al sito di progetto e dare omaggio a quelle che sono state le opere rinvenute al tempo degli scavi in loco.

Osservando l'impianto, si possono notare i diversi materiali utilizzati, che mostrano e risaltano le caratteristiche dello spazio: partendo dall'esterno, ritroviamo il corpo centrale voltato, rivestito in *mattoni laterizi*, gli edifici annessi coperti sono realizzati con delle *lamiere di bronzo spazzolato*, e gli ultimi due locali che sono a cielo aperto, sono circondati da *mattoni di vetro*, che permettono di intravedere l'interno, senza la nitidezza delle lastre di vetro, che non lascerebbero spazio alla riservatezza degli ospiti; tutto l'impianto è circondato da un perimetro d'acqua, per garantire maggiore privacy e arricchire l'aspetto dell'installazione. Passando all'interno, una delle prime cose che si notano, è la discrepanza d'immagine del corpo centrale, un elemento che in primis risulta pesante alla vista, in realtà rivela una struttura interna elegante e leggera, grazie all'uso della *struttura in legno e vetro*. In tutte le sale e nel corridoio, si creano dei **giochi di luce** in grado di trasformare la visione d'insieme ed emozionare gli usufruttori, interagendo con l'acqua del canale, le vasche ed il perimetro d'acqua esterno che si riflette su vetro e metallo.



Fig. 64 Salk
Institute,
California

L. Kahn,
1965

Fig. 65
Rongqiao
fuzhou
zexudao
no.1, Cina

Rand Design
Associates,
2021

Le terme romane

Per gli antichi romani, il **rito del bagno** o delle terme, si svolgeva presso complessi architettonici pubblici di grande importanza e rilievo ingegneristico, non solo dal punto di vista igienico, ma anche sociale, politico e culturale. La loro presenza capillare all'interno delle città dell'Impero testimonia il ruolo centrale che esse rivestivano nella quotidianità dei cittadini. A livello architettonico e igienico, esse erano edifici specializzati, progettati secondo una sequenza funzionale rigorosa; il percorso (balneum) prevedeva: l'*apodyterium* o spogliatoio, il *tepidarium* o zona di transizione, il *caldarium*, che ospitava vasche di acqua calda e ambienti saturi di vapore ed il *frigidarium*, il quale concludeva il percorso con immersioni in acqua fredda per rinvigorire il corpo ed incentivare la circolazione sanguigna. Spesso erano presenti anche il *laconicum* o *sudatorium*, dedicato alla sudorazione intensa, molto utilizzati soprattutto dopo lo svolgimento di attività fisica presso le *palestre*. Il riscaldamento era garantito dal sistema ad ipocausto, che convogliava aria calda sotto i pavimenti rialzati e lungo le pareti, mentre l'approvvigionamento idrico era assicurato da una rete di acquedotti e cisterne sotterranee. Le terme avevano poi anche un grande ed importantissimo ruolo a livello sociale, rappresentavano uno spazio di aggregazione, accessibile a cittadini comuni di diverso ceto sociale, questo era possibile grazie all'ingresso generalmente gratuito. Gli impianti termali funzionavano come *luoghi di incontro, scambio di informazioni, costruzione di relazioni personali e professionali*, ma anche come luogo per *riappacificare la mente* ed il proprio *corpo*, tramite l'esercizio od il rilassamento. Svolgevano una funzione assimilabile a quella di una **moderna piazza pubblica**, favorendo la circolazione di notizie e opinioni; le strutture termali avevano anche legami con la politica, si connettevano al concetto romano di *evergetismo*, ovvero la pratica mediante la quale l'élite dirigente finanziava opere pubbliche per ottenere consenso e prestigio, un po' come accadeva per i teatri o gli spettacoli, imperatori e magistrati promuovevano la costruzione di complessi termali monumentali come manifestazione tangibile del proprio potere e disponibilità economiche, esempi come le grandi terme imperiali di Caracalla o di Diocleziano, erano simboli della grandezza dello Stato romano. La frequentazione quotidiana delle terme, fungeva anche da metodo *diffusore di idee politiche e formazione dell'opinione pubblica* verso ciò che stava accadendo, in base anche a riforme o nuove leggi su dazi e commercio. Per quanto riguarda il loro ruolo nell'aspetto medico-igienico, le terme rispondevano a una concezione del benessere fondata sull'**equilibrio tra corpo e mente**, l'alternanza di bagni caldi e freddi era ritenuta benefica per la circolazione sanguigna, il tono muscolare e la prevenzione delle malattie. La pulizia del corpo avveniva mediante l'uso di oli profumati e strigile, in linea con le **pratiche igieniche** del tempo, che variavano per qualità, tempo e numero di prodotti in base anche allo status sociale dell'usufruttore. L'aspetto benefico del bagno si integrava con quello

Fig. 66 The Baths of Caracalla

L. A. Tadmor, 1899



Fig. 67 An
Apodyterium

L.A. Tadema,
1886

psicologico: la frequentazione delle terme offriva momenti di riposo, socialità e distensione dall'affanno quotidiano, contribuendo alla stabilità individuale e collettiva, riducendo anche il malcontento nella popolazione, che quindi era meno incline a

ribellarsi contro il governo. Gli impianti termali diventano strumento di **coesione urbana** e di **controllo sociale**, oltre a esprimere quelli che erano aspetti avanzati dell'ingegnerizzazione romana.



Padiglione termale

Il padiglione termale è circondato da uno **spazio d'acqua** per mantenere la continuità con le funzioni del luogo e rendere omaggio alla natura palustre originaria del luogo. Il complesso si compone di un corpo lineare centrale, rivestito in mattoni e laterizio, culminante in una volta a botte mozza, con la parte piana vetrata che permette di assistere ai **giochi di luce** che vengono proiettati all'interno. Figurano poi sei corpi aggettanti che si configurano a coppie: la *prima coppia* presenta delle coperture interamente opache che come la seconda sono rivestite in bronzo spazzolato, la *seconda coppia* ha poi i colmi mozzi che sono vetrati sulla parte piana e ciò permette una maggiore illuminazione interna, in continuità con la logica del corpo centrale; la *terza ed ultima coppia* è la più diversa, sia per materiale che per apparenza, esse infatti sono scoperte e le mura sono in mattoni di vetro.

Le scelte progettuali dietro al padiglione guardano a quella che è la **memoria storica** del luogo ed alla ricerca di **integrazione** tra l'interno e l'esterno, lasciando la possibilità ai visitatori di interagire con la luce ed il paesaggio circostante.

Arete del complesso termale:

- 1- reception
- 2- spogliatoi
- 3- bagni
- 4- area ristoro
- 5- area cucina
- 6- corridoio centrale
- 7- 3 vasche del bagno romano : caldarium, tiepidarium e frigidarium
- 8- vasca termale
- 9- area relax e spa
- 10- percorso kleipp

Fig. 70-71-72-73 A seguire in ordine di apparizione le rappresentazioni: Esterno del complesso termale, interno del corridoio centrale, le tre vasche del bagno romano e l'ala del percorso Kneipp

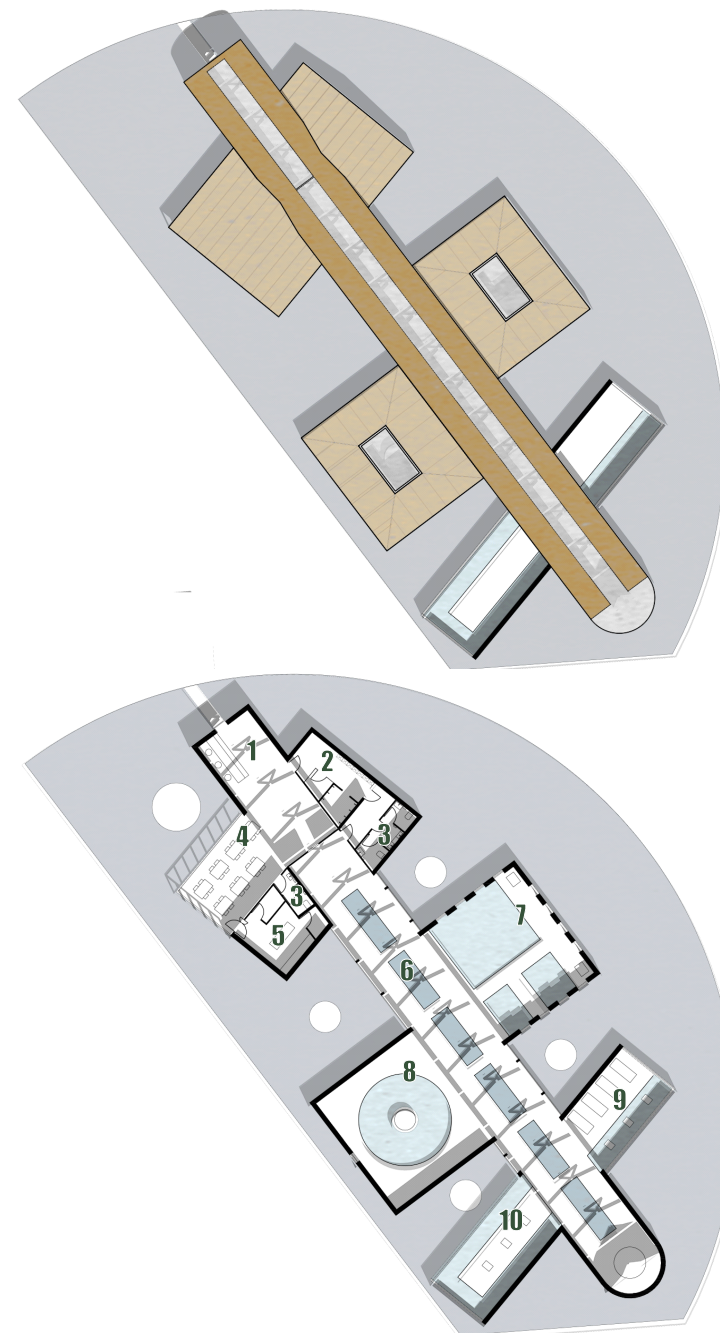
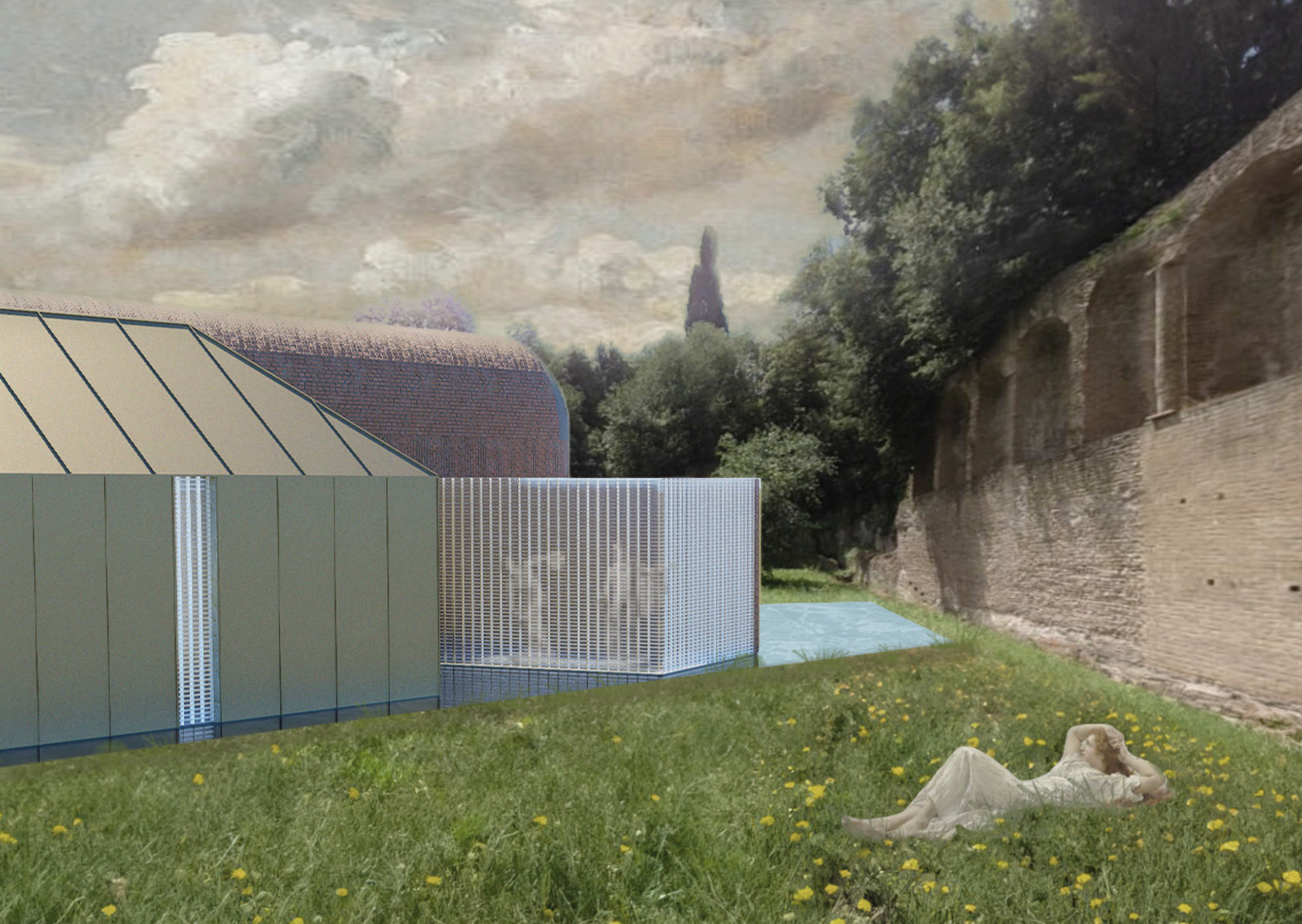


Fig. 68-69
Pianta
dell'impianto
termale per
il progetto,
con e senza
copertura







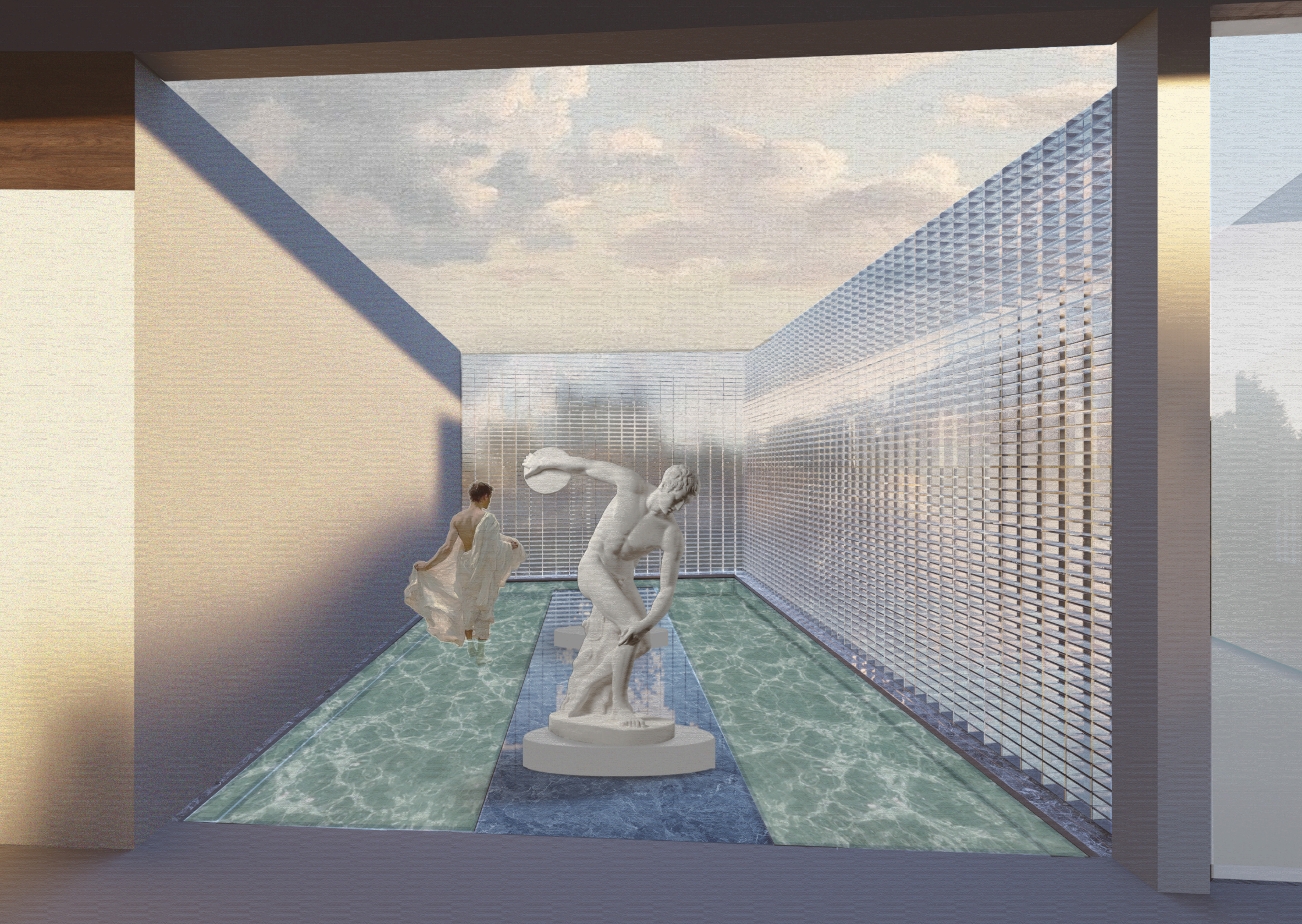




Fig. 74
Simbiosi,
Italia

E.
Tresoldi, 2019

Fig. 75
Allestimento
espositivo
del Museo
Gregoriano
Profano,
Venezia

F. Venezia,
2019

ISPIRAZIONI STONE DISPLAY e PROGETTO

Per la progettazione dei componenti degli **stone display**, si è partiti a guardare quelle che erano le richieste specifiche ed inscindibili richieste dal progetto: richiedere interventi di *installazione non invasivi per il luogo di giacenza*, essere possibilmente *montati a secco*, essere *versatili* nell'accogliere l'aspetto dell'esposizione e dello stoccaggio di reperti inutilizzati o erratici.

Per non partire da una base nulla o inconspicua, si è preso nota di quelle che sono soluzioni già esistenti e collaudate, adottate da altri ambienti, come le installazioni all'aperto o l'esposizione museografica di reperti all'interno di magazzini o musei, in modo tale da estrapolare gli elementi utili al caso, e combinare le funzioni.

Il risultato è stato quello di ottenere degli **elementi modulari, organizzabili** secondo varie combinazioni e dimensioni, che però non possono essere inferiori ai [90x90] cm. I componenti principali sono: **gabbioni metallici** rinforzati con un riempimento di **tuofo** locale o scarti di lavorazioni marmoree, che fungono da piano di rialzo per l'esposizione, creando così una distinzione concettuale e visiva per la funzione del sito, **rampe di accesso** al rialzo delle gabbie, per rendere il luogo facilmente raggiungibile anche da persone con difficoltà motorie, o utilizzatori di carrozzine e passeggini, **plinti a croce** che sono alla base della struttura che si sviluppa verticalmente, vengono utilizzati per: l'esposizione e l'aggancio in sospensione dei materiali erratici, da sostegno per le **pannellature di copertura**, e ancora come punti di ancoraggio per la **copertura**, realizzata in metallo e tessuto, utile per creare delle zone d'ombra in cui sia possibile trovare ristoro dal sole durante la visita alla villa. L'ultimo componente del progetto, consiste in quello che è il **giunto per forma ad incastro**, che tiene unite le strutture realizzate dai plinti a croce, ha una forma cubica, e presenta all'interno un intarsio in cui si possano inserire i plinti su tutte e sei le facce.

I colori principali che vengono utilizzati sono: **nero** per gli elementi metallici e le bullonature necessarie, poichè è un colore in grado mimetizzarsi con l'ambiente circostante e non distogliere l'attenzione dai reperti, **bronzo spazzolato** per i giunti a cubo, danno un punto di colore alla scena, e riprendono per colore e materiale alcune ale dell'impianto termale, in fine il **blu** del logo di Villae per la pannellatura, che può anche diventare una superficie informativa. Gli altri colori visibili nelle composizioni sono dati dal materiale di riempimento delle gabbie e dai colori neutri delle coperture in tessuto.

Luoghi di progettazione

LE GRANDI TERME

Le Grandi Terme di Villa Adriana rappresentano uno degli esempi più significativi di architettura termale romana all'interno del complesso voluto dall'imperatore Adriano nel II secolo d.C. Quest'area, insieme alle Piccole Terme, costituiva un importante centro di **cura del corpo**, **socializzazione** e **svago** nella Villa. Si sviluppano su uno schema planimetrico articolato tipico degli edifici termali romani, con una *successione di ambienti funzionali* che si snodano secondo il gradiente termico richiesto dal rito del bagno: dal bagno più caldo al più freddo; tra gli spazi si riconoscono anche un'ampia palestra per l'esercizio fisico e altri ambienti accessori come la sudatio, utilizzata per stimolare la sudorazione. Questi spazi erano progettati per offrire un'esperienza completa di benessere, alternando immersioni, riscaldamento graduale e attività ginniche, secondo la tradizione delle terme romane. Dal punto di vista strutturale, si distinguono per ampie volte e sale di grandi dimensioni, che dovevano essere illuminate da finestre e aperture per garantire un adeguato ricambio d'aria e luce, in modo da non accumulare troppa umidità. Accorgimenti tecnici come il sistema di *riscaldamento ad ipocausto* (pavimenti sopraelevati e canali per la circolazione del vapore e dell'aria calda) testimoniano l'avanzata ingegneria romana. Rispetto alle piccole terme, le Grandi Terme erano più vaste e meno "di lusso", probabilmente perché **destinate principalmente al personale e ai residenti della villa**, mentre quelle più piccole e rifinite erano riservate alla famiglia imperiale e agli ospiti di alto rango. Oggi i loro resti offrono una testimonianza della scala monumentale e della complessità funzionale delle strutture termali romane, mettendo in luce l'importanza che il "rito del bagno" aveva nella cultura dell'antica Roma.

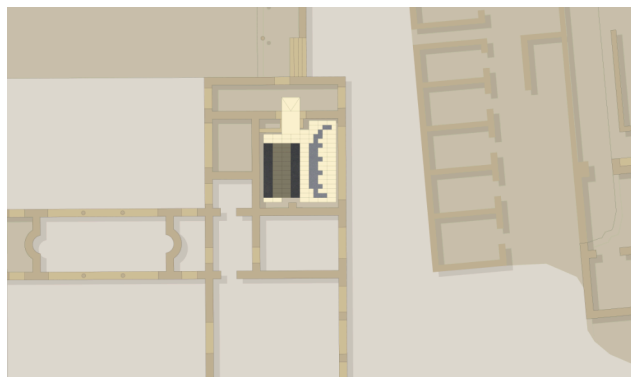


Fig. 76
Schema in
pianta per
le grandi
terme

Fig. 77 Vista
renderizzata
per le
grandi
terme



PIAZZA D'ORO

La Piazza d'Oro si trova non lontano dal fulcro centrale di Villa, ha un ampio *peristilio quadrangolare* con un *grande cortile aperto*, circondato da un *portico a due navate*. Al centro del cortile si apriva un giardino circondato da aiuole, e fornito di vasche rettangolari che oltre ad esibire la grandiosità del luogo fungevano anche da termoregolatori. È una delle parti più decadenti e ricche del complesso imperiale, dimostrata anche dai materiali utilizzati per il rivestimento delle colonne in marmi verdi e cipollini. È composta da quattro elementi principali: un'imponente struttura a volta, un quadriportico centrale (uno spazio circondato da un colonnato continuo a quattro lati) con un canale, una sala da pranzo (una cenatio, interpretata come la biblioteca privata dell'imperatore) e un ninfeo a sud. Per accedere al sito si passa un imponente vestibolo ottagonale, sormontato da una volta a spicchi. Il sito è stato ampiamente saccheggiato durante gli scavi del XVI secolo, che hanno portato via mosaici, colonne, e lasciando ben poco per i posteri. Una parte della cupola del vestibolo, è ancora in piedi. Allo stesso modo, gli spazi occidentali del portico presentano ancora sezioni di una scintillante pavimentazione in mosaico marmoreo policromo con motivi geometrici. Non vi sono documentazioni sulla precisa utilità della Piazza, ma le evidenze archeologiche e le analogie, suggeriscono che potesse essere utilizzata come **spazio di rappresentanza** o di **ricevimento**, forse anche come luogo per banchetti o incontri di alto profilo.



Fig. 78
Schema in
pianta per
la piazza
d'oro

Fig. 79 Vista
renderizzata
per la
piazza d'oro



TRE ESEDRE

Facente parte di una delle strutture più imponenti di Villa Adriana, collocate sul limite occidentale, offre un *punto panoramico* sulla campagna tiburtina; si compone di due elementi: una grande **fontana rettangolare** a nord della struttura, che segna l'ingresso, ed una **sala da cui si aprivano tre esedre semicircolari** disposte simmetricamente fra loro. Due di queste, le più piccole, ad est e ovest, erano dominate da composizioni scultoree, mentre da quella centrale, più grande, si raggiungeva una serie di stanze collegate alla struttura, ma la loro funzione esatta rimane sconosciuta; si ipotizza una **sala per le udienze**, insieme alla sala da pranzo. Le stanze sono adiacenti al Giardino dello Stadio. Al di sopra, c'era una terrazza sul tetto finemente decorata. Gran parte degli elementi architettonici sono rimasti intatti e costituiscono una struttura imponente e magnifica all'interno del complesso della villa, ma dei rivestimenti policromi in marmo, rimane ben poco. Gli spazi dell'esedra sono chiaramente delineati e, in alcuni punti, le colonne sono state riedificate per dare un senso di spazio e proporzioni. Dal punto di vista funzionale, le Tre Esedre sono interpretate come uno spazio di rappresentanza e di svago. La loro apertura verso il paesaggio suggerisce una funzione legata alla contemplazione panoramica, al riposo o a incontri selezionati. È possibile che fossero utilizzate come ambienti di soggiorno all'aperto, arricchiti da sedute, statue e giochi d'acqua, in continuità con i giardini circostanti.

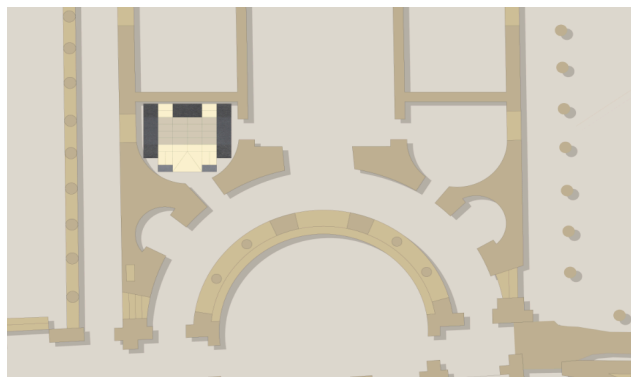


Fig. 80
Schema in
pianta per
le tre
esedre

LABORATORIO DEI MARMI

All'interno del complesso archeologico di Villa Adriana, è attivo un Laboratorio dei Marmi, *non accessibile* al pubblico, destinato alle attività di restauro, conservazione e manutenzione dei materiali lapidei provenienti dai monumenti della villa. Esso non va confuso con l'antico laboratorio artigianale romano (sito 38) individuato dagli archeologi, ma rappresenta una **struttura moderna e funzionale**, inserita nell'organizzazione tecnica VILLÆ, sotto la supervisione del Ministero della Cultura. Il laboratorio rientra tra gli spazi operativi ufficialmente censiti per la gestione del patrimonio archeologico del sito, ed è affiancato da altri ambienti tecnici, come il laboratorio dei metalli e locali di deposito. Le attività comprendono la pulitura delle superfici, la rimozione di depositi e concrezioni, il consolidamento strutturale, la stabilizzazione dei materiali e la preparazione di elementi per eventuali ricollocazioni o studi diagnostici. Tali interventi sono fondamentali per contrastare il degrado dovuto al tempo, agli agenti atmosferici e alla precedente esposizione all'aperto. Il laboratorio svolge inoltre una funzione di supporto scientifico e tecnico alle attività di scavo, documentazione e manutenzione ordinaria del sito. Il Laboratorio dei Marmi rappresenta una componente essenziale della gestione contemporanea di Villa Adriana: è uno spazio in cui la ricerca, la tecnica e la tutela si incontrano per assicurare la conservazione a lungo termine di uno dei più importanti complessi archeologici. Pur non essendo visibile ai visitatori, il suo ruolo è determinante per preservare e trasmettere il patrimonio monumentale della villa alle generazioni future.

Fig. 81
Schema in
pianta per
il Lab dei
marmi



Fig. 82 Vista
renderizzata
per il lab
dei marmi





PADIGLIONE MONDOPERA

Foresta sommersa del lago Kaindy

Questa meraviglia naturale si è originata in seguito al terremoto del Kebin (Kazakistan) del 1911, magnitudo 8.0, che ha dato origine alle frane che hanno in seguito bloccato il fiume Kaindy, proveniente dalle montagne del Tien Shan, in Kazakistan, sommergendo quella che era la foresta preesistente. Grazie alla temperatura dell'acqua del bacino che non supera i 6 C° anche in estate, gli abeti rossi che si trovano sotto il livello dell'acqua si sono conservati nonostante siano passati più di 100 anni dalla formazione del lago. Questi alberi però stanno lentamente cadendo sotto il processo di decomposizione, anche se è rallentato dalle basse temperature, e dalla presenza di calcare, che sta trasformando gli alberi in **fossili viventi**. Come tutti i luoghi che si portano dietro un'aura surrealista, anche questo lago è circondato da miti e leggende, che contribuiscono ad aumentare il fascino del luogo. Il lago Kaindy è una meta turistica relativamente tranquilla, dato che sulla via per arrivarci si trovano altre attrazioni, come il complesso dei laghi Kolsai, ma è comunque una tappa molto apprezzata dai sub esperti, dai fotografi naturalisti e dai praticanti del trekking.

Fig.83 Foto del lago
Kaindy, Kazakistan

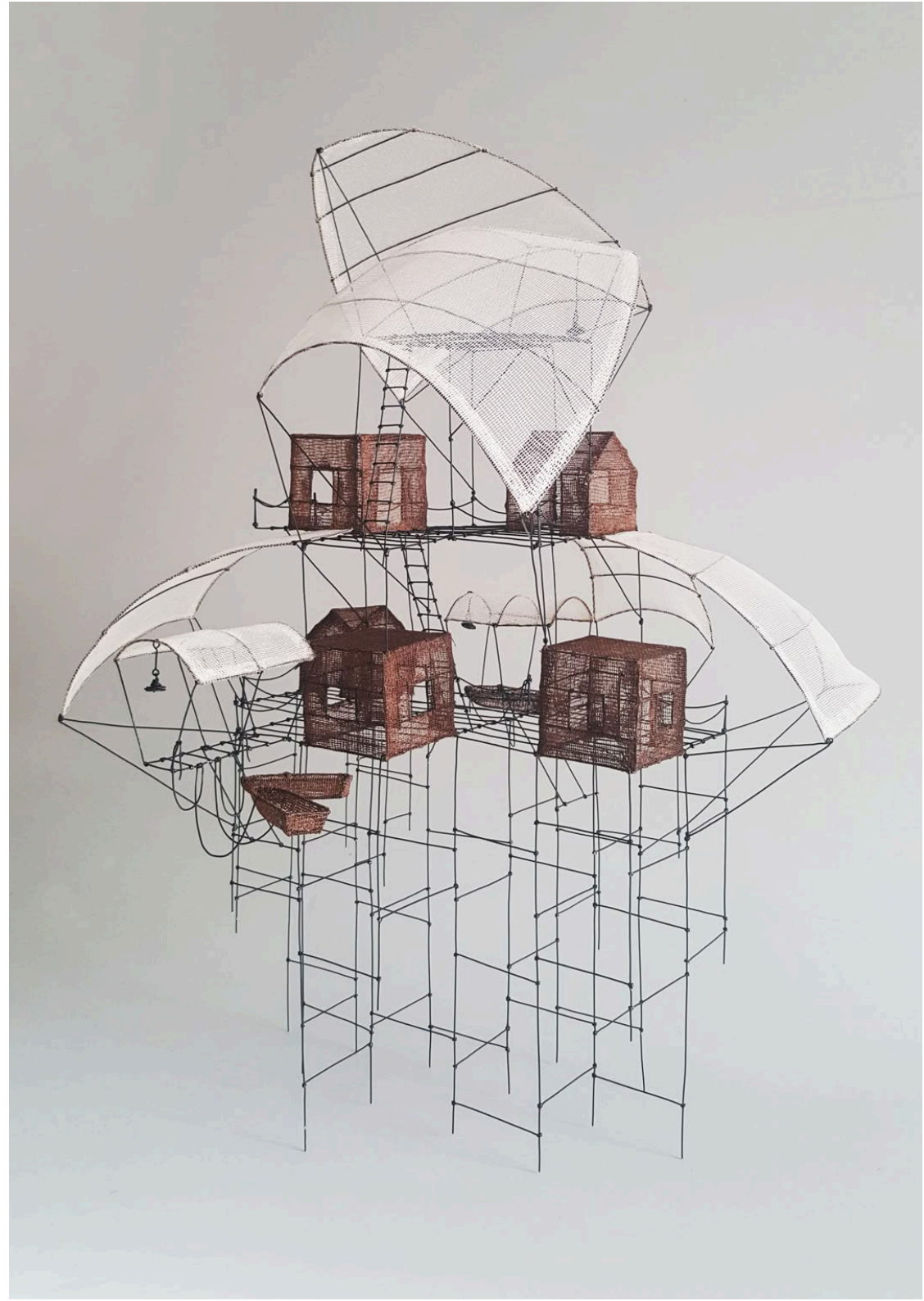
L'idea dietro al progetto, nasce da quella che è stata in parte l'esperienza del Piranesi Prix de Rome. Vedendo e provando di persona, come sia possibile far comunicare ed interagire fra di loro dei settori apparentemente lontani, come quello delle terme e dei resti archeologici, si è cercato di portare un pò di quell'esperienza anche in un altro posto: lontano e sperduto in mezzo alla natura, il Lago Kaindy è in grado di mantenere in se quella vena di fascino e mistero generate dalla desolazione e dal silenzio; l'altra associazione fatta per la scelta del luogo, risiede nel fatto che nel lago si stiano creando dei veri e propri fossili, che per affinità si avvicinano ai resti archeologici.

La scelta strutturale a palafitta rimane affine al concetto di legare il presente alla storia, in quanto, questo tipo di costruzione risale a dei tempi molto antichi, arrivandosi a datare a circa 8000 anni fa, e rappresentano una delle prime soluzioni complesse ideate dall'uomo per integrare la vita in un ambiente più ostile: l'acqua.

A seguire troviamo quelle che sono delle rielaborazioni moderne del concetto, che si pongono come oggetti integrati nel logo di giacenza, e non come edificazioni alienanti.

Fig.84 de Fer
est mon Fil
sculpture
"En attendant
le vent"

Isabelle
Bonte, 2019



Zinc Mine Museum

Dislocato ad Allmannajuvet, e progettato da **Peter Zumthor**, il museo si inserisce all'interno di una gola montana norvegese, caratterizzata da pareti rocciose, vegetazione spontanea e un'orografia molto irregolare. L'intervento architettonico si compone di una serie di "*volumi di piccola scala*", concepiti come elementi a se stanti, distribuiti lungo un percorso. Dal punto di vista strutturale, gli edifici sono realizzati prevalentemente in legno, con supporti a **palafitta**, assemblati a secco, prefabbricati, per ridurre l'impatto della costruzione sul territorio. I rivestimenti esterni e le coperture in zinco, richiamano direttamente la memoria industriale/mineraria del sito, instaurando una continuità simbolica e materica con il luogo. L'architettura privilegia un **linguaggio essenziale e funzionale**, in cui la costruzione si manifesta come esito diretto delle sue tecniche e dei suoi materiali. La rilevanza del progetto risiede nella sua leggerezza e del basso inquinamento visivo; i volumi non cercano un contrasto con l'ambiente, ma si pongono in una condizione di **equilibrio**, per scala e cromia. L'integrazione con il paesaggio avviene principalmente attraverso l'adattamento alla topografia: gli edifici si appoggiano al terreno o si sollevano leggermente mediante supporti puntuali, lasciando percepibile la continuità del suolo e della roccia; i materiali naturali e le finiture opache contribuiscono al mimetismo con il paesaggio montano.

Fig.85 Zinc Mine Museum

P. Zumthor,
2016



Pan Treetop Cabins by Espen Surnevik

Progettate dallo studio **Espen Surnevik** e realizzate nella Norvegia orientale, si configurano come **unità abitative minime**, concepite per integrarsi con l'ambiente naturale della foresta. Le cabine sono collocate all'interno di una fitta area boschiva, sollevate dal suolo tramite strutture puntuali, per ridurre l'impatto sul terreno, preservando la continuità della vegetazione e limitando le opere di fondazione. Dal punto di vista strutturale, le unità si basano su un **sistema semplice e razionale**: volume compatto e allungato, realizzato principalmente in legno, materiale facilmente reperibile nella zona, e che garantisce una coerenza con il contesto naturale circostante. La struttura è affidata a telai lignei, mentre l'involucro esterno è rivestito in pannelli scuri, trattati per resistere agli agenti atmosferici e per ridurre l'impatto visivo tra i tronchi degli alberi. Le superfici vetrate, concentrate sui lati lunghi del volume, sono progettate per massimizzare l'esperienza visiva del paesaggio, senza impattare negativamente sulla compattezza strutturale. La rilevanza architettonica del progetto risiede nella sua capacità di declinare il tema dell'abitare temporaneo attraverso un'architettura essenziale, ripetibile e **modulare**, dove forma e tecnica coincidono. L'integrazione con la natura e il paesaggio è ottenuta principalmente tramite la sospensione del volume e il controllo della scala di dimensioni contenute. Sollevandosi dal suolo, la cabina si colloca all'altezza delle chiome della vegetazione locale di conifere, instaurando un rapporto diretto con il bosco e offrendo una percezione immersiva dell'ambiente circostante. La scelta cromatica scura e l'uso del legno favoriscono la **mimetizzazione** dell'edificio, che risulta discreto, lasciando alla natura il ruolo di protagonista. La struttura abita il paesaggio, senza disturbarlo.

Fig.86 Pan
Treetop
Cabins

Studio Espen
Surnevik,
2018



Floating University

Progettata da **raumlaborberlin**, è collocata all'interno dell'area dell'ex aeroporto di Tempelhof, Berlino, è situata nei pressi di un bacino d'acqua artificiale in una zona dismessa e permeata dall'inedia. L'intervento si inserisce in questo paesaggio ibrido, a metà tra natura e antropizzazione, come un **sistema architettonico temporaneo e leggero**, capace di riattivare un'area marginale senza alterarne l'equilibrio dell'habitat preesistente. L'architettura si compone di una serie di volumi e **piattaforme sospese** modulari, disposti attorno ed all'interno dello specchio d'acqua, e collegati da passerelle, configurandosi come un insieme di elementi autonomi ma interdipendenti. Dal punto di vista strutturale, le costruzioni sono realizzate con sistemi semplici e reversibili: prevalentemente in legno, acciaio e tessuto, assemblati a secco e concepiti per un montaggio e smontaggio rapido. Le strutture poggiano su supporti puntuali o galleggianti, evitando fondazioni permanenti, riducendo quindi l'impatto sul suolo e sull'ecosistema acquatico. La rilevanza del progetto risiede nella sua natura sperimentale e temporanea, capace di adattarsi a condizioni ambientali e funzionali mutevoli in base alla necessità di utilizzo. I volumi non cercano una definizione formale compiuta, ma adottano un linguaggio essenziale e pragmatico, in cui la costruzione è espressione diretta delle sue logiche strutturali e della disponibilità dei materiali, assumendo anche **forme più organiche** e meno geometriche e rigorose, sottolineando anche la bellezza di ciò che non è perfetto. L'integrazione con il paesaggio avviene attraverso la leggerezza dell'intervento e il rispetto delle condizioni preesistenti, che tengono in considerazione: acqua e vegetazione. I materiali non trattati e le finiture grezze favoriscono un dialogo diretto con l'area circostante, mentre la disposizione aperta delle strutture consente una continuità visiva e spaziale con l'ambiente.

Fig. 87
Floating
University

raumlaborberlin, 2018



Casa Capriata

Il Rifugio Mollino, realizzato sui progetti di Carlo Mollino, si colloca all'interno di un contesto rurale/montano, caratterizzato da un paesaggio aperto e da una forte relazione con il suolo e l'interfaccia con l'**acqua**. L'edificio è semplice e compatto, riconoscibile per la copertura a capriate che ne definisce l'immagine architettonica, ed il nome, ordina lo spazio interno secondo le tradizionali dell'**architettura vernacolare**. Dal punto di vista costruttivo, la struttura portante della copertura a capriate lignee diventa elemento generatore dell'organismo edilizio: e pareti perimetrali, realizzate con materiali lapidei, svolgono una funzione di contenimento e protezione, mentre la copertura determina spazi e proporzioni. Il linguaggio costruttivo è **essenziale**, privo di elementi superflui, di modo che emerga la relazione diretta tra tecnica, forma e materia. La forza del progetto risiede nella reinterpretazione del modello costruttivo tradizionale in chiave contemporanea, in cui la struttura non è nascosta ma diventa parte integrante dell'espressione fenotipica dell'edificio. L'uso di **materiali naturali** e finiture sobrie contribuisce a rafforzarne il carattere unitario, evitando soluzioni formali estranee al contesto. L'integrazione con il paesaggio avviene attraverso la scala ridotta, la compattezza del volume e la dialogicità materica con l'ambiente circostante. L'edificio si appoggia in parte al terreno in modo diretto, ed in parte su dei rialzi cementizi, sulla facciata che guarda il lago, ponendosi in due diverse maniere, assecondando i bisogni costruttivi e conservativi per il sito. I materiali ed i colori adottati favoriscono un inserimento discreto e piacevole alla vista, permettendo all'abitazione di dialogare con l'ambiente.



Fig.88 Casa Capriata

C. Mollino,
2014

Padiglione monoopera

Il progetto del padiglione è situato nella piana del Lago Kaindy, che si trova in una remota area montana del sud-est del Kazakistan, incastonato tra le alte catene del Tien Shan, all'interno del **Parco Nazionale dei Laghi Kolsai**. Il paesaggio circostante è montuoso, e prevalentemente cosparso di conifere ed abeti, che ne compongono il manto boschivo, sono poi presenti numerosi pendii ed altri piccoli laghi minori. Il lago, alimentato dallo scioglimento delle nevi e dalle falde sotterranee, riflette le cime circostanti e crea un'atmosfera quasi irreali: dalla sua superficie emergono i tronchi chiari degli abeti che sono rimasti intrappolati durante la formazione del lago, e aumentano la componente del sublime kantiano. Il terreno circostante è coperto da muschi, erbe alpine e fiori stagionali. L'insieme del paesaggio trasmette una sensazione di natura incontaminata, aspra e maestosa, in cui l'equilibrio tra acqua, bosco e montagna crea uno scenario di rara bellezza naturale.

Fig.89 Lago Kaindy e posizionamento progetto

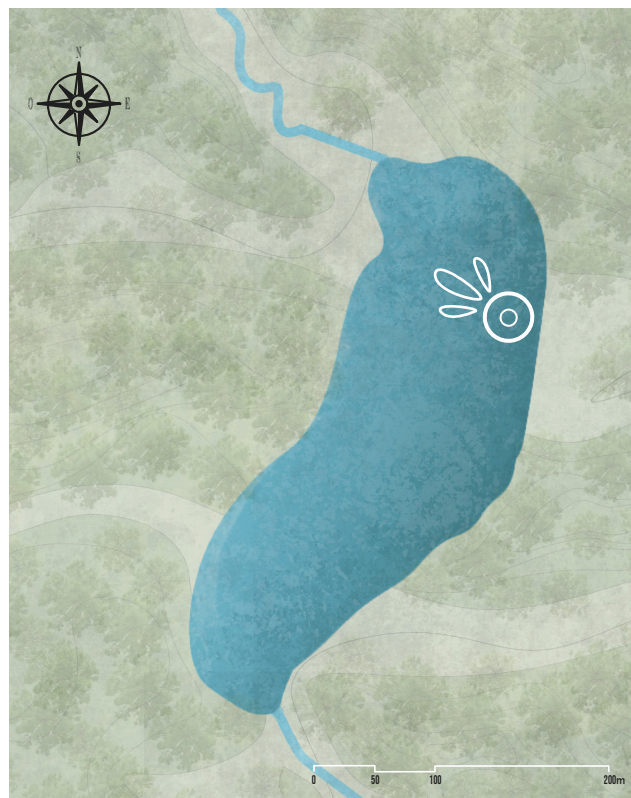
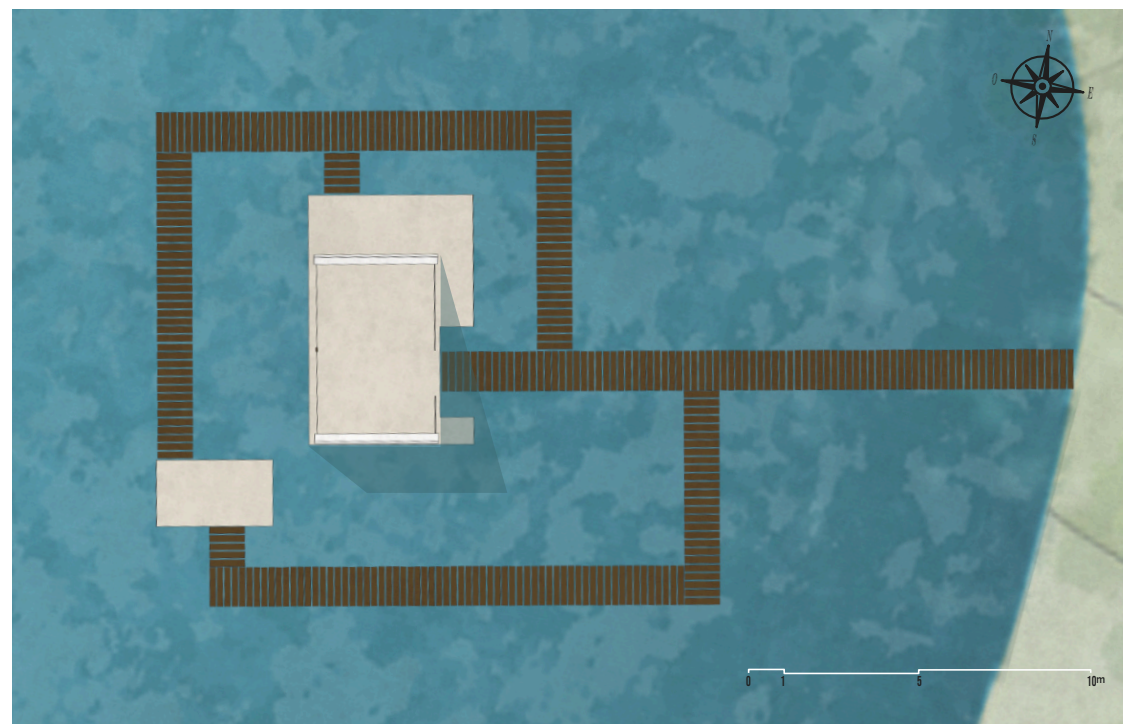


Fig.90 Vista dall'alto del padiglione

Fig.91 Pianta del padiglione



Padiglione monoopera

La struttura del padiglione si presenta come un **volume triangolare**, adagiato su una piattaforma a **palafitta** in laterizio, collegata alla riva del lago tramite una passerella che si dirama in più direzioni, realizzata in assi di legno, ancorate con del tubolare metallico. L'impianto si compone della struttura principale coperta, raggiungibile da riva tramite una passerella, che funge da riparo e luogo espositivo per l'opera esposta; realizzata in listellatura in legno per mantenere il legame con la foresta circostante, presenta due facce vetrate ed un'apertura vetrata circolare, per fruire del paesaggio e permettere la visuale interna della struttura dalla parte esterna della piattaforma. Altro elemento è la piattaforma panoramica, che si distacca dalla costruzione originale, e permette di immergersi completamente nel paesaggio circostante del bosco sommerso, ed entrare in sintonia con il luogo. Le passerelle sono collegate fra di loro in modo da permettere una scelta di percorso da parte dei visitatori. La struttura sottostante della palafitta è composta da trochi carbonizzati e tiranti in acciaio nero opaco, per non disturbare la fauna e la flora locale, e riprendere il motivo degli alberi sommersi caratteristici del lago.

Fig. 92
Assonometria
del padiglione

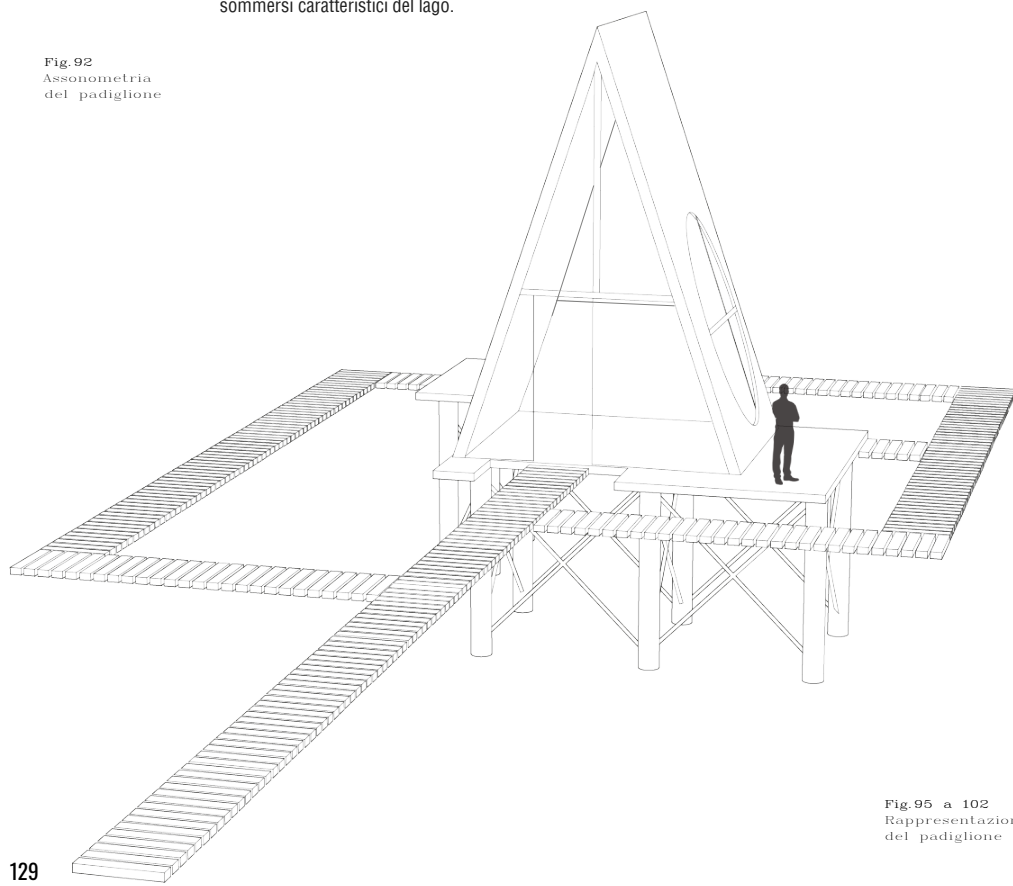


Fig. 93-94
Viste frontali
e laterali del
padiglione



Fig. 95 a 102
Rappresentazioni
del padiglione

















Tramite la ricerca, lo studio e la progettazione si è potuto evidenziare quello che è ed è stato, l'impatto che i cambiamenti nel paesaggio significano per l'antropizzazione e l'uomo.

Passando attraverso diverse discipline ed esperienze, è stato possibile rendersi conto, e confermare, quanto il paesaggio e la natura, se bene vengano apparentemente tralasciati in alcuni periodi dalle masse, impattino il benessere e la qualità di un pò tutto ciò che esiste. Le influenze sono ritrovabili in molti ambiti: naturalistici, scientifici, artistici/culturali, storici, ingegneristici... Questa ricerca si pone come una riflessione sul prendersi un attimo per ragionare su quello che è lo spazio attorno a noi, qual'è stato il suo ruolo e che cosa ci ha lasciato, cercando di raccogliere, anche se in parte, le prove per comprendere che ciò che viene dato per scontato e inscatolato sotto la dicitura di "cornice", può rivelare molto più di quello che ci si aspetta. Ci si può rendere conto che molto di più esiste al di là del semplice guardare qualcosa che ti passa davanti; molti dei grandi geni del mondo hanno guardato alla natura ed al paesaggio, e sono stati in grado di cambiare il mondo, portando innovazione e stupore; se in meglio o in peggio, questo dipende dalla propria percezione personale.

Certo è che durante il periodo di stesura e ricerca, gli orizzonti si ampliano nel tentativo di trovare motivazioni e soluzioni a problemi, che se si hanno occhi per guardare e testa per pensare, in realtà sono già stati risolti da altri, basta solo trovare la risposta giusta. L'esperienza di progettare porta invece ad acquisire una consapevolezza ed una percezione più varia di quelle che sono le dimensioni dei diversi piani di lettura, impiego ed utilizzo, mettendo anche in mezzo il parametro dell'acquisire nuove skills critiche ed interpersonali.

Quello che rispetto alla durata di una vita, sembra essere solo un momento effimero, scaturisce in un'acquisizione di conoscenze e consapevolezza, che continua ad accostarsi alle esperienze future, creando una rete sempre in crescita e sviluppo, per un domani che si spera essere sempre migliore del presente.



Grazie a tutti coloro che mi sono stati vicini durante questo viaggio pieno di peripezzie e scleri, grazie a chi mi ha permesso di realizzare i miei obbiettivi perseguendo le mie idee, e grazie a me stessa per aver creduto di poter fare qualcosa e portarla a termine.



Basso Peressut Luca, Caliarì Pier Federico, Architettura per l'archeologia. Museografia e allestimento. Prospettive edizione 2014

Caliari Pier Federico, Tractatus logico sintattico, La forma trasparente di Villa Adriana

Arti grafiche La Moderna, 2012

Elena Dellapiana, Guido Montanari, Una storia dell'architettura contemporanea UTET università seconda edizione 2022

Caneva, Plant Biology for Cultural Heritage - Biodeterioration and Conservation. Getty Trust publications, 2008

Paesaggio - Significato ed etimologia - Vocabolario - Treccani

Frank Lloyd Wright | Biography, Architecture, Houses, Buildings, Style, Fallingwater, Taliesin, Wife, & Facts | Britannica

Frank Lloyd Wright: Biografia, Opere e Materiali del maestro dell'Architettura organica | Articoli | Ingenio

About Frank Lloyd Wright - Frank Lloyd Wright Foundation (2025)

About Frank Lloyd Wright - Frank Lloyd Wright Foundation

il rapporto di wright con il paesaggio

Taite e l'Acqua come Principio di Tutto: Un Insegnamento per la Vita Quotidiana

Hans Jonas e l'etica ambientale – Pillole di Storia e Filosofia

Hans Jonas

Club di Roma: il "Rapporto sui limiti dello sviluppo" cinquant'anni dopo - Envi.info

Chi ha costruito la "città perduta" di Petra e perché è stata abbandonata? | National Geographic

Petra la città eterna scavata nella pietra della montagna - GuideTuristiche

I giardini pensili di Babilonia - Enciclopedia della storia del mondo

Le 7 Meraviglie dell'Antichità – I Giardini Pensili di Babilonia – Mappa Arcana

Giardini pensili di Babilonia - descrizione - Storia - Studia Rapido

Alvar Aalto: un'icona finlandese | pib

L'Acqua: Il Fondamento della Vita e il Suo Viaggio nell'Universo – Scienze Notizie

L'origine dell'acqua sulla Terra - Focus.it

Design esperienziale: L'Exhibit Design come strumento di comunicazione

GHEZZI, Giuseppe - Enciclopedia - Treccani

STORIA DELL'ARCHITETTURA CLIMATICA: Crystal Palace

Il Crystal Palace a Londra di Joseph Paxton - Domus

Come una Ninfea salvò la prima Esposizione Universale - Il Blog di Giungla Urbana

Meraviglie della scienza - Il Crystal Palace di Joseph Paxton | ARCH IS DEAD

Visita al Giardino dei Tarocchi, museo a cielo aperto della Toscana

Istituto Autonomo Villa Adriana e Villa d'Este - Villa Adriana e Villa d'Este

Rirella Editrice - Cerca nel blog e news

TRA GLI ULIVI DI ADRIANO - Villa Adriana e Villa d'Este

Lago Kaindy: un tesoro naturale del Kazakistan

Lago Kaindy, Kazakistan e la sua foresta sommersa - Idee Viaggio .IT

Lago Kaindy: il bosco sott'acqua che sembra un sogno | Eroica

ATLANTI BOTANICI

<https://herbmedit.org/papers/bfba43af-23e2-47bb-b35e-7f09ffebfd98>

<https://it.scribd.com/document/728155979/Plants-of-the-Bible-Michael-Zohary-1?utm>

https://notiziario.societabotanicaitaliana.it/wp-content/uploads/2021/03/Notiziario-4_2_2020-compresso.pdf?utm

<https://www.arpa.umbria.it/au/clitunno/3%20FASE%20atlante%20flora.pdf?utm>

<https://luirig.altervista.org/flora/taxa/index1.php?scientific-name=punica+granatum>

<https://www.plantatlas.eu/>

Sold at Auction: Giovanni Battista Piranesi, Giovanni Battista Piranesi (1720-1778) Etching "Avanzi degl' Aqedotti..."

Museo archeologico Castel San Vincenzo – Isernia – n!studio

Bienal de Veneza premia arquitetos alemães com Leão de Ouro

Peter Zumthor – The Legendary Swiss Architect | The Design Gesture

Pan Treetop Cabins by Espen Surnevik | Daily design inspiration for creatives | Inspiration Grid

Rongqiao Fuzhou Zexudao No.1 by Yinan Ren, Rand Design Associates | International Design Awards™ Winners

San Marcos in the Desert - Frank Lloyd Wright: Designs for an American Landscape, 1922-1932 | Exhibitions - Library of Congress

Casa Capriata di Carlo Mollino – IoArch

Termeni di Caracalla / Disegni di Monumenti, Strutture e Oggetti - Una storia visiva dell'architettura e degli stili

Terme di Caracalla | Roma Notizie

Villa Adriana: la villa imperiale di Tivoli - Italia.it

TIVOLI, Villa Adriana - ViVi GREEN

River landscape with Tiburtine Temple at Tivoli: Claude Lorrain | NGV

Simbiosi - Edoardo Tresoldi

de Fer est mon Fil - sculpteure

<https://herbmedit.org/papers/bfba43af-23e2-47bb-b35e-7f09ffebfd98>

<https://it.scribd.com/document/728155979/Plants-of-the-Bible-Michael-Zohary-1?utm>

https://notiziario.societabotanicaitaliana.it/wp-content/uploads/2021/03/Notiziario-4_2_2020-compresso.pdf?utm

<https://www.arpa.umbria.it/au/clitunno/3%20FASE%20atlante%20flora.pdf?utm>

<https://luirig.altervista.org/flora/taxa/index1.php?scientific-name=punica+granatum>

<https://www.plantatlas.eu/>