NEL RIFLESSO DELLE ROVINE

Uno sguardo contemporaneo sul passato

ARCHITETTURA D'ACQUA E PAESAGGIO ARCHEOLOGICO. PROGETTO PER LA VALORIZZAZIONE DEL SITO UNESCO DI VILLA ADRIANA.

FRANCESCA MAPELLI & MARGHERITA IANNUZZI

Politecnico di Torino-DAD
Corso di studi in Design e Comunicazione
A.A. 2024-2025- Sessione Marzo 2026

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



Politecnico di Torino
International University

INTRODUZIONE 01

01 EXHIBIT DESIGN

Introduzione all'Exhibit Design 05
Dall'esperienza al possesso: il Grand Tour e la genesi del collezionismo 06
La metamorfosi del collezionismo: da ambienti d'epoca a musei universali 07
Prime forme espositive 07
Nuove configurazioni architettoniche 08
I musei della contemporaneità 09
Casi studio 13

Museografia In Italia 27
Musei universali in Italia 27
Casi studio 32

02 COMUNICAZIONE MUSEALE

Introduzione alla nascita della comunicazione museale. 47
Da un inserto sul giornale alla Corporate Identity 49
Il museo come brand 51
Casi studio 55

Il gift shop museale come spazio ibrido 78
I gadget Museali 78
Il merchandising museale come progetto di design 79
Casi studio 83

03 EXHIBIT DESIGN PER IL PATRIMONIO

Exhibit design nell'archeologia 89
Introduzione all'Exhibit design per il patrimonio 90
Il grand tour e Il disegno della rovina 91
Il fascino delle Rovine 95
Casi studio 99

04 VILLA ADRIANA

La storia di Villa Adriana 115
Analisi architettonica e paesaggistica 118
Masterplan e le linee d'acqua 122

INDICE

05 PROGETTARE IN VILLA ADRIANA

Bando di progetto 131
introduzione 131
Linee guida per il padiglione termale-espositivo 132
Linee guida per le sistemazione paesaggistica 133
Linee guida per i sistemi espositivi a carattere museografico - Stone Display 134
Introduzione al progetto 135

Padiglione Termale Espositivo - Immersio 143
Reference 165

Sistemazione paesaggistica e evento di Fashion & Heritage - Tempora 175
Reference 187

Sistemi espositivi a carattere museografico - Archivium 199
Reference 213

Progetto Sala Dei Filosofi - Aula didattica Initium 223
Reference 241

Padiglione a opera singola - Descensus 251
Reference 269

06 PROGETTARE PER VILLA ADRIANA

Brand identity VILLAE 281
Il Nostro progetto 289
Revelatio: Concept e naming 290
Logotype Construction, Clear Space & Font 291
Palette colori 296
Sistema simbolico e pattern 297
Pattern e logo per singoli progetti 299
Applicazioni 301

CONCLUSIONI 321

Il progetto di tesi nasce dal desiderio di indagare il ruolo dell'Exhibit Design come pratica capace di tradurre il patrimonio culturale in esperienza viva, ridefinendo il rapporto tra architettura, comunicazione e memoria. Esporre, oggi, non significa più soltanto conservare o mostrare, ma progettare una relazione: tra l'opera e lo spettatore, tra lo spazio e il racconto, tra il passato e le sue possibili interpretazioni contemporanee.

L'evoluzione del collezionismo, dalle raccolte private del Grand Tour fino ai grandi musei universali, ha progressivamente trasformato il gesto dell'acquisire in un atto di costruzione identitaria e culturale.

Le prime forme espositive, nate come ambienti d'epoca o Wunderkammern, si sono lentamente aperte alla dimensione pubblica, fino a divenire dispositivi narrativi e partecipativi, in cui l'allestimento non è più solo cornice, ma linguaggio. È in questo passaggio, dalla stanza del collezionista al museo contemporaneo , che si inserisce la riflessione sull'Exhibit Design come atto progettuale e comunicativo.

In questa prospettiva, il museo non è più soltanto luogo di conservazione, ma spazio di comunicazione integrata, dove il brand museale, la grafica, il merchandising e l'esperienza fisica del visitatore concorrono a costruire una identità narrativa coerente. Dalla nascita della comunicazione museale fino alla trasformazione del "souvenir shop" in un vero e proprio strumento di storytelling e diffusione del valore culturale, il percorso esplora il modo in cui l'immagine del museo diventa marchio, esperienza e memoria condivisa.

Il lavoro si estende poi al campo dell'Exhibit Design per il patrimonio, in particolare in ambito archeologico, interrogandosi su come le rovine e le testimonianze del passato possano dialogare con materiali, tecnologie e linguaggi contemporanei. L'eco del Grand Tour, il fascino delle rovine e le pratiche del restauro diventano

INTRODUZIONE

spunti per ridefinire un approccio progettuale che non separa tutela e innovazione, ma li integra in una poetica della stratificazione.
All'interno di questo quadro teorico, Villa Adriana a Tivoli rappresenta il luogo simbolico e concreto in cui il discorso si radica.

La sua struttura complessa, la ricchezza paesaggistica e la densità di memorie offrono un laboratorio di riflessione e sperimentazione sul rapporto tra tempo, spazio e progetto. L'analisi storica e architettonica del sito, insieme alla lettura del masterplan e delle linee d'acqua, costituisce la base per una serie di interventi progettuali che mirano a reinterpretare il luogo attraverso il linguaggio dell'allestimento e della comunicazione contemporanea.

La parte conclusiva della tesi raccoglie e traduce in forma progettuale le suggestioni teoriche precedenti: un sistema di padiglioni, installazioni e percorsi che esplorano il potenziale espositivo, performativo e identitario di Villa Adriana. Dalla Sala dei Filosofi al Padiglione termale espositivo, dal Padiglione a opera unica fino agli interventi paesaggistici e al progetto di Stone Display, ogni proposta costruisce un dialogo fra permanenza e temporaneità, fra architettura e narrazione.

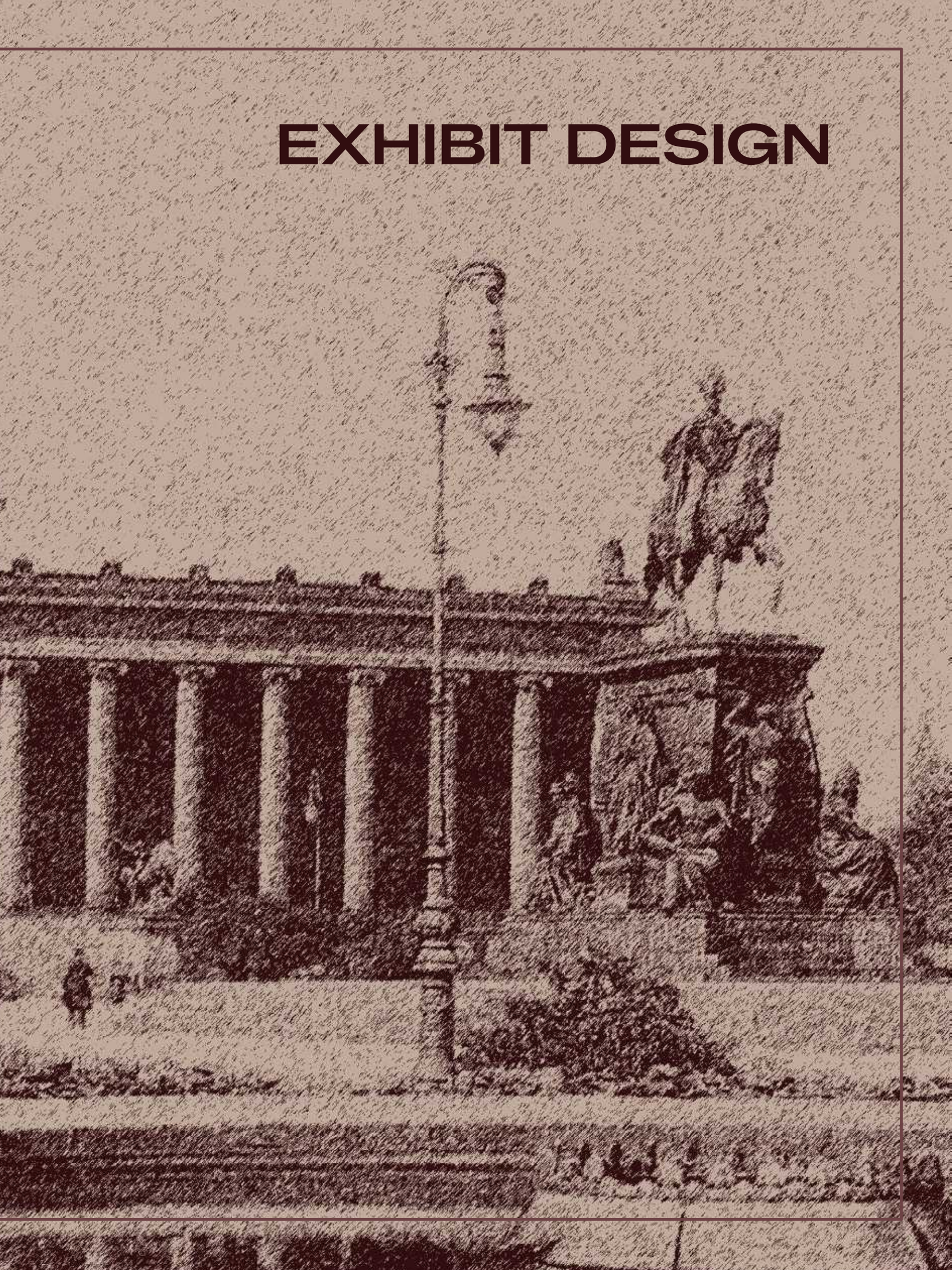
Attraverso questo percorso, la tesi intende delineare un modello progettuale in cui l'Exhibit Design diventa strumento di conoscenza e mediazione culturale, capace di valorizzare il patrimonio attraverso il linguaggio della contemporaneità. L'obiettivo non è soltanto mostrare, ma attivare esperienze, restituendo al visitatore la possibilità di abitare la memoria, di riconoscersi in essa e di trasformarla.

Così il museo, lo spazio espositivo e la rovina si fondono in un unico campo di senso: un luogo in cui il passato si rinnova nello sguardo del presente, generando nuove forme di bellezza, di consapevolezza e di progetto.

01



EXHIBIT DESIGN



Introduzione all' Exhibit design

L'Exhibit design è una disciplina che si occupa della progettazione di spazi e allestimenti, sia temporanei che permanenti, dedicati all'esposizione di beni in musei, gallerie ed esposizioni. Si configura come un ambito di progettazione complesso e interdisciplinare, che intreccia comunicazione visiva, design degli interni e del prodotto, architettura e museografia. La sua finalità principale è quella di tradurre contenuti e informazioni spesso complessi in esperienze chiare, accessibili e coinvolgenti, rivolte a un pubblico eterogeneo.

In questo senso, l'Exhibit design svolge il ruolo di "ponte" tra la conoscenza specialistica e il visitatore: da un lato interpreta e traduce le intenzioni del curatore, dall'altro facilita le modalità interpretative del pubblico, assumendo un ruolo attivo all'interno della comunicazione museale.
Quando viene applicato ai beni culturali, l'Exhibit design evidenzia come le pratiche progettuali e curatoriali abbiano subito trasformazioni significative nel corso del tempo. Le modalità espositive sono sempre state strettamente legate ai mutamenti culturali, sociali e politici delle diverse epoche. Nonostante oggi si sia delineata una certa coerenza ideologica e metodologica, il confronto su questi temi resta vivo, alimentato da nuove prospettive e dalla continua ridefinizione del ruolo del patrimonio culturale nella società contemporanea.

(fig. 1.1) Vista su Campo Vaccino, Roma
Antonio Joli
1700



Se, in passato, l'archeologia era prevalentemente orientata alla costruzione di narrazioni identitarie e al rafforzamento di modelli civici e al radicamento in valori artistici e culturali, oggi essa si intreccia sempre di più con il concetto di valorizzazione. Il rapporto dell'archeologia con sé stessa, con l'architettura antica da un lato e con la società contemporanea rappresentata dall'architettura moderna dall'altro, è stato oggetto di costanti reinterpretazioni, spesso plasmate dalle politiche culturali e dalle esigenze di fruizione del pubblico. Di conseguenza, il progetto archeologico contemporaneo appare radicalmente diverso rispetto agli schemi consolidati del XIX e del XX secolo.

Progettare per il patrimonio significa dunque operare su un duplice fronte: da una parte interpretare e restituire il significato del passato, dall'altra definire strategie di presentazione, conservazione e trasmissione della memoria storica che siano sensibili, consapevoli e adeguate al pubblico contemporaneo.

In questo scenario, l'architettura per l'archeologia non si limita a proteggere o contenere l'antico, ma assume una funzione attivamente

interpretativa: attraverso le forme, gli spazi e le soluzioni museografiche, essa diventa strumento di rivelazione del significato culturale del patrimonio, trasformando l'esperienza del visitatore in un'occasione di comprensione e di dialogo con la storia.

Dall'esperienza al possesso: il Grand Tour e la genesi del collezionismo

Tra il XVII e il XVIII secolo, il fenomeno del Grand Tour si afferma come una pratica culturale centrale per la formazione di giovani aristocratici e intellettuali. Non si tratta semplicemente di un viaggio di piacere, ma di un percorso educativo attraverso il quale giovani, principalmente del Nord Europa, cercano di entrare in contatto diretto con le radici dell'arte e della cultura classica. Le mete privilegiate: Roma, Firenze, Napoli, Venezia, rappresentavano tappe obbligate nell'itinerario ideale di chi voleva formarsi un gusto raffinato e una sensibilità culturale.

Il Grand Tour è un'esperienza visiva, teorica e simbolica. I Grand tourists non si limitano a godere dell'opera d'arte, ma cercano di comprenderne la genesi, contestualizzarla e tradurla nel proprio linguaggio estetico.



In tal senso, il viaggio diventa un momento di mediazione tra il passato classico e il presente intellettuale europeo: il viaggiatore si appresta non solo a vedere, ma anche a portare con sé pezzi di quel mondo, traducendoli in oggetti da collezione.

La nascita del collezionismo moderno trova in questo contesto la sua radice più significativa. Le raccolte che emergono dal Grand Tour non sono accumuli casuali, bensì sistemi ordinati: incisioni, calchi, monete, reperti archeologici, sculture e dipinti vengono acquisiti non solo per il loro valore intrinseco, ma come tasselli di un racconto visivo e intellettuale. La collezione diventa così strumento di memoria e legittimazione culturale: mostrare le proprie acquisizioni significa rendere visibile il viaggio interiore del collezionista, la sua competenza e la sua affinità con il mondo antico.

Un ruolo fondamentale in questo processo è svolto dall'iconografia del viaggio: vedute, stampe e disegni destinati al pubblico del Grand Tour diffondono il modello classico e il gusto neoclassico tra le corti europee. Queste immagini dell'antico: rovine e paesaggi archeologici, alimentano una memoria visiva condivisa che accompagna il collezionismo, intrecciando il racconto dell'esperienza con la pratica materiale della raccolta.

Il collezionismo nato dal Grand Tour impone un nuovo paradigma: l'oggetto non è fine a sé stesso, ma segno di un processo culturale, espressione di un percorso estetico e componente attiva in una rete di relazioni simboliche.

Alla luce di queste trasformazioni, il Grand Tour può essere letto come l'innesco storico del collezionismo moderno: il Grand Tour non resta confinato alla sfera privata dell'élite, ma prepara le condizioni culturali per le successive forme di esposizione e narrazione dell'arte, inclusi i futuri allestimenti museali.

La metamorfosi del collezionismo: da ambienti d'epoca a musei universali

Prime forme espositive

Tra la fine del Grand Tour e l'avvento dei musei contemporanei si sviluppa un percorso di trasformazione culturale non lineare, nel quale il collezionismo privato, le period room e i Wunderkammer giocano un ruolo cruciale. Il collezionismo che deriva direttamente dal Grand Tour rappresenta la prima fase visibile di questa transizione: i viaggiatori non si limitavano a osservare l'antico ma desideravano "portarselo a casa".





(fig. 1.2) La Bibilioteca di Charles Townley al n. 7 di Park Street a Westminster
Johann Zoffany
1781

Nei gabinetti delle meraviglie l'ordine è simbolico più che cronologico o storico; l'accostamento di oggetti eterogenei cerca di mostrare un microcosmo del mondo. Le period room, invece, tendono a ricostruire ambienti "abitabili" del passato come se fossero reali, puntando su coerenza stilistica e senso atmosferico. In entrambi i casi, la collezione non è spettatrice passiva, ma parte di un allestimento in cui l'oggetto acquisisce valore anche per la sua relazione con lo spazio circostante. Ciò comporta una differenza sostanziale rispetto al collezionismo privato "puro": l'oggetto non è solo testimonianza isolata, ma componente attiva di un ambiente espositivo.

"In verità, questo è l'effetto più completo che ottengono le opere d'arte: di riportarci alle condizioni dell'epoca e degli individui che le produssero. Circondati dalle statue antiche, ci sentiamo come immersi nel moto d'un'esistenza naturale, percepiamo la multiformità della struttura umana e siamo ricondotti in tutto e per tutto allo stato più puro dell'uomo, col risultato che lo stesso osservatore acquista vita e umanità autentica."

J.W.Goethe, Viaggio in Italia. 1816

Nuove configurazioni architettoniche

Tra la fine del Seicento e il Settecento, la relazione tra architettura e collezionismo assume un ruolo sempre più consapevole, dando forma alle prime tipologie di spazi destinati all'esposizione. Le gallerie di pittura e le sale di collezioni private diventano ambienti di rappresentanza in cui la disposizione delle opere non risponde solo a esigenze conservative, ma contribuisce alla costruzione estetica dello spazio. L'opera perde parte della sua autonomia per inserirsi in un linguaggio unitario, in cui spazio e immagine concorrono alla definizione di un'unica scenografia culturale.

In questo contesto, la galleria si configura come elemento di passaggio tra la dimensione privata del collezionismo e la futura dimensione pubblica del museo. La disposizione simmetrica, la luce filtrata dall'alto, la ricerca di un equilibrio tra pittura, arredo e architettura esprimono un'idea di armonia totale, in continuità con la tradizione rinascimentale e barocca.

A partire dalla seconda metà del Settecento, con la diffusione del pensiero illuminista, si afferma una nuova sensibilità verso l'architettura per la conoscenza. L'edificio museale si avvicina alle grandi tipologie civiche del tempo, biblioteche, teatri, accademie, come luogo deputato alla formazione morale e alla trasmissione del sapere.

La crescita delle collezioni, alimentata anche da scavi e trasferimenti di reperti dall'area mediterranea, rende necessario un ripensamento dello spazio espositivo, concepito non più come semplice contenitore, ma come strumento di ordinamento e valorizzazione.

Alla vigilia dell'apertura del Louvre (1793), il tema dell'architettura del museo diventa centrale nel dibattito europeo. Edifici come il Museum Fridericianum a Kassel , il Museo Pio Clementino in Vaticano e il British Museum di Londra, definiscono le prime strutture museali moderne.

Il modello architettonico di riferimento resta la domus classica, reinterpretata secondo principi razionali: porticati, corti e sale scandiscono percorsi ordinati, mentre la luce naturale diventa elemento primario di percezione e gerarchia.
I progetti visionari di Boullée, Durand e Ledoux rappresentano la formalizzazione teorica di questa nuova tipologia. Il museo diviene una macchina simbolica della conoscenza: pianta centrale, assialità, simmetria e proporzioni geometriche incarnano un ordine universale.
Un esempio compiuto di questa logica è la Gliptoteca di Monaco di Baviera, progettata da Leo von Klenze tra il 1816 e il 1830. L'edificio, parte del grande complesso urbanistico del Königsplatz, traduce in forma architettonica l'ideale neoclassico di educazione e misura. Gli ordini dorico, ionico e corinzio si alternano in una composizione che celebra il primato dell'arte antica come fondamento della civiltà moderna.

Queste nuove configurazioni architettoniche segnano dunque la nascita del museo come tipologia autonoma, fondata su principi distributivi e formali specifici. È in questo momento che il museo assume la sua doppia natura: spazio fisico e strumento culturale, destinato a organizzare la collezione e a rendere visibile l'ordine del sapere.
Da qui prende avvio la fase successiva, in cui il museo si trasformerà progressivamente in istituzione universale e ideologica.

I musei della contemporaneità

Nel corso dell'Ottocento, il museo si afferma come istituzione identitaria e ideologica: un luogo dove la cultura europea si autorappresenta e ordina il mondo secondo criteri di razionalità e progresso. Il progetto illuminista del sapere universale trova piena realizzazione nei musei enciclopedici dell'età moderna, spazi monumentali destinati a custodire e classificare l'intera esperienza umana.

Questi musei, incarnano un duplice paradigma: da un lato, la democratizzazione dell'accesso all'arte; dall'altro, l'appropriazione sistematica di patrimoni globali. La raccolta di opere e reperti provenienti da diverse culture si trasforma in un gesto di potere simbolico: possedere significa rappresentare, e rappresentare implica dominare.

L'"universalità" dei musei ottocenteschi, lungi dall'essere neutrale, riflette dunque una prospettiva eurocentrica in cui la storia dell'umanità è narrata attraverso lo sguardo occidentale.
Le campagne napoleoniche, le espoliazioni coloniali e le spedizioni archeologiche alimentano questa costruzione. I reperti prelevati da Grecia, Egitto, Mesopotamia o Africa vengono ricontestualizzati in ambienti museali che ne ridefiniscono il significato. Il caso dei marmi del Partenone, trasferiti a Londra da Lord Elgin, è emblematico di questa logica: l'opera d'arte sradicata dal suo luogo d'origine diventa simbolo di un sapere universale, ma anche di un possesso culturale.

In questo scenario, l'architettura museale assume un ruolo ideologico. Le grandi sale simmetriche, le rotonde centrali e gli assi prospettici organizzano una visione gerarchica della conoscenza, dove la sequenza spaziale coincide con una narrazione del progresso.

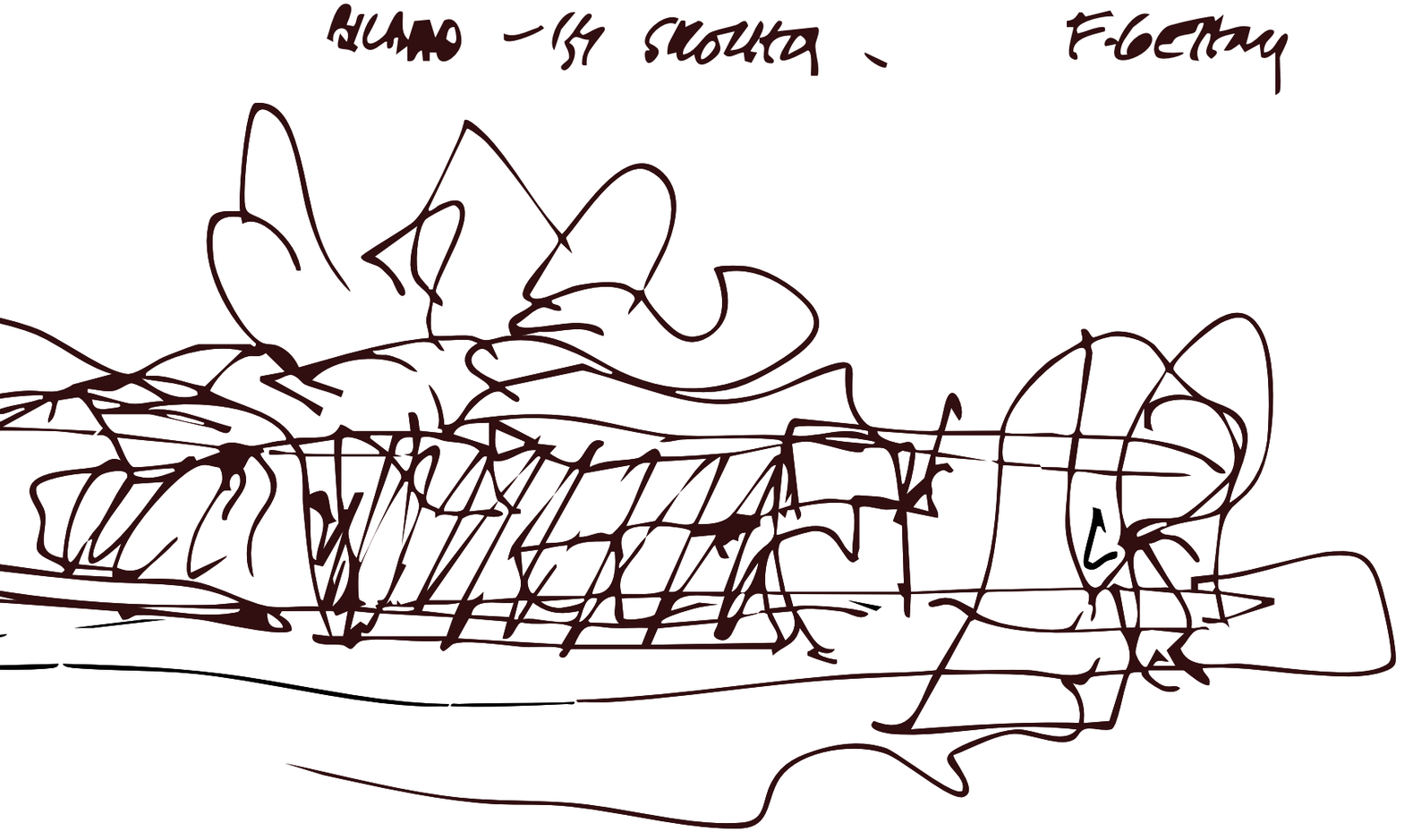


(fig. 1.3) Schizzo
Guggenheim di Bilbao
Frank Gehry
1990

Il museo ottocentesco, dunque, non si limita a esporre: costruisce il sensoattraverso la disposizione e la monumentalità del suo spazio.

Con il Novecento e il declino dei grandi imperi, questa idea di universalità entra in crisi. Le avanguardie artistiche, le guerre e i processi di decolonizzazione impongono un ripensamento radicale: il museo non può più essere un tempio del sapere immutabile, ma diventa uno spazio critico e riflessivo.

L'allestimento si trasforma in linguaggio autonomo, capace di mediare, interpretare e talvolta contestare la storia. Le architetture museali da Carlo Scarpa al Centre Pompidou, da Daniel Libeskind al MAXXI di Roma, si configurano come strumenti narrativi: non luoghi di conservazione, ma spazi di esperienza e memoria condivisa.
Nel XXI secolo, i cosiddetti "musei universali contemporanei", come il Louvre di Abu Dhabi o Guggenheim di Bilbao, cercano di ridefinire l'universalità, non più un racconto gerarchico, ma un dialogo tra culture, dove le opere sono presentate come parte di una storia intrecciata e plurale. Il concetto di "collezione mondiale" non si fonda più sul possesso materiale, bensì sulla circolazione del sapere e sulla co-curatela interculturale. In questo senso, il museo contemporaneo non rinnega le proprie origini, ma le rilegge criticamente.



CASI STUDIO

I. Sir John Soane's Museum
II. Museo Pio Clementino in Vaticano
III. Altes Museum a Berlino
IV. Centre Pompidou

SIR JOHN SOANE'S MUSEUM

Prime forme espositive

Sir, John Soane's Museum
John Soane

n. 13 di Lincoln's Inn Field, Londra

inizio collezione XIX secolo
fondazione museo 1837

Il Sir John Soane's Museum, dimora e laboratorio dell'architetto inglese Sir John Soane (1753–1837), rappresenta una delle esperienze più radicali e visionarie nella storia della museografia occidentale. Nato come casa privata e progressivamente trasformato in museo, esso è insieme autoritratto architettonico, collezione di frammenti e manifesto di un pensiero sullo spazio che anticipa di oltre un secolo molte delle questioni del museo contemporaneo.

L'opera di Soane è il risultato di una riflessione profonda sul rapporto tra spazio, luce e tempo, e sul potere evocativo degli oggetti. La sua casa, divenuta museo per

(fig. 1.4) Sala di disegno
John Soane
XIX sec.



disposizione testamentaria nel 1833, è concepita come uno spazio in cui ogni elemento partecipa a un complesso discorso sulla memoria e sulla rappresentazione.

Come sottolinea John Elsner, la casa-museo di Soane "congela per sempre il momento in cui la collezione cessa di essere dinamica e diventa museo" incarnando il passaggio dal collezionare al conservare.

La collezione non si limita a esporre oggetti, ma costruisce un universo simbolico, un modello in miniatura del mondo classico e della sua rinascita nell'età moderna. La Model Room racchiude in sé il senso dell'intero progetto: un microcosmo in cui convivono modelli di edifici antichi accanto alle riproduzioni in scala delle stesse opere di Soane. In questo spazio, le rovine e le architetture perfette si fronteggiano in un dialogo tra l'antico e il moderno, tra il frammento e l'ideale. Il modello diventa così, al tempo stesso, strumento di studio, oggetto di desiderio e allegoria.

Le camere della casa museo si susseguono secondo un percorso che privilegia l'esperienza emotiva piuttosto che la razionalità espositiva, in questo modo il visitatore si immerge nella mente dell'architetto e nella sua stessa memoria.

Il gesto di Soane, tuttavia, non si limita alla costruzione fisica del museo: egli ne codifica anche il destino attraverso un atto legislativo senza precedenti, imponendo che "nessun cambiamento venga apportato all'allestimento esistente dopo la sua morte".. Il museo diventa così una forma di autoritratto, una rappresentazione dell'identità del suo creatore e del suo desiderio di sopravvivenza simbolica attraverso le cose.

"The arrangement of the Museum is intended as studies for my own mind."
John Soane, Description of the House and Museum.

(fig. 1.5) a sinistra
Atrio
John Soane
XIX sec.



(fig. 1.6) a destra
Corridoio
John Soane
XIX sec.

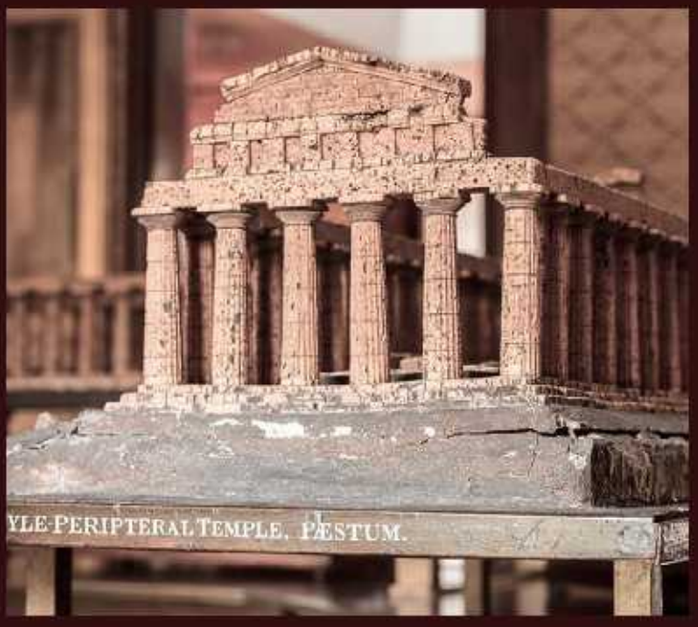


In tale prospettiva, la casa di Soane può essere letta come una meditazione sull'idea stessa di collezione: non più semplice accumulo di oggetti, ma pratica di conoscenza e costruzione di senso. Ogni frammento, ogni modello, ogni cornice partecipa a un sistema di corrispondenze che trasforma il gesto del collezionare in un atto poetico. L'architettura diviene così un linguaggio della memoria, e il museo un dispositivo narrativo che dà forma al desiderio di conservare, ordinare e risignificare il passato.

L'opera di Soane insegna che il dialogo con la rovina non si risolve nella conservazione o nella replica, ma nella creazione di nuovi spazi di significato dove l'antico e il contemporaneo coabitano, dove la materia si fa pensiero e la luce, memoria.

"the gaze almost detaches from yourself and starts to wander on its own, becoming an independent vision and an independent faculty"."Lo sguardo quasi si distacca da sé stesso e comincia a vagare autonomamente, diventando una visione indipendente e una facoltà a sé stante."

Bella Kesoyan, Through a Glass Darkly







(fig. 1.7) In alto
Temples at Paestum
XIX sec.

(fig. 1.8) In centro
Plaster of Paris models by
François Fouquet
XIX sec.

(fig. 1.9) In basso
Cork Model of Pompeii
XIX sec.

MUSEO PIO CLEMENTINO

(fig. 1.10) Sala delle Muse,
Museo Pio Clementino
Massimo Listri
2014



Nuove configurazioni architettoniche

Museo Pio Clementino
Alessandro Dori e Michelangelo Simonetti

Estremità del cortile del belvedere in Vaticano

1771

Il Museo Pio Clementino, cuore originario delle collezioni vaticane, rappresenta una delle più alte espressioni del pensiero museografico del Settecento e un punto di svolta nella storia del museo moderno.
Nasce nel 1771 per volere di Papa Clemente XIV e del suo successore Pio VI e si trova all'estremità del Cortile del Belvedere in Vaticano.
Concepito per la pubblica fruizione delle collezioni di statuaria antica, il museo rappresenta uno dei primi esempi di museo moderno: un luogo in cui l'architettura antica viene reinterpretata e messa al servizio di un progetto contemporaneo di conoscenza e di rappresentazione.

Progettato da Michelangelo Simonetti con la collaborazione di Giovan Battista Visconti e Giuseppe Camporese, il complesso nasce dall'ambizione di creare un sistema unitario di spazi in cui la scultura classica possa essere valorizzata attraverso la luce, la forma e la sequenza architettonica.

Costituito da una successione di sale di conformazioni diverse, rotonde, ottagone, a croce greca, a galleria, il museo offre una varietà di ambienti calibrati secondo un linguaggio geometrico e proporzionale di matrice neoclassica. Le coperture, spesso interrotte da oculi, lucernari e finestre termali, dosano la luce naturale in modo da modellare i volumi e restituire alle opere la loro intensità plastica.

Il Cortile Ottagono, nucleo originario del complesso, si afferma come il cuore simbolico del museo. Qui trovano posto i capolavori assoluti della statuaria classica: il Laocoonte, l'Apollo del Belvedere, il Perseo con la testa di Medusa.

La Sala Rotonda, ispirata al Pantheon, accoglie le grandi statue in un ambiente circolare coronato da una cupola, dove la luce zenitale trasforma e modella le figure.

La Sala a Croce Greca, invece, rielabora l'ordine classico con equilibrio razionale e chiarezza geometrica, combinando pavimenti musivi, colonne, lacunari e decorazioni in un palinsesto del linguaggio antico reinterpretato secondo la sensibilità illuminista. L'esterno, infatti, si presenta estremamente semplice, costituito da masse murarie, l'interno d'altro canto è un'apoteosi di colonne architravate, coperture a lacunari e pavimenti musivi.

L'impianto del museo si fonda sul principio dell'esposizione come esperienza. Le sculture non sono più

(fig. 1.11) Veduta in prospetto del Gran-cortile del Museo Pio Clementino
Giovanni Volpato
1735

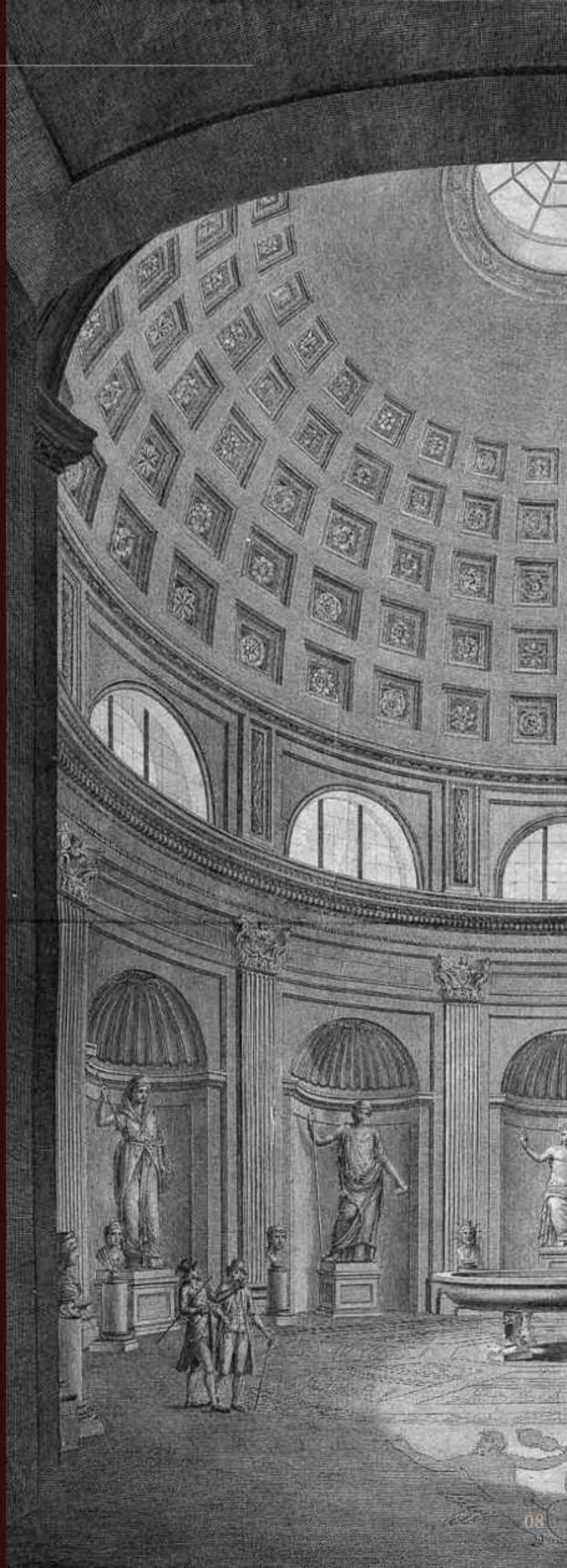


oggetti statici di studio antiquario, ma protagoniste di una narrazione, collocate in scenografie che costruiscono il ritmo visivo e percettivo del percorso. L'architettura diventa capace di guidare lo sguardo, di ordinare la conoscenza e di trasformarla in emozione.

In questo senso, il Museo Pio Clementino segna il passaggio definitivo dal collezionismo privato al museo pubblico moderno. Il percorso museale costruisce un dialogo fra tempo e bellezza, tra l'ideale classico e la sua riscoperta illuminista. L'antico è restituito non come frammento remoto, ma come presenza viva, capace di incarnare valori morali e civili.

La sua influenza fu straordinaria: le soluzioni adottate da Dori e Simonetti ispirarono i successivi grandi musei ottocenteschi europei come il Louvre di Percier e Fontaine, che rilevarono la pianta del museo Pio Clementino e risolsero il percorso museale con una sequenza di sale che vanno dall'allestimento della Grande Galerie che collegava il Louvre alle Tuileries.

Il Museo Pio Clementino resta dunque il manifesto del museo moderno, luogo dove la bellezza antica si rinnova nello spazio moderno.



(fig. 1.12) Veduta principale della stanza rotonda nel Museo Pio Clementino
Feoli Vincenzo

ALTES MUSEUM

Nuove configurazioni architettoniche

Altes Museum
Karl Friedrich Schinkel

Isola dei musei, Berlino

1830

Di maggiore libertà nella collocazione urbana e di una fiducia assoluta da parte del principe gode Karl Friedrich Schinkel (1781-1841) quando, nel 1823, riceve l'incarico per la progettazione dell'Altes Museum di Berlino, completato nel 1830.

Fin dall'inizio del secolo, nella capitale prussiana si rifletteva sull'opportunità di aprire un museo destinato ad accogliere le collezioni reali, arricchite dagli oggetti provenienti dagli scavi in Asia Minore e dai reperti rientrati dopo la conquista napoleonica del 1806. Schinkel, che conosceva e aveva studiato attentamente le più importanti soluzioni museali europee, dal Pio Clementino di Roma al Louvre, concepisce un progetto capace di fondere funzionalità, magnificenza e linguaggio classico, in un equilibrio perfetto tra architettura, città e cittadinanza.

(fig. 1.13) Altes Museum
Daniel Mennerich
2011



L'Altes Museum si impone come un monumento civile posto di fronte al castello reale e al Lustgarten, si apre verso la città attraverso un maestoso portico ionico di diciotto colonne alte dodici metri, un chiaro riferimento alle stoà ellenistiche e agli scavi archeologici che la Prussia conduceva nel Mediterraneo.

Questo portico non è un semplice fronte decorativo, ma una cerniera tra la città e il museo, uno spazio intermedio di accoglienza e riflessione, luogo di riparo per i visitatori e di celebrazione dei protagonisti della cultura prussiana. La loggia, permeabile alla luce e all'aria, diventa il simbolo dell'apertura del sapere alla collettività: un gesto architettonico che traduce in pietra l'ideale illuminista dell'arte come bene pubblico.

Dal portico si accede, attraverso una scala monumentale a doppia rampa, a uno spazio circolare coperto da una cupola semisferica a lacunari e scandito da colonne corinzie: la celebre Rotunde, cuore simbolico del museo.
In essa, la luce zenitale filtra dall'oculo sommitale e scende sulle statue disposte su due livelli. L'ispirazione al Pantheon romano è evidente, ma reinterpretata con una precisione geometrica e una purezza di proporzioni che appartengono al linguaggio neoclassico tedesco.

> *"…il sito richiedeva un edificio di grande monumentalità.Pertanto, ho preferito adottare un unico ordine gigante piuttosto che due espressioni distinte per i due piani principali.L'edificio, circondato su tutti i lati dall'entablamento ionico o dal portico colonnato ionico, con lesene ioniche agli angoli, costituisce una struttura principale semplice ma grandiosa, all'interno della quale i due livelli si inseriscono in modo subordinato."*
>
> Karl Friedrich Schinkel, 1824

Dalla Rotunde e dallo scalone si dipartono le gallerie espositive, disposte su due piani, che definiscono il volume parallelepipedo dell'edificio. Le facciate, scandite da sequenze regolari di finestre prive di ornamenti, rivelano l'intenzione di Schinkel di mantenere una sobrietà esterna assoluta, mentre all'interno la spazialità si fa articolata.



La cupola, volutamente occultata all'esterno da un attico, contribuisce a mantenere la purezza del volume e la continuità della linea orizzontale, evitando ogni enfasi monumentale superflua.
La combinazione armonica tra portico, attico e sala circolare, ciascuno dotato di una propria personalità, raggiunge lo scopo di ottenere un edificio insieme permeabile alla città e celebrativo del potere: una sintesi tra la rappresentazione del principe e la funzione pubblica del museo.

L'architettura, in questo modo, diventa espressione politica e culturale, capace di incarnare l'idea di una monarchia illuminata che riconosce nei cittadini i nuovi protagonisti della vita pubblica.
Non deve stupire la collocazione temporale di quest'opera, che sorge nel clima della Restaurazione europea successiva alla sconfitta di Napoleone. Dopo decenni di instabilità e sperimentazioni rimaste sulla carta, i governi tornano a investire nella costruzione di edifici di pubblica utilità per rispondere alle esigenze di una società ormai consapevole del proprio ruolo civile. I sudditi sono diventati cittadini, e il museo si afferma come luogo della democrazia culturale, Spazio di conoscenza e formazione morale.

All'interno, Schinkel orchestra lo spazio con una sequenza di sale e gallerie dove proporzione, simmetria e luce costruiscono un'esperienza percettiva precisa. La luce naturale modella le superfici e alterna momenti di penombra e di rivelazione, restituendo alla scultura la sua tridimensionalità e al visitatore una sensazione di raccoglimento.

Dal punto di vista teorico, l'Altes Museum rappresenta l'esito maturo di un pensiero che riconosce all'architettura il ruolo di strumento di formazione collettiva. Schinkel immagina il museo come un tempio laico della conoscenza, dove l'individuo entra in contatto con la bellezza universale per elevarsi moralmente.
L'edificio è dunque più di un contenitore di opere: è una forma di pensiero urbano, una dichiarazione di fiducia nella capacità dell'arte e della ragione di educare la società.
In questa sintesi di ordine, luce e idealità, l'Altes Museum non è solo un edificio, ma un manifesto dell'umanesimo moderno: un tempio civile in cui la città incontra la bellezza, e la bellezza diventa conoscenza.

(fig. 1.14) Nella pagina precedente: Altes Museum Interior Hiepler, Brunier

(fig. 1.15) In basso: Außenansicht des Museumsbaus, Zeichnung von Karl Friedrich Schinkel



MUSEO PIO CLEMENTINO

(fig. 1.10) Sala delle Muse,
Museo Pio Clementino
Massimo Listri
2014



Nuove configurazioni architettoniche

Museo Pio Clementino
Alessandro Dori e Michelangelo Simonetti

Estremità del cortile del belvedere in Vaticano

1771

Il Museo Pio Clementino, cuore originario delle collezioni vaticane, rappresenta una delle più alte espressioni del pensiero museografico del Settecento e un punto di svolta nella storia del museo moderno.
Nasce nel 1771 per volere di Papa Clemente XIV e del suo successore Pio VI e si trova all'estremità del Cortile del Belvedere in Vaticano.
Concepito per la pubblica fruizione delle collezioni di statuaria antica, il museo rappresenta uno dei primi esempi di museo moderno: un luogo in cui l'architettura antica viene reinterpretata e messa al servizio di un progetto contemporaneo di conoscenza e di rappresentazione.

radicalmente con la tipologia tradizionale del museo chiuso e autoreferenziale. La struttura portante, interamente in acciaio, è lasciata a vista: enormi capriate reticolari e giunti "gerberettes" sorreggono cinque vasti plateau liberi privi di colonne interne. Questa soluzione consente la massima flessibilità d'uso e la possibilità di riconfigurare gli spazi espositivi secondo le esigenze del momento. Gli impianti tecnici vengono esternalizzati, correndo sulle facciate in un ordine cromatico che ne distingue le funzioni: blu per l'aria, verde per l'acqua, giallo per l'elettricità e rosso per i percorsi di circolazione. Tale scelta, tipica dell'architettura high-tech, trasforma la componente tecnica in linguaggio espressivo, rendendo il sistema costruttivo leggibile.

L'interno si configura come un insieme di spazi fluidi, modulari e riconfigurabili. I grandi saloni espositivi, privi di partizioni fisse, possono ospitare mostre temporanee, installazioni multimediali o eventi interdisciplinari, mentre ai piani inferiori si trovano la biblioteca pubblica e le aree di ricerca. Il cuore dell'edificio è il Forum, una piazza coperta che funge da spazio di attraversamento e incontro, in continuità con la grande piazza esterna di Place Beaubourg, concepita come naturale estensione dell'edificio. L'idea era quella di integrare il museo nel tessuto urbano, non come monumento isolato, ma come spazio civico aperto alla vita quotidiana: un'agorà contemporanea dove arte, sapere e socialità si intrecciano.

> *"Volevamo una gioiosa macchina urbana, una creatura che sarebbe potuta uscire da un libro di Jules Verne. Il Beaubourg è una doppia provocazione: una sfida all'accademismo ma al tempo stesso una parodia dell'immaginario tecnologico del nostro tempo. E' un villaggio medievale di 25.000 persone (tanti sono i visitatori giornalieri). La differenza è che si sviluppa in altezza: la sequenza è verticale anziché orizzontale, quindi le piazze sono una sopra l'altra, le strade sono trasversali."*
>
> . Renzo Piano

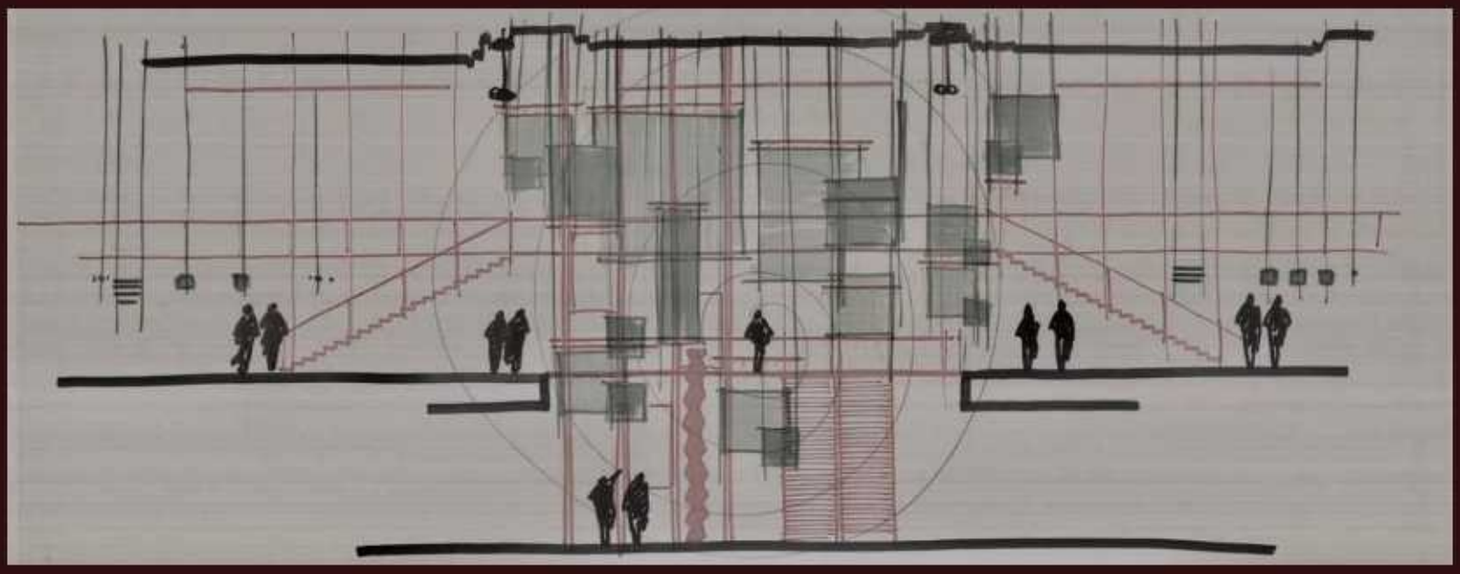
Come sottolinea Renzo Piano, il Pompidou fu immaginato come una "gioiosa macchina urbana", un organismo destinato a trasformarsi nel tempo.





(fig. 1.17) Nella pagina precedente: Dettagli percorso espositivo e "Gerberettes"

(fig. 1.18) Prospettiva fotografica percorso di ingresso



(fig. 1.19) Section Forum
Renzo Piano Building
Workshop,
1998

La logica costruttiva riflette questo principio: l'ossatura metallica e modulare, consente la manutenzione e la riorganizzazione periodica degli spazi interni senza alterare la struttura principale. Nel corso dei decenni, l'edificio è stato più volte aggiornato per rispondere ai mutamenti museografici e tecnologici, senza perdere la sua vocazione sperimentale. Tra il 1997 e il 2000 una grande ristrutturazione ha riorganizzato i percorsi e potenziato l'area espositiva, mentre interventi più recenti (2019–2021) hanno migliorato l'efficienza energetica e la fruibilità.

Sul piano museografico, il Centre Pompidou è stato un laboratorio di sperimentazione continua. Negli anni Settanta e Ottanta, sotto la direzione di Pontus Hultén, ospitò mostre emblematiche come Paris-New York (1977) e Les Immatériaux (1985), che sfruttarono appieno la libertà spaziale delle grandi sale per costruire esperienze immersive. Questa flessibilità, però, si rivelò anche una sfida: la mancanza di pareti stabili e la forte presenza di luce naturale imposero successivamente l'introduzione di pannelli mobili e sistemi di controllo luminoso, segnando l'evoluzione verso una museografia più calibrata. Ciò nonostante, il Pompidou ha continuato a rappresentare un modello di architettura aperta, capace di adattarsi ai nuovi linguaggi dell'arte e ai cambiamenti sociali.

Le reazioni all'edificio, al momento della sua inaugurazione, furono fortemente contrastanti. Molti lo definirono provocatoriamente una "raffineria nel cuore di Parigi" o una "Notre-Dame delle tubature", giudicando il suo aspetto industriale incompatibile con il contesto storico circostante. Tuttavia, con il tempo il Pompidou si è imposto come simbolo della Parigi contemporanea, diventando uno dei musei più visitati d'Europa e un punto di riferimento per la progettazione culturale. La critica più recente, da Kenneth Frampton a Deyan Sudjic, lo interpreta come una sintesi fra utopia tecnologica e democratizzazione del sapere, un edificio che ha aperto la strada al museo come spazio partecipativo e interdisciplinare, superando l'idea del museo-tempio a favore di un'architettura viva, pubblica e in costante trasformazione.

A quasi cinquant'anni dalla sua inaugurazione, il Centre Pompidou continua a rappresentare un laboratorio permanente di sperimentazione architettonica e museale. Da provocazione estetica si è trasformato in monumento amato, incarnando la visione di un museo come macchina urbana dinamica, in cui l'architettura non impone un linguaggio all'arte ma si fa infrastruttura flessibile, spazio di scambio e di libertà.

Museografia in Italia

In Italia, la riflessione sulla museografia assume fin dall'Ottocento una connotazione peculiare, intrecciando la tutela del patrimonio con la costruzione di un linguaggio architettonico e comunicativo specifico. Diversamente da altri Paesi europei, dove il museo nasce come istituzione statale centralizzata, in Italia la museografia si sviluppa in rapporto diretto con la stratificazione storica dei luoghi, con la presenza diffusa del patrimonio artistico e con la necessità di adattare spazi preesistenti a nuove funzioni espositive.

Il museo italiano non si identifica soltanto in un edificio, ma in un sistema in cui città, monumenti e collezioni dialogano in modo continuo.

Dalla museografia ottocentesca, legata all'archeologia e alla formazione delle prime gallerie nazionali, fino alle sperimentazioni del Novecento, l'esperienza italiana si distingue per l'attenzione al rapporto tra architettura, opera e contesto e per la ricerca di un equilibrio tra conservazione e innovazione.

Sarà nel corso del Novecento, con figure come Franco Albini, Carlo Scarpa, BBPR, e poi museografi come Franco Minissi, che la museografia italiana troverà una propria identità, riconosciuta a livello internazionale come uno dei contributi più originali al linguaggio espositivo contemporaneo.

Musei contemporanei in Italia

Nel panorama italiano contemporaneo il museo non è più soltanto luogo di conservazione, ma campo di ricerca e sperimentazione, dove architettura e allestimento concorrono alla costruzione di una nuova identità dello spazio culturale. La tradizione museografica del Novecento ha lasciato un'eredità fondata sul dialogo tra antico e moderno, sulla misura e la centralità dell'esperienza percettiva. È su questa linea che si innesta la riflessione del XXI secolo, che rielabora tali principi in forme più fluide e aperte, mantenendo tuttavia una costante attenzione al contesto e alla memoria dei luoghi.

L'architettura museale italiana recente privilegia infatti una logica di stratificazione controllata rispetto alla rottura radicale. Rari sono i casi di edifici completamente nuovi, mentre più frequenti sono interventi che lavorano per innesto, ampliamento o rifunzionalizzazione. Il MAXXI di Roma, progettato da Zaha Hadid e inaugurato nel 2010, rappresenta una delle poche eccezioni: un edificio scultoreo di cemento e luce che segna il tessuto urbano,





manifestando la volontà di introdurre una presenza contemporanea autonoma. Tuttavia, la maggior parte delle esperienze italiane si orienta verso un linguaggio più misurato e relazionale, dove l'edificio nuovo si costruisce sul dialogo con l'esistente.

Tra gli esempi di questa nuova attitudine si possono trovare progetti come il Museo dell'Opera del Duomo a Firenze, la Galleria Sabauda a Torino o l'Archeologico di Reggio Calabria di Gregotti, che hanno l'obiettivo di costruire un dialogo fra il linguaggio architettonico e la narrazione delle opere piuttosto che stupire. La tradizione italiana di attenzione al dettaglio e alla relazione tra opera e spazio sopravvive nella cura del ritmo visivo, nell'uso dei materiali e nella ricerca di un equilibrio tra silenzio e racconto.

In questo senso, l'Exhibit Design italiano si distingue per la sua dimensione autoriale e discreta: tende a evitare l'effetto spettacolare a favore di una narrazione più poetica, dove la scenografia non è ornamento ma strumento di senso. Gli allestimenti recenti mostrano una consapevolezza diffusa nel gestire la relazione tra permanenza e temporaneità, attraverso strutture reversibili e spazi flessibili.
La mostra non è più semplice contenitore tematico, ma diventa una

(fig. 1.20) Nella pagina precedente: interno MAXXI museo a Roma



vera e propria narrazione in cui ogni dettaglio concorre a costruire un racconto unitario.

Rispetto al panorama internazionale, la specificità italiana risiede proprio in questa ricerca di equilibrio tra innovazione e memoria. Nei contesti anglosassoni e nordeuropei prevale spesso una logica di sperimentazione radicale, dove la spettacolarità e la mediazione immersiva assumono un ruolo primario; in Italia, invece, la forza progettuale risiede nella misura e nel rapporto con il contesto.

L'allestimento si configura come una traduzione sensibile, un linguaggio che costruisce legami più che rotture. Mentre i musei globali, come il Guggenheim di Bilbao o il Louvre Abu Dhabi, tendono a monumentalizzare l'esperienza, i musei italiani contemporanei perseguono una forma di autenticità narrativa, fondata sul rapporto diretto tra opera, spazio e memoria del luogo.
In questo equilibrio tra antichità e contemporaneità la museografia italiana individua la propria via al presente: un approccio che privilegia il racconto rispetto all'effetto, la profondità percettiva rispetto alla sorpresa, e che fa della stratificazione culturale e spaziale la sua cifra più riconoscibile.

(fig. 1.21)In basso:
Museo dell'Opera del Duomo

(fig. 1.22)Nella pagina successiva:
Gipsoteca di Possagno





CASI STUDIO

I. Sir John Soane's Museum
II. Museo Pio Clementino in Vaticano
III. Altes Museum a Berlino
IV. Centre Pompidou

MUSEO DI CASTELVECCHIO

(fig. 1.23) Dettaglio statua equestre di Cangrande, museo Castelvecchio



Musei contemporanei in Italia

Museo di Castelvecchio
Carlo Scarpa

Verona

1974

Tra il 1354 e il 1356 Cangrande II della Scala ordina la costruzione di Castelvecchio, una fortezza militare destinata a presidiare l'Adige e a rafforzare il sistema difensivo occidentale della città. Il complesso, articolato in una reggia interna e in una corte d'armi, costituisce una delle opere più emblematiche dell'architettura scaligera. Nel corso dei secoli, l'edificio subisce profonde modifiche: trasformato in caserma, poi in deposito militare, viene più volte alterato fino a perdere coerenza e leggibilità.

Il passaggio alla proprietà comunale nel 1923 e i restauri di Ferdinando Forlati negli anni Venti restituiscono alla struttura un'immagine compatta, ma è solo con

l'intervento di Carlo Scarpa, a partire dal 1958, che l'edificio ritrova una nuova identità architettonica e museale.
Scarpa, incaricato del riallestimento e della rifunzionalizzazione complessiva, lavora sul complesso fino al 1975, realizzando un progetto che unisce restauro, architettura e museografia.

Fin dall'inizio, l'architetto veneziano rifiuta l'idea di un restauro "stilistico" e sceglie un metodo analitico stratigrafico: non ricompone, ma interpreta la rovina, rispettandone le discontinuità e rendendo visibile la complessità delle epoche. Le sue aggiunte si distinguono nettamente dal preesistente attraverso un linguaggio materico e costruttivo contemporaneo, cemento armato, ferro brunito, vetro e pietra locale, ma si integrano grazie a proporzioni calibrate, tagli di luce e giunti di separazione che rivelano piuttosto che nascondere

Il cuore del museo si trova nella cerniera tra il primo e il secondo piano, lo spazio all'aperto in cui è collocata la statua equestre di Cangrande della Scala, proveniente dall'arca funeraria di Santa Maria Antica.

Scarpa disegna per essa una scenografia di straordinaria precisione: il cavaliere, sospeso in avanti sul vuoto, è posto

(fig. 1.24) Dettaglio cerniera primo e secondo piano



(fig. 1.25) Dettaglio espositore



su una mensola di cemento che sporge verso il cortile, come se avanzasse nello spazio reale.

Alle sue spalle, una parete in mattoni e pietra ricomposta filtra la luce e incornicia la figura, mentre una sottile lastra di acciaio e una balaustra geometrica aiutano a percepire la prospettiva.

Questo luogo di passaggio è il punto in cui il visitatore prende coscienza della relazione tra antico e moderno e interno ed esterno. Lo spazio aperto diventa soglia e scena, in cui il rapporto tra luce naturale, ombra e materia assume un valore narrativo. Il cavaliere, isolato ma sospeso, sembra guardare il suo stesso castello da una nuova distanza, incarnando la tensione tra memoria storica e reinvenzione architettonica.

La riflessione di Scarpa sugli espositori costituisce l'altra grande innovazione che rende il progetto unico. Ogni opera d'arte è pensata come protagonista di un dialogo con il proprio supporto. Gli espositori non sono elementi neutri, ma microarchitetture: basamenti, piedistalli, teche e cornici diventano estensioni della materia dell'opera.

Scarpa costruisce piedistalli in calcestruzzo levigato o in marmo rosso veronese, incisi da giunti sottilissimi; utilizza lastre di ferro brunito per sospendere sculture, piani di vetro che lasciano filtrare la luce, mensole che si proiettano nello spazio come sezioni di un disegno. Ogni giunto, ogni appoggio, è calibrato in rapporto all'occhio umano e alla luce: i supporti regolano la distanza e l'altezza dello sguardo, accompagnando la percezione in un ritmo di scoperte progressive.



In questo modo, la museografia di Scarpa si fa "architettura dell'attenzione": il supporto non è più un semplice elemento tecnico, ma un elemento di mediazione estetica e conoscitiva. L'opera viene allo stesso tempo isolata e contestualizzata dalle altre, e la sua relazione con lo spazio acquista senso. Così, il visitatore non attraversa semplicemente una sequenza di sale, ma vive una successione di episodi, ciascuno costruito con una tensione poetica diversa.

La luce gioca un ruolo decisivo: filtrata e radente, modella superfici e volumi, rivelando le diverse profondità materiche.
Il suo uso controllato restituisce tridimensionalità e qualità del colore. In ogni ambiente del museo l'architettura dialoga silenziosamente con l'opera.

In questa sintesi di spazio, tempo e materia, il Museo di Castelvecchio non è un semplice restauro, ma un atto critico di interpretazione. Scarpa ricompone le fratture della storia trasformandole in linguaggio, e costruisce un museo che è al tempo stesso narrazione e rivelazione.

L'architettura non si limita a custodire l'arte, ma la espone come esperienza totale: un incontro tra l'antico e il contemporaneo, tra rovina e forma.

"Nulla dies sine linea"
"Ecco questo è l'imperativo categorico vostro. Dovete formularlo al mattino (...) pensate solo con la matita in mano, la gomma, la carta"
Carlo Scarpa, 1975

(fig. 1.26) Nella pagina precedente: Interno museo di Castelvecchio con statua di Santa Cecilia

(fig. 1.27) Interni del Museo di Castelvecchio con portone in acciaio e pozzo con affaccio sugli scavi

MUSEO DEL DUOMO

(fig. 1.28) Espositori statue del Duomo di Milano



Musei contemporanei in Italia

Museo del Duomo
Guido Canali

Piazza del Duomo, Milano

2013

Il Museo del Duomo di Milano rappresenta un caso esemplare di intervento museografico in un contesto monumentale storico. L'architetto Guido Canali, incaricato del nuovo allestimento, ha affrontato il progetto con un duplice obiettivo: da un lato narrare le vicende plurisecolari della Cattedrale, dall'altro valorizzare la storia architettonica degli spazi che ospitano il museo, situati nell'antico Palazzo Reale di Milano. In tal senso il restauro ha riportato alla luce strutture medievali e rinascimentali, riaprendo arcate gotiche originarie e recuperando affreschi parietali preziosi, così da suggerire, come afferma lo stesso Canali, "scorci che suggeriscano al visitatore l'antica immagine del Palazzo" inseriti lungo il percorso espositivo.

L'intervento architettonico si è posto in continuità con la stratificazione storica: le superfici murarie sono state trattate con velature a calce e i vecchi marmi di rivestimento degli anni '60 sono stati sostituiti da un pavimento in calcestruzzo grigio neutro . Questa scelta di sobrietà materica, unita a un'illuminazione attenta, ha lo scopo di non distrarre dai reperti esposti e di creare un'atmosfera contemplativa in sintonia con la sacralità del luogo.

Il nuovo allestimento museale di Canali si caratterizza per la chiarezza del percorso espositivo. Il museo si articola in circa 26 sale organizzate secondo un criterio cronologico-tematico in 13–14 aree, ciascuna dedicata a un periodo o aspetto specifico della costruzione e decorazione del Duomo . Questa disposizione consente di seguire passo dopo passo le fasi di edificazione della Cattedrale.

Il percorso museografico è concepito come racconto della "storia della costruzione della cattedrale", intrecciando le vicende architettoniche con quelle liturgiche e artistiche che hanno segnato nei secoli l'identità del monumento .

Il "Modellone" ligneo del Duomo, iniziato nel 1519 da Bernardino Zenale e completato in tre secoli, esposto al centro del percorso museale, simboleggia la continuità del cantiere e la complessità progettuale della Cattedrale nei secoli .

Dal punto di vista museografico, il nuovo allestimento privilegia criteri espositivi in grado di restituire la natura originaria dei manufatti e la loro funzione nel contesto del Duomo. I grandi elementi architettonici, statue, rilievi, guglie e frammenti ornamentali, sono presentati in gruppi omogenei, in modo da palesare la loro collocazione o

(fig. 1.29) Sala espositiva statue della facciata del Duomo di Milano







funzione originaria sulla Cattedrale . Questa scelta consente al visitatore di cogliere l'originaria coralità di opere pensate per essere viste a distanza, in alto sulle facciate o nelle navate, ora osservabili da vicino nei dettagli scultorei e tecnici .
Al contempo, nelle teche vetrate trovano posto oggetti di dimensioni più ridotte come oreficerie, reliquiari, miniature, manufatti liturgici, presentati con allestimenti "delicati" che ne garantiscono la conservazione senzasovraccarichi visivi .

Lo spazio espositivo alterna intenzionalmente ambienti più ampi a passaggi raccolti, creando un ritmo narrativo che alterna momenti di forte impatto collettivo a momenti di intimità contemplativa tra il visitatore e l'opera . Ne risulta un'esperienza museale immersiva, dove l'allestimento diviene esso stesso parte del discorso storico.

Le collezioni del Museo del Duomo contribuiscono alla narrazione identitaria del monumento . Ogni opera esposta è una tessera di un più ampio mosaico che illustra la storia corale della Cattedrale, frutto dell'apporto di generazioni di artisti, architetti e artigiani di varie epoche .

Ad esempio, le monumentali statue originali in marmo, un tempo collocate sulle guglie e sulle facciate, oggi accolgono il visitatore nelle sale permettendo uno sguardo ravvicinato: esse documentano l'evoluzione stilistica dal gotico internazionale alla "rinascenza lombarda" del Quattro-Cinquecento, testimoniando come il Duomo sia stato luogo di incontro di maestranze lombarde, toscane, francesi, tedesche e fiamminghe .

Le grandi vetrate istoriate, presentate nella Sala delle Vetrate, trasformano la luce in racconto: pannelli originali quattro-cinquecenteschi, restaurati nei secoli, mostrano scene bibliche dai vividi colori che per secoli hanno educato e commosso i fedeli .

La presenza nel museo di queste vetrate autentiche, insieme a disegni preparatori e cartoni, permette di comprendere l'arte e la tecnica dei maestri vetrai del Duomo.
Completano il percorso museale dipinti e arazzi di grande formato, come i teleri cinquecenteschi commissionati da San Carlo Borromeo, che documentano la ricchezza

iconografica e la funzione simbolica che il Duomo assunse durante la Controriforma .
Vi sono inoltre preziosi oggetti liturgici e reliquiari del Tesoro, dall'Età Paleocristiana al XIX secolo, tra cui l'Evangeliario di Ariberto d'Intimiano e la Croce di ChiaraValle, i quali attestano la devozione ambrosiana e il ruolo del Duomo quale custode di reliquie e memorie sacre della comunità milanese.
L'itinerario si conclude nella Sala del Novecento, che i bozzetti originali della quinta porta del Duomo, opera realizzata nel 1965. Spiccano i modelli in bronzo presentati al concorso del 1950 da Lucio Fontana e Luciano Minguzzi che rappresentano il ponte tra l'antica tradizione decorativa e la spinta all'innovazione artistica del XX secolo.
La scelta di concludere la visita con queste opere contemporanee sottolinea come la storia del Duomo non sia mai veramente terminata: l'identità del monumento continua a costruirsi nel tempo, attraverso aggiunte, restauri e nuovi interventi che ne rinnovano il significato.

In definitiva, il museo incarna la continuità della cultura del Duomo di Milano, intesa sia come patrimonio artistico sia come simbolo spirituale e civico della città, rendendo percepibile al visitatore la profonda connessione tra il grande cantiere gotico e la sua eredità vivente.

(fig. 1.30) Nella pagina precedente: Sala con scaffalature

(fig. 1.31) Nella pagina precedente: Modellone del Duomo di Milano

(fig. 1.32) Sala espositiva con statua di San. Sebastiano



FONDAZIONE ROVATI

Musei contemporanei in Italia

Fondazione Rovati
studio MCA – Mario Cucinella Architects

Corso Venezia 52, Milano

2022

Il Museo d'Arte della Fondazione Luigi Rovati sorge nel cuore di Milano, al numero 52 di Corso Venezia, all'interno del palazzo storico Bocconi-Rizzoli-Carraro eretto nel 1871. Nel 1960, l'edificio fu oggetto di un intervento significativo commissionato dalla famiglia Rizzoli: l'architetto Ferdinando Reggiori ridisegnò la morfologia interna del palazzo, mentre Filippo Perego restaurò gli ambienti e reintegrò elementi d'impronta ottocentesca unendoli ad accenti contemporanei.

Quando la Fondazione acquisì l'immobile nel 2016, affidò allo studio MCA – Mario Cucinella Architects il compito

(fig. 1.33) Sala Ipogea con teche Goppion



di trasformare il palazzo in un museo contemporaneo. Il progetto, inaugurato nel 2022, è stato insignito del Compasso d'Oro ADI 2024 nella categoria Exhibition Design, riconoscimento che premia non solo l'architettura, ma anche la coerenza tra spazio e allestimento museale.

Fin dal concept progettuale, Cucinella concepisce l'edificio come un viaggio nel tempo, dove la dimensione sotterranea, l'ipogeo, evoca le tombe etrusche di Cerveteri e costituisce il cuore simbolico dell'esperienza museale. L'architettura museale si articola su sette piani, ma l'anima del museo risiede nel livello ipogeo, composto da tre sale circolari e una sala ellittica, tutte coperte da cupole volteggianti immerse nella penombra.

Dal portale d'ingresso, il visitatore accede alla hall connessa al giardino interno, al bookshop, al caffè-bistrot e alle scale che conducono alle gallerie sotterranee. Il giardino, vincolato paesaggisticamente, è stato interpretato come estensione del museo: su di esso si innesta un padiglione espositivo che riprende le geometrie curvilinee dell'ipogeo.

Al piano nobile e ai piani superiori gli ambienti espositivi convivono con gli spazi funzionali: sala conferenze, biblioteca, archivi, spazi per esposizioni temporanee e uffici.

> *"Quello tra storia e arte è un legame affascinante. Capire il rapporto che lega un popolo alle sue espressioni artistiche è avvincente, così come lo è vedere che i cambiamenti di stile nell'arte sono lo specchio di mutamenti nella società. Riuscire a cogliere questo legame mi ha aiutato a comprendere popoli lontani nel tempo e nello spazio e ha costituito la base della mia visione del fare impresa"*
>
> Luigi Rovati, 1961



(fig. 1.34) Giochi di luce su urna cineraria in travertino

La scelta materica dell'ipogeo è radicale: l'intero rivestimento è realizzato con 30.000 conci di pietra forte fiorentina, estratta dalle cave di Firenzuola, disposti con fughe calibrate che generano una texture orizzontale continua. Le scaglie micacee presenti nella pietra creano riflessi, animando la superficie litica e suggerendo una silenziosa presenza di luce. I tagli luminosi, gole e fenditure, consentono un'illuminazione controllata che arresta l'abbaglio e modula il chiaroscuro, animando le pareti e i reperti con una luce filtrata.

Anche l'allestimento è parte integrante dell'architettura: le 27 vetrine Goppion, progettate in dialogo con lo studio architettonico, sono dotate di illuminazione autonoma e struttura minimale, con l'obiettivo di ridurre la distanza visiva tra spettatore e oggetto, senza interrompere la continuità spaziale. I reperti etruschi convivono con opere moderne e contemporanee di autori come Fontana, Picasso, Giacometti e Ponti, in un percorso che non separa epoche ma intreccia memoria e contemporaneità.

In pianta e in sezione emerge la volontà di creare una continuità spaziale: le curve dell'ipogeo fluiscono verso l'alto fino a connettersi con l'architettura ottocentesca, restaurata e integrata con interventi discreti. Lo stratagemma di occultare le cupole dal prospetto esterno mediante l'attico preserva la purezza volumetrica del palazzo, evitando gesti eccessivi di monumentalità.

L'esperienza percettiva mira a un effetto di sospensione: l'ambiente scendendo verso l'ipogeo genera una dimensione intimistica, dove il peso della materia è attenuato dall'ariosità e dalla modulazione luminosa. La scelta di riferimenti archetipi etruschi e materiali

(fig. 1.35) Sala Ipogea con teche Goppion (fig. 1.36) Nella pagina successiva: Piano nobile di palazzo Rizzoli



archeologici suggerisce un dialogo tra passato e presente. Sul piano teorico, la Fondazione Rovati si pone come "infrastruttura culturale": il museo è pensato non solo per custodire ed esporre oggetti, ma per generare relazioni culturali. L'architettura stessa diventa dunque linguaggio di mediazione tra il visitatore e il patrimonio, nonché strumento di formazione estetica e civile.

(fig. 1.37) Piano nobile di palazzo Rizzoli



(fig. 1.38) Piano nobile di palazzo Rizzoli



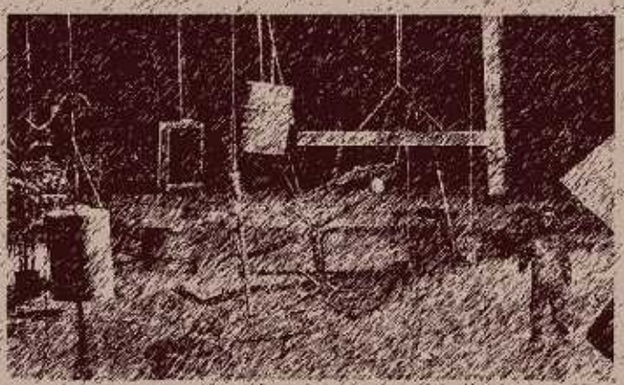


02


Museums
The New York Times
Joan Miró
Birth of
the World
MoMA
moma.org/
spring

COMUNICAZIONE MUSEALE

David Tudor and Composers Inside Electronics Inc.
Rainforest V (variation 1)



MoMA

The Museum of Modern Art
11 West 53 Street



Introduzione alla comunicazione museale e branding

La comunicazione museale è l'insieme delle strategie, dei linguaggi e degli strumenti attraverso cui i musei trasmettono significati, valori e conoscenze al proprio pubblico. Essa non si limita alla semplice diffusione di contenuti, ma rappresenta un processo articolato che coinvolge l'identità del museo, la progettazione dei messaggi e l'esperienza del visitatore. In questo senso, la comunicazione museale si configura come un ambito interdisciplinare, in cui convergono design della comunicazione e museografia.

Nel corso dell'ultimo secolo, il museo ha progressivamente abbandonato il ruolo di istituzione statica e autoreferenziale per assumere quello di spazio dinamico di relazione, partecipazione e dialogo. La comunicazione diventa così il principale strumento attraverso cui il museo costruisce la propria identità pubblica e stabilisce un legame con i visitatori. Tale passaggio ha reso necessario lo sviluppo di strategie di branding specifiche per il contesto museale.

Il branding museale consiste nella definizione e nella gestione dell'identità di un museo come brand. Si tratta di un processo che mira a valorizzare i suoi elementi distintivi traducendoli in un sistema coerente di comunicazione visiva e narrativa. Il brand diventa il mezzo attraverso cui il museo si posiziona all'interno del panorama culturale e sociale, costruendo una relazione di fiducia e riconoscibilità con il proprio pubblico.

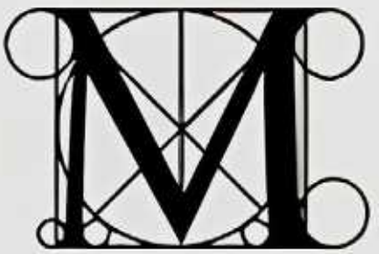
L'introduzione di logiche di branding nel settore museale non implica una mercificazione del patrimonio, bensì una ridefinizione del modo in cui esso viene comunicato e percepito. Il museo contemporaneo deve saper dialogare con un pubblico eterogeneo, adottando linguaggi inclusivi e strumenti capaci di tradurre contenuti complessi in esperienze accessibili e coinvolgenti.

Comunicazione e branding si configurano così come elementi complementari del progetto museale in cui la prima agisce sul piano dei contenuti e delle relazioni, e il secondo su quello dell'identità e della coerenza espressiva. Entrambi contribuiscono a costruire un'immagine del museo come luogo vivo, capace di rinnovarsi nel tempo pur mantenendo un saldo legame con la propria missione culturale.

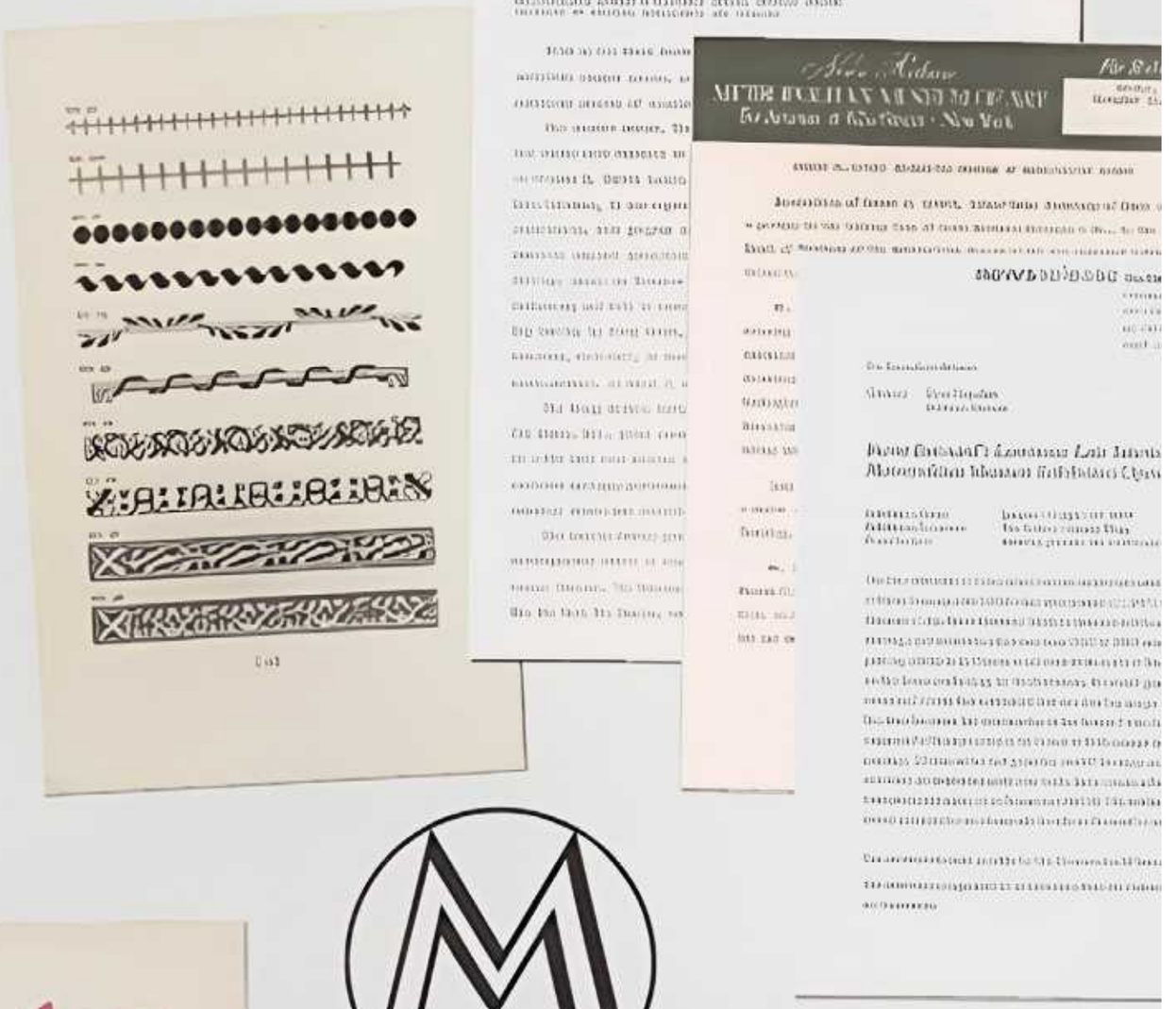


(fig. 2.1) The Met Visual Identity
2016


E 20, 1971
BALCONY
SEUM OF ART






METROPOLITAN
MUSEUM OF ART




GAUER

Da un inserto sul giornale alla Corporate Identity

Prima dell'affermazione del corporate design, la comunicazione museale era un insieme fragile e disomogeneo di strumenti informativi. I musei non si percepivano ancora come organizzazioni con un'identità propria, ma come enti istituzionali dedicati alla conservazione e alla ricerca. Per questo la loro presenza pubblica si manifestava principalmente attraverso inserti sui giornali locali, brevi annunci nelle gazzette culturali e manifesti tipografici prodotti caso per caso.
Ogni mostra generava un proprio manifesto, un proprio stile tipografico, una propria impaginazione, senza alcuna continuità visiva con ciò che il museo produceva prima o avrebbe prodotto dopo. La comunicazione era episodica, descrittiva, utilitaristica: informava l'esistenza di un evento, ma non costruiva un'immagine stabile dell'istituzione. La riconoscibilità non era un obiettivo esplicito, così come non lo erano la coerenza dei materiali o l'intenzione di trasmettere un'identità culturale definita.

Questo scenario cambia radicalmente tra gli anni Cinquanta e Ottanta, quando nel mondo industriale occidentale si afferma la cultura della corporate identity.
Le aziende iniziano a percepirsi come sistemi complessi, con attività articolate e pubblici differenziati, e comprendono la necessità di presentarsi attraverso un'immagine unitaria, continua e controllata.

È in questo contesto che nascono i primi manuali di identità visiva, strumenti in cui logotipi, colori, tipografie, applicazioni e comportamenti grafici vengono codificati in modo rigoroso. Alcune aziende, come Olivetti, diventano casi emblematici di questa trasformazione: già dagli anni Sessanta e Settanta istituzionalizzano una filosofia progettuale che mira a rendere la propria immagine generale coerente con l'intero operato dell'azienda.

Il lavoro di progettisti come Walter Ballmer, Roberto Pieracconi, Hans von Klier e Giovanni Ferlion mostra un approccio sistemico, in cui tutto, dal packaging agli allestimenti, dagli interni dei punti vendita alle insegne, viene progettato come parte di un unico linguaggio. Allo stesso tempo, realtà come IBM con Paul Rand, Montedison con la Landor Associates, Alitalia, le Poste olandesi e danesi con Studio Dumbar consolidano il concetto di immagine coordinata come strumento di riconoscibilità, affidabilità e cultura aziendale. L'adozione di norme, griglie, modelli modulari e criteri applicativi rende la comunicazione delle aziende finalmente stabile e replicabile.
Questo cambiamento culturale nel settore industriale ha un impatto

decisivo anche nel mondo dei musei. A partire dagli anni Sessanta emergono istituzioni che cominciano a percepirsi non più come luoghi statici, ma come attori culturali in dialogo con la società.
La necessità di comunicare in modo efficace, di essere riconoscibili e di gestire una programmazione sempre più intensa spinge molti musei verso la logica del design sistemico. L'adozione di vere e proprie identità visive segna la transizione da una comunicazione frammentata a un linguaggio coordinato, capace di esprimere valori, missione e posizionamento culturale.

Alcuni casi studio sono particolarmente emblematici. Il MoMA di New York, con il marchio progettato da Ivan Chermayeff nel 1964, rappresenta uno dei primi esempi di museo che utilizza una sintesi tipografica rigorosa come fondamento di un'identità stabile, modulare e riconoscibile. L'essenzialità della Franklin Gothic No. 2 non è solo un segno grafico, ma il nucleo di un sistema che ordina cataloghi, poster, biglietti e pubblicazioni, trasformando il museo in un vero brand culturale.
Il Smithsonian Institution, attraverso un percorso graduale di normalizzazione visiva, adotta negli anni Ottanta un'identità più coerente, consapevole della necessità di un linguaggio condiviso tra le molte unità e sedi dell'istituzione.
Il Victoria and Albert Museum, con l'intervento di Alan Fletcher nel 1989, definisce un'identità elegante e culturale, fondata su un monogramma in grado di riflettere il carattere storico e al tempo stesso moderno dell'istituzione.
Infine, il Guggenheim Museum, con il sistema progettato da Massimo Vignelli negli anni Ottanta, porta all'estremo la logica del design programmatico: tipografia, proporzioni, griglie e relazioni formali diventano estensione diretta dell'architettura di Frank Lloyd Wright, trasformando la comunicazione in un'esperienza spaziale.

Il passaggio da un semplice annuncio tipografico a un sistema di corporate identity segna quindi una trasformazione profonda: non riguarda soltanto la grafica, ma il modo stesso in cui le istituzioni culturali comprendono la propria funzione pubblica.

La comunicazione museale smette di essere un fatto occasionale e diventa parte integrante della strategia culturale. Il museo assume una voce, una presenza visiva, una coerenza e una responsabilità estetica che derivano direttamente dalle innovazioni maturate nel mondo dell'industria.

Il museo come brand

La **comunicazione museale** comprende tutte le strategie e gli strumenti con cui un museo trasmette la propria missione, i propri valori e la propria narrativa al pubblico. Questo include sia la comunicazione interna alle sale espositive (come pannelli informativi, guide, percorsi narrativi) sia la comunicazione esterna (campagne promozionali, presenza sui social media, attività educative e eventi). Curare la comunicazione significa rendere il museo accessibile e coinvolgente: un messaggio chiaro e coerente può migliorare l'esperienza di visita e ampliare il pubblico, attraendo sia i frequentatori tradizionali sia nuove fasce di visitatori. Analisi accademiche dimostrano come investire in comunicazione contribuisca a rafforzare la relazione con il pubblico e quindi ad accrescere il valore sociale del museo stesso.

Parallelamente alla comunicazione, i musei hanno sviluppato una crescente attenzione verso il **branding**, ovvero la costruzione di una propria identità distintiva. Un brand museale è l'insieme di percezioni, immagini e valori che il pubblico associa a un'istituzione. Un brand è "ciò che il pubblico ha in mente quando pensa a te" . Non è soltanto il colore del logo o il design del dépliant, ma la somma delle idee e delle impressioni che i visitatori e la comunità collegano a quel museo, dalla reputazione delle sue collezioni all'esperienza di visita offerta. Anche se un museo non dovesse attivamente lavorare sul proprio brand, esso esiste comunque nella mente del pubblico come immagine percepita dell'istituzione.

Curare il branding significa definire e comunicare un'identità chiara, il brand deve in questo modo porsi delle domande: "chi siamo, cosa rappresentiamo, cosa ci differenzia dagli altri?". Una buona strategia di branding aiuta a distinguere un'istituzione dalle altre e a renderla immediatamente riconoscibile. Importanti musei hanno infatti investito nella creazione di un'identità visiva e narrativa unica per rimanere attuali e attraenti verso il pubblico globale. Il branding museale può includere oltre agli elementi visivi anche il tono della comunicazione, il messaggio chiave che il museo veicola e l'insieme di esperienze che offre. Ad esempio, i canali social e i siti web ufficiali sono oggi estensioni digitali del brand: attraverso questi mezzi, il museo racconta storie, condivide contenuti e definisce la propria "voce" in modo coerente con la sua identità.
Questo processo va ben oltre il marketing commerciale tradizionale, perché nel caso di un museo lo scopo non è vendere un prodotto, ma condividere cultura e costruire fiducia nel pubblico. In effetti, a differenza di un brand commerciale che punta a attrarre il consumatore, un museo come brand punta a essere riconosciuto

come un luogo autorevole di pensiero e un accesso aperto alla cultura, creando con il pubblico un legame basato sulla credibilità e la partecipazione.

Definire un'identità significa anche chiarire la mission, i valori fondanti e il pubblico di riferimento. Tutti questi elementi dovrebbero poi emergere in maniera coerente in ogni aspetto della comunicazione: dal design degli allestimenti alle campagne pubblicitarie, dal tono delle didascalie in galleria fino ai post su Instagram. Coerenza e autenticità sono parole chiave: il brand culturale di un museo si costruisce mantenendo allineati identità visiva e identità narrativa. Un branding museale di successo comunica chi è il museo e cosa promette al visitatore in termini di esperienza e contenuti .

Alcuni **musei sono riusciti a diventare essi stessi marchi culturali** di fama mondiale. Se si pensa a sigle come MoMA o il Met , la maggior parte delle persone ha già in mente un'idea ben precisa di ciò che quelle istituzioni rappresentano, ancor prima di metterci piede. Questa forte riconoscibilità deriva dalla storia e dalla qualità delle collezioni, ma è rafforzata anche dal modo in cui il museo si è brandizzato e ha comunicato la propria identità nel tempo. Ad esempio, il MoMA ha costruito nel corso del Novecento un'immagine di eccellenza e innovazione nell'arte moderna, tanto che il suo acronimo oggi è sinonimo di avanguardia artistica a livello globale. Analogamente, istituzioni come il Victoria and Albert Museum di Londra hanno saputo consolidare un brand immediatamente riconoscibile: la reputazione del museo è tale che basta la sigla "V&A" per evocare il mondo delle arti decorative e del design, al punto che l'ente la utilizza come nome ufficiale abbreviato in tutto il branding e nei social media. Il V&A ha adottato un logo moderno e minimale basato proprio sulle iniziali, rendendo il suo marchio visivo semplice ma iconico. Questo esempio mostra come una chiara identità grafica e un acronimo efficace possano diventare parte integrante del brand di un museo, comunicando autorevolezza e familiarità allo stesso tempo.

Un altro caso emblematico è quello del Metropolitan Museum of Art di New York, conosciuto semplicemente come "The Met". Durante un importante rebranding nel 2016, il Met ha deciso di puntare sul soprannome con cui già era noto al grande pubblico, integrandolo nel logo e in tutta la comunicazione.

Pur non rinunciando al nome formale, l'uso costante di "The Met" ha unificato l'immagine delle sue tre sedi newyorkesi sotto un unico brand, facile da ricordare e carico di prestigio storico.

Anche in questo caso il brand mira a comunicare un'identità coerente: familiarità , data da un nome colloquiale, ma anche eccellenza universale nelle arti.
Questi esempi evidenziano che un museo, attraverso il branding, diventa esso stesso un messaggio: il nome, il logo, il tono comunicativo richiamano immediatamente una serie di valori e aspettative nella mente del pubblico.

Il Museo Guggenheim di Bilbao, progettato da Frank Gehry, è un esempio di come un brand museale forte unito a un'architettura distintiva possa ridefinire l'identità di una città e diventare brand territoriale.

La sua apertura nel 1997 ha innescato il fenomeno noto come "effetto Bilbao", ossia il potere di un marchio museale rinomato unito a un edificio spettacolare nel rilanciare l'immagine di una città industriale in declino.

(fig. 2.2) Fotografie aeree del Guggenheim Museum.
Bilbao, Spagna, a sinistra nel 2005 e a destra nel 2017



In breve tempo, il Guggenheim è divenuto il simbolo stesso di Bilbao, attirando milioni di visitatori internazionali e trasformando la città basca in una destinazione culturale di primo piano. La riconoscibilità globale del brand "Guggenheim" ha conferito a Bilbao una nuova identità, incrementandone l'attrattività e l'orgoglio locale. Non a caso, in ambito museale si discute del museo come brand territoriale proprio riferendosi a esempi simili, in cui un'istituzione diventa il fulcro della strategia comunicativa e di marketing di un intero territorio.

Un museo di grande richiamo può agire da ambasciatore culturale della sua città: il suo brand internazionale funge da calamita per il turismo culturale e da vettore per i valori e la storia locali, contribuendo in ultima analisi a migliorare l'immagine e anche la qualità della vita percepita in quella comunità.

"Bilbao was a miracle, and it involved more than my building. It involved redoing a lot of infrastructure and buildings by other architects, so it's not just one thing. It takes a political commitment, a big political commitment"
"Bilbao è stato un miracolo, e ha coinvolto più del mio edificio. Ha comportato la rifacitura di molte infrastrutture e la costruzione di edifici da parte di altri architetti, quindi non è soltanto una cosa. Serve un impegno politico, un grande impegno politico"

Frank Gehry, Interviews by Ted O'Callahan 2025

In conclusione, considerare il museo come brand implica un cambiamento di prospettiva ormai indispensabile nel panorama museale occidentale. Il museo del XXI secolo comunica attivamente con il suo pubblico e costruisce attorno a sé un'immagine ben definita. Una solida strategia di comunicazione, affiancata da un branding coerente, permette al museo di rafforzare la propria identità culturale, di ampliare la partecipazione e di posizionarsi con chiarezza nel contesto globale.

Lungi dall'essere una deriva commerciale, il branding museale diventa uno strumento al servizio della missione culturale: aiuta a raccontare storie, a coinvolgere le comunità e a garantire che il museo continui a essere rilevante e significativo per le generazioni presenti e future. In definitiva, un museo con un brand forte e una comunicazione efficace è un museo che sa essere voce narrante del proprio patrimonio e agente attivo nel panorama culturale contemporaneo.

CASI STUDIO

I. Museum of Modern Art (MoMA)
II. Guggenheim Museum
III. Victoria and Albert Museum (V&A)

MoMA, MUSEUM OF MODERN ART OF NEW YORK

Museo come brand

MoMA
Ivan Chermayeff - 1964
MoMA design Studio - 2009
Pentagram - 2009
Order - 2019

11 W 53rd Str, New York, Stati Uniti

Il Museum of Modern Art (MoMA) di New York è una delle istituzioni culturali più note e importanti al mondo.

Ogni anno attira circa 2,5 milioni di visitatori, raggiungendo al contempo un pubblico globale attraverso i propri canali digitali e mediatici.

Nel 2018, tuttavia, il museo ha avvertito la necessità di rispondere ai rapidi cambiamenti della cultura contemporanea.

Per rimanere rilevante e continuare a dialogare con pubblici sempre più diversificati, il MoMA doveva rinnovare il proprio brand, rendendolo più coinvolgente, sicuro di sé, inclusivo e ispirazionale. In caso contrario, il rischio era quello di non riuscire più a soddisfare appieno la varietà di aspettative e interessi del proprio pubblico.

(fig. 2.3) Applicazioni della comunicazione by MoMA Design Studio
Mari Juliano
2019



Storia della comunicazione del MoMA

Il Il logotipo del MoMA, realizzato nel carattere Franklin Gothic No. 2 e progettato da Ivan Chermayeff, è una vera e propria icona: sin dalla sua creazione, nel 1964, fa parte del paesaggio urbano di New York e del linguaggio grafico internazionale dei musei.

Nel 2004, il designer tipografico Matthew Carter ha realizzato una versione aggiornata del logotipo, disegnando un carattere personalizzato denominato MoMA Gothic, direttamente ispirato alla Franklin Gothic originale ma ottimizzato per le esigenze della comunicazione contemporanea e per l'uso su supporti digitali. Questo intervento ha permesso di raffinare proporzioni e leggibilità, preservando l'essenza visiva del marchio storico e consolidandone la riconoscibilità globale.

Con l'evolversi dei bisogni comunicativi e dei canali di diffusione, nel 2009 il logotipo del MoMA è stato trasformato in un elemento grafico centrale all'interno di una nuova identità visiva.

Questa identità, progettata dallo studio Pentagram insieme a Julia Hoffmann, direttrice creativa per la grafica e la pubblicità del MoMA, è stata concepita per creare un sistema flessibile, coerente e sistematizzato, applicabile a stampa, web e spazi architettonici.

Negli anni successivi, tra il 2010 e il 2017, il museo ha attraversato una fase di aggiornamento tipografico e visivo sotto la direzione creativa di Julia Hoffmann e del suo team interno. Durante questo periodo, l'identità del MoMA è stata gradualmente adattata alle nuove esigenze digitali e multimediali, con interventi mirati sull' applicazione del logo, sulla leggibilità tipografica e sulla coerenza grafica dei materiali promozionali. Queste sperimentazioni hanno posto le basi per la successiva introduzione, nel 2017, della MoMA Sans, progettata da Christian Schwartz dello studio Commercial Type: una reinterpretazione contemporanea della Franklin Gothic, pensata per dare al museo una voce visiva più coerente e scalabile nei contesti digitali.

Nel 2019, il MoMA ha ampliato la propria sede sulla 53rd Street, aggiungendo circa 4.000 m^2 di nuove gallerie.

L'obiettivo dell'espansione era esporre una parte più ampia della collezione, rappresentando in modo più equilibrato la diversità di provenienze, periodi, media e geografie, e introducendo una dimensione più performativa all'interno degli spazi espositivi.

Così come nel 2009, anche questa fase di trasformazione ha richiesto un nuovo approccio alla comunicazione: il museo è passato da campagne focalizzate sulle singole mostre a una comunicazione di tipo stagionale, più organica e narrativa.

Per accompagnare questa evoluzione, lo studio newyorkese Order ha analizzato e ridefinito l'identità visiva del MoMA, creando un sistema grafico modulare, adattabile e scalabile per la comunicazione istituzionale.

Il progetto ha incluso anche l'aggiornamento dei loghi del MoMA PS1 e del MoMA Design Store, unificandoli come estensioni del marchio principale del museo.

Le ulteriori applicazioni, come la pubblicità su quotidiani, le copertine dei cataloghi del Design Store, i banner, le mappe e i biglietti, sono state progettate e prodotte internamente dal MoMA Design Studio, garantendo così coerenza e continuità con la nuova immagine visiva.

MoMA

Logotype 1964
Ivan Chermayeff
Franklin Gothic No. 2

MoMA

Logotype 2017
Christian Schwartz
MoMA Sans





Studio Pentagram

Il nuovo sistema, progettato da Pentagram e Julia Hoffmann, impiega un uso prominente del logo del MoMA come elemento grafico, forti tagli e giustapposizioni delle opere d'arte, e una palette di colori più vivace per creare un'immagine audace e contemporanea.

Sono state sviluppate proporzioni e inquadrature precise per rendere l'identità più riconoscibile e incisiva, contribuendo a modernizzare l'immagine dell'istituzione. È stata definita una griglia strutturale rigorosa per il posizionamento uniforme degli elementi grafici. Le immagini delle opere vengono mostrate per intero oppure ritagliate per ottenere un effetto visivo specifico, una pratica innovativa, poiché fino a quel momento il museo non era solito tagliare le immagini delle opere d'arte.

Le immagini sono affiancate al logotipo, collocato in posizione verticale coerente con la segnaletica presente sulla facciata del museo. Nella maggior parte delle applicazioni, viene scelta una singola immagine di grande impatto come punto focale, che rappresenta una mostra in corso o un'opera iconica della collezione. Un elenco di eventi futuri, non necessariamente collegati all'immagine principale, è organizzato in un blocco di testo a parte.

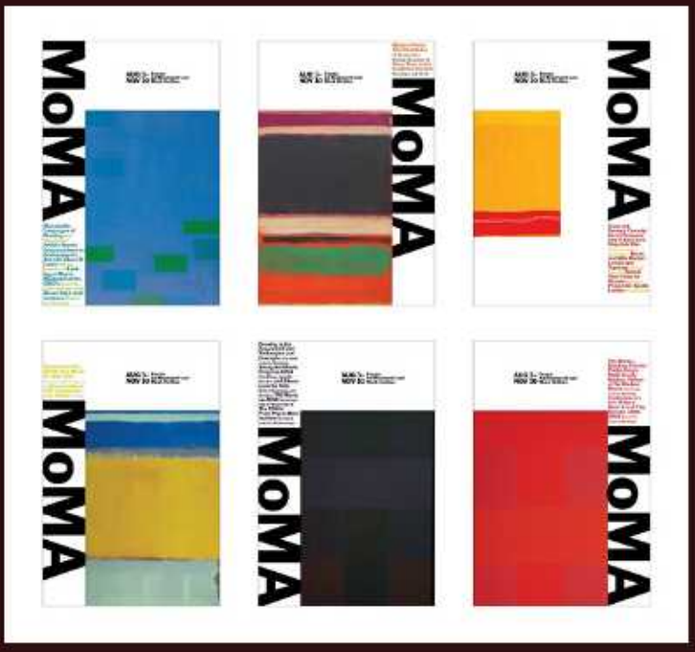
Quando la grafica è vista in serie, ad esempio su poster o banner installati lungo le strade, il design genera pattern visivi basati su tipografia, immagine e alternanza di colore e bianco e nero, creando un effetto visivamente potente e dinamico.

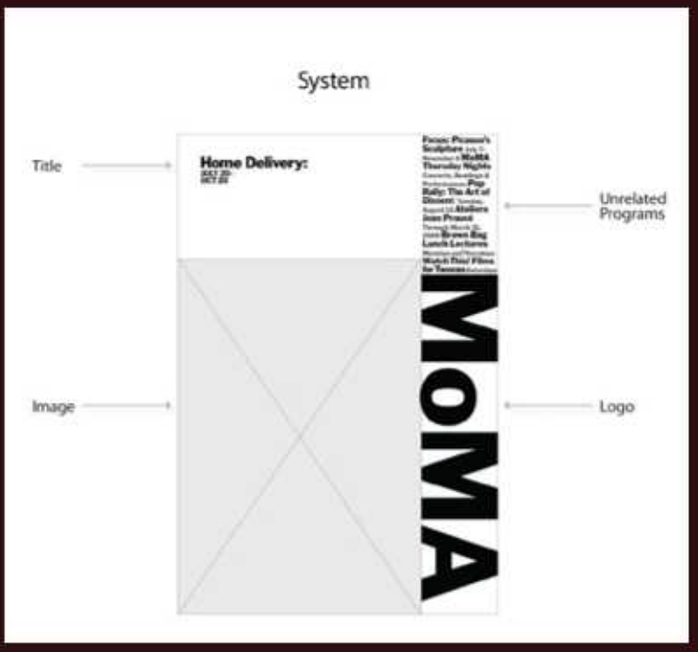
"The new system employs prominent use of the MoMA logo as a graphic device, dramatic cropping and juxtapositions of artwork, and a brighter color palette to create a bold, contemporary image"
"Il nuovo sistema impiega un uso prominente del logo del MoMA come elemento grafico, tagli drammatici e accostamenti di opere d'arte, e una palette di colori più vivace per creare un'immagine audace e contemporanea."
Pentagram

(fig. 2.4)Il posizionamento verticale del logo nella nuova identità richiama la segnaletica sulla facciata del museo.
Pentagram
2009

Il sistema progettuale possiede una flessibilità intrinseca che ne consente l'espansione futura e l'adattamento a diverse forme di comunicazione. L'identità viene applicata a tutte le comunicazioni istituzionali e pubbliche del MoMA, tra cui brochure, manifesti, banner, sito web e altri materiali.

Il progetto rientra in una serie di iniziative innovative promosse dal nuovo comitato consultivo per il marketing istituito dal MoMA nel gennaio 2008, che comprendeva professionisti della pubblicità e del design e aveva il compito di consigliare il museo su nuove modalità di comunicazione e strategie per diversificare e coinvolgere il pubblico.







Studio Order Design

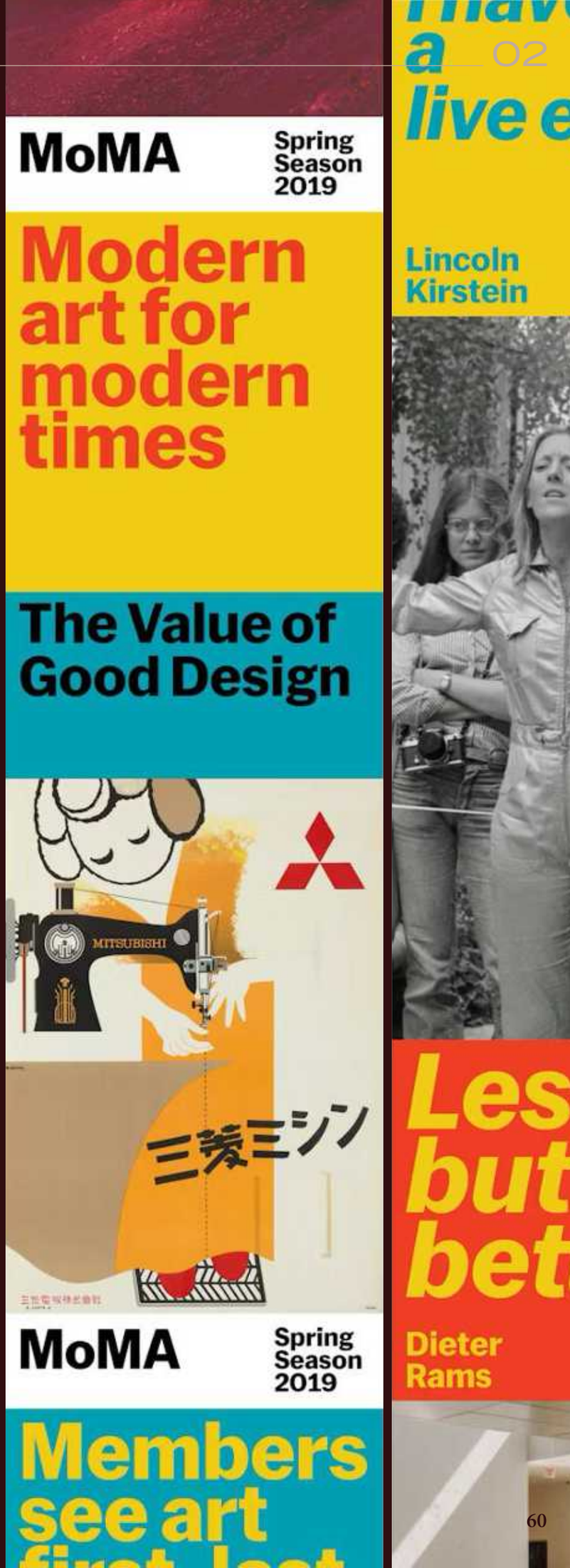
Nel 2019, in concomitanza con l'ampliamento della sede sulla 53rd Street, il MoMA ha intrapreso un processo di aggiornamento della propria identità visiva e comunicativa.

L'espansione fisica del museo, concepita per rappresentare in modo più equilibrato la diversità di epoche, linguaggi e provenienze della collezione e per integrare la performance come nuova forma espositiva, ha reso necessario un ripensamento del linguaggio visivo e della strategia di comunicazione.

Il MoMA ha dunque incaricato lo studio newyorkese Order di ridefinire il sistema di design del museo, con l'obiettivo di renderlo più modulare, adattabile e scalabile, in linea con l'evoluzione dei canali digitali e delle nuove esigenze di comunicazione.

A differenza delle campagne incentrate su singole mostre, il nuovo approccio, di tipo stagionale, mirava a creare una narrazione più coerente e continua dell'identità del museo.
Lo studio Order ha avviato il progetto con un'analisi dei materiali di brand esistenti, proponendo una razionalizzazione complessiva del sistema visivo.
È stata quindi consolidata l'espressione del marchio principale, il logotipo "MoMA", come elemento unificante dell'intera identità istituzionale, esteso coerentemente anche ai marchi correlati: MoMA PS1 e MoMA Design Store.

Questi ultimi sono stati integrati come brand extensions, rafforzando la riconoscibilità del sistema visivo e mantenendo una linea grafica omogenea tra le diverse sedi e attività del museo.
Il nuovo sistema tipografico si basa sulla famiglia MoMA Sans, disegnata da Christian Schwartz per Commercial Typenel 2017, reinterpretazione contemporanea del carattere Franklin Gothic, utilizzato dal museo fin dagli anni '30.

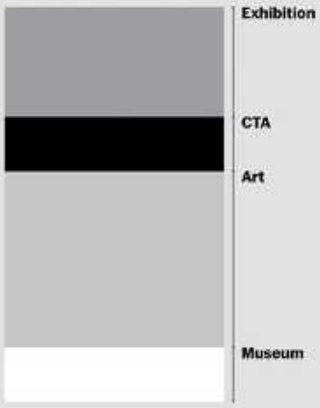


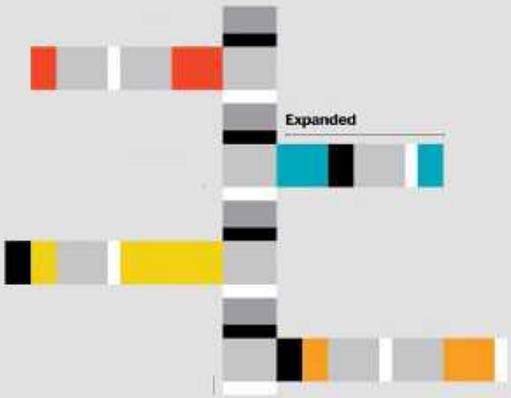
(fig 2.5.1,2) - Composizione grafica adattata ai diversi formati mediatici
Pentagram
2009

(fig 2.6) - Composizione grafica manifesto
Pentagram
2009

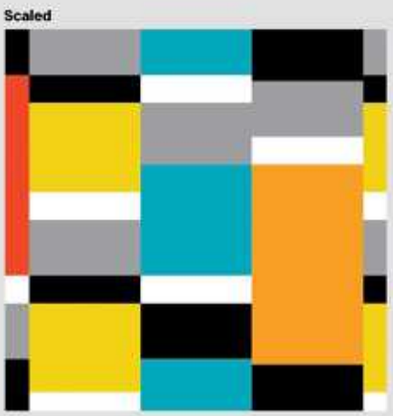
(fig 2.7) - Sistema modulare per composizione grafica
Order
2019











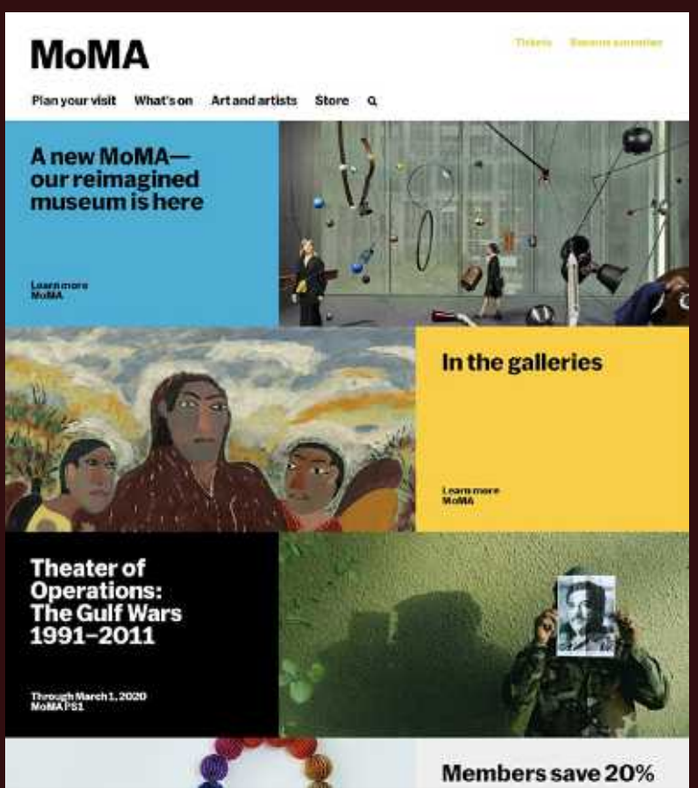
La versione Bold è stata scelta come voce principale dell'identità visiva, in modo da mantenere continuità con il logotipo e garantire riconoscibilità anche in assenza del marchio.

Il linguaggio visivo definito da Order adotta una struttura modulare e dinamica, in cui testo, immagine e messaggi vengono combinati in composizioni flessibili, capaci di adattarsi a differenti formati e piattaforme stampate o interfacce digitali.

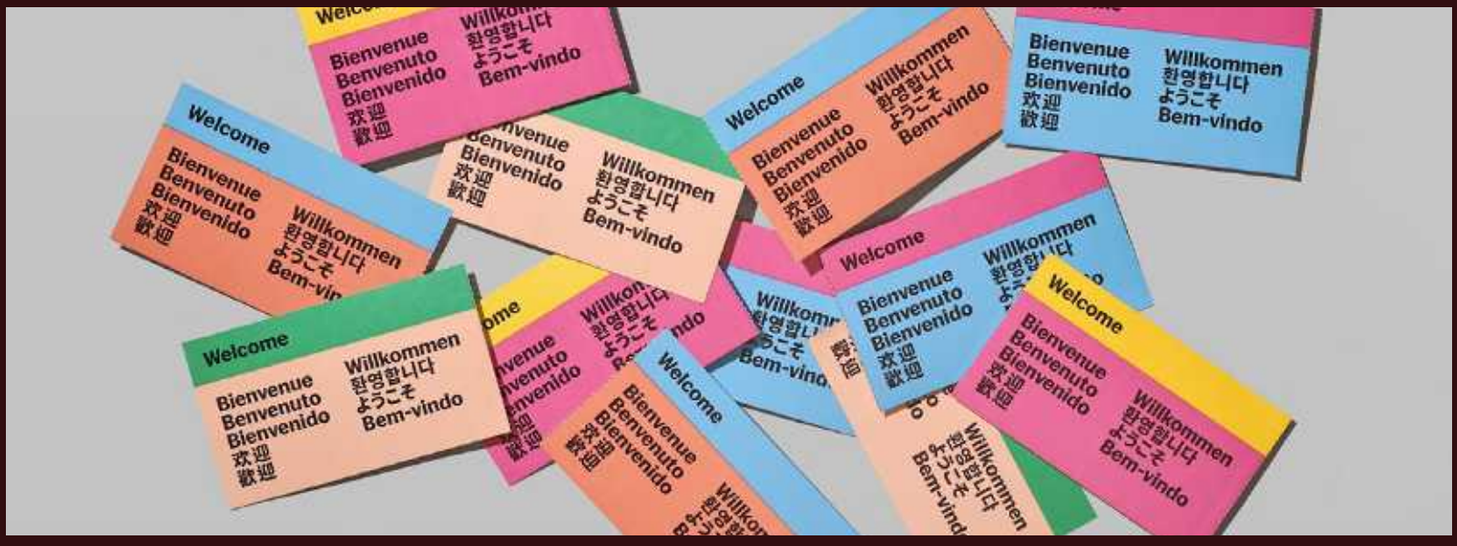
Questo sistema consente una scalabilità narrativa, permettendo al museo di passare da un singolo evento a una stagione completa di attività comunicative, mantenendo coerenza visiva e concettuale.

Le linee guida digitali sviluppate da Order hanno reso il sistema facilmente applicabile da parte del team interno del MoMA, così come da partner, sponsor e fornitori, favorendo un uso condiviso e coordinato dell'identità su ogni canale.

Infine, lo studio newyorkese di motion design PepRally ha contribuito a definire un approccio sistematico al movimento e all'animazione del brand, garantendo coerenza visiva anche nei contenuti video e nelle applicazioni digitali interattive.



Nella pagina precedente:
(fig. 2.8) - Sistema per il trattamento coerente delle immagini per sito web.
(fig. 2.9) - Sito web MoMA
(fig. 2.10) - Biglietti di benvenuto multilingue del MoMA
(fig. 2.11, 2.12) - Borracce e T-shirt istituzionali del MoMA
(fig. 2.13) - Poster promozionali del MoMA Design Store









GUGGENHEIM MUSEUM

Museo come brand

Guggenheim Museum
Vignelli Associates - 1982
Pentagram - 2013

Bilbao, Spagna

Le collezioni Guggenheim devono la propria nascita ad un fortuito incontro tra tre personaggi nella New York degli anni venti.

La prima è la baronessa Hilla von Rebay, collezionista d'arte tedesca che nel 1927 si trasferì negli Stati Uniti con l'intento di aprire una galleria insieme all'artista Rudolf Bauer, pioniere del movimento della Pittura Astratta Radicale, la cui arte attirò l'interesse del miliardario americano Solomon R. Guggenheim.

I tre strinsero subito una forte amicizia che sfociò nel 1937 nella fondazione della Solomon R. Guggenheim Foundation, dedicata alla raccolta e all'esposizione di opere di nuovi artisti nel Museum of Non-Objective Painting, spazio espositivo avviato nel 1939 in un edificio a Midtown Manhattan.

(fig. 2.14) Applicazioni della comunicazione del Guggenheim Museum



Mentre la collezione cresceva e si arricchiva la baronessa Rebay e Bauer suggerirono a Guggenheim di aprire un museo nuovo dedicato all'arte moderna.

Il progetto fu affidato all'architetto americano più importante di quel periodo: Frank LLoyd Wright che per la realizzazione dell'edificio compì un atto rivoluzionario concependo una struttura bianca a spirale con piani aperti caratterizzata da uno scalone avvitato su sé stesso in un percorso dall'alto verso il basso. Nella visione dell'architetto, le opere si ammirano percorrendo la rampa elicoidale, affiancata dalla sequenza delle sale espositive, che gira attorno all'atrio salendo verso il grande lucernario sul tetto.

Il Solomon R. Guggenheim Museum fu inaugurato il 21 ottobre 1959 all'angolo tra la Fifth Avenue e l'88th Street nell'Upper East Side a New York.

Un altro personaggio di fondamentale importanza per le collezioni Guggenheim è Marguerite (Peggy) Guggenheim. Nata nel 1898 a New York Peggy si reca in Europa nel 1921 dove entra in contatto con la cultura bohemienne parigina e le influenze avanguardistiche.

Nel 1938 Peggy inaugura una galleria d'arte a Londra, la Guggenheim Jeune le cui mostre erano interamente dedicate all'arte astratta e surrealista di artisti come Marcel Duchamp, Wassily Kandinsky e Jean Cocteau.
Peggy si impegna ad ampliare la propria collezione acquistando "un quadro al giorno" fino al 1941 quando lascia l'europa per tornare a New York dove apre la galleria-museo Art of This Century.

Dopo la fine della seconda guerra mondiale Peggy torna in Europa dove espone la sua collezione alla biennale di Venezia. Nella Serenissima acquista Palazzo Venier dei Leoni sul Canal Grande, che verrà donato nel 1970 alla Solomon R. Guggenheim Foundation, insieme alla collezione nel 1976.
Dopo la Morte di Peggy Guggenheim nel 1979 la collezione Peggy Guggenheim, ad oggi conservata nella villa su Canal Grande, è diventata, grazie alla supervisione della fondazione dello zio Solomon R. Guggenheim, uno dei musei di arte contemporanea più importanti al mondo.





(fig. 2.15) Guggenheim Museum a New York
(fig. 2.16) Guggenheim Museum a Bilbao

L'evoluzione dell'identità visiva del Guggenheim

Fondata nel 1937, la Solomon R. Guggenheim Foundation si dedica alla raccolta, conservazione e interpretazione dell'arte moderna e contemporanea, invitando il pubblico di tutto il mondo a esplorare i suoi musei, mostre e pubblicazioni, unici per valore architettonico e culturale.

Quando si pensa al Guggenheim, la mente corre immediatamente all'iconico edificio di Frank Lloyd Wright a New York o alle superfici argentee del museo di Frank Gehry a Bilbao. Tuttavia, se si considera la comunicazione visiva, nessun elemento "dice Guggenheim" quanto il suo logo. Con la sua "G" curva e un carattere modernista e autorevole, esso evoca immediatamente l'identità dell'istituzione.
Questa consapevolezza, oggi così evidente, è però il frutto di una lunga evoluzione. Nei primi decenni, infatti, il Guggenheim non possedeva una vera identità grafica unitaria. Secondo Marcia Fardella, direttrice del dipartimento di graphic design del museo, fino alla fine degli anni Sessanta si utilizzava un insieme casuale di caratteri dattiloscritti e corsivi, sostituiti poi da una Helvetica maiuscola, in linea con la diffusione di questo carattere nella New York del tempo.

La prima identità visiva ufficiale fu creata solo nel 1992 da Vignelli Associates, in occasione della riapertura del museo dopo il restauro e l'ampliamento progettati dagli architetti Gwathmey Siegel & Associates.

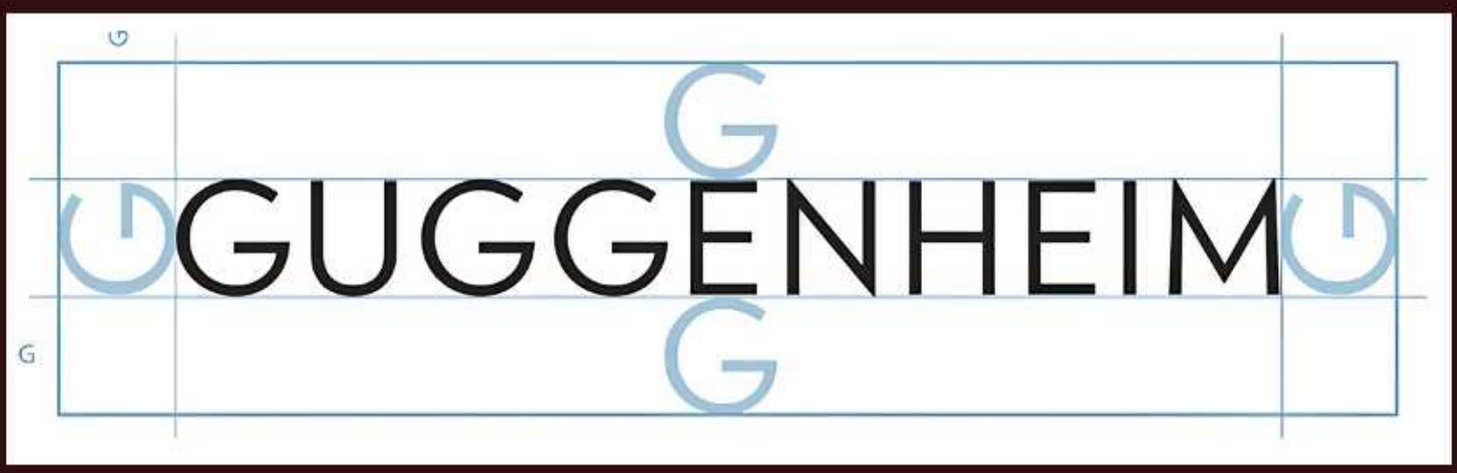
Il logo ideato da Massimo Vignelli era di una semplicità ingegnosa: riprendeva direttamente la tipografia presente sull'insegna del museo di Wright, creando un legame immediato tra edificio e comunicazione.

Sebbene rimase in uso solo fino al 1997, quel principio, basare l'identità grafica sull'architettura del museo, divenne un punto di riferimento per tutti gli sviluppi successivi.

Nel 1996, il graphic designer Abbott Miller, con il suo studio Design/Writing/Research, fu incaricato di ridisegnare la rivista Guggenheim Magazine. Da questo incarico nacque un progetto molto più ampio: creare un carattere tipografico ispirato direttamente alla lettering architettonica del museo di Wright. L'obiettivo era disporre di un font che, nel suo stesso linguaggio formale, "dicesse Guggenheim".

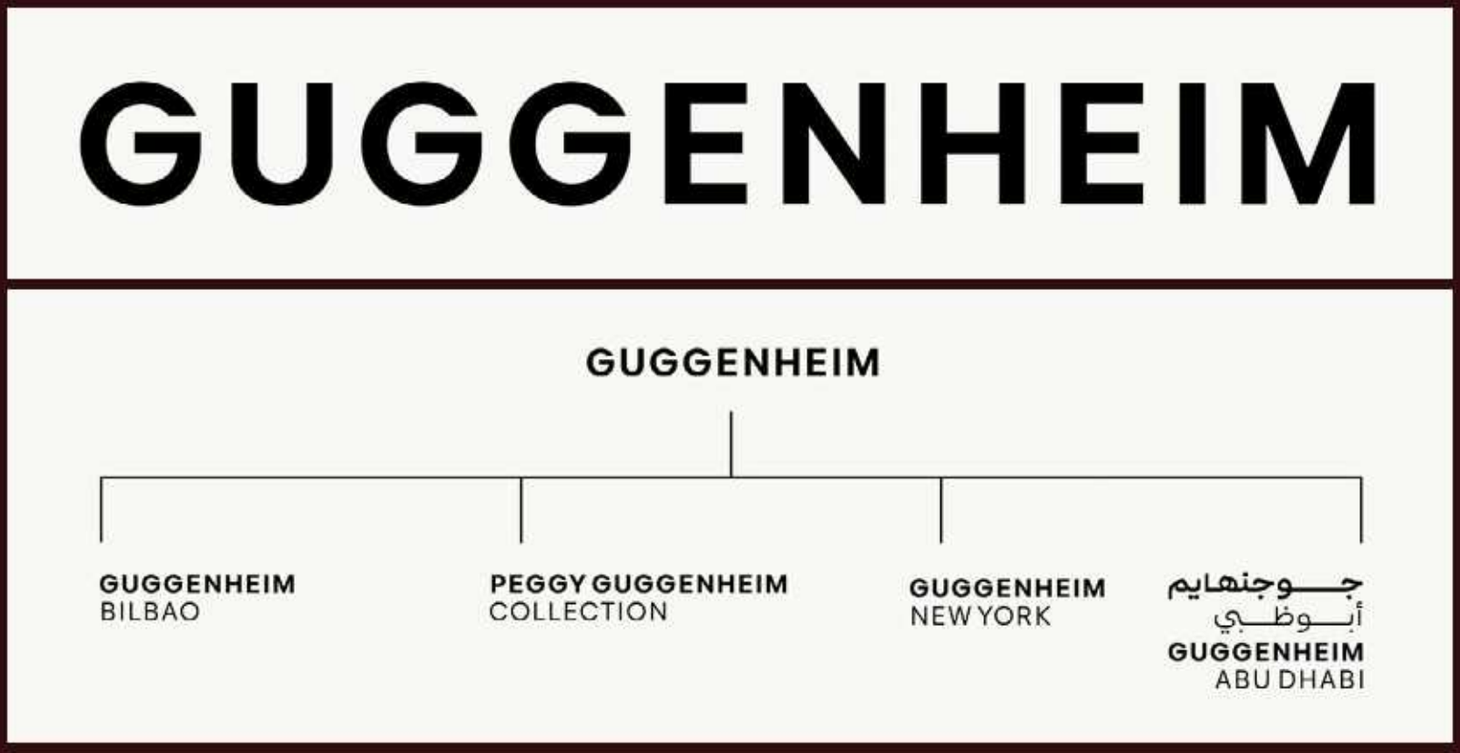
Miller affidò la realizzazione del nuovo carattere al type designer Jonathan Hoefler, che partendo da poche lettere maiuscole dell'insegna originale dovette immaginare un intero alfabeto, incluse le minuscole e i pesi tipografici. Il risultato, chiamato inizialmente Guggenheim, fu una tipografia modernista ma non nostalgica, che conservava lo spirito geometrico dell'architettura di Wright.
Il font debuttò nel 1996 sulle pagine di Guggenheim Magazine, dove il direttore della fondazione Thomas Krens osservò come "nelle lettere stesse fosse racchiuso un senso della storia del museo". L'anno successivo, il carattere divenne la base per una nuova identità visiva realizzata da Real Design Associates, che per la prima volta propose un sistema coordinato per tutte le sedi del Guggenheim, utilizzando maiuscole, minuscole e colori diversi per distinguere i musei affiliati.

Tra il 2007 e il 2009, in seguito a ricerche sul pubblico e sui membri, si decise che il nome "Guggenheim", da solo, fosse sufficiente a rappresentare l'intera fondazione. Miller, ormai entrato in Pentagram, creò un nuovo logo tutto in



(fig. 2.17) Nella pagina precedente:
Prima identità visiva ufficiale
Vignelli Associates
1992

(fig. 2.18)(fig. 2.19)(fig. 2.20)(fig. 2.21)
Pentagram: Logotipo, pittogramma, applicazione profilo Instagram
2013



maiuscolo, ancora una volta ispirato alle lettere della facciata di Wright. In occasione del cinquantesimo anniversario del museo, nel 2009, lo studio newyorkese 2×4 contribuì ulteriormente con un logo sperimentale basato sulla forma spiraliforme dell'edificio, accompagnato dal claim "See it new".

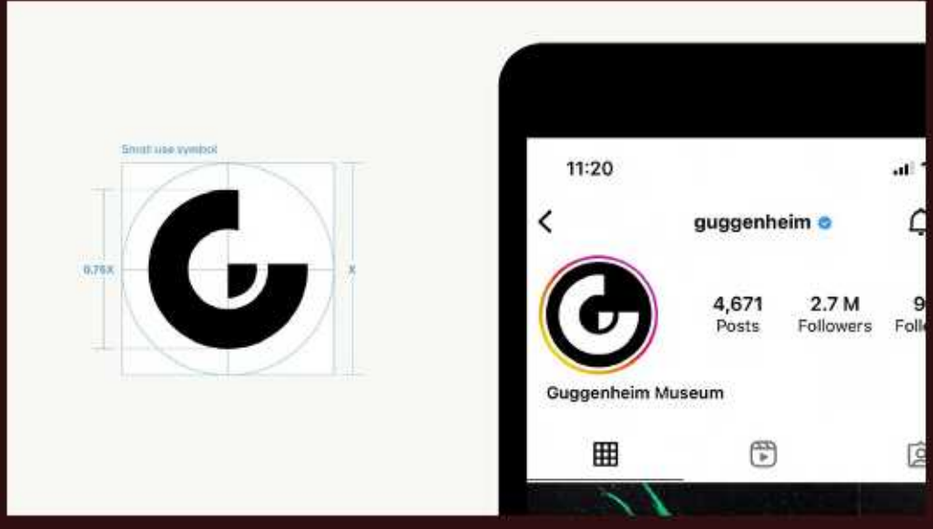
Questa fase di continua sperimentazione definì i principi fondamentali su cui Pentagram avrebbe poi costruito il sistema visivo contemporaneo: radicamento nell'architettura, tipografia come segno identitario, e chiarezza modernista.

Il sistema identitario contemporaneo di Pentagram

Nel 2013 Pentagram ha sviluppato la nuova identità visiva del Guggenheim, portando a compimento un percorso iniziato quasi vent'anni prima. L'obiettivo era quello di creare un sistema unitario e coerente capace di rappresentare la "costellazione di Guggenheim", comprendente i musei di New York, Venezia, Bilbao e Abu Dhabi (la cui apertura è prevista nel 2026).

Pentagram fu incaricato di progettare un'identità che potesse funzionare trasversalmente tra le diverse sedi e





attività, stabilendo il Guggenheim come brand culturale globale e garantendo esperienze artistiche coerenti su tre continenti.
Oltre a unificare l'organizzazione, era essenziale creare un senso condiviso di visione e valori, allineando le diverse istituzioni sotto una stessa filosofia.

Il team di Abbott Miller ha collaborato a stretto contatto con il dipartimento interno del Guggenheim e con Jane Wentworth, responsabile della strategia e del posizionamento, per definire un linguaggio visivo comune. Il progetto si è sviluppato attorno al concetto "one brand, one constellation, one vision and many experiences" — un solo brand, una sola costellazione, una sola visione e molte esperienze.

Il tono di voce, definito dal team di Brand Narrative di Pentagram, spiega perché l'arte è importante e comunica che il Guggenheim è un museo per tutti, accessibile e inclusivo.

Al centro della nuova identità si trova il logo Guggenheim, semplice e autorevole, che riprende la tradizione tipografica geometrica della fondazione.
Forte, moderno e d'impatto, il marchio è pensato per un pubblico globale, ma resta radicato nella storia del museo.

Basato su una forma astratta della lettera G, il nuovo simbolo rappresenta un segno unico e potente che unifica le diverse sedi in un solo elemento visivo, tenendole insieme come una costellazione e riflettendo lo spirito unitario dell'istituzione.

Il simbolo, essenziale e iconico, richiama la morfologia architettonica dei musei e garantisce riconoscibilità su una vasta gamma di applicazioni. Può comparire anche in versione outline, e oltre alla versione ufficiale sono previste varianti dinamiche e animate, che consentono ai musei di esprimere una dimensione più libera e sperimentale del linguaggio visivo.

La nuova tipografia principale, Guggenheim Sans, è una famiglia geometrica moderna e umana, derivata dal carattere Inter di Rasmus Andersson. È stata realizzata in due versioni, Guggenheim Sans e Guggenheim Sans Display, e accompagnata da una versione araba progettata

(fig. 2.22, 2.23, 2.24, 2.25)
Integrazione del pittogramma nel linguaggio visivo del layout

(fig. 2.26, 2.27, 2.28) Nella pagina successiva:
Identità visiva del Guggenheim nei materiali promozionali delle diverse sedi.



da Debakir e TB.D Studios per assicurare coerenza con la sede di Abu Dhabi. Come complemento, il carattere Playfair, disegnato da Claus Eggers Sørensen, introduce un contrasto elegante alla modernità del Sans.

Un set di icone personalizzate riprende le forme geometriche e i contrasti del brand, mentre i layout sono costruiti su una griglia modulare flessibile, che assicura coerenza tra materiali cartacei e digitali. Il colore è usato strategicamente come accento o come fondo per enfatizzare le informazioni.

Il movimento svolge un ruolo centrale nell'identità, seguendo il concetto di Amplification: una narrazione visiva coerente per le animazioni del Guggenheim, legata alla filosofia "We amplify the power of many imaginations". L'identità sviluppata da Pentagram porta coesione e armonia visiva alle sedi globali del Guggenheim, rispettando il carattere unico di ciascun museo. Con la tipografia raffinata Guggenheim Sans e il simbolo distintivo "G", il brand riflette l'architettura iconica delle sue sedi e riafferma la vocazione universale della fondazione come "museo per il mondo."







(fig. 2.29)Identità visiva del Guggenheim nei materiali promozionali delle diverse sedi
(fig. 2.30) Merchandising Guggenheim





(fig. 2.31) Guide istituzionali Guggenheim
(fig. 2.32) Materiali editoriali Guggenheim





V&A, VICTORIA AND ALBERT MUSEUM

Museo come brand

V&A
Alan Fletcher - 1989
Pentagram -
Saffron -

Cromwell RD, Londra, Regno unito

Il Victoria and Albert Museum nacque nel 1851 con il nome di Museum of Manufactures, in un periodo di grande fermento culturale e industriale per la città di Londra, che in quello stesso anno ospitava la prima Esposizione Universale al Crystal Palace. Tra i principali promotori dell'evento figurava Henry Cole, figura chiave della riforma educativa e del design britannico, che divenne poi il primo direttore del museo. Fu lui a curare le prime acquisizioni della collezione, in gran parte costituite da manufatti e oggetti d'arte decorativa provenienti dall'Esposizione, con l'intento di promuovere la conoscenza del "buon design" tra artigiani e produttori.

Il museo, dedicato al principe Albert e alla regina Vittoria, fu inizialmente ospitato in diverse sedi: prima a Marlborough House, nei pressi di Buckingham Palace, e successivamente a Somerset House, accanto al King's College.

(fig. 2.33) Logo Victoria and Albert Museum



Solo nel 1857 trovò collocazione definitiva nel quartiere di South Kensington, dove venne inaugurato ufficialmente dalla regina con il nome di South Kensington Museum, denominazione che richiamava la zona e il nuovo polo culturale in via di sviluppo.

Fu necessario attendere il 1899 perché l'istituzione assumesse il nome attuale di Victoria and Albert Museum. Il cambio avvenne in occasione della posa della prima pietra dell'Aston Webb Building, progettato per ampliare la sede museale. L'evento ebbe anche un valore simbolico e storico particolare: rappresentò infatti l'ultima apparizione pubblica della regina Vittoria, conferendo al museo un forte valore identitario e commemorativo.

Nel corso del XX secolo, le collezioni del V&A si ampliarono notevolmente, grazie sia a politiche di acquisto da parte del governo britannico, sia a donazioni private di mecenati e collezionisti. Durante la Seconda Guerra Mondiale, il museo fu temporaneamente chiuso: le opere vennero messe al sicuro in depositi protetti, mentre l'edificio venne riconvertito prima in una scuola e successivamente in una mensa per i soldati.

Le collezioni tornarono nella sede di South Kensington nel 1948, segnando la riapertura ufficiale del museo, che da allora non ha mai interrotto la propria attività.

Nel dopoguerra, il V&A ha progressivamente consolidato il suo ruolo di istituzione di riferimento internazionale per le arti applicate e il design, diventando un modello di integrazione tra patrimonio storico, ricerca e innovazione culturale.

Evoluzione dell'identità visiva e progetto di Pentagram

Il Victoria and Albert Museum (V&A) di Londra è riconosciuto come il più importante museo al mondo dedicato all'arte, al design e alla cultura materiale con una collezione vastissima e interdisciplinare.

Fin dalle sue origini nel 1852, la comunicazione visiva del museo ha accompagnato la sua missione educativa e culturale, riflettendo i cambiamenti estetici e sociali della Gran Bretagna. Tuttavia, per gran parte del Novecento, l'immagine del museo risultava frammentata e incoerente: pubblicazioni, locandine e materiali interni presentavano

(fig. 2.34) Applicazioni della comunicazione



stili grafici eterogenei, privi di un linguaggio visivo unificato.

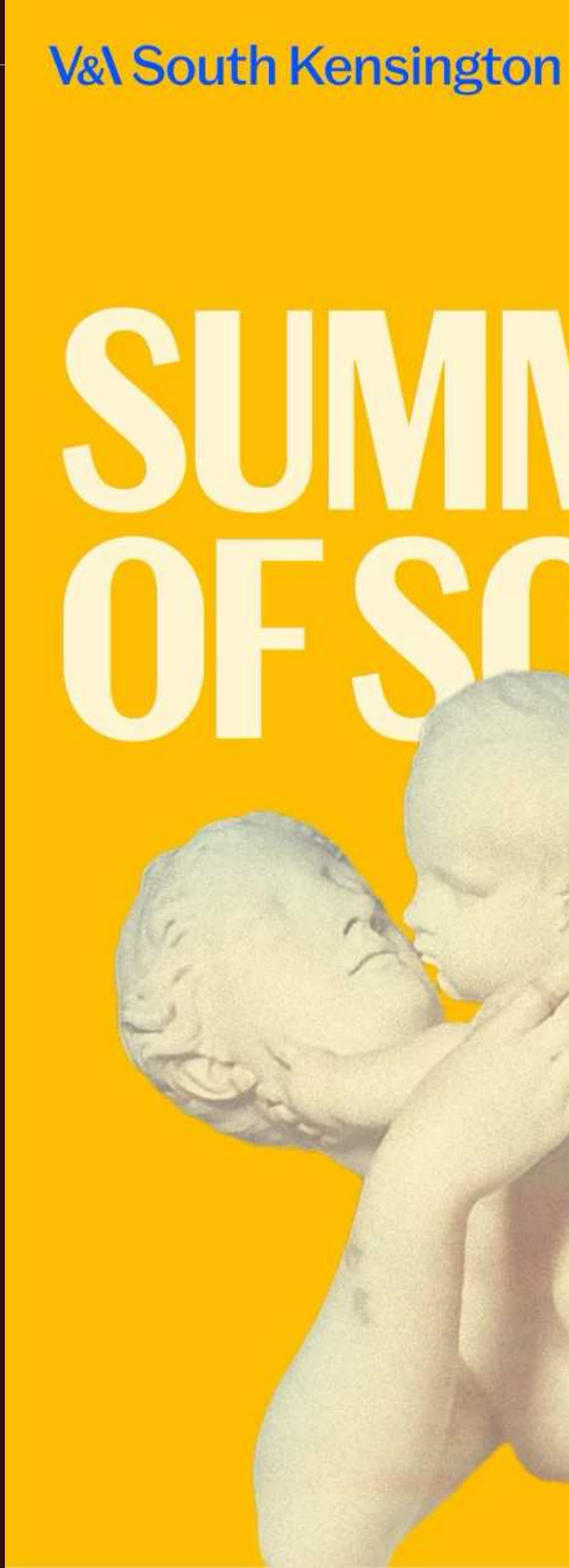
Questa situazione cambiò radicalmente nel 1989, quando la direzione del V&A affidò al designer britannico Alan Fletcher, socio fondatore di Pentagram, la creazione di una nuova identità visiva. Nacque così il celebre monogramma "V&A", oggi considerato una delle icone più durature del design museale. Fletcher progettò un logo di straordinaria semplicità e raffinatezza: un segno composto da tre lettere perfettamente bilanciate, in cui la "A" leggermente serifata introduce un accento classico che bilancia la modernità della composizione. La "&" funge da elemento connettivo e simbolico, unendo le iniziali e rafforzando il concetto di dialogo tra arti e design, la stessa idea alla base della missione del museo.

Il logo, essenziale ma potente, divenne in breve un elemento riconoscibile a livello globale. La sua efficacia risiede nella capacità di essere semplice, memorabile e versatile: tre qualità che ne garantiscono la longevità. La forma pulita consente infinite declinazioni grafiche, dai materiali stampati ai supporti digitali, dai banner architettonici ai gadget museali, senza mai perdere coerenza visiva.

Negli anni Duemila, la comunicazione del museo si è progressivamente evoluta, affiancando all'identità istituzionale una serie di applicazioni dinamiche e narrative. Tuttavia, con la progressiva espansione del V&A in nuove sedi e progetti internazionali, si è resa necessaria una revisione più profonda del sistema visivo. Oggi, oltre alla storica sede di South Kensington, la rete del V&A comprende V&A Dundee in Scozia, V&A East e Young V&A a Londra.

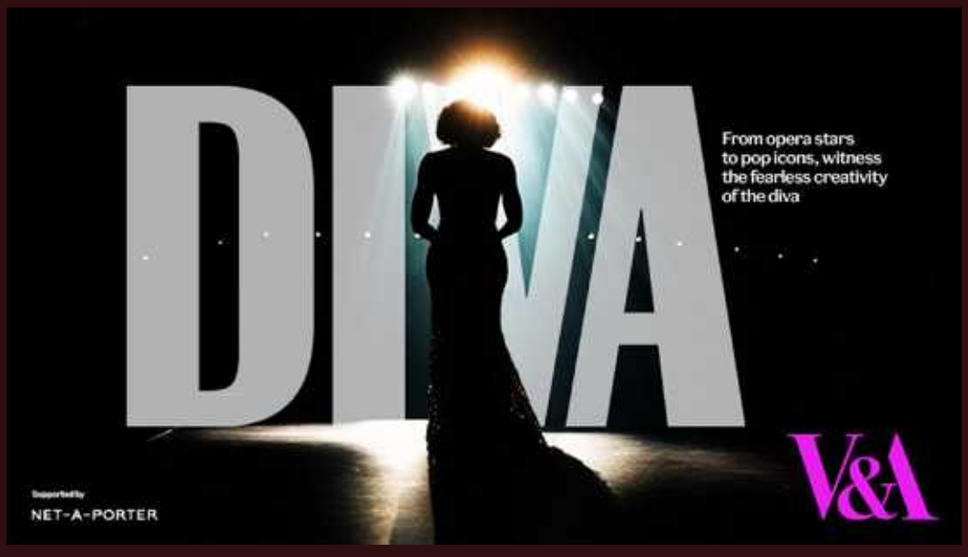
Per rispondere a questa nuova fase di crescita, il museo ha avviato nel 2020 un progetto di ridefinizione strategica e visiva affidato a Pentagram, sotto la direzione dei designer Harry Pearce e Marina Willer. L'obiettivo era quello di costruire un sistema identitario condiviso, capace di rappresentare una "famiglia" di musei collegati ma autonomi.

Il team di Pentagram e del V&A hanno elaborato una cornice strategica comune che potesse esprimere la



(fig. 2.35) Applicazioni della comunicazione
Mari Juliano
2019







missione del museo "champion creativity in all its forms, for everyone" in modo coerente ma adattabile alle specificità di ciascuna sede.

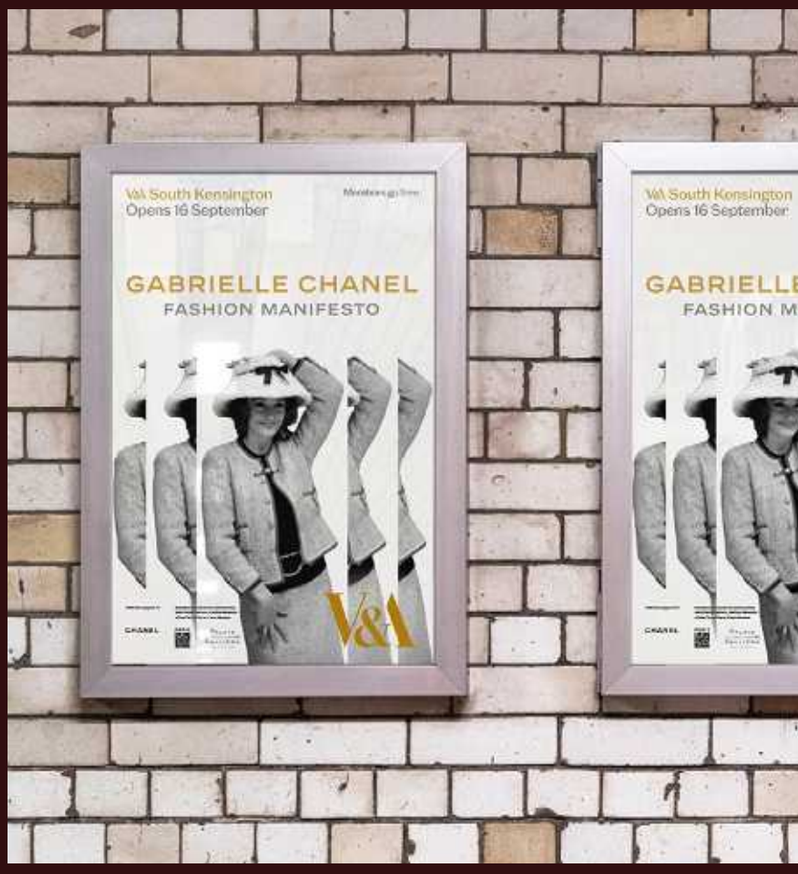
Il principio alla base del progetto è stato quello di creare una famiglia di voci, dove ogni museo del gruppo potesse parlare al proprio pubblico con un linguaggio specifico, pur mantenendo una riconoscibilità comune. La strategia, definita come "one brand, many voices", ha portato allo sviluppo di piattaforme identitarie distinte per Young V&A, V&A East e V&A South Kensington, ognuna delle quali articola in modo autonomo la relazione con il tema centrale della creatività.

Costruito a partire dal lavoro di brand refresh di Mark Porter, il nuovo sistema visivo è stato articolato da due team distinti: Harry Pearce e il suo gruppo hanno curato l'identità della sede storica di South Kensington, mentre Marina Willer e il suo team si sono concentrati sul linguaggio visivo di Young V&A.

La sede di South Kensington rappresentava la sfida più complessa: è il cuore storico, più prestigioso e riconosciuto del museo, ma anche il luogo che ospita le esposizioni più eterogenee, spaziando da mostre su Beatrix Potter a rassegne dedicate a Gabrielle Chanel. Integrare una tale varietà di contenuti in un linguaggio coerente richiedeva un approccio visivo capace di conciliare classicità e sperimentazione.

Conservando il logo di Alan Fletcher come fulcro visivo e simbolico, Pearce ha sviluppato per South Kensington una nuova identità basata sul concetto di profondità visiva. Le immagini e la tipografia si fondono in un unico piano narrativo: le headlines in caratteri audaci vengono integrate direttamente nelle fotografie, diventando parte della composizione piuttosto che elementi sovrapposti. Questo approccio riflette non solo la scala e la varietà delle mostre, ma anche la complessità dei processi creativi che le generano.

Alla base di questa impostazione si trova un linguaggio grafico sottostante, costituito da moduli, spazi e sovrapposizioni che permettono di mantenere coerenza visiva tra piattaforme e formati diversi, dalle campagne stampa ai social media, dalla segnaletica interna ai









materiali editoriali.

Fino ad oggi, Pearce e il suo team hanno applicato il nuovo sistema in tre grandi campagne per la sede di South Kensington: Gabrielle Chanel: Fashion Manifesto, Diva e la comunicazione per l'apertura del nuovo Photography Centre. In ognuno di questi progetti, la potenza del design tipografico e la qualità fotografica si combinano per trasmettere l'idea di un museo dinamico, accessibile e culturalmente rilevante.

Questa nuova fase segna una trasformazione significativa nella comunicazione del V&A: non si tratta di abbandonare l'eredità storica del logo di Fletcher, ma di ampliarla, adattandola a un ecosistema museale più ampio e contemporaneo. La "V&A Family" rappresenta infatti un modello di brand culturale modulare, in cui l'identità visiva non è più solo un segno distintivo, ma un linguaggio relazionale che connette le diverse sedi, i pubblici e le esperienze.

Nel panorama della comunicazione museale internazionale, il caso del V&A costituisce un esempio emblematico di come un'istituzione storica possa rinnovarsi senza perdere la propria identità.

(fig. 2.36, 2.36, 2.38) Applicazioni della comunicazione by MoMA Design Studio
Mari Juliano
2019

(fig. 2.39) Applicazioni della comunicazione by MoMA Design Studio
Mari Juliano
2019

(fig. 2.40) Applicazioni della comunicazione by MoMA Design Studio
Mari Juliano
2019

(fig. 2.41) Applicazioni della comunicazione by MoMA Design Studio
Mari Juliano
2019

(fig. 2.42) Applicazioni della comunicazione by MoMA Design Studio
Mari Juliano
2019





(fig. 2.43) Applicazioni della comunicazione by MoMA Design Studio
Mari Juliano
2019

Il gift shop museale come spazio ibrido

Negli ultimi anni, il gift shop museale si è trasformato da semplice punto vendita accessorio a componente strutturale e strategica dell'esperienza culturale complessiva. In passato, questi spazi erano spesso concepiti come zone marginali, collocate alla fine del percorso espositivo e dedicate esclusivamente alla vendita di souvenir. Oggi, invece, il gift shop è considerato parte integrante del sistema museale, un prolungamento coerente della missione dell'istituzione non solo sul piano economico, ma anche su quello educativo e identitario.

Il negozio del museo non si limita più a offrire prodotti commerciali, ma assume una funzione di mediazione tra cultura e consumo, diventando un luogo di passaggio in cui l'esperienza immateriale della visita trova una sua traduzione tangibile. Qui il visitatore entra in contatto con oggetti che condensano l'identità, i valori e i contenuti simbolici del museo, prolungando nel quotidiano la memoria della visita.

Il museum store svolge oggi due missioni fondamentali. La prima è di natura finanziaria, legata alla necessità per molti musei di sostenersi in un contesto di progressiva riduzione dei finanziamenti pubblici. In questo senso, il gift shop rappresenta una delle principali fonti di entrate complementari, al pari delle mostre temporanee, dei caffè o delle attività didattiche. La seconda missione è invece educativa e identitaria: attraverso il merchandising e la progettazione degli oggetti, il museo può estendere la propria azione comunicativa oltre i confini della mostra, traducendo i propri contenuti culturali in forme concrete, maneggiabili e quotidiane.

In questo equilibrio tra esigenze economiche e valori culturali si colloca la complessità del gift shop museale contemporaneo. Esso diventa uno spazio ibrido, sospeso tra il mondo del design e quello della divulgazione, dove il prodotto non è solo un bene da vendere, ma un veicolo di significato. Il design, in questo contesto, assume un ruolo centrale: è lo strumento che permette di collegare il contenuto al contenitore, di trasformare i concetti astratti dell'esposizione in oggetti fisici dotati di valore estetico, funzionale e simbolico.

I gadget museali

Nel contesto del gift shop museale, i gadget rappresentano la categoria di prodotti più immediata e accessibile. Oggetti come magliette, tazze, borracce, tote bag o calamite, spesso decorati con il logo del museo o con immagini delle collezioni, permettono al

visitatore di portare con sé un ricordo tangibile della visita. Questi articoli svolgono una funzione essenzialmente promozionale: sono una forma di "pubblicità itinerante" che estende la visibilità del museo oltre i suoi confini fisici.

La loro forza risiede nell'accessibilità economica e nella riconoscibilità immediata. Attraverso prodotti a basso costo, il museo offre a un pubblico ampio la possibilità di appropriarsi, anche simbolicamente, della propria identità. Il gadget diventa così un piccolo segno di appartenenza, un ricordo emotivo più che cognitivo, capace di evocare l'esperienza senza necessariamente interpretarla.

Dal punto di vista del design, questi oggetti si basano su un linguaggio visivo standardizzato e facilmente riproducibile. L'estetica è subordinata alla funzionalità comunicativa: ciò che conta è la visibilità del logo e la chiarezza del messaggio. L'uso reiterato dell'identità visiva garantisce coerenza e riconoscimento, ma rischia di ridurre il museo a un marchio più che a un luogo di cultura. I materiali, le tecniche di stampa e le forme privilegiano la produzione seriale e il contenimento dei costi, a scapito della qualità percettiva e della ricerca espressiva.

Proprio in questo risiede il limite principale dei gadget museali: pur diffondendo il nome del museo, raramente riescono a veicolarne i valori o i contenuti culturali. La loro funzione è prevalentemente commerciale e simbolica, più vicina al marketing che alla mediazione culturale. Rispetto al merchandising i gadget appaiono superficiali e omologati incapaci di instaurare un dialogo autentico con l'identità del museo o con l'esperienza espositiva.

Nonostante ciò, rimangono strumenti utili per garantire visibilità e inclusione. Nella loro semplicità, i gadget assicurano una forma di partecipazione leggera e diffusa, ma il rischio è che l'esperienza museale venga ridotta a consumo, perdendo la profondità educativa e simbolica che un prodotto studiato potrebbe invece valorizzare.

Il merchandising museale come progetto di design

Accanto ai gadget, esiste una categoria di prodotti museali che si distingue per un approccio più consapevole e progettuale: il merchandising.
In questo caso, l'oggetto non è pensato soltanto come ricordo o strumento promozionale, ma come estensione concettuale del museo, capace di tradurre la sua identità, la sua ricerca estetica e i suoi valori culturali in forme tangibili.





(fig. 2.43) Merci Shop Paris

Museum, hanno sviluppato linee di prodotti che nascono da una vera e propria collaborazione tra designer, curatori e artisti. Questi oggetti non si limitano a riportare il logo del museo, ma si ispirano ai temi delle mostre, ai materiali delle opere o ai linguaggi visivi dell'istituzione, instaurando un legame diretto con il contenuto espositivo. In tal modo, il design diventa strumento di mediazione culturale, capace di rendere il sapere accessibile attraverso l'esperienza sensoriale e d'uso dell'oggetto.

Il merchandising si distingue per l'attenzione alla qualità formale e materica, per la coerenza con l'identità visiva del museo e per la volontà di creare un prodotto significativo, non solo funzionale. La progettazione considera ogni dettaglio, dal packaging alla comunicazione visiva, come parte di un sistema coerente, in cui il visitatore riconosce l'estetica e i valori dell'istituzione anche al di fuori del museo. In questo senso, il prodotto diventa un medium narrativo: un frammento del racconto museale che continua a vivere nel quotidiano di chi lo acquista.

A differenza dei gadget, che parlano in modo diretto e immediato, i prodotti di design stimolano una lettura più profonda e riflessiva. Il loro valore risiede non tanto nella funzione promozionale, quanto nella capacità di evocare il significato dell'esperienza museale. Un oggetto progettato con cura può contenere, nel suo linguaggio



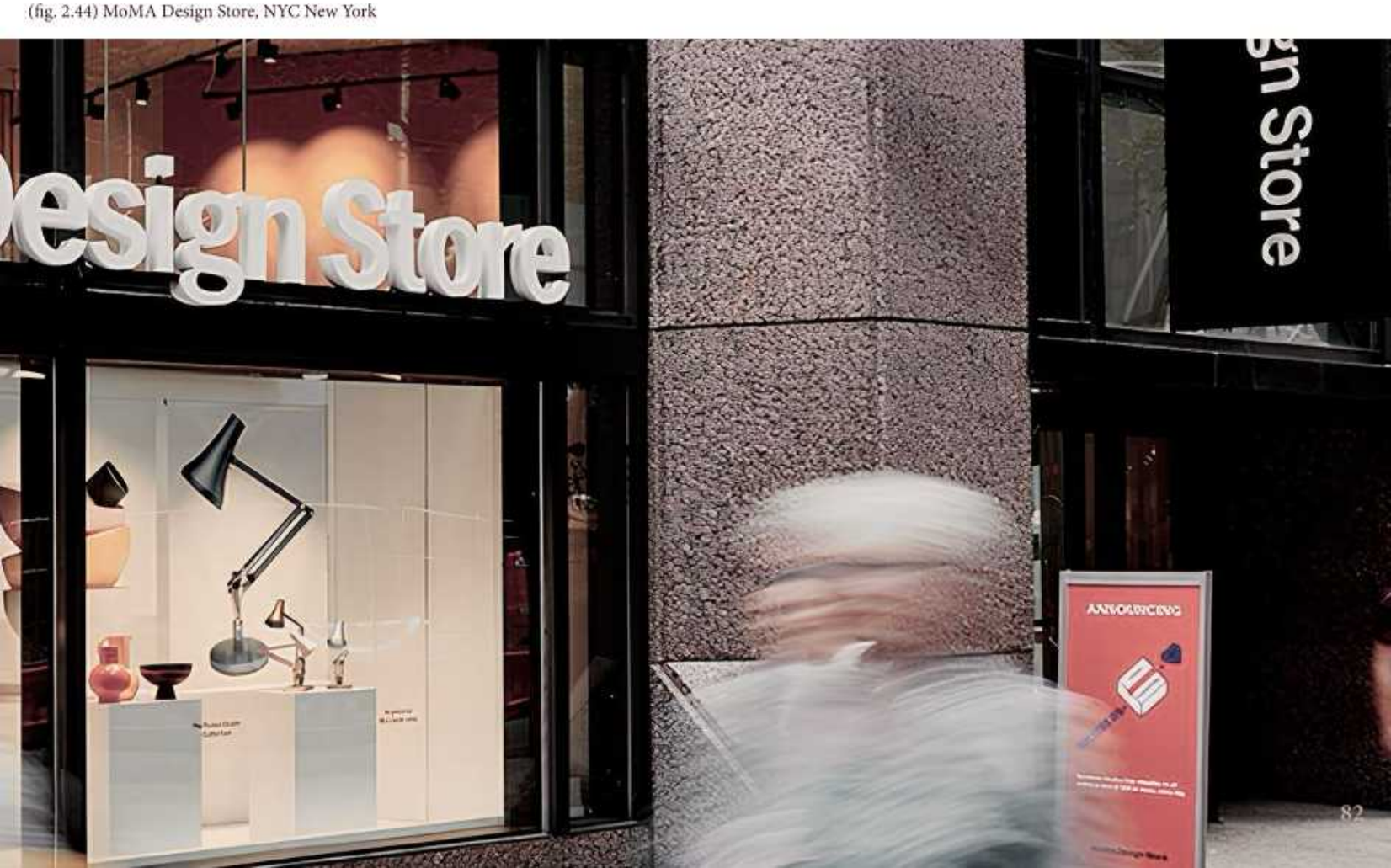
visivo e tattile, la memoria di un'opera, il concetto di una mostra o la poetica di un artista.

Il limite di questo approccio risiede però nella sua accessibilità ridotta: i costi più elevati e le tirature limitate rendono il merchandising di design un prodotto elitario, destinato a un pubblico culturalmente più consapevole o economicamente privilegiato.

Nonostante questi rischi, il merchandising rappresenta una forma di comunicazione colta e duratura. Esso permette al museo di rafforzare la propria immagine attraverso oggetti che incarnano la qualità, la coerenza e la creatività del suo linguaggio. Se il gadget mira a ricordare, il merchandising mira a interpretare: non si limita a replicare l'identità del museo, ma la reinterpreta in chiave estetica e concettuale, restituendole valore e significato.

Il futuro dei museum store sembra dunque dipendere dalla capacità di bilanciare queste due anime, quella commerciale e quella culturale, integrando l'immediatezza dei gadget con la profondità del design. Solo così il museo potrà trasformare il momento dell'acquisto in un'esperienza progettuale coerente con la propria missione, dove ogni oggetto diventa una piccola estensione del pensiero e della sensibilità del museo stesso.…

(fig. 2.44) MoMA Design Store, NYC New York



CASI STUDIO

I. TATE Calendario perpetuo
II. TATE Clothespin

Merchandise - TATE PERPETUAL CALENDAR

Il calendario perpetuo della Tate è un esempio efficace di come il merchandising museale possa assumere la forma di un oggetto progettato con cura, capace di unire funzionalità, estetica e relazione con la collezione.

Il sistema modulare delle sette slot per cartoline invita l'utente a comporre il proprio calendario attraverso una logica di scelta e di interazione: ogni mese diventa un piccolo gesto curatoriale, in cui il pubblico definisce la propria sequenza visiva. La possibilità di integrare anche cartoline personali o provenienti da altre mostre estende ulteriormente questo principio, trasformando il calendario in un contenitore dinamico che cresce con l'utente e mantiene vivo il rapporto con l'immaginario museale anche al di fuori dell'istituzione.

Dal punto di vista formale, la struttura tridimensionale e la doppia modalità di posizionamento, appesa o appoggiata, facilitano l'inserimento del calendario nei diversi contesti domestici, conferendogli una dimensione più stabile e decorativa rispetto ai calendari tradizionali.

Anche il vano posteriore per archiviare le cartoline non utilizzate rivela attenzione alla cura del dettaglio e alla semplicità d'uso, aspetti che contribuiscono alla qualità complessiva del progetto.

Un elemento rilevante è l'impiego di materiali biodegradabili e di carte certificate FSC*, che colloca il prodotto all'interno di una logica di sostenibilità moderna e coerente con la responsabilità culturale delle istituzioni museali. La sostenibilità non viene presentata come un valore aggiunto artificiale, ma come parte integrante del processo progettuale.

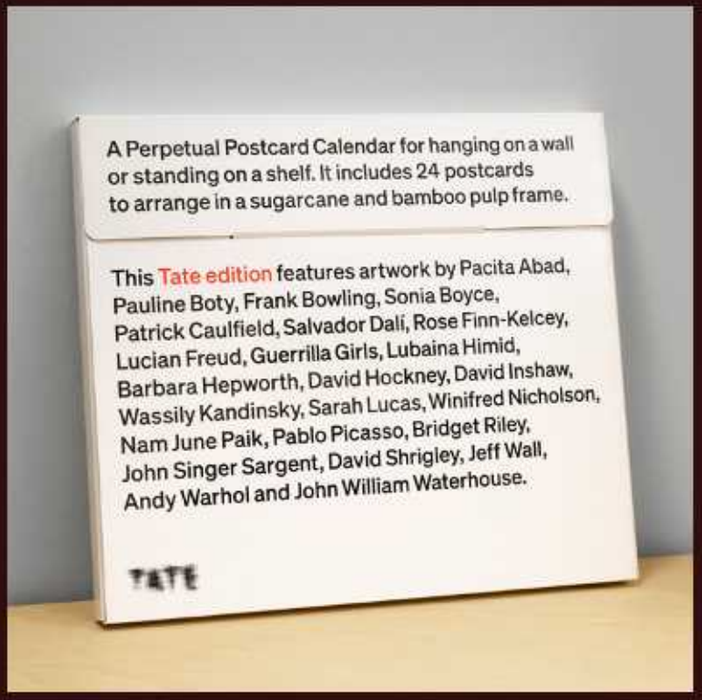
(fig. 2.45) Tate perpetual postcard calendar
Graphic Thought Facility
2001



(fig. 2.46)(fig. 2.47)(fig. 2.48)(fig. 2.49)
Cartoline, Giorni e mesi, packaging, dettaglio porta cartoline sul retro del calendario









La collaborazione con lo studio londinese Graphic Thought Facility conferisce al calendario un ulteriore livello di coerenza visiva.
Il prodotto si inserisce naturalmente nel linguaggio grafico che GTF ha sviluppato negli anni per la Tate, evitando l'effetto di "semplice souvenir" e assumendo invece la forma di un oggetto culturale che porta con sé una continuità progettuale.
In questo senso, il calendario funziona come un ponte tra la collezione museale e la vita quotidiana dell'utente,prolungando l'esperienza estetica dell'istituzione attraverso un oggetto discreto ma significativo.

Nel complesso, il calendario perpetuo Tate si configura come un caso virtuoso di merchandising museale di design: un oggetto semplice nella funzione, ma arricchito da scelte progettuali che favoriscono personalizzazione, durabilità, sostenibilità e relazione con il patrimonio artistico. Più che un ricordo di visita, diventa un piccolo strumento culturale che accompagna l'utente nel quotidiano, mantenendo attiva la connessione con il museo in modo naturale e continuo.

Gadget - TATE CLOTHESPIN

Le pin della Tate rappresentano una tipologia di oggetto che, pur mantenendo la natura di gadget, riceve un livello di cura progettuale superiore rispetto ai souvenir tradizionali.
Con il rinnovamento dell'identità visiva della Tate da parte dello studio North, il museo ha uniformato l'uso del marchio attraverso il nuovo logo "Tate Pro", pensato per essere chiaro, modulare e riconoscibile su tutti i supporti. Le pin si inseriscono pienamente in questa strategia: diventano piccoli veicoli di identità, coerenti con il sistema visivo.

Dal punto di vista del design, si tratta comunque di un oggetto semplice, seriale e facilmente riproducibile. La pin appartiene alla categoria dei gadget per eccellenza: è economica, leggera, immediata e pensata per un pubblico molto ampio.

La sua principale funzione rimane quella promozionale e simbolica: mostrare l'appartenenza al museo, portare con sé un segno riconoscibile dell'esperienza, estendere la visibilità del brand nella vita quotidiana del visitatore. In questo senso la pin rimane distante dal merchandising più progettato, che cerca di instaurare un rapporto concettuale con le collezioni o di tradurre contenuti culturali complessi in forme e materiali.

Dal punto di vista dell'esperienza del visitatore, la pin funziona come ricordo emozionale e simbolico, ma non offre un'estensione narrativa dell'esposizione: il suo valore non sta nell'interpretare la collezione, bensì nel rappresentare il museo come luogo. È un oggetto che "racconta" la Tate in modo superficiale ma efficace, secondo la logica del brand awareness più che della mediazione culturale.

(fig. 2.50) Tate Pro new identity pin
North
2022





03



EXHIBIT DESIGN PER IL PATRIMONIO



Exhibit design nell'archeologia

Introduzione all'Exhibit design per il patrimonio

L'exhibit design applicato all'archeologia è oggi una disciplina complessa e stratificata, nata dall'incontro tra architettura, museografia, restauro, comunicazione visiva e ricerca storica. Esporre l'archeologia significa confrontarsi con un patrimonio materiale incompleto, segnato dal tempo, in cui le tracce superstiti hanno perso il contesto originario e richiedono un'opera interpretativa. Ogni progetto espositivo, per questo motivo, non può limitarsi a collocare reperti in uno spazio: diventa un atto critico che costruisce un discorso, interroga i frammenti, orienta la percezione del pubblico e si assume la responsabilità culturale di tradurre un'eredità complessa in forme accessibili.

La condizione contemporanea ha modificato profondamente il modo di concepire la fruizione dell'antico rispetto alla tradizione moderna e neoclassica. Se in passato l'archeologia veniva utilizzata principalmente per costruire narrazioni identitarie verticali, legate a modelli culturali elevati, oggi il patrimonio è al centro di una dinamica orizzontale in cui prevale la logica della valorizzazione e della condivisione.

La crescita straordinaria del turismo culturale e l'allargamento del pubblico museale hanno reso indispensabile ripensare gli allestimenti archeologici come dispositivi capaci di comunicare a differenti livelli di competenza, mantenendo il rigore scientifico ma evitando modalità espositive destinate soltanto a una ristretta élite di specialisti.
Parallelamente, si è affermata l'idea che il museo tradizionale non sia più sufficiente a restituire la complessità del patrimonio. Si è così sviluppata la concezione del museo come sistema diffuso sul territorio, in cui il sito archeologico non viene più considerato un semplice serbatoio da cui estrarre oggetti, ma un contesto narrativo da valorizzare nella sua interezza. In questo scenario il progetto architettonico assume un ruolo decisivo, poiché è chiamato a interpretare l'antico senza sopraffarlo, costruendo una continuità fruitiva tra passato e presente capace di mantenere integre le qualità ambientali ed evocative delle rovine.

Uno dei problemi cruciali riguarda la comprensione delle strutture archeologiche, che si presentano spesso solo come resti parziali. L'allestimento deve allora esercitare una funzione interpretativa, evidenziando ciò che è perduto, suggerendo ipotesi ricostruttive senza imporle come verità, mostrando il metodo della ricerca e il processo di conoscenza. Il frammento, lungi dall'essere un limite, diventa un'opportunità narrativa: la possibilità di evocare l'intero

attraverso un linguaggio allusivo, che lasci spazio all'immaginazione del visitatore e che manifesti la natura sempre parziale e provvisoria delle interpretazioni archeologiche.

L'allestimento per l'archeologia può essere considerato una forma di architettura interpretativa, dal momento che la sua funzione non è solo tecnica ma anche poetica: trasformare ciò che rimane in un elemento capace di rivelare significati culturali, sociali e simbolici. L'architettura dialoga con le rovine, ne interpreta le qualità spaziali e materiche, costruisce un nuovo livello di lettura che si sovrappone al passato senza annullarlo. Progettare per l'archeologia richiede quindi una duplice attenzione: interpretare il patrimonio ereditato e, allo stesso tempo, stabilire le condizioni attraverso cui la società contemporanea può fruirne la memoria.

Questa responsabilità si inserisce in un quadro più ampio in cui il patrimonio archeologico non è soltanto oggetto di conservazione, ma parte attiva dei processi culturali ed economici delle comunità. L'allestimento deve favorire la comprensione del ruolo che il passato svolge oggi, mostrando come le tracce materiali siano state continuamente interpretate nel corso del tempo, modificate da restauri, trasformazioni urbane, scelte politiche e pratiche sociali. Ciò implica che l'esposizione archeologica non è mai neutrale: ogni progetto costruisce una narrazione, assume una posizione, seleziona cosa mostrare e cosa no.

Infine, l'exhibit design per l'archeologia rappresenta uno degli ambiti in cui è più forte la necessità di un equilibrio tra rigore scientifico e sensibilità progettuale. L'allestimento deve garantire protezione, leggibilità e accessibilità, ma anche generare un'esperienza estetica capace di risvegliare nel visitatore la percezione del passato e la sua relazione con il presente.

Il grand tour e Il disegno della rovina

Tra XVII e XIX secolo il Grand Tour rappresentò uno dei fenomeni culturali più influenti nella formazione dell'immaginario moderno sull'antichità. Giovani aristocratici, intellettuali, artisti e architetti provenienti soprattutto dai paesi del Nord Europa intraprendevano lunghi viaggi verso l'Italia, la Grecia e le regioni del Mediterraneo per completare la propria educazione attraverso il contatto diretto con l'eredità del mondo classico. Questo viaggio non era soltanto un'esperienza di osservazione ma era un vero e proprio rito di iniziazione alla conoscenza, in cui la scoperta delle rovine assumeva un ruolo centrale nella costruzione del paesaggio culturale europeo.

Le rappresentazioni dell'antico prodotte durante questi viaggi offrirono al pubblico un'immagine potente e romantica delle rovine classiche. Paesaggi popolati da templi semidiroccati, acquedotti invasi dalla vegetazione, teatri in rovina accanto a scene di vita quotidiana, contadini, animali e viandanti: immagini che, nelle pubblicazioni illustrate del tempo, non solo restituivano la realtà dei luoghi visitati, ma producevano un effetto di meraviglia e distanza temporale, sottolineando la cesura tra il passato glorioso e il presente apparentemente immobile dei territori attraversati. Queste vedute diventarono strumenti decisivi nella diffusione di un'immagine dell'antico come qualcosa di sublime, remoto e irrimediabilmente perduto.

Il ruolo degli architetti fu determinante. Abituati a osservare con metodo, misurare, disegnare e interpretare le strutture, essi portarono nei loro taccuini uno sguardo attento alla forma architettonica e alla sua unità originaria. Dai pionieri italiani del Quattrocento ai viaggiatori del Settecento, come Jacques-Germain Soufflot a Paestum, Julien-David Le Roy ad Atene, James Stuart in Grecia e molti altri ancora, si sviluppò un corpus di disegni che non solo documentava, ma ricostruiva idealmente l'antichità, attribuendole ordine, proporzione e coerenza.

In questo contesto si colloca la figura cruciale di Giovanni Battista Piranesi, il cui lavoro trasformò radicalmente il modo di percepire la rovina. Le sue incisioni, in particolare quelle raccolte nelle serie dedicate ai monumenti di Roma antica, non si limitarono a rappresentare ciò che l'occhio poteva vedere: amplificavano il carattere drammatico, visionario e monumentale dell'antico. Le rovine venivano rese grandiose, immerse in contrasti violenti di luce e ombra, popolate da scale sproporzionate, figure umane minuscole e frammenti architettonici ingigantiti. L'antichità non era concepita solo come un oggetto di studio, ma i disegni le restituirono una forza evocativa capace di suggestionare gli osservatori e imporre una nuova estetica del passato.

Il Grand Tour, attraverso Piranesi e molti altri disegnatori dell'antico, contribuì quindi a creare un allestimento immaginario in cui le rovine venivano selezionate, isolate, ingrandite e trasformate in icone culturali. Le incisioni circolavano nei salotti europei, venivano raccolte in volumi, ammirate e imitate, diventando la base visiva attraverso cui intere generazioni concepirono il mondo romano e greco. Esse svolgevano la stessa funzione che oggi si attribuisce all'exhibit design: organizzavano un percorso narrativo, guidavano lo sguardo, costruivano una storia, rendevano accessibile ciò che era lontano e difficilmente raggiungibile.

(fig. 3.1) Veduta del Tempio detto della Concordia, in 'Le Vedute di Roma'
Giovanni Battista Piranesi
1774

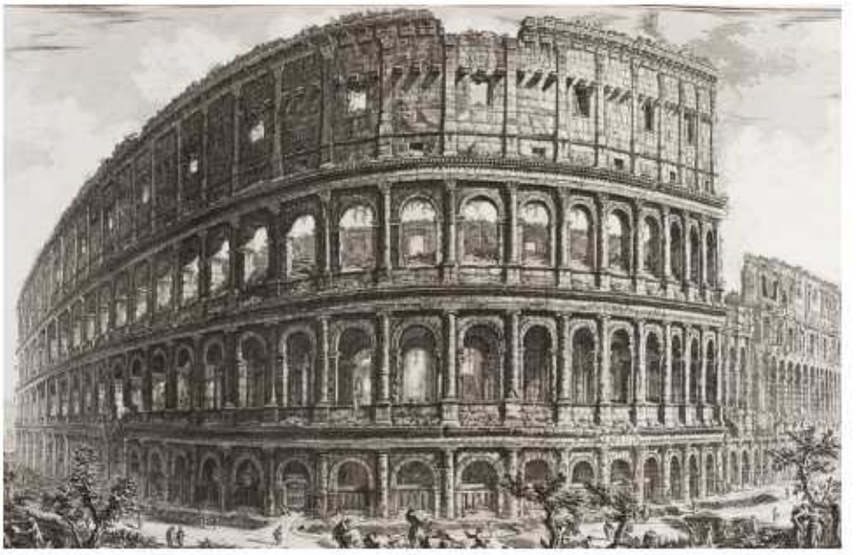


Il confronto con lo stato originario dei luoghi evidenziato dalle incisioni sette-ottocentesche permette di comprendere quanto quei paesaggi siano oggi radicalmente trasformati. I viaggiatori del Grand Tour furono tra gli ultimi a vedere molte rovine nel loro stato pre-moderno, prima di scavi, ricostruzioni, restauri, consolidamenti e trasferimenti nei musei. Questo dato conferisce ai loro disegni un valore documentario eccezionale, ma soprattutto evidenzia la distanza temporale che separa la percezione romantica della rovina dalla sensibilità contemporanea, più attenta ai temi della conservazione, della tutela e della musealizzazione in sito.

Il Grand Tour non fu dunque solo un fenomeno di viaggio ma anche un evento culturale che trasformò il modo di immaginare l'antico, alimentò l'interesse per l'archeologia, contribuì alla nascita della modernità museografica e creò un repertorio visivo che influenzò profondamente l'architettura europea. Le rovine, grazie ai disegni, non erano più semplici resti da osservare: diventavano forme, modelli, simboli, generatrici di linguaggi e di nuovi ideali estetici.

Nella storia dell'exhibit design, il Grand Tour rappresenta quindi un passaggio decisivo. Per la prima volta l'antico viene interpretato e reso fruibile a distanza, in un processo che prefigura il lavoro dei musei moderni. Le incisioni di Piranesi e dei suoi contemporanei non sono semplici documenti: sono veri allestimenti visivi del passato, capaci di modellare la percezione collettiva della rovina e di influenzare, fino a oggi, il modo in cui i progettisti e studiosi guardano e interpretano l'antico.





Veduta dell'Anfiteatro Flavio, detto il Colosseo

Giovanni Battista Piranesi
in 'Le Vedute di Roma', 1800-1850
Acquaforte, 437 x 696 mm



Rovine delle Terme Antoniniane

Giovanni Battista Piranesi
in 'Le Vedute di Roma', 1766
Acquaforte, 442 x 688 mm



Veduta del Tempio detto della Concordia

Giovanni Battista Piranesi
in 'Le Vedute di Roma', 1774
Acquaforte, 467 x 700 mm



Veduta degli avanzi del Castro Pretorio nella Villa Adriana a Tivoli

Giovanni Battista Piranesi
in 'Le Vedute di Roma', 1770
Acquaforte



Rovine d'una Galleria di Statue nella Villa Adriana a Tivoli

Giovanni Battista Piranesi
in 'Le Vedute di Roma', 1770
Acquaforte, 455 × 580 mm



Avanzi del Tempio detto di Apollo nella Villa Adriana vicino a Tivoli

Giovanni Battista Piranesi
in 'Le Vedute di Roma', 1768
Acquaforte, 473 x 619 mm

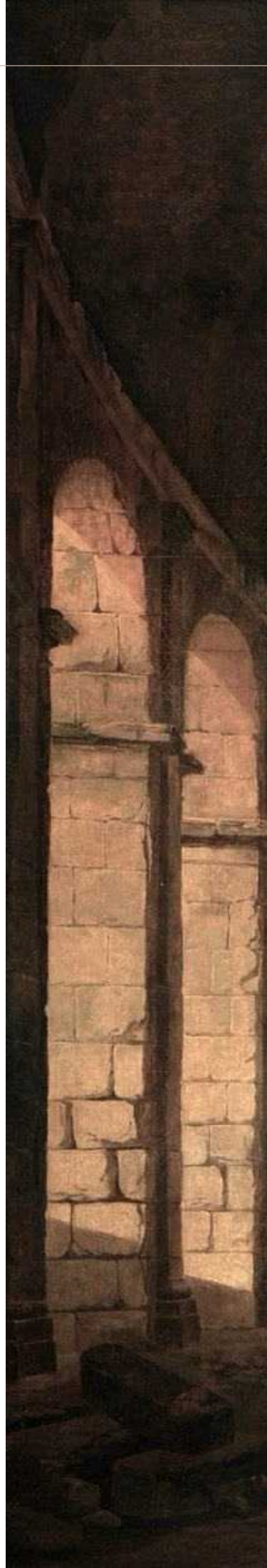
Il fascino delle rovine

Il fascino esercitato dalle rovine accompagna la cultura europea fin dal Rinascimento, ma è nel Settecento e nell'Ottocento che questo sentimento assume una forma pienamente riconoscibile, caricandosi di valori estetici, simbolici e filosofici. Le rovine diventano allora luoghi di meditazione sul tempo, sulla caducità della civiltà e sulla precarietà delle opere umane, trasformandosi in oggetti di contemplazione che stimolano l'immaginazione e costruiscono un ponte emotivo tra passato e presente. Il loro potere risiede proprio nella frattura: ciò che manca, ciò che è crollato, ciò che sopravvive come traccia frammentaria crea un vuoto interpretativo che il visitatore è chiamato a colmare con il proprio sguardo.

Questa attrazione nasce dal carattere incompiuto e instabile della rovina. Ciò che l'erosione del tempo, i crolli, l'espoliazione e la vegetazione hanno alterato restituisce un'immagine dell'antico non come modello perfetto, ma come un corpo architettonico che porta su di sé i segni della storia. Proprio perché prive di completezza, le rovine suggeriscono più di quanto mostrino, evocano ciò che non c'è più e costringono l'osservatore a immaginare l'intero a partire dai resti.

Questo processo mentale è alla base della fortuna che le rovine hanno avuto nell'arte, nella letteratura e nell'architettura del passato. I paesaggi romantici affollati di templi spezzati e archi invasi dalla vegetazione, le incisioni visionarie di Piranesi, gli studi archeologici dei viaggiatori del Grand Tour costruiscono un immaginario in cui la rovina non rappresenta la fine, ma una nuova forma di esistenza dell'antico. L'armonia tra natura e manufatto, la lotta tra costruito e decadenza, la presenza del tempo come agente attivo conferiscono alla rovina una forza estetica che supera la mera documentazione.

Un ruolo fondamentale nella formazione di questa sensibilità fu svolto da Johann Joachim Winckelmann, considerato il padre della storia dell'arte moderna. Nella sua opera monumentale Storia dell'arte dell'antichità (1764), Winckelmann descrive le rovine non solo come testimonianze materiali del passato, ma come strumenti attraverso cui decifrare lo "spirito" delle civiltà antiche. La loro frammentarietà, lungi dall'essere un limite, diventava per lui una condizione privilegiata per coglierne la grandezza ideale: la rovina permette di vedere l'opera oltre la sua presenza fisica, di intuire la perfezione perduta attraverso ciò che resta. Per Winckelmann, il tempo che distrugge è anche il tempo che rivela: la rovina, spogliata della sua completezza originaria, si offre allo sguardo moderno come immagine pura, come essenza formale da cui nasce il celebre ideale





(fig. 3.8) Il Colosseo, Roma
Hubert Robert
1759 - 1765



di "nobile semplicità e quieta grandezza". La sua riflessione contribuì così a trasformare la rovina in un oggetto estetico, aprendo la strada alla sensibilità romantica e influenzando profondamente il modo in cui l'Europa avrebbe guardato l'antico nei secoli successivi.

"Le rovine di Roma non sono solamente pietre mute, ma sono monumenti viventi che parlano della gloria di un passato maestoso, risvegliando un desiderio di emulazione e di grandezza negli animi di chi le contempla".

"Die Ruinen Roms sind nicht nur stumme Steine, sondern lebendige Monumente, die von der Herrlichkeit einer majestätischen Vergangenheit erzählen und in den Herzen der Betrachter den Wunsch nach Nachahmung und Größe wecken".

Johann Joachim Winckelmann, Storia dell'Antichità, Libro IV, cap. 2, 1763

Il fascino delle rovine, dunque, non deriva dalla nostalgia, ma dalla possibilità di dialogare con la storia attraverso ciò che resta e ciò che manca. È una forma di attrazione che nasce dall'ambiguità, dall'incompiutezza e dalla forza poetica del tempo, e che continua a influenzare il modo in cui la museografia interpreta e restituisce il patrimonio archeologico.

"nobile semplicità e quieta grandezza" "edle Einfalt und stille Größe"

Johann Joachim Winckelmann, Pensieri sull'imitazione delle opere greche, 1755

(fig. 3.9) Ruins of the Forum, Looking towards the Capitol
Canaletto
1742

CASI STUDIO

I. Ara Pacis Museum, Roma
II. Basilica di Siponto, Siponto
III. Nuovo Museo dell'Acropoli, Atene

NUOVO MUSEO DELL'ARA PACIS

Exhibit design per il patrimonio

Museo dell'Ara Pacis
Richard Meier & Partners Architects

Roma, Italia

2006

Il complesso museale dell'Ara Pacis, firmato dallo studio Richard Meier & Partners, rappresenta oggi una delle più significative integrazioni tra patrimonio archeologico romano e architettura moderna.

L'edificio è stato progettato per offrire all'Ara Pacis Augustae una sede che fosse al contempo un involucro protettivo e trasparente. Il museo si pone come volto nuovo del contesto urbano denso di stratificazioni storiche e restituisce al monumento una presenza contemporanea nella città.

L'edificio si sviluppa lungo un'asse nord-sud, riallineando la quinta edilizia a ovest del Tridente e creando un collegamento ideale tra via di Ripetta e il Lungotevere.
Alla base del progetto c'è la volontà della trasparenza. L'involucro-vetrata, una loggia vetrata costruita sopra un

(fig. 3.10) Vista frontale interni del Museo dell'Ara Pacis
Roland Helbe
2006



podio basso, crea un diaframma visivo tra il Lungotevere e il Mausoleo di Augusto, preservando al contempo la continuità visiva con la città e il fiume.

L'edificio si articola in tre settori distinti quali la galleria d'ingresso, il padiglione centrale espositivo e la zona nord dedicata a sale conferenze, spazi di servizio e terrazza panoramica.

L'interno del museo è stato pensato come un percorso esperienziale. Dopo la penombra caratterizzante la galleria d'ingresso, il visitatore è accolto dalla luce naturale che filtra dai lucernari e dalle vetrate del padiglione centrale che ospita l'Ara Pacis.
Qui l'effetto è di sospensione. Grazie a circa 500 mq di vetri, composti da lastre di grandi dimensioni montate per eliminare l'effetto-cassa e garantire una visione aperta e libera, l'altare appare isolato ma al contempo completamente visibile, protetto e allo stesso tempo dialogante con l'esterno.

Materiali come travertino romano, vetro, calcestruzzo e intonaco bianco contribuiscono a definire un linguaggio sobrio e rispettoso. Il travertino, proveniente dalle stesse cave usate per la piazza storica presso l'Augusteo, stabilisce un ponte cromatico e materico con la Roma antica: la pietra grezza dialoga con la trasparenza del vetro in un gioco di pieni e vuoti.

Dal punto di vista tecnico, l'opera è caratterizzata da un'avanzata ingegneria. LA copertura del padiglione centrale poggia su quattro colonne portanti, integrando i lucernari che massimizzano la luce naturale schermando ombre e riflessi. Questi espedienti illuminotecnici garantiscono una fruizione ideale dell'archeologia in tutti i suoi particolari.

Il progetto non si esaurisce nella teca per l'antico ma include anche funzioni culturali e sociali, ospita spazi per mostre temporanee, una biblioteca digitale dedicata al periodo augusteo, un auditorium, uffici, una terrazza panoramica e una caffetteria sul tetto. In questo modo il museo amplia il suo significato, diventa un organismo vivo, non solo custode di storia e conoscenza ma anche motore di interazione e fruizione contemporanea e alternativa della memoria.





Il museo dell'Ara Pacis non rappresenta un tentativo di ricostruzione mimetica ma una reinterpretazione in grado di connettere il presente con il passato. I materiali, l'utilizzo della luce e la geometria dell'edificio diventano strumenti che rendono leggibile il monumento e ne restituiscono dignità ponendolo in una dimensione contemporanea. L'ara Pacis non viene ricoperta ma bensì resa visibile e integrata nella modernità.

Questo museo è l'esempio di come l'architettura contemporanea, mediante consapevolezza e rispetto, possa facilitare il dialogo tra le epoche, è una forma di custodia che affida alla trasparenza, alla luce, alla moderazione materica il compito di restituire un frammento di antichità al presente.

(fig. 3.11) Vista area sul Museo in relazione al contesto e al Mausoleo di Augusto
Screenshot Google Earth
2025

(fig. 3.12) Dettaglio Ara Pacis, soffitto e illuminazione
Andrea Jemolo
2016



BASILICA DI SIPONTO, EDOARDO TRESOLDI

Exhibit design per il patrimonio

Basilica di Siponto
Edoardo Tresoldi

Parco archeologico di Siponto, Puglia

2016

La scultura architettonica realizzata da Edoardo Tresoldi nel Parco Archeologico di Siponto rappresenta uno degli interventi più significativi degli ultimi anni nel dialogo tra arte contemporanea, restauro e valorizzazione del patrimonio archeologico. L'opera ricostruisce in forma trasparente le volumetrie dell'antica basilica paleocristiana, edificata accanto alla successiva chiesa romanica e oggi quasi completamente perduta. Promosso dal Segretariato Regionale del MiBACT e dalla Soprintendenza Archeologia della Puglia, l'intervento nasce da un'esigenza conservativa e, al tempo stesso, dalla volontà di rendere nuovamente percepibile un edificio che sopravviveva solo nei suoi resti fondativi. La scelta della rete metallica come materiale principale, filiforme e permeabile alla luce, dà forma a un'architettura sospesa tra presenza e assenza, che suggerisce più che mostrarsi, restituendo lo spazio della basilica senza mai pretendere di ricostruirla fisicamente.

(fig. 3.13) Vista frontale della ricostruzione della basilica di Siponto
Blind Eye Factory
2016



La natura traslucida della scultura consente di leggere simultaneamente il manufatto contemporaneo e il paesaggio archeologico, creando un effetto percettivo che appartiene tanto alla sfera dell'arte quanto a quella della museografia all'aperto. L'intervento non mira infatti a ricostruire l'edificio originario secondo una logica mimetica, bensì a rendere intelligibile la sua dimensione spaziale attraverso un linguaggio dichiaratamente contemporaneo.

In questo senso, la Basilica di Siponto si colloca nella scia delle teorie del restauro che rifiutano la ricostruzione integrale, privilegiando forme di anastilosi critica o di riconfigurazione non invasiva, dove il nuovo è chiaramente distinguibile dall'antico. La trasparenza della rete metallica diventa così una metafora della distanza storica: ciò che è perduto non viene colmato con materia aggiuntiva, ma evocato attraverso un "fantasma architettonico" capace di restituire al pubblico la percezione dell'edificio senza falsificarne la memoria.

L'opera si inserisce inoltre nella tradizione recente dell'archeologia pubblica, che mira a rendere i siti più accessibili e comprensibili attraverso dispositivi narrativi, didattici ed estetici. Tresoldi utilizza il linguaggio dell'arte contemporanea per costruire un'esperienza immersiva, nella quale il visitatore può attraversare l'architettura "rigenerata" e sperimentarne la volumetria, i percorsi, le altezze e la relazione con la luce.

Il materiale metallico, soggetto alle variazioni atmosferiche e luminose, trasforma la basilica in un organismo mutevole: all'alba è una trama leggera che sfuma nel paesaggio, nelle ore centrali del giorno diventa una presenza vibrante che proietta ombre complesse, mentre di notte, grazie all'illuminazione artificiale, si trasforma in una struttura luminosa che riemerge dal buio come un apparato scenico. L'opera non si limita dunque a restituire un edificio, ma crea un nuovo modo di percepire il tempo, in cui il passato diventa esperienza sensoriale nel presente.

Uno degli aspetti più innovativi del progetto risiede nella sua capacità di proporre una nuova forma di restauro interpretativo, definita da alcuni studiosi come "restauro evocativo" o "restauro immateriale".



In questo approccio, il manufatto contemporaneo non sostituisce la rovina né pretende di ricomporla, ma ne amplifica la leggibilità attraverso un linguaggio autonomo. Il contributo di Tresoldi si pone quindi a metà strada fra installazione artistica e ricostruzione archeologica, assumendo la funzione di un dispositivo museale all'aperto: la basilica è resa visibile non attraverso la materia originale, ma mediante un volume che permette di comprenderne la scala, la forma e la posizione nella stratificazione del sito. In questo senso, l'opera contribuisce alla conservazione del patrimonio non con il recupero materiale, ma con la produzione di conoscenza, restituendo al pubblico un'esperienza interpretativa che nessun apparato didattico tradizionale avrebbe potuto offrire.

La forza dell'intervento risiede anche nella sua capacità di fondere arte, paesaggio e memoria in una sintesi coerente. La basilica in rete non è un semplice oggetto installato nel parco archeologico, ma un dispositivo che attiva relazioni visive con la chiesa romanica, con le fondazioni dell'antico edificio e con l'ambiente naturale circostante.

La struttura, pur essendo imponente nelle dimensioni, mantiene una leggerezza concettuale che evita la sovrapposizione invasiva: l'antico rimane protagonista, il contemporaneo lo rivela. L'opera dialoga con l'idea di rovina non cercandone la ricostruzione, ma facendone emergere il potenziale narrativo, trasformando la visita al sito in un'esperienza estetica e meditativa.

(fig. 3.14) Nella pagina precedente: Dettaglio anastilosi colonna corinzia
Blind Eye Factory
2016

(fig. 3.15) Particolare dell'architettura si fonde con il paesaggio archeologico circostante
Mari Iuliano
2019



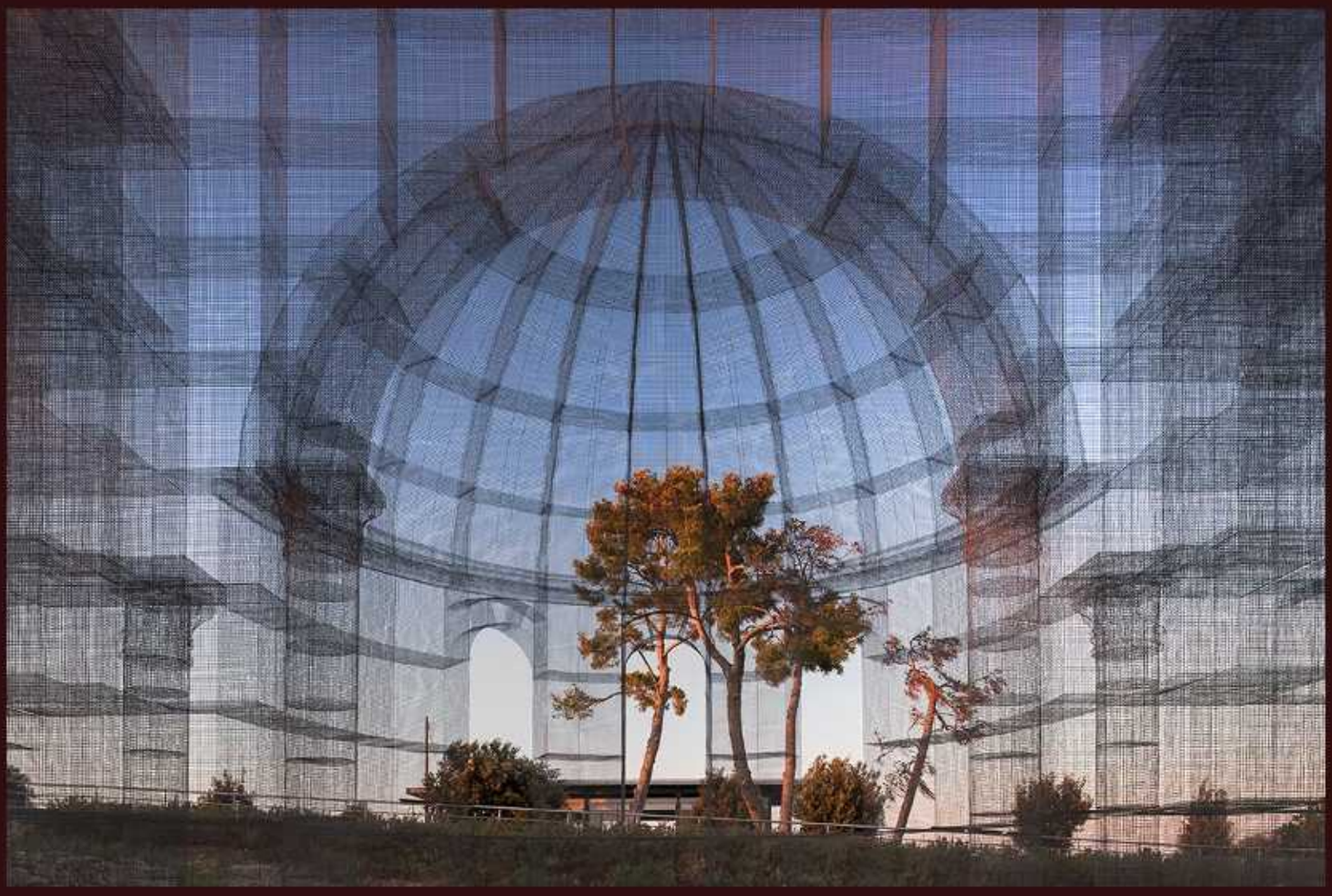
La scelta di un linguaggio non mimetico, ma profondamente simbolico, permette di superare l'opposizione tra conservazione e innovazione: il passato viene raccontato attraverso una forma nuova, che non cancella la distanza temporale ma la rende percepibile.

L'installazione di Tresoldi diventa, per questo, un caso esemplare nella riflessione contemporanea sulla museografia dei siti archeologici e sui limiti della ricostruzione storica.
L'incontro tra la basilarità della rovina e la leggerezza della rete metallica apre a una concezione del restauro come atto poetico, capace di generare significato oltre la mera conservazione fisica.

(fig. 3.16) Dettaglio abside della Basilica
Blind Eye Factory
2016

(fig. 3.17) Nella pagina successiva:
Vista prospettica notturna nella basilica nella sua interezza
Mari Juliano
2019

(fig. 3.18) Nella pagina successiva:
Vista frontale notturna nella basilica nella sua interezza
Mari Juliano
2019







NUOVO MUSEO DELL'ACROPLI DI ATENE

Exhibit design per il patrimonio

Museo dell'Acropoli di Atene
Bernard Tschumi

Atene, Grecia

2001-2009

Il Nuovo Museo dell'Acropoli di Atene, progettato da Bernard Tschumi e inaugurato nel 2009, costituisce un esempio di come l'architettura contemporanea possa instaurare un dialogo profondo e innovativo con un sito archeologico di eccezionale rilevanza storica.

Sin dalla sua concezione, il progetto è stato investito di una responsabilità culturale e simbolica straordinaria: creare un museo capace di accogliere le testimonianze materiali dell'antichità classica senza imporre una presenza estranea al contesto, ma anzi restituendo continuità visiva, topografica e narrativa tra la città contemporanea, le rovine sottostanti e l'Acropoli sovrastante.

(fig. 3.19) Vista aerea del Museo dell'Acropoli di Atene



Il concorso internazionale che portò alla realizzazione dell'edificio richiedeva un equilibrio complesso: rispettare il sito archeologico tardoantico emerso durante gli scavi, garantire condizioni ottimali per l'esposizione dei reperti, e allo stesso tempo offrire una risposta architettonica capace di rappresentare Atene nel XXI secolo.

Tschumi rispose con un edificio che articola la propria identità attraverso trasparenza, sospensione e orientamento, trasformando l'architettura in uno strumento di interpretazione storica. Lontano dall'essere un contenitore neutro, il museo diventa qui una narrazione: ogni scelta spaziale, materica e geometrica contribuisce alla comprensione del patrimonio, organizzando un percorso che non si limita a mostrare oggetti, ma ricuce le stratificazioni storiche del luogo.

L'architettura è suddivisa in tre parti principali: base, corpo intermedio e sommità, che corrispondono ad altrettante modalità di relazione con il patrimonio. La base è forse l'elemento più emblematico: l'edificio non si appoggia sul suolo, ma è sollevato su una serie di pilotis disposti con precisione millimetrica per non interferire con le rovine archeologiche sottostanti.
Questa sospensione, frutto di un lungo lavoro con archeologi e ingegneri, trasforma l'area degli scavi in uno spazio espositivo a cielo aperto, osservabile attraverso pavimenti in vetro e aperture interne. Il museo nasce così dalla terra stessa, come se la sua forma fosse una naturale estensione delle stratificazioni sotterranee: l'architettura non copre la rovina ma la rivela, instaurando una relazione di reciproca trasparenza.
L'ingresso si apre su un ampio atrio vetrato che permette, sin dal primo passo, di leggere la storia della città sotto i piedi: un'esperienza che stabilisce immediatamente il carattere museale del luogo, fondato sull'idea che la comprensione del passato inizi dal suolo.

Dal livello della base si accede al corpo intermedio tramite una lunga rampa vetrata che accompagna il visitatore in una progressione ascensionale verso la dimensione dell'antico. Questo spazio ospita le collezioni arcaiche e classiche in un ambiente luminoso, scandito da colonne che richiamano il ritmo dell'architettura greca ma con un linguaggio contemporaneo, asciutto e minimale. Qui l'architettura si ritrae per lasciare che siano le opere a governare lo spazio: superfici bianche, luce diffusa e percorsi leggibili costruiscono un ambiente neutro ma non anonimo, in cui il visitatore può muoversi con libertà mantenendo costante la percezione del rapporto tra reperti e contesto urbano.

La parte più significativa del museo è tuttavia la sommità, che ospita la celebre Parthenon Gallery. Questo volume rettangolare, interamente vetrato, è ruotato rispetto alla geometria dell'edificio per orientarsi esattamente lungo l'asse del Partenone.
Tale rotazione, apparentemente semplice, racchiude l'intero senso simbolico del progetto: le metope, le triglife e i frammenti del fregio sono ricollocati nella loro posizione originaria, in un rapporto visivo diretto con il tempio che li ospitò per secoli. Il visitatore, camminando lungo la galleria, vede simultaneamente i bassorilievi e il Partenone attraverso le vetrate, percependo un rapporto di continuità che nessun museo tradizionale al chiuso avrebbe potuto garantire.
La trasparenza diventa qui una strategia museografica: il vetro filtra la luce, proteggendo le opere ma permettendo un chiarore naturale simile a quello in cui erano viste nell'antichità.

L'intero percorso museale è concepito come una passeggiata archeologica, un racconto tridimensionale che conduce il visitatore dalle rovine del sottosuolo, attraverso le epoche della città, fino all'eredità monumentale

(fig. 3.20) Veduta aerea dell'Acropoli di Atene e del Nuovo Museo dell'Acropoli
Bernard Tschumi Architects
2009



dell'Acropoli, per poi ridiscendere verso le sezioni ellenistiche e romane. Questa sequenza narrativa, chiara e intuitiva, restituisce la dimensione stratigrafica della storia ateniese in forma spaziale, trasformando la visita in un'esperienza immersiva che unisce percezione fisica, avanzamento concettuale e comprensione storica.

Il Nuovo Museo dell'Acropoli mostra come l'architettura contemporanea possa servire l'archeologia senza sminuire la propria identità. L'edificio non imita l'antico né lo contraddice; piuttosto, lo interpreta con un linguaggio fatto di rigore geometrico, trasparenza e leggerezza. La scelta dei materiali: vetro, acciaio, cemento levigato, richiama la neutralità dei musei moderni, ma il loro impiego amplifica la presenza della rovina invece di sostituirla. L'architettura diventa così un mezzo per rendere nuovamente leggibile l'antico, non attraverso ricostruzioni letterali, ma attraverso un sistema spaziale che permette alla storia di continuare a raccontarsi da sé.

(fig. 3.21) Relazione tra arichitettura contemporanea e rovina
2011

(fig. 3.22) Nella pagina successiva: Galleria dei fregi e sculture
Tilemahos Efthimiadis
2011

(fig. 3.23) Nella pagina successiva: Galleria di statue tra i pilastri
2011







04



VILLA ADRIANA



Storia di Villa adriana

Villa Adriana fu una residenza imperiale extraurbana, fatta realizzare nei pressi di Tivoli dall'imperatore Publio Elio Adriano (117-138 d.C.). Il complesso sorge in un'area vasta, stimata intorno ai 120 ettari, in una zona ricca di sorgenti e linee d'acqua. La struttura appare come un insieme articolato di edifici realizzati gradualmente nell'arco di circa vent'anni, tra il 118 e il 138 d.C., e combina elementi architettonici egizi, greci e romani in una fusione che riflette la visione universalistica dell'impero da parte dell'imperatore.

Geograficamente la Villa è collocata sui Monti Tiburtini, a circa 28 km a est di Roma, nella zona delimitata tra i fossi di Risicoli o di Roccabruna a ovest e dell'Acqua Ferrata a est, che si congiungono con il fiume Aniene. In quest'area passavano quattro degli antichi acquedotti che rifornivano Roma: l'Anio Vetus, l'Anio Novus, l'Aqua Marcia e l'Aqua Claudia. La Villa si trova sulla destra della via Tiburtina, posizione che ne assicurava accessibilità e controllo strategico.

L'insieme monumentale viene spesso descritto come quasi una grande città, ed è suddiviso idealmente in quattro nuclei: gli edifici di rappresentanza e termali, il palazzo imperiale, la residenza estiva e la zona monumentale. La complessità del progetto, unita alla varietà dei linguaggi architettonici, riflette la personalità di Adriano e la sua intenzione non solo di creare un luogo privato di villeggiatura, ma un centro politico-culturale in cui potessero convivere funzioni, spettacolo, natura e rappresentanza.

La ricerca moderna, a partire da rilievi, bolli laterizi e indagini planimetriche, ha identificato almeno tre fasi significative di costruzione: una prima fase attiva tra il 118 e il 121, una seconda intorno al 125 e il 128 e una terza tra il 134 e il 138. Questo suggerisce che, sebbene l'intero impianto fosse probabilmente concepito fin dall'inizio in termini generali, la realizzazione avvenne per tappe e con modalità successive.

Dal punto di vista funzionale, le residenze furono progettate per soddisfare esigenze diverse: personali, di rappresentanza, di svago e riflettono l'interesse dell'imperatore per l'architettura innovativa, al di là dei modelli tradizionali della Roma tardo-imperiale. Si è affermato che Adriano volesse riprodurre nella sua villa i luoghi e i monumenti che lo avevano colpito durante i suoi viaggi nelle province dell'impero; tuttavia, la ricerca attuale suggerisce che tali "riproduzioni" vanno intese più come suggestioni evocative che come copie letterali.

(fig. 4.1) Villa Adriana. Plan restaurè. Travaux d'élèves,concours, diplômes. Charles Boussois, Envoi de Rome de 4 ème année, Paris, École Nationale Supérieure des Beaux-Arts.



L'uso della Villa come residenza imperiale è confermato almeno fino al III secolo d.C. Ma nel tempo la struttura entrò in uno stato di abbandono: durante il Medioevo fu adibita a terreno agricolo, usata come cava di materiali per Tivoli e dintorni; molti dei marmi, mosaici e statue furono rimossi e trasferiti in collezioni e musei europei.

Nel Quattrocento l'Umanesimo portò a una riscoperta del complesso: nel 1434 Ciriaco d'Ancona fu tra i primi a identificare le rovine come la residenza imperiale di Adriano; e l'umanista Flavio Biondo nel 1450 citò la Villa nei suoi scritti. Da allora, papi, cardinali, architetti e artisti si interessarono al sito, avviando scavi, raccolte e trasferimenti di materiali, con figure come Pirro Ligorio, che operò nel Cinquecento per conto di Ippolito II d'Este, tra le più note.

Nel 1870 lo Stato italiano acquistò parte dell'area e da allora la Villa divenne oggetto di campagne di scavo e restauro che hanno restituito alla luce vaste porzioni dell'architettura e del paesaggio. Oggi la Villa Adriana è riconosciuta come Patrimonio Mondiale dell'Umanità dall'UNESCO (1999).



Tra i primi studiosi a dedicarsi sistematicamente alla Villa Adriana vi fu Pirro Ligorio (c. 1510–1583), architetto, antiquario e topografo napoletano-romano, che già a partire dalla metà del Cinquecento iniziò a rilevare la planimetria e a condurre campagne di scavo nell'area della Villa.
Ligorio fu autore di una delle prime piantine dell'insieme adrianeo (intorno al 1560) e assegnò ai vari edifici nomi che ancora oggi sono in uso, come il "Pecile", il "Canopo" o il "Teatro Marittimo", pur basandosi su fonti tardo-antiche e su interpretazioni talvolta libere del sito. La sua attività è significativa non solo per il recupero delle tracce archeologiche, ma anche per la nascita di una consapevolezza topografica e architettonica della Villa come "paesaggio costruito", sintesi di natura e artificio.

Nel XVIII secolo un ruolo determinante fu assunto da Giovan Battista Piranesi (1720–1778), incisore, architetto e archeologo veneziano. Nelle sue celebri tavole di Vedute di Roma e soprattutto nel volume Le Antichità Romane, Piranesi restituì di Villa Adriana una visione poetica e grandiosa, dove la rovina non era più solo testimonianza archeologica ma metafora della grandezza e della caducità dell'Impero romano.
Le sue ricostruzioni, pur non sempre filologicamente accurate, influenzarono profondamente l'immaginario europeo e l'idea stessa di rovina come "architettura del tempo". Con Piranesi, la Villa diventò un laboratorio visivo per l'archeologia moderna e per l'estetica del pittoresco, ispirando architetti e viaggiatori del Grand Tour.

Nel XIX e XX secolo si distinsero figure come Rodolfo Lanciani (1847–1929), archeologo e topografo romano, che dal 1878 diresse indagini e rilievi sistematici nell'area tiburtina, incluse quelle della Villa Adriana.
Lanciani affiancò ai rilievi grafici uno studio rigoroso delle fonti storiche e dei bolli laterizi, integrando la conoscenza dell'assetto antico e della stratificazione edilizia.
Una sua pubblicazione del 1906 sintetizza i risultati di un rilievo condotto con gli studenti della Scuola di Ingegneria di Roma, segnando un momento fondamentale nel passaggio verso la documentazione archeologica moderna.

All'inizio del XX secolo, Charles-Louis Boussois (1884–1918), vincitore del Prix de Rome, approfondì ulteriormente l'analisi topografica del sito. Tra il 1909 e il 1913, come pensionnaire della Villa Medici, condusse un rilievo complessivo dell'area, realizzando sezioni e mappe territoriali che misero in relazione la Villa con il paesaggio circostante, in particolare con la valle dell'Aniene. Il suo

lavoro segnò il passaggio verso una documentazione scientifica integrata del sito, capace di unire la dimensione architettonica e quella territoriale.

Queste quattro figure rappresentano tappe fondamentali nella storia della conoscenza della Villa Adriana: Ligorio con la prima piantina e la sensibilità antiquaria-topografica; Piranesi con la rappresentazione simbolica e poetica della rovina; Lanciani con le prime indagini sistematiche e il rilievo tecnico-grafico; Boussois con la messa in relazione del complesso con il paesaggio e l'area territoriale più ampia.Insieme, contribuiscono a far emergere la Villa non solo come rovina isolata, ma come progetto architettonico e paesaggistico complesso, stratificato nel tempo, e ancora oggi soggetto a ricerche, rilievi e interpretazioni.

Analisi architettonica e paesaggistica

La Villa Adriana si estendeva, in origine, su una superficie superiore ai 120 ettari e comprendeva un complesso articolato di oltre trenta edifici. L'imperatore Adriano partecipò personalmente alla progettazione dell'intero insediamento, avvalendosi del contributo di architetti e tecnici appartenenti alla corte imperiale.



(fig. 4.2) Villa Adriana. Plan de situation, Charles Boussois, Travaux d'élèves, concours, diplômes, Envoi de Rome de 4 ème année, Paris, École Nationale Supérieure des Beaux-Arts.


LES BIBLIOTHEQVES
VILLA IMPERIALE







(fig. 4.3) Villa Adriana. Façade nord, état actuel et restauration,
Boussois Charles, Envoi de Rome de 4ème année, Env 104 06-07, Paris, École Nationale Supérieure des Beaux-Arts.

L'unitarietà del progetto emerge chiaramente dall'organizzazione dei sistemi idraulici e fognari, che testimoniano una concezione complessiva coerente, pur articolata in differenti fasi costruttive, databili tra il 118 e il 138 d.C.

Secondo la testimonianza di Elio Sparziano nella Historia Augusta, Adriano avrebbe voluto evocare nella villa i luoghi più significativi dei suoi viaggi nelle province dell'Impero. Tuttavia, le strutture presenti non costituiscono semplici riproduzioni di modelli stranieri, bensì reinterpretazioni originali e innovative, che riflettono la capacità dell'architettura romana di assimilare e rielaborare suggestioni culturali eterogenee in un linguaggio formale nuovo e coerente.

Dal punto di vista morfologico, la Villa si sviluppa in stretta relazione con la complessità del terreno, caratterizzato da un articolato sistema di dislivelli e da un'elevata variabilità altimetrica. L'impianto principale si imposta su un ampio falsopiano, la piana del Pecile, situato a circa 89 metri sul livello del mare, da cui il terreno risale progressivamente verso l'Altura, un altopiano agricolo compreso tra i 106 e i 120 metri di quota. Il dislivello tra le due aree, pari a circa trenta metri, si estende per una distanza di circa novecento metri in linea d'aria.

La basis villae si colloca in corrispondenza del Pantanello, punto di incontro tra le dorsali di Roccabruna e dell'Acqua Ferrata, che delimitano il margine tettonico del falsopiano. A un'altitudine di circa 59 metri, quest'area accoglie edifici di rilievo quali il Teatro Nord, la Palestra e le sostruzioni del Tempio di Venere Cnidia. Il dislivello che separa il Pantanello dalla piana del Pecile, anch'esso di circa trenta metri, risulta più accentuato, sviluppandosi su una distanza relativamente breve, pari a circa trecento metri.

Complessivamente, la parte più consistente del complesso si estende tra il Pantanello e l'Altura, per un totale di circa 1,2 chilometri in linea d'aria, tra il Teatro Nord e il Teatro Sud, che ne rappresentano i poli architettonici e simbolici. La differenza altimetrica complessiva tra questi due estremi raggiunge i sessanta metri. In termini topografici, Villa Adriana si configura dunque come un organismo architettonico fortemente integrato nel paesaggio, capace di instaurare un dialogo dinamico con la morfologia del territorio compreso tra la Via Tiburtina, il fiume Aniene e la Via Prenestina, e al tempo stesso di modificarne significativamente la conformazione attraverso interventi di modellazione del suolo funzionali alla costruzione del complesso imperiale.

Masterplan e disegno dell'acqua

La struttura di Villa Adriana rivela un'impostazione planimetrica altamente consapevole, governata da un sistema di centralità che definisce il tracciato ordinatore dell'intero complesso. La disposizione degli edifici non risponde a una crescita casuale o frammentaria, ma a una logica compositiva fondata su rapporti geometrici e gerarchici. La Villa si articola secondo un sistema nel quale alcune architetture caratterizzate da forme centrali, cupole o piante simmetriche funzionano come poli principali dai quali si dipartono assi generativi capaci di connettere altri spazi. Questi assi definiscono l'assetto generale del complesso e mettono in relazione elementi distanti, conferendo all'intera residenza un'impronta unitaria.

Le centralità riconoscibili all'interno della Villa sono numerose e includono Piazza d'Oro, il Tempio di Venere Cnidia, i due teatri disposti a nord e a sud, il Teatro Marittimo, l'Antinoeion e l'Edificio con Tre Esedre. La loro distribuzione sottolinea il carattere strutturale di questi edifici, che fungono da punti di riferimento e da fulcri di orientamento. Le due centralità maggiori, la Sala Quadrilobata e la Tholos di Venere Cnidia, definiscono insieme ai teatri un quadrilatero ideale che organizza la composizione generale e costituisce una sorta di asse diagonale che attraversa la Villa in lunghezza. L'esattezza con cui questi rapporti compositivi si instaurano fa pensare a una progettazione preparata con cura già nella fase iniziale, con un grado di precisione che anticipa modalità progettuali oggi definibili "da masterplan".

Per quanto la Villa presenti fasi costruttive diverse e ampliamenti successivi, l'impianto generale riflette un controllo progettuale forte. Non si tratta di sostenere che la sua forma derivi da un singolo momento operativo, ma piuttosto che gli ampliamenti furono guidati da una matrice compositiva stabile, capace di integrare nuove parti mantenendo coerenza con la struttura principale. È importante anche collocare questa scelta all'interno dei riferimenti culturali dell'imperatore Adriano, che conosceva profondamente l'architettura greca: la tecnica compositiva polare, su cui si basa gran parte della Villa, trova precedenti soprattutto in complessi sacri come l'Acropoli di Atene, l'Altis di Olimpia, il Santuario di Iside a Phylae e l'Acropoli di Pergamo, tutti luoghi che Adriano ebbe occasione di visitare. Il richiamo a questi modelli, pur interpretato in forma autonoma, suggerisce una volontà di riproporre nella sua residenza un sistema spaziale che univa monumentalità, ordine e memoria culturale.





Il rapporto tra la Villa e il paesaggio costituisce un altro tema fondamentale. La conformazione del terreno, il sistema idrico e la presenza degli antichi Horti Hadriani concorrono a definire un assetto in cui natura e architettura sono strettamente interrelate. La gestione dell'acqua, in particolare, assume un ruolo centrale: il sistema delle acque Ligoriane alimenta una rete idrica interna che può essere interpretata come una "WaterNet", una serie di direttrici orientate prevalentemente lungo l'asse sud–nord. Questi flussi virtuali partono dal Muro delle Fontane, posto come margine superiore del grande giardino del Palazzo d'Estate, e attraversano vari settori della Villa, collegando la Terrazza di Roccabruna, le Grandi Terme, la Valle del Canopo, il Pecile, il Teatro Greco e il Pantanello. Non tutti questi percorsi idrici sono materializzati nel suolo, ma costituiscono un sistema concettuale che ha orientato il modo di organizzare il progetto, integrando l'acqua come elemento figurativo e funzionale.

L'acqua entra nella composizione in forme diverse: grandi specchi riflettenti, vasche a lento scorrimento, canali che seguono le pendenze del terreno, acquedotti che superano le discontinuità topografiche, cascate che segnano i cambi di quota. La varietà delle soluzioni adottate riflette due principali modalità di intendere il rapporto tra acqua e spazio: da un lato l'acqua "catturata", regolata da geometrie chiare e superfici controllate, più vicina alla tradizione classica; dall'altro l'acqua "libera", caratterizzata da movimenti più naturali e scenografici, in sintonia con la sensibilità che nei secoli successivi porterà allo sviluppo del giardino romantico.

(fig. 4.4) Nella pagina precedente: Render ricostruttivo di Villa Adriana.
Catatexilux



Parallelamente alla dimensione idrica, gli Horti Adriani definiscono l'organizzazione del terreno tramite parterres, terrazze multilivello e percorsi che modulano la percezione del paesaggio. I parterres, con la loro struttura geometrica o più mossa, servono a generare punti di vista differenziati e a scandire ritmicamente lo spazio. I grandi specchi d'acqua funzionano come superfici che amplificano la luce e riflettono l'architettura circostante, mentre le cascate rompono la staticità degli specchi creando movimento e sonorità. Anche la presenza di labirinti vegetali, sebbene non rigidamente codificata nella forma, conferma la volontà di costruire spazi percettivamente complessi e in grado di offrire esperienze diversificate.

L'intero complesso di Villa Adriana si configura così come una composizione in cui architettura, acqua e paesaggio concorrono a un disegno unitario, articolato e verificabile sia nelle sue relazioni geometriche sia nella sua risposta alla topografia e alla memoria dei luoghi. La Villa non si limita a occupare il territorio, ma stabilisce con esso un rapporto calibrato, in cui ogni parte concorre alla definizione di un insieme coerente e dotato di una logica interna riconoscibile.

(fig. 4.5)Villa Adriana, Façade nord, état actuel et restauration, Envoi de Rome de 4ème année. Boussois Charles, Inv. 17-622310/09 NU, École Nationale Supérieure des Beaux-Arts.

(fig. 4.6)Nella pagina successiva: Masterplan di Villa Adriana con gli assi di costruzione. Realizzato dagli autori, 2025







05



PROGETTARE IN VILLA ADRIANA



Bando di progetto
Introduzione

Piranesi Prix de Rome, Architetture d'Acqua e Paesaggio Archeologico propone un esercizio progettuale che invita a misurarsi con uno dei contesti storici e paesaggistici più complessi del mondo antico: Villa Adriana. Il concorso non richiede semplicemente di "inserire" nuove architetture nel sito, ma sollecita una riflessione più ampia sul ruolo del progetto contemporaneo all'interno di un paesaggio archeologico. L'obiettivo è sviluppare una sensibilità capace di leggere la Villa come un sistema unitario in cui architettura, acqua e natura costituivano un'unica costruzione culturale.

La logica del bando parte dal riconoscimento che Villa Adriana, fin dalla sua origine, è stata un luogo plasmato dall'interazione tra interventi naturali e artificiali: bacini idrici, dispositivi scenografici, assi visivi, percorsi immersi nel verde, terme, esedre e complessi abitativi costruivano una struttura spaziale fondata su equilibri delicati. L'acqua, in particolare, svolgeva un ruolo decisivo: non solo come risorsa tecnica o funzionale, ma come materiale estetico e concettuale, capace di modellare ambienti, definire atmosfere, riflettere le architetture e diventare a tutti gli effetti una forma di linguaggio.
La progettazione c
ontemporanea non può limitarsi a sovrapporsi al sito, ma deve interpretarlo, comprenderne le regole e riconoscere la portata simbolica dei suoi elementi costitutivi. Il valore dell'acqua, intesa come sostanza spaziale e identitaria, il rapporto tra pieni e vuoti, la relazione con il suolo, il tema della rovina e del tempo, la centralità del paesaggio circostante sono considerati strumenti fondamentali per ogni intervento.
Le linee guida sottolineano inoltre l'importanza di un approccio consapevole alla scala: dalla dimensione territoriale alla configurazione architettonica, dal disegno del suolo ai dettagli costruttivi. Il progetto deve rispettare la natura archeologica del luogo, ma non temere la contemporaneità; deve mantenere la reversibilità degli interventi, ma anche proporre nuovi modi di abitare e percepire la Villa.

L'intero impianto del bando è costruito come una riflessione sul rapporto tra memoria e progetto: come può l'architettura odierna dialogare con un patrimonio di tale profondità senza ridurlo a immagine o semplice scenografia? In che modo è possibile intervenire in un contesto così fragile valorizzandone l'identità e, allo stesso tempo, ampliandone i significati?

Linee guida per il padiglione termale-espositivo

Il padiglione termale-espositivo è concepito dalle linee guida come un intervento capace di reinterpretare l'esperienza dell'acqua nella Villa, unendo la dimensione del benessere termale a quella della fruizione culturale. La progettazione prende come riferimento la tradizione dell'architettura termale romana, non in chiave imitativa, ma valorizzandone i principi essenziali: il rapporto tra corpo e ambiente, la centralità dell'acqua come elemento costruttivo dello spazio, la qualità della luce, la continuità tra interni ed esterni.

La sua collocazione è rigorosamente regolata. Il padiglione deve essere inserito esclusivamente in parti della Villa che consentano l'allacciamento alle reti idriche esistenti, garantiscano un accesso autonomo e non interferiscano con i percorsi ordinari dei visitatori. Allo stesso tempo, la logistica di servizio (rifornimenti, manutenzione, gestione tecnica) non deve attraversare le aree principali del complesso archeologico. È quindi richiesta una posizione discreta, compatibile e facilmente raggiungibile senza alterare la percezione del sito storico.

Le linee guida definiscono con precisione le dimensioni massime del padiglione: fino a mille metri quadrati di superficie coperta interna e cinquecento metri quadrati di spazi esterni pertinenziali. Le altezze delle murature devono oscillare tra i quattro e i sei metri, mentre il colmo delle coperture inclinate può raggiungere al massimo otto metri. È un'impostazione che vuole evitare volumi troppo invasivi, preservando la leggibilità del paesaggio archeologico.

Una particolare attenzione è dedicata alla copertura. Essa non può essere uniforme o completamente piana: almeno il settantacinque per cento deve essere articolato con falde inclinate non inferiori ai quarantacinque gradi, in modo da garantire una luce zenitale ricca di variazioni e atmosfere. Le porzioni piane, limitate al venticinque per cento, devono essere in gran parte praticabili e rifinite con materiali naturali; possono anche accogliere specchi d'acqua o superfici idriche che prolungano visivamente la tradizione dei bacini della Villa.

Uno dei principi fondativi del bando è la piena reversibilità dell'intervento. Ogni elemento costruttivo deve essere assemblato a secco, tramite giunzioni meccaniche e tecniche non permanenti. Le fondazioni devono essere "galleggianti", realizzate tramite piastre drenanti e strutture metalliche appoggiate su massicciate di pietrisco, evitando scavi profondi e qualsiasi alterazione irreversibile del suolo archeologico. Sono inoltre vietati sviluppi sotterranei: eventuali

modellazioni del terreno devono rimanere superficiali e non configurare volumi ipogei.
All'interno, il padiglione deve accogliere un insieme articolato di funzioni: ingresso e spogliatoi, vasche termali con temperature differenziate, spazi per il relax, ambienti per attività culturali e un'area dedicata alla ristorazione. Il percorso deve garantire una transizione fluida tra le diverse funzioni, mantenendo coerenza formale e continuità percettiva.

Linee guida per le sistemazione paesaggistica

L'intervento paesaggistico richiesto dal bando mira a far emergere aree della Villa che oggi risultano meno leggibili, valorizzando ciò che rimane ai margini dello sguardo e ricostruendo continuità ormai invisibili. Le linee guida invitano a considerare il paesaggio non come sfondo neutro, ma come parte attiva della narrazione storica: un palinsesto in cui emergono relazioni topografiche, assi visivi e rimandi culturali che il visitatore contemporaneo fatica ad interpretare. L'obiettivo è restituire unità percettiva alle zone più silenziose del complesso, affinando la lettura complessiva della Villa.
Gli interventi sul terreno devono essere minimi e reversibili. È possibile ricorrere a leggere modellazioni solo quando queste contribuiscono a chiarire margini, accessi e differenze altimetriche, senza alterare la morfologia originaria né interferire con potenziali presenze archeologiche. La scelta dei materiali deve mantenerne la continuità cromatica e materica con il paesaggio tiburtino, evitando contrasti che ne modificherebbero la percezione.

Anche la vegetazione deve seguire un criterio filologico, selezionando essenze autoctone che contribuiscano a definire ombre, pause e attraversamenti. Le piante non devono occultare assi storici o ostacolare la percezione dei volumi archeologici: al contrario, la loro disposizione deve favorire nuove traiettorie visive, accentuare la geometria del luogo e creare condizioni di sosta e contemplazione coerenti con l'identità mediterranea della Villa.

I percorsi rivestono un ruolo essenziale. Essi devono armonizzarsi con la rete storica preesistente, recuperando tracciati poco riconoscibili e mettendo in relazione parti del complesso spesso trascurate. I materiali devono essere permeabili e visivamente discreti, capaci di integrarsi senza introdurre alterazioni sensibili. Gli spazi di osservazione devono emergere come punti di intensificazione dello sguardo, offrendo nuove letture del paesaggio archeologico.
In questo quadro si inserisce anche la possibilità, prevista dal bando, di accogliere un elemento lineare pensato per ospitare eventi

temporanei tra cui: sfilate, performance e manifestazioni culturali. I principi di valorizzazione del patrimonio applicati agli eventi di moda mostrano come tali pratiche possano generare nuovi accessi al luogo, coinvolgere pubblici eterogenei e rinnovare la percezione del patrimonio senza introdurre sovrascritture formali. L'elemento previsto dal bando deve pertanto mantenere un carattere leggero, reversibile e sobrio, diventando un segno che non impone una nuova centralità, ma connette esperienze diverse: quella del visitatore, dello studioso e del pubblico degli eventi culturali.

Nel complesso, l'intervento paesaggistico deve ampliare la capacità interpretativa della Villa, rivelando le sue parti meno osservate e costruendo un tessuto continuo tra vegetazione, suolo, rovine e pratiche culturali contemporanee. Tutto ciò senza introdurre forme estranee, ma affinando la lettura del paesaggio storico attraverso un equilibrio calibrato tra cura, rispetto e nuove possibilità d'uso.

Linee guida per i sistemi espositivi a carattere museografico - Stone Display

Lo Stone Display nasce come richiesta del bando di dare ordine, riconoscibilità e tutela agli elementi lapidei attualmente dispersi nel parco archeologico. L'obiettivo è definire un sistema espositivo e di deposito che possa accogliere materiali eterogenei per forma, dimensione e stato di conservazione, garantendo al contempo una relazione rispettosa con il paesaggio di Villa Adriana e con l'uliveto storico che ne costituisce la cornice più estesa. Il bando richiede un intervento capace di integrare funzione tecnica e qualità paesaggistica, evitando sovrapposizioni indebite con le rovine.
Il progetto può essere collocato esclusivamente in quattro aree individuate come idonee: l'Uliveto, le Tre Esedre, la Piazza d'Oro e le Grandi Terme.

Il sistema deve essere modulare e adattabile, così da rispondere alla natura variabile dei reperti lapidei. Tale modularità è un requisito fondamentale: deve consentire di sostenere carichi differenti, accogliere elementi di natura e misure diverse e permettere nel tempo l'espansione o la riconfigurazione dell'apparato espositivo senza ricorrere a operazioni invasive. Le linee guida sottolineano l'importanza di componenti aggregabili, in grado di essere montati, smontati e ricomposti secondo necessità, anche in funzione della rotazione o della crescita delle collezioni custodite all'aperto.

Un ruolo centrale è attribuito alla presenza di un nucleo destinato allo stoccaggio e alla gestione scientifica dei materiali. Questo spazio deve garantire condizioni di sicurezza, ordine e accessibilità per gli

studiosi, accogliendo gli elementi più minuti o delicati non idonei all'esposizione continua. Il bando richiede che tale parte sia chiaramente distinta, ma integrata nel sistema, e che risponda a criteri di funzionalità, reversibilità e rispetto del sito archeologico.

Le strutture destinate all'esposizione devono essere concepite per instaurare un dialogo con il contesto circostante, evitando forme che alterino la percezione delle rovine o dei terrazzamenti agricoli. L'intervento deve essere riconoscibile ma non dominante: uno "sfondo" calibrato capace di accompagnare la lettura dei reperti senza diventare protagonista rispetto a essi. È richiesto un equilibrio tra riconoscibilità del manufatto contemporaneo e compatibilità materica con il paesaggio, ricorrendo a soluzioni che minimizzino l'impatto visivo e rispettino la fragilità del suolo archeologico.

Infine, il sistema deve prevedere la possibilità di integrare nel tempo nuovi moduli o supporti, adattandosi alle esigenze della conservazione e della ricerca. La reversibilità rimane un principio imprescindibile: ogni elemento costruttivo deve essere assemblato con tecniche non permanenti, in modo da garantire la totale rimozione dell'intervento senza lasciare tracce sul terreno.

Nel suo complesso, lo Stone Display deve configurarsi come un'infrastruttura leggera, modulare e rispettosa, capace di ordinare e valorizzare i materiali lapidei della Villa senza compromettere il carattere storico del paesaggio e la sua continuità visiva.

Introduzione al progetto

Dopo aver analizzato nei capitoli precedenti il valore culturale e percettivo della rovina, la sua capacità di orientare lo sguardo contemporaneo e i principi metodologici che guidano un intervento capace di essere rispettoso e insieme innovativo, questo capitolo rappresenta il passaggio dalla riflessione teorica all'azione progettuale.

I sei progetti qui raccolti: il Padiglione Termale Espositivo, l'Intervento Paesaggistico Fashion, lo Stone Display, il Progetto di Comunicazione, il progetto per la Sala dei Filosofi e il Padiglione a Opera Unica, sono stati sviluppati a scale diverse e con approcci complementari, ma condividono l'obbiettivo di esplorare come il contemporaneo possa dialogare con Villa Adriana.

Tutti i progetti si radicano nei principi di centralità del frammento come innesco narrativo e la capacità del progetto di generare nuove modalità di fruizione senza alterare l'identità del luogo. In ciascuno

di essi la rovina non è trattata come un limite, ma come una soglia fertile in cui costruire nuove forme di presenza estetica, percettiva e culturale.

I primi interventi, il padiglione termale, il dispositivo paesaggistico e lo Stone Display, nascono dal concorso del Piranesi Prix de Rome, costituendo un banco di prova metodologico su come integrare architettura contemporanea, paesaggio e patrimonio. I successivi, la comunicazione, la Sala dei Filosofi e il Padiglione a Opera Unica, ampliano questa esplorazione sul piano narrativo, espositivo e performativo, mettendo alla prova le potenzialità della Villa come spazio di incontro tra memoria e progetto.

Nel loro insieme, i sei progetti non mirano a proporre soluzioni definitive, ma a sperimentare modalità di relazione tra passato e presente, verificando come la progettazione possa diventare strumento interpretativo e al tempo stesso occasione di valorizzazione.





(fig. 5.1) Masterplan di Villa Adriana
Realizzato dagli autori, 2025





(fig. 5.2) Masterplan di Villa Adriana con gli assi di posizionamento del progetto
Realizzato dagli autori, 2025





(fig. 5.3) Masterplan di Villa Adriana
con gli assi di posizionamento del progetto
in relazione alla rete delle acque Ligoriane
Realizzato dagli autori, 2025

Padiglione Termale espositivo - Immersio

Il progetto del Padiglione Termale Espositivo nasce da una lettura approfondita del paesaggio archeologico e naturale di Villa Adriana, una lettura condotta attraverso sopralluoghi, studio delle planimetrie storiche e analisi dei sistemi assiali che definiscono la geometria della villa. L'intero complesso adrianeo è costruito attraverso una rigorosa regia di assi visivi e percettivi, una trama precisa che articola gli spazi e ne orienta la fruizione. È a partire da questa logica che il nostro progetto si innesta: non come oggetto isolato, ma come elemento capace di inserirsi in profondità nel sito, rispettandone la sensibilità archeologica e valorizzandone le direttrici spaziali.

L'area scelta per il padiglione si trova in corrispondenza dell'intersezione di una serie di assi visivi che strutturano la geometria della villa. Il primo asse origina dal Teatro Greco e, attraversando diagonalmente il sistema di percorsi antichi, raggiunge il Pecile per poi proiettarsi verso est fino a Roccabruna, tracciando una direttrice lunga e continua che connette tre punti cardine del complesso. A questo si sovrappone un secondo sistema assiale, più articolato, che mette in relazione il complesso delle Tre Esedre con il Pecile e l'Antinoeion. Dall'area delle esedre si genera infatti una direttrice che, passando lateralmente al grande bacino del Pecile, converge verso l'Antinoeion, per poi proiettarsi verso sud-est fino a sfiorare l'area di progetto. Le intersezioni tra questi assi formano una trama prospettica complessa, generativa di orientamenti e aperture visuali differenti.

L'area di progetto non è soltanto il luogo geografico dove gli assi convergono, ma rappresenta il punto in cui queste traiettorie geometriche diventano strumento progettuale. Il nostro volume romboidale è infatti orientato esattamente lungo queste direttrici: le sue diagonali prolungano gli assi esistenti e coincidono con le linee delle acque ligoriane, che scorrono seguendo le stesse inclinazioni individuate già in epoca adrianea. In questo modo l'orientamento del padiglione non è arbitrario, ma nasce da una lettura attenta dei flussi idrici, dei percorsi storici e delle tensioni geometriche presenti nel sito.

Questa posizione ai margini del perimetro archeologico, in una zona priva di emergenze monumentali, offre due vantaggi fondamentali per l'inserimento del padiglione. Da un lato consente di recuperare e rendere nuovamente percorribile un'antica strada secondaria oggi dimenticata: il padiglione diventa così un dispositivo di riattivazione della viabilità storica, non imponendo nuove traiettorie nel paesaggio ma riaprendo percorsi latenti e restituendo continuità alla



(fig. 5.4) Zoom Masterplan del contesto di progetto del padiglione termale espositivo
Realizzato dagli autori, 2025


E
N
S
W

struttura circolatoria della villa, ampliando la percezione pubblica del suo margine sud-orientale. Inoltre, questa nuova via di accesso si rivela particolarmente adatta alla funzione termale del padiglione, poiché permette di differenziare l'ingresso dei bagnanti rispetto a quello dei visitatori della villa. Ciò garantisce una maggiore privacy a chi fruisce degli spazi termali, evitando incroci impropri con i flussi turistici principali e assicurando un'esperienza più raccolta e protetta.

Dall'altro lato, il fatto che quest'area sia stata storicamente destinata a zone di estrazione e attività di cantiere, e dunque priva di strutture antiche nel sottosuolo, permette di intervenire in profondità in totale sicurezza archeologica. L'assenza di rovine autorizza lo scavo delle fondazioni e delle vasche termali senza rischio di compromettere livelli storici, garantendo una piena compatibilità tra il nuovo inserimento architettonico e la tutela del patrimonio. Questa condizione rende l'area particolarmente adatta a ospitare un'architettura parzialmente ipogea come il padiglione termale, integrando la dimensione costruttiva con le specificità archeologiche del luogo.

Per dare consistenza architettonica a questa impostazione, ci siamo confrontati con alcuni riferimenti fondamentali della cultura progettuale contemporanea. La pianta libera di Mies van der Rohe, intesa come spazio fluido, continuo e attraversabile, ha guidato l'idea di un padiglione non compartimentato, in cui la libertà di movimento diventa parte dell'esperienza sensoriale dell'acqua. Dall'altra parte, la leggerezza strutturale della copertura del Padiglione delle Arti Islamiche del Louvre di Mario Bellini ci ha suggerito un sistema di tetto autoportante che potesse evocare una presenza sospesa, filtrante, quasi atmosferica. Da questi due riferimenti è nato un volume capace di coniugare rigore costruttivo e leggerezza percettiva: un padiglione termale a pianta libera in cui la copertura definisce lo spazio senza chiuderlo, e il suolo, articolato in terrazzamenti, diventa parte integrante della composizione.

Il cuore del progetto è la centralità dell'acqua, concepita come nucleo esperienziale e narrativa primaria del padiglione. Abbiamo inserito tre vasche termali: calidarium, tepidarium e frigidarium, disposte secondo il modello distributivo delle antiche terme romane, restituendone la sequenza funzionale e simbolica. Le tre vasche sono collegate da canali con rampe gradonate, che permettono una variazione di quota lenta, misurata, in un fluire continuo che richiama i sistemi idraulici antichi ma ne traduce i principi in una forma contemporanea. Parallelamente, due ulteriori vasche, concepite per scopi espositivi, permettono al visitatore di





(fig. 5.5) Acquarello vista dall'alto del padiglione termale espositivo
Realizzato dagli autori, 2025

confrontarsi con il tema dell'acqua come materia estetica, riflettente e performativa.

L'organizzazione interna del padiglione si struttura attraverso una serie di setti disposti come elementi autonomi, capaci di dialogare direttamente con il paesaggio circostante. Più che semplici pareti, questi piani verticali funzionano come dispositivi spaziali: si orientano per abbracciare le visuali verso il Pecile e l'Antinoeion, guidando lo sguardo del visitatore e costruendo una serie di prospettive che ancorano il padiglione alla geografia di Villa Adriana. La loro disposizione non è mai arbitraria, ma nasce dall'osservazione delle assialità e delle direttrici visive presenti nel sito.

All'interno del padiglione, alcuni di questi setti vengono distanziati e articolati per generare gli spazi chiusi necessari al funzionamento termale: la hall d'ingresso, gli spogliatoi, i servizi e l'area di ristorazione. Pur assumendo una funzione di delimitazione, mantengono una dimensione di leggerezza e continuità, evitando la compartimentazione rigida e lasciando filtrare luce e percezioni tra gli ambienti. In questo modo definiscono luoghi di maggiore privacy senza interrompere il carattere aperto e fluido dell'insieme.
L'impostazione dei setti trae riferimento dalla poetica delle Terme di Vals di Peter Zumthor, dove la massa minerale non si pone come semplice chiusura, ma come presenza evocativa, capace di scandire lo spazio attraverso pieni e vuoti calibrati, introducendo variazioni luminose e percettive.

La copertura, elemento cardine dell'identità architettonica del padiglione, è costruita attraverso l'assemblaggio di moduli triangolari in lamiera stirata d'acciaio e vetro. Questa geometria permette di ottenere una struttura autoportante che, pur complessa nella sua trama, restituisce un'impressione di leggerezza e permeabilità. I moduli di lamiera, stirati con differenti gradi di apertura , filtrano la luce naturale secondo gradienti mutevoli, creando una vibrazione luminosa che entra in risonanza con il riflesso dell'acqua, mentre le superfici vetrate permettono di mantenere una relazione costante con il paesaggio circostante. La copertura diventa così una membrana atmosferica: protegge, filtra, connette.

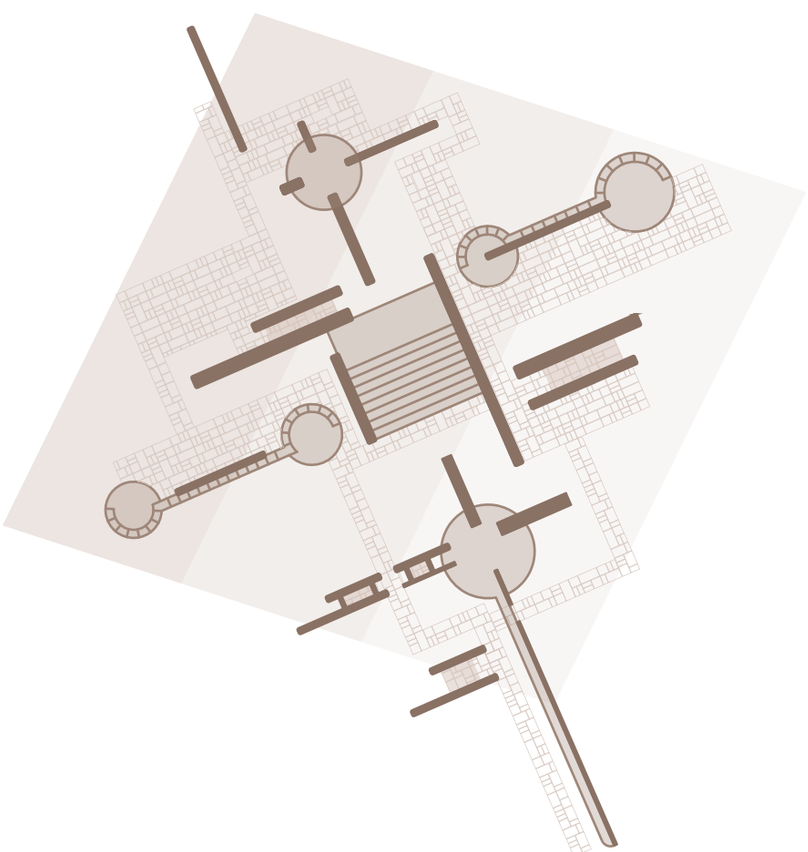
Fondamentale è anche il rapporto tra il padiglione e la luce. Attraverso il contrasto tra superfici filtranti e aperture calibrate, la luce naturale entra nello spazio come un vero e proprio materiale progettuale: scivola sulle superfici dell'acqua, disegna il ritmo dei



setti, si screzia attraverso la lamiera stirata. Questo sistema luminoso crea un percorso immersivo in cui l'alternanza tra ombra e riflessione accompagna il visitatore in un'esperienza che unisce la dimensione espositiva e quella sensoriale dell'acqua.

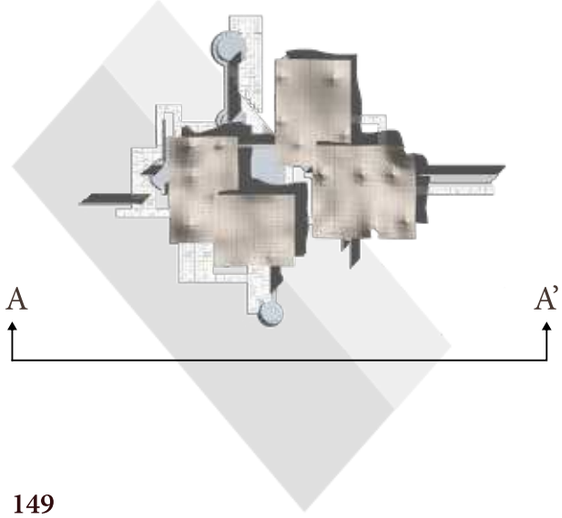
Il progetto paesaggistico rafforza l'inserimento nel contesto attraverso tre terrazzamenti di un metro ciascuno, modellati perpendicolarmente all'asse che prosegue dal Teatro Greco oltre il Pecile. Questa scelta permette di integrare l'architettura nel terreno in maniera graduale, riducendo l'impatto visivo dell'edificio e creando un sistema di rampe e percorsi che si affacciano sulle rovine della villa.
Il visitatore è così accompagnato in un percorso che dialoga costantemente con il paesaggio, mantenendo però la privacy necessaria all'esperienza termale.

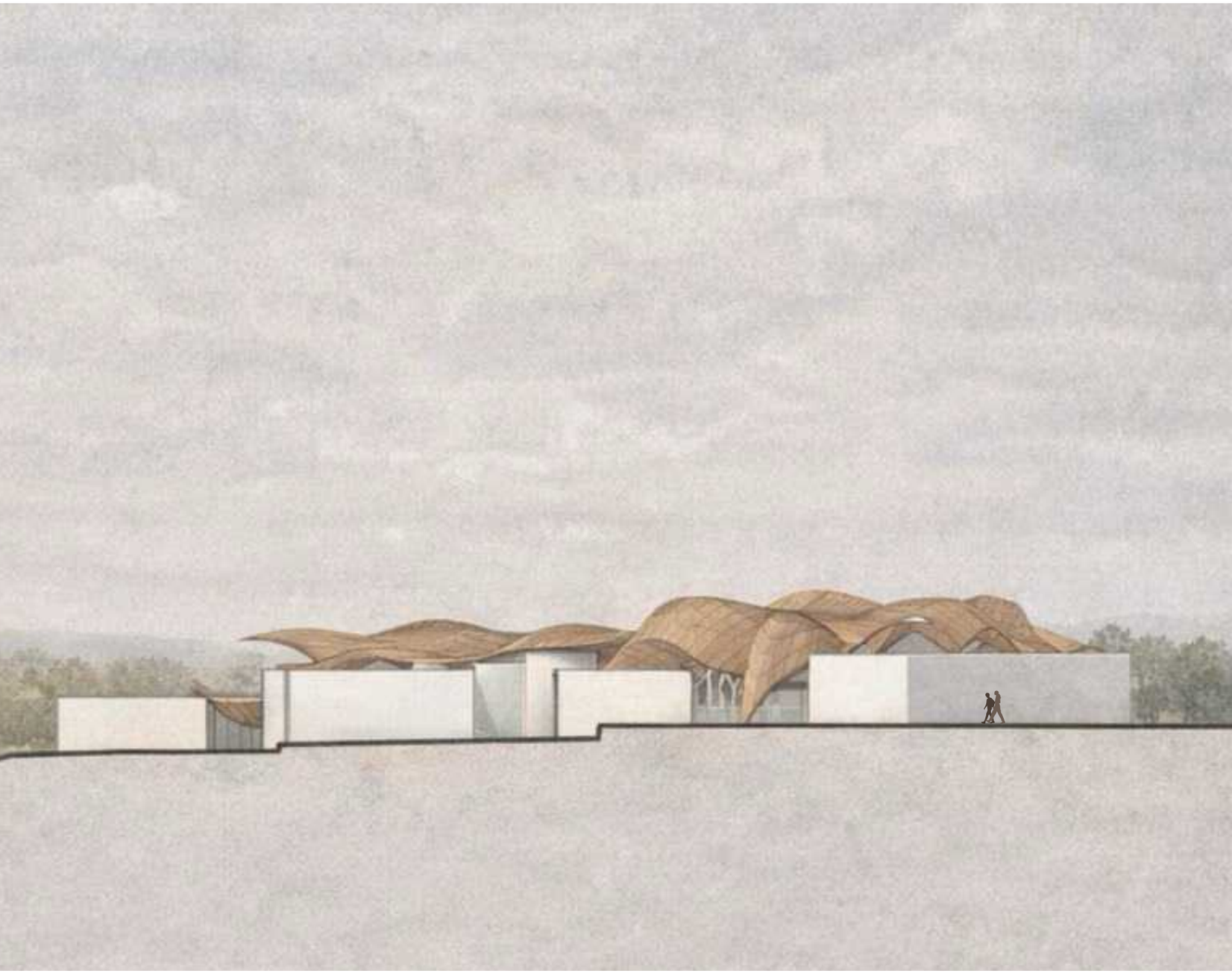
Nel suo insieme, il Padiglione Termale Espositivo si configura come un'architettura che non impone una presenza monumentale, ma che ricuce relazioni: tra storia e contemporaneità, tra acqua e luce, tra paesaggio naturale e trame archeologiche. Attraverso la trasparenza della copertura, la fluidità della pianta libera e la centralità del percorso esperienziale, il padiglione costruisce una nuova modalità di fruire il sito, offrendo un dispositivo culturale che restituisce profondità al paesaggio adrianeo, ampliandone le possibilità narrative e sensoriali.



(fig. 5.6) Zoom Masterplan e sezione del padiglione termale espositivo
Realizzato dagli autori, 2025
(fig. 5.7) Disegno in pianta del padiglione
Realizzato dagli autori, 2025




A
A'

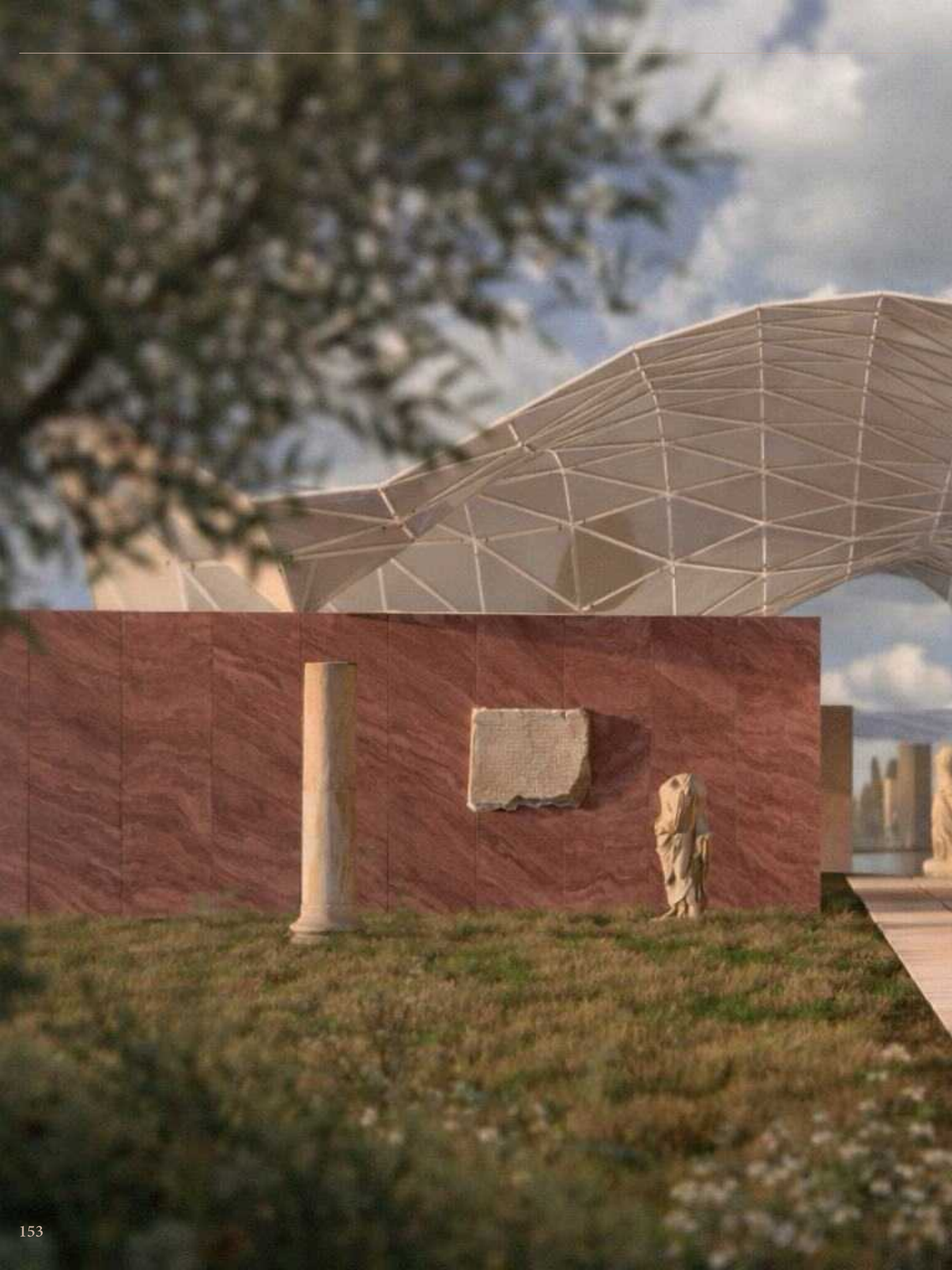


(fig. 5.8)Sezione territoriale di Villa Adriana con inserimento del padiglione nel contesto delle rovine storiche.
Realizzato dagli autori, 2025

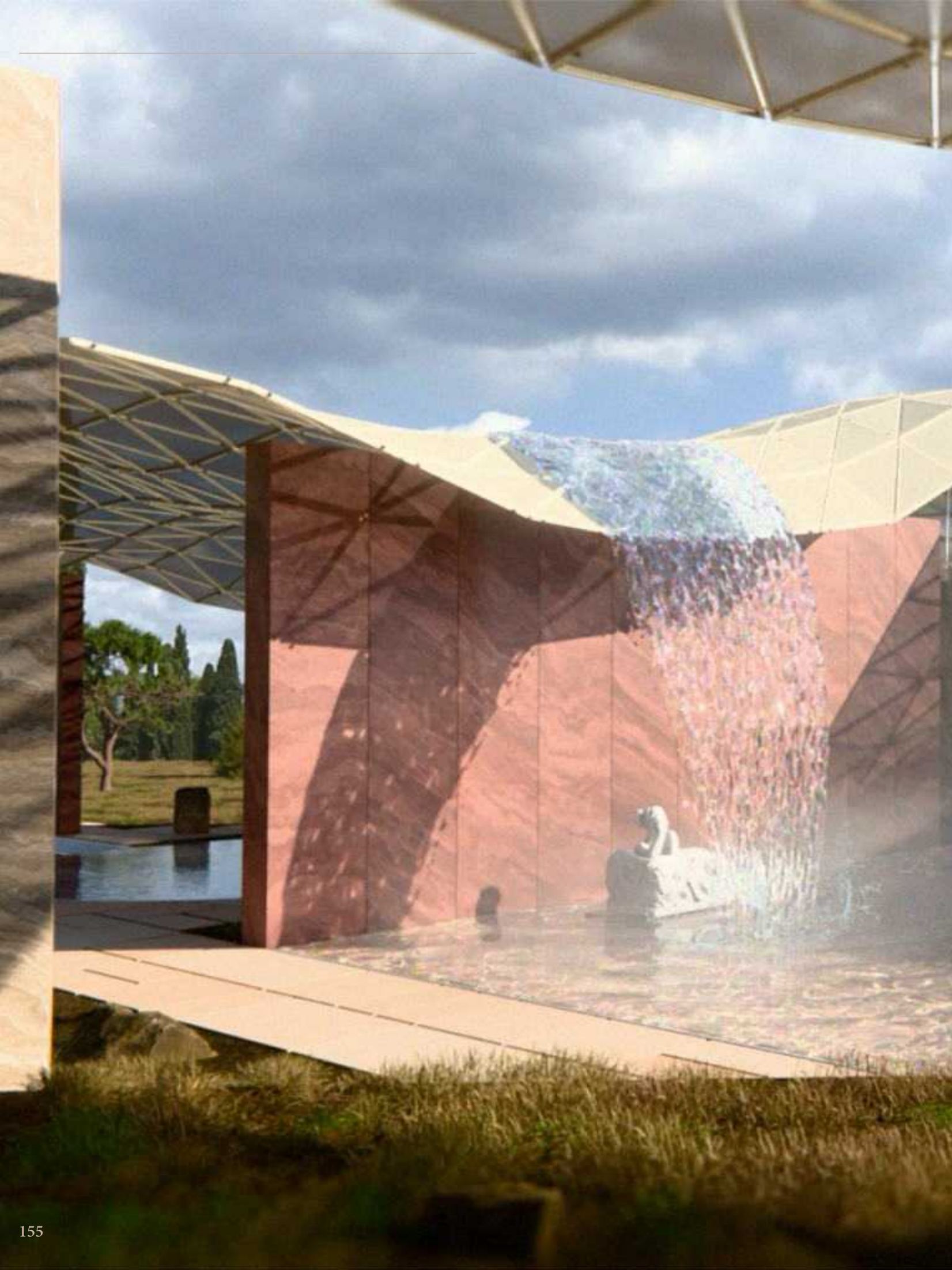
RENDER

I. **Scorcio sulla scultura del Fauno Barberini** (5.8)
II. **Ingresso del padiglione con la prima vasca espositiva** (fig. 5.9)
III. **Vasca centrale con cascata e scultura dell'Ermafrodita dormiente** (fig. 5.10)
IV. **Prospetto laterale con Amore e Psiche e il Discobolo** (fig. 5.11)
V. **La relazione tra il padiglione e il paesaggio e scultura del Fauno Barberini** (fig. 5.12)
VI. **Vista notturna sull'ingresso del padiglione** (fig. 5.13)
VII. **Vista notturna sul prospetto laterale** (fig. 5.14)







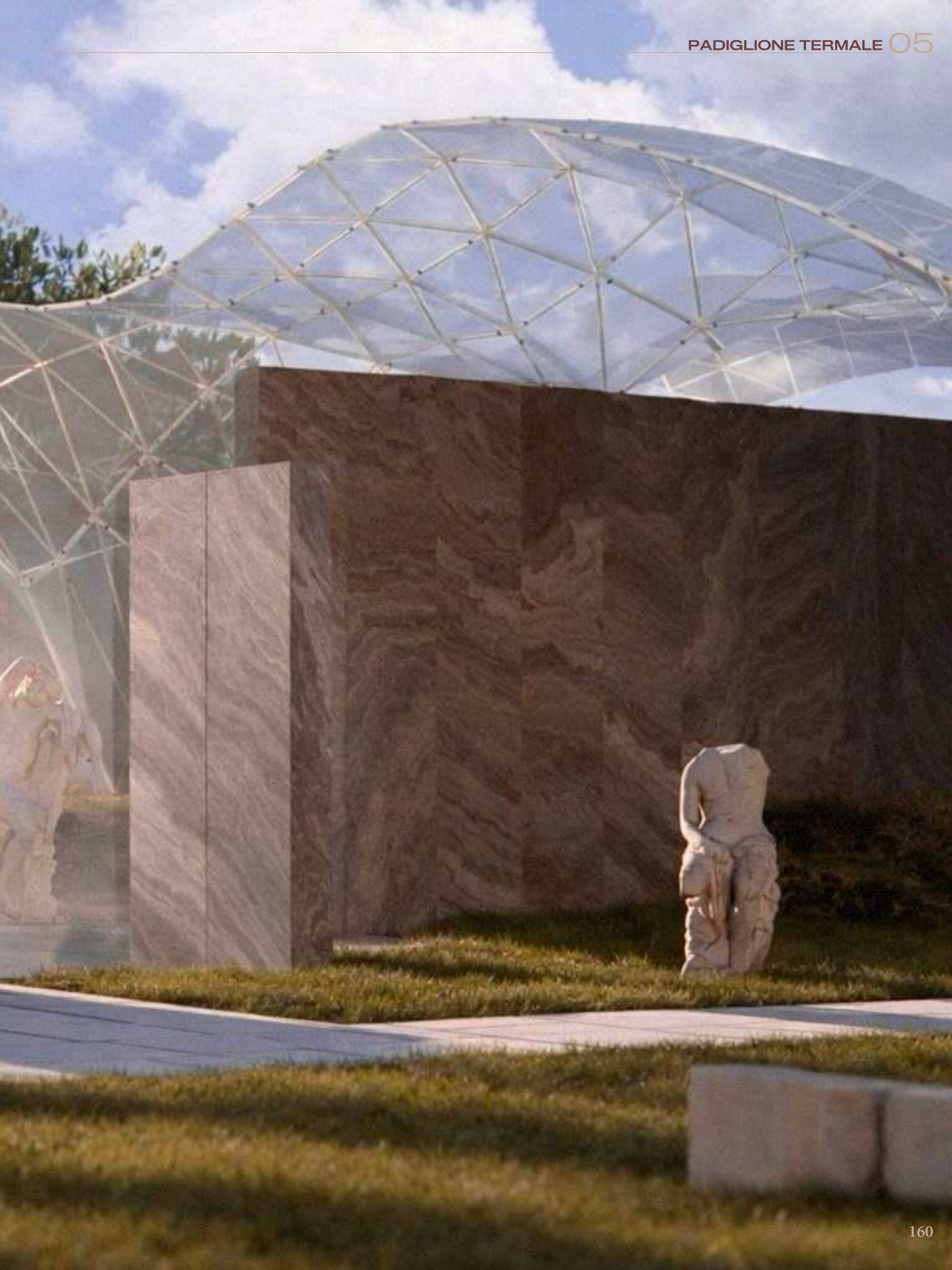




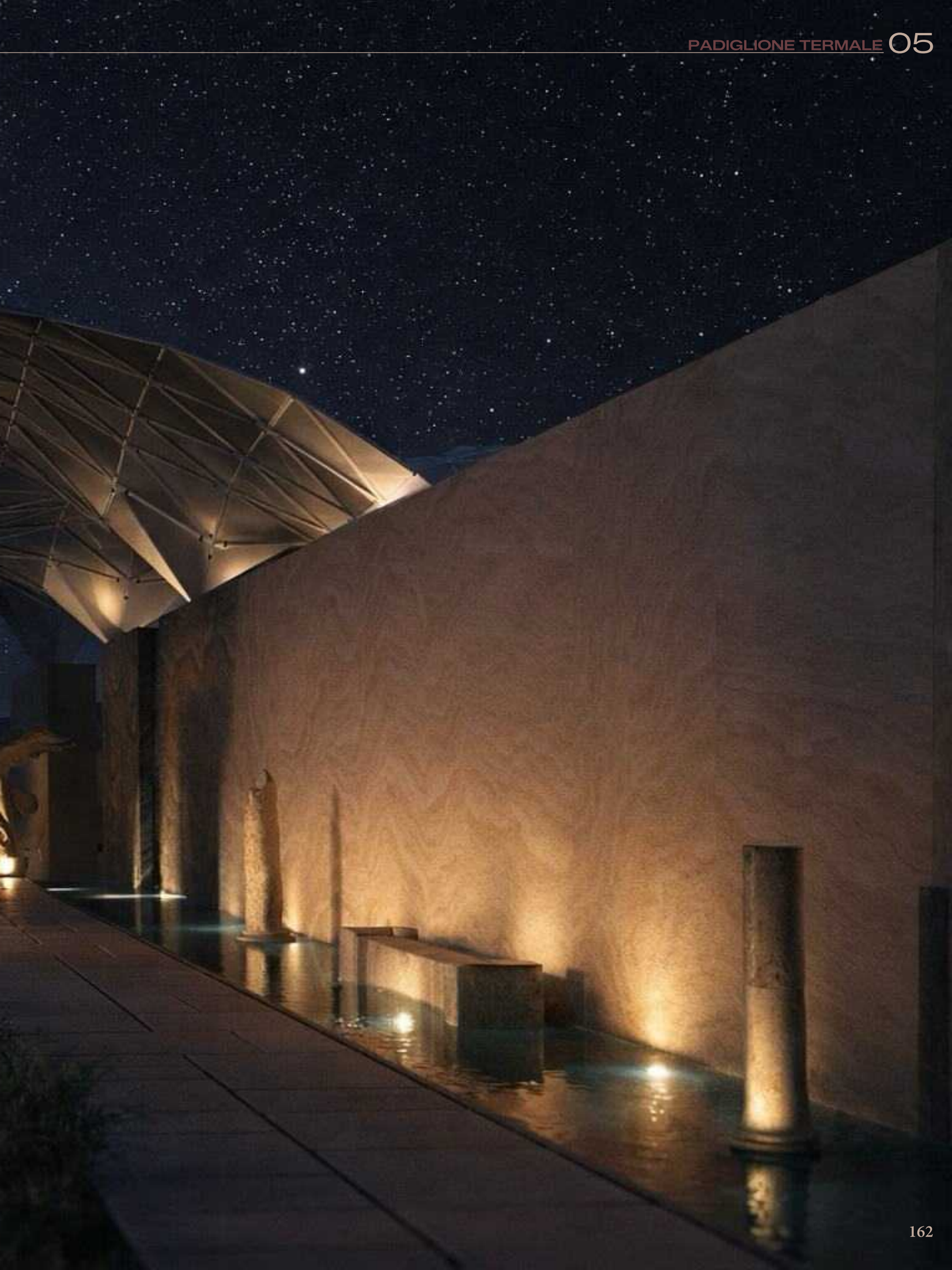
















CASI STUDIO & REFERENCE

I. Padiglione delle arti islamiche del Louvre di Parigi
II. Louvre di Abu Dhabi
III. Progetto per casa in mattoni

PADIGLIONE DELLE ARTI ISLAMICHE LOUVRE DI PARIGI

Reference per il Padiglione termale espositivo

Padiglione delle arti islamiche
Mario Bellini e Rudy Ricciotti

Louvre, Parigi

2012

Il Padiglione delle Arti Islamiche del Louvre, progettato da Mario Bellini e Rudy Ricciotti e inaugurato nel 2012, rappresenta uno dei più raffinati esempi di integrazione tra architettura contemporanea e patrimonio storico.
Inserito all'interno della Cour Visconti, una corte ottocentesca racchiusa tra le facciate monumentali del museo, il progetto nasce dall'esigenza di dare una sede stabile e riconoscibile alla vasta collezione di arti islamiche, senza tuttavia introdurre un volume invasivo né compromettere la leggibilità del palazzo.
L'idea guida, sviluppata fin dalle fasi concettuali, è quella di non costruire un edificio tradizionale, ma di sospendere sopra la corte un gesto leggero e quasi immateriale: una copertura che non chiude lo spazio, ma lo trasforma attraverso la luce.

(fig. 5.15) Particolare della copertura
Raffaele Capoletta
2012



L'intervento si fonda sul principio della sottrazione piuttosto che dell'addizione. Lo spazio della corte rimane aperto e permeabile, mentre una copertura sinuosa, a quota intermedia tra il suolo e le facciate storiche, si distende come un tessuto mosso dal vento. Questa superficie è stata descritta come un "foulard d'oro", una metafora che restituisce l'intenzione di produrre una presenza architettonica capace di celarsi e rivelarsi con discrezione, evitando qualsiasi confronto monumentale con il palazzo che la ospita. L'obiettivo non era creare un nuovo landmark, ma generare una condizione atmosferica: uno spazio in cui l'identità delle opere esposte fosse valorizzata da un involucro sì contemporaneo, ma rispettoso e calibrato.

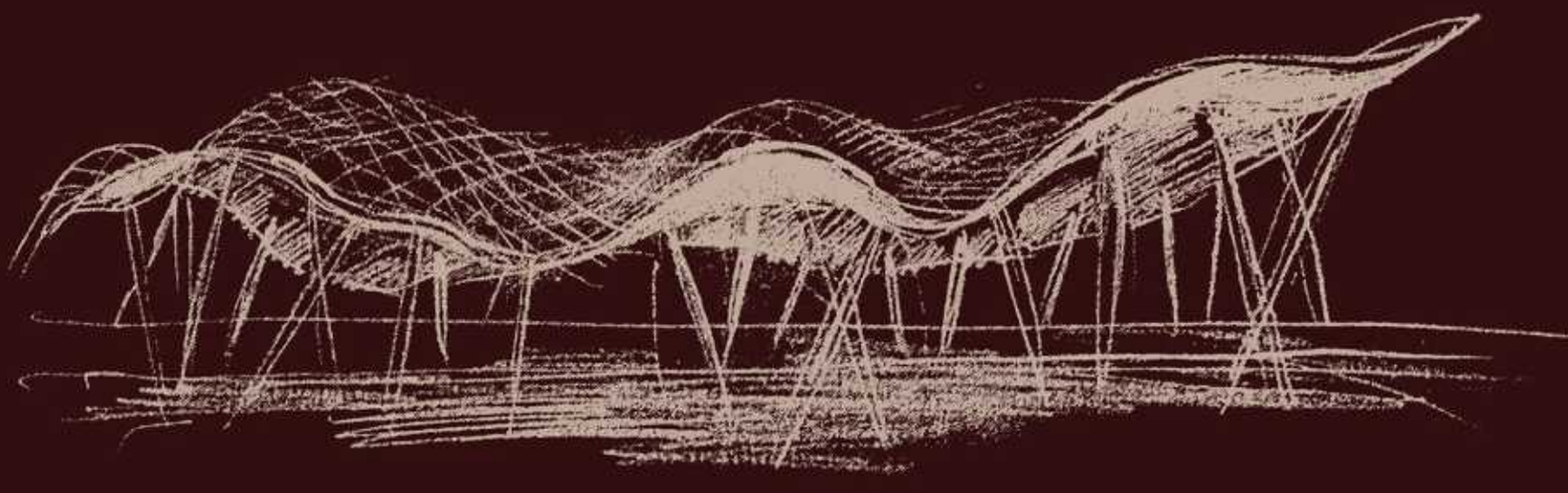
Al cuore del progetto vi è la copertura, una struttura complessa sia dal punto di vista tecnologico sia da quello percettivo. La sua geometria ondulata nasce da una reticolare spaziale composta da migliaia di tubi metallici saldati, una maglia tridimensionale che combina rigidità strutturale e libertà formale. Sopra questa trama viene applicata una pelle in lamiera d'alluminio stirata, composta da oltre quattromila pannelli triangolari, ciascuno unico nella forma e calibrato digitalmente per seguire con esattezza le curvature della superficie.
La lamiera stirata, con la sua variazione di densità e di porosità, diventa un vero e proprio regolatore luminoso: modula l'ingresso della luce naturale, la diffonde, la filtra e la trasforma in un chiarore omogeneo che avvolge le opere senza generare abbagliamenti. In questo modo la copertura si comporta come una membrana atmosferica, sospesa e permeabile, che costruisce un ambiente protettivo senza mai oscurare la percezione del cielo o delle facciate.

Il rapporto con la luce è il tema più caratterizzante dell'intero progetto. La copertura non si limita a proteggere lo spazio sottostante dalle intemperie, ma orchestra un equilibrio sofisticato tra trasparenza e ombra, tra esposizione e riparo. Il sistema di pannellature triangolari, alternando lamiera piena e lamiera stirata, permette di graduare l'intensità luminosa in base alle diverse esigenze delle collezioni. La luce entra come un tessuto diffuso, filtrato dalla maglia metallica e poi riflesso sul pavimento chiaro della corte, creando un ambiente morbido ma dinamico, in cui i fenomeni atmosferici diventano parte integrante dell'esperienza museale.

Tutta la struttura è concepita per non toccare le pareti storiche: la copertura poggia su sottili pilastri interni, Il padiglione assume così una duplice natura: di giorno opera come un filtro delicato, di notte come un lanterna protettiva che accoglie e custodisce il patrimonio.
È un equilibrio delicato tra permanenza e temporaneità,

(fig. 5.16) Schizzo di Mario Bellini
Mario Bellini

(fig. 5.17 ,5.18)Nella pagina successiva: Vista degli interni
Courtesy Musée du Louvre
2012







È un equilibrio delicato tra permanenza e temporaneità, tra massa e leggerezza, che traduce in architettura la natura preziosa e sfaccettata della collezione islamica.

L'interno risultante non è semplicemente uno spazio espositivo, ma un luogo attraversato da un'atmosfera mutevole. Durante il giorno, la luce naturale varia in base alla posizione del sole, scivola sulla lamiera stirata e crea venature luminose che mutano nel corso delle ore. Di notte, la copertura si trasforma in una superficie luminosa, un corpo soffuso che brilla delicatamente all'interno della corte, rendendo la Cour Visconti un luogo vivo anche in assenza di luce solare. Il padiglione assume così una duplice natura: di giorno opera come un filtro delicato, di notte come un lanterna protettiva che accoglie e custodisce il patrimonio.

In questo progetto, Bellini e Ricciotti hanno realizzato un intervento che rappresenta un modello virtuoso di dialogo tra antico e contemporaneo.

La copertura, elemento cardine e simbolico, non è solo un'opera ingegneristica raffinata, ma una riflessione sul modo in cui la luce, la materia e la forma possono mediare tra epoche diverse.

Il Padiglione delle Arti Islamiche mostra come la leggerezza possa essere una scelta progettuale potente, capace di trasformare un vuoto storico in un ambiente vivo, permeabile e profondamente connesso alla storia del luogo.

(fig. 5.19) Dettaglio copertura del Dipartimento di Arti Islamiche al Louvre
Courtesy Musée du Louvre
2012

(fig. 5.20) Nella pagina successiva: Dipartimento di Arti Islamiche al Louvre
Antoine Mongodin
2012





LOUVRE DI ABU DHABI
اللوفر أبوظبي

Reference per il Padiglione termale espositivo

Louvre di Abu Dhabi
Jean Nouvel

Saadiyat Island, Abu Dhabi

2017

Il Louvre Abu Dhabi, progettato da Jean Nouvel e inaugurato nel 2017, rappresenta un esempio di come architettura clima e paesaggio possano dialogare tra loro in sintonia. L'edificio sorge su Saadiyat Island come un arcipelago di volumi bianchi, bassi e compatti, che evocano la struttura porosa e sequenziale delle medine arabe. Fin dalle sue prime intenzioni progettuali, il museo non si propone come un monumento isolato, ma come una città-museo attraversabile, permeabile alla luce e all'acqua, immersa in un contesto naturale che diventa parte integrante della sua identità. L'interazione tra il paesaggio marino, il clima desertico e la trama culturale della regione non è un semplice sfondo, ma l'origine stessa della forma architettonica.

(fig. 5.21) Louvre Abu Dhabi, designed by Jean Nouvel
Yiorgis Yerolymbos
2017



L'elemento che definisce l'intero complesso è l'enorme cupola che lo sovrasta: una struttura di 180 metri di diametro, sospesa su quattro punti d'appoggio nascosti tra i volumi, così che la grande copertura sembri galleggiare nello spazio. Questa cupola non è però una superficie piena, bensì una complessa sovrapposizione di otto strati metallici, quattro in acciaio e quattro in alluminio, disposti secondo un pattern geometrico derivato da motivi tradizionali islamici. Le forme stellate che compongono il disegno non sono semplici decorazioni: il loro sfalsamento genera una trama tridimensionale capace di filtrare la luce naturale attraverso migliaia di micro-aperture. Il risultato è l'effetto noto come rain of light, una pioggia di luce che attraversa la cupola e si proietta sugli spazi sottostanti come un tessuto dinamico, in continua variazione secondo il percorso del sole.

La luce filtrata non è solo un fenomeno estetico, ma un dispositivo climatico e culturale. In un contesto caratterizzato da radiazioni intense e temperature elevate, la cupola funziona come un grande ombreggiante urbano, proteggendo la "medina museale" dal calore diretto e contribuendo a creare un microclima più mite attraverso ombreggiamento, ventilazione naturale e controllo della radiazione. Allo stesso tempo, il sistema di forature si ispira alla tradizione araba delle mashrabiya, reinterpretata in chiave tecnologica come una superficie perforata che modula luce e ombra in un equilibrio misurato tra trasparenza e protezione. La cupola diventa così un gesto architettonico che traduce l'eredità culturale del luogo in un linguaggio contemporaneo.

Il museo si inserisce nel paesaggio attraverso una relazione diretta con il mare: l'acqua lambisce i bordi dell'architettura, si insinua in alcuni cortili interni e riflette continuamente la cupola, moltiplicandone l'effetto luminoso. Questa scelta non è un dettaglio simbolico, ma richiama la genealogia delle città costiere del Golfo, storicamente fondate su un rapporto intimo tra costruito e risorsa idrica. La presenza dell'acqua amplifica il carattere atmosferico dell'edificio, rafforzandone il senso di sospensione e leggerezza. L'architettura non emerge dal suolo come un volume massivo, ma sembra emergere dal mare come un sistema di isole bianche, rendendo l'intero museo un ponte tra paesaggio naturale e artificiale.



(fig. 5.22) Dettaglio copertura composta da 8 strati metallici

(fig. 5.23) Nella pagin successiva: Il "rain of light" filtrato dalla cupola del Louvre Abu Dhabi illumina la passerella che attraversa gli specchi d'acqua interni

All'interno, la sequenza degli spazi museali è pensata come un percorso urbano: piccole piazze, corridoi coperti, gallerie di diversa altezza si susseguono con una logica di scoperta progressiva. Il ritmo delle aperture verso l'esterno, l'orientamento dei percorsi e l'alternanza tra spazi chiusi e corti aperte costruiscono un'esperienza immersiva in cui il visitatore si muove come all'interno di una città antica ricomposta. La luce filtrata dalla cupola ricade sulle superfici bianche e sui pavimenti in pietra, creando un ambiente contemplativo e stratificato, in cui le opere d'arte provenienti da culture diverse trovano un terreno comune. L'intero museo è pensato come un luogo di mediazione culturale, dove l'universalità dell'arte dialoga con il carattere locale dell'architettura.

Il rapporto tra la copertura e gli edifici sottostanti è calibrato con grande attenzione: la cupola non pesa visivamente sui volumi, ma li unifica in un gesto unitario. I quattro punti d'appoggio, nascosti, permettono alla struttura di apparire come sospesa, generando un senso di galleggiamento che rimanda alle grandi coperture delle architetture islamiche ma anche alla necessità contemporanea di creare spazi protetti ma permeabili. In questo senso, il Louvre Abu Dhabi si distingue come esempio di architettura capace di interpretare l'eredità costruttiva locale e allo stesso tempo di introdurre un linguaggio globale, fondato su leggerezza, luce e apertura.

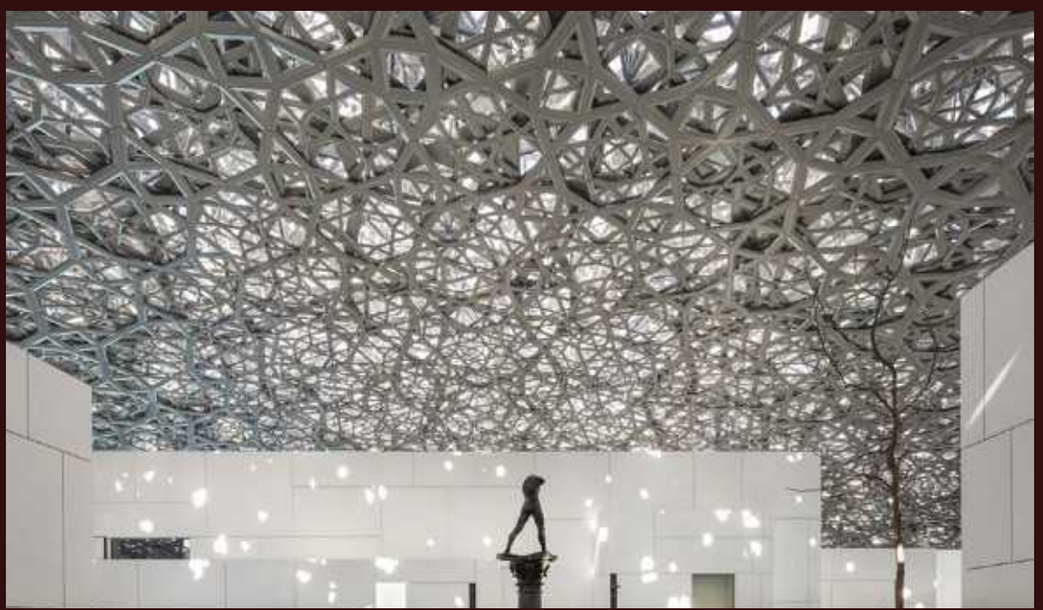
Nel complesso, il progetto di Jean Nouvel dimostra come la copertura possa diventare non solo un elemento tecnico o estetico, ma una vera e propria infrastruttura culturale. Essa media tra clima e percezione, tra identità locale e vocazione internazionale, tra memoria e innovazione. Il Louvre Abu Dhabi non si impone sul paesaggio del Golfo: lo assorbe, lo riflette e lo restituisce in una forma nuova. Sotto la sua cupola filtrante, il museo diventa un luogo sospeso tra cielo e acqua, dove la luce non è un semplice fenomeno fisico, ma un linguaggio architettonico che costruisce relazioni, scandisce gli spazi e rende possibile un'esperienza museale di carattere universale.



(fig. 5.24) Nella pagina successiva: dettaglio della copertura e esposizione all esterno del museo del "Gladiatore Borghese"
Luc Boegly & Sergio Grazia
2017

(fig. 5.25 ,5.26) Nella pagina successiva: Interno di una galleria in cui è esposta "Horses of the Sun" di Gilles Guerin e una collezione di ceramiche
Luc Boegly & Sergio Grazia
2017









PROGETTO PER CASA IN MATTONI

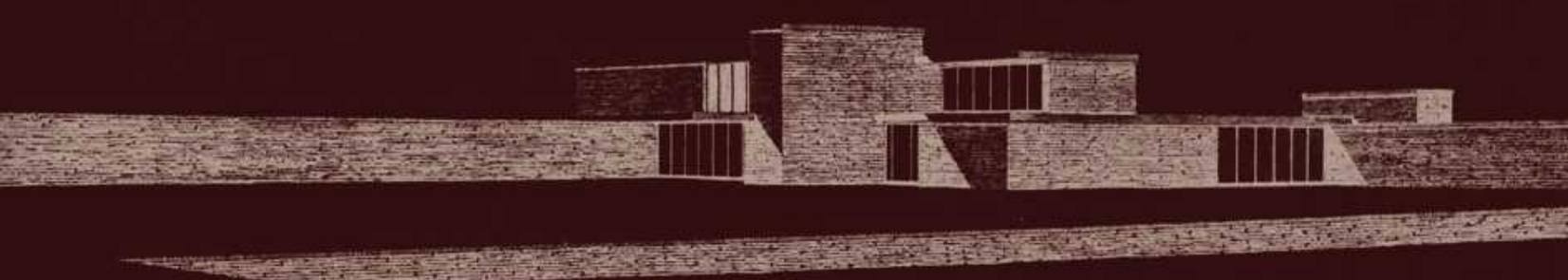
Reference per il Padiglione termale espositivo

Brick Country House
Mies van der Rohe

Disegni planimetrici e prospettici

1924

Il progetto della Brick Country House, concepito da Mies van der Rohe negli anni 1923–1924, rappresenta una delle sperimentazioni teoriche più radicali del grande architetto relativamente al tema della pianta libera e della ridefinizione dello spazio domestico. Benchè l'edificio non sia mai stato realizzato, esistono solo disegni planimetrici e prospettici, il progetto ha avuto un'influenza determinante sulla configurazione spaziale del Novecento.
La proposta di Mies rifiuta la divisione tradizionale tra stanze chiuse secondo schemi convenzionali: al suo posto introduce un sistema di setti autoportanti in mattoni, disposti in modo libero, non ortogonale e apparentemente casuale, tali da definire spazi fluidi e interconnessi, piuttosto che ambienti isolati.



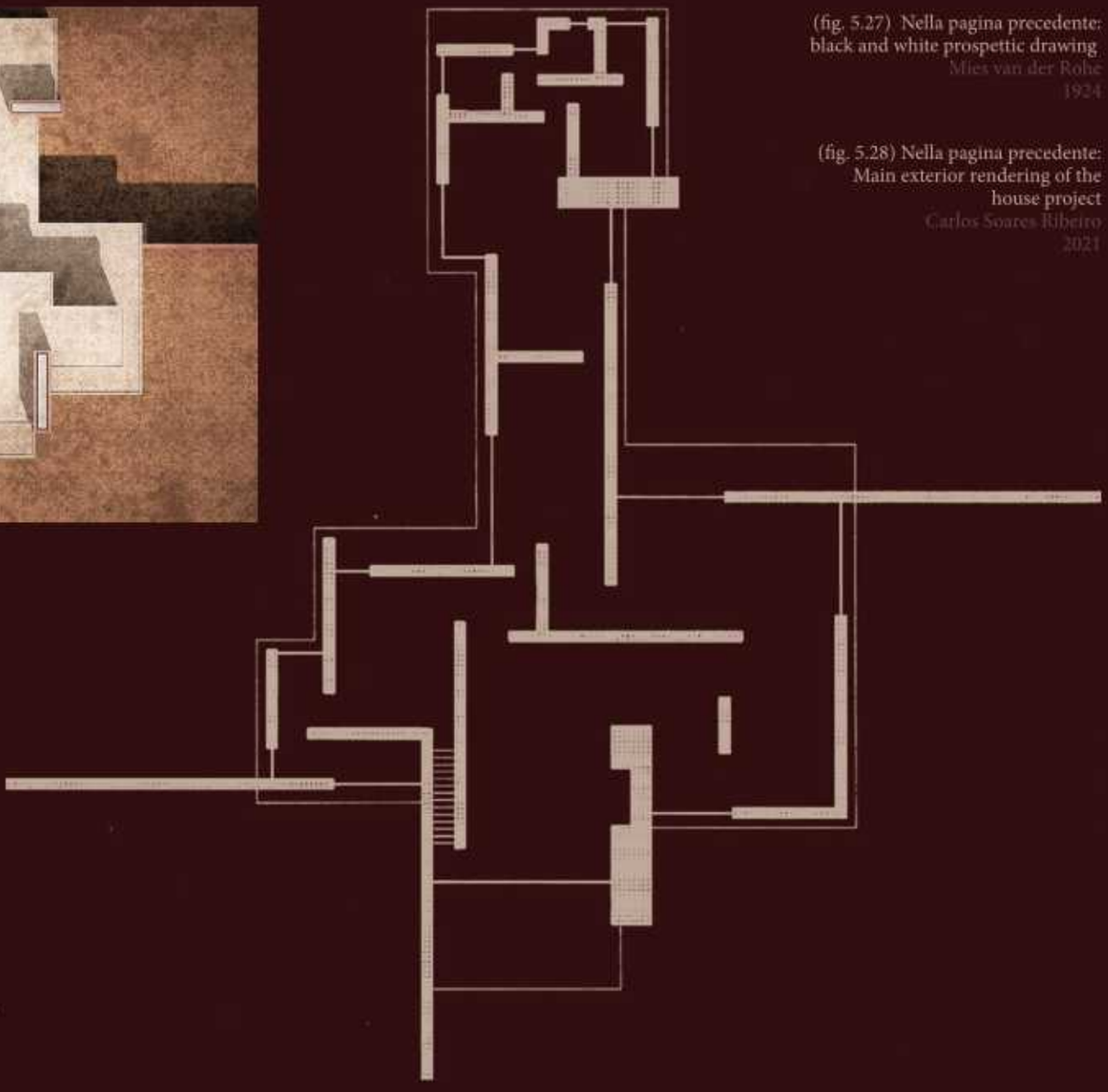


I muri non sono più elementi portanti rigidi che circoscrivono stanze, bensì piani verticali indipendenti che organizzano il piano orizzontale con un ordine generativo, lasciando ampie zone aperte, attraversabili e mutevoli.

In pianta, la Brick Country House appare come una composizione quasi pittorica: i setti si intersecano e si sfalsano, con pareti che non formano ambienti chiusi standard ma corridoi, spazi intermedi, scorci sul paesaggio, relazioni visive multiple. Questo tipo di configurazione consente una vita interna molto fluida, in cui le funzioni domestiche non sono rigidamente separate, e in cui l'abitare si intreccia con il percepire continuamente lo spazio e l'intorno.

L'abitazione non è più un contenitore statico, bensì un elemento dinamico: la distinzione tra dentro e fuori si attenua, la casa dialoga con l'ambiente esterno, e la mobilità interna diventa parte dell'esperienza stessa dell'abitare.
La Brick Country House resta dunque un manifesto: non semplicemente un progetto da costruire, ma un'ipotesi radicale sull'abitare, un laboratorio spaziale in grado di mettere in discussione le convenzioni domestiche e di aprire nuove possibilità tipologiche. La sua eredità si ritrova, in forme trasformate, in molte delle architetture moderne e contemporanee che adottano la pianta libera, la fluidità spaziale, la relazione aperta con il contesto e la modularità degli elementi verticali.





(fig. 5.27) Nella pagina precedente: black and white prospettic drawing
Mies van der Rohe
1924

(fig. 5.28) Nella pagina precedente: Main exterior rendering of the house project
Carlos Soares Ribeiro
2021

(fig. 5.29) Rendering of the roof plan
Carlos Soares Ribeiro
2021

(fig. 5.30) disegno della pianta della Brick Country House
Mies van der Rohe
1924

Sistemazione paesaggistica e evento di Fashion & Heritage - Tempora

L'intervento paesaggistico ha preso forma nella cornice scenografica delle Tre Esedre, edificio progettato per accogliere i visitatori illustri e celebrare la grandezza dell'imperatore. La scelta è ricaduta su questo particolare edificio per due ragioni principali. La prima riguarda la valorizzazione di una rovina altrimenti non accessibile al pubblico e la volontà di rendere l'evento esclusivo e irripetibile. La seconda ragione è legata allo studio degli assi condotto precedentemente che ha rivelato una connessione spaziale e visiva tra le Tre Esedre e la porzione di terreno sulla quale è stato progettato il padiglione termale.

L'obiettivo principale del progetto è stato quello di riportare in vita la rovina, ed è stato raggiunto sia attraverso scelte materiche e formali, sia da un punto di vista evocativo e semantico.



Scelte costruttive

Il progetto paesaggistico consiste in un allestimento temporaneo e in un intervento di riqualifica del terreno con la volontà di rendere più accessibile la rovina.

L'intervento permanente prevede il riporto di terra all'interno del perimetro delle rovine, attualmente dissestato, con l'obiettivo di livellare il suolo per garantirne la piena accessibilità senza tuttavia ricoprire alcuna parte della rovina stessa.

Il passaggio successivo prevede il posizionamento di pedane con intelaiatura metallica in grado di costituire il basamento della passerella che ospita la sfilata e il pubblico. Le pedane sono poste lungo il perimetro della rovina senza mai entrare in contatto con essa, evitandone il danneggiamento.

Le pedane presentano altezze modulari comprese tra 40 e 80 cm, configurate per ottenere un effetto di saliscendi all'interno dell'esedra dedicata all'orchestra. La seconda esedra, caratterizzata da un numero maggiore di colonne, diventa una scenografia evocativa; la terza, invece, è occupata da una grande vasca semicircolare che accoglie statue raffiguranti scene mitologiche.

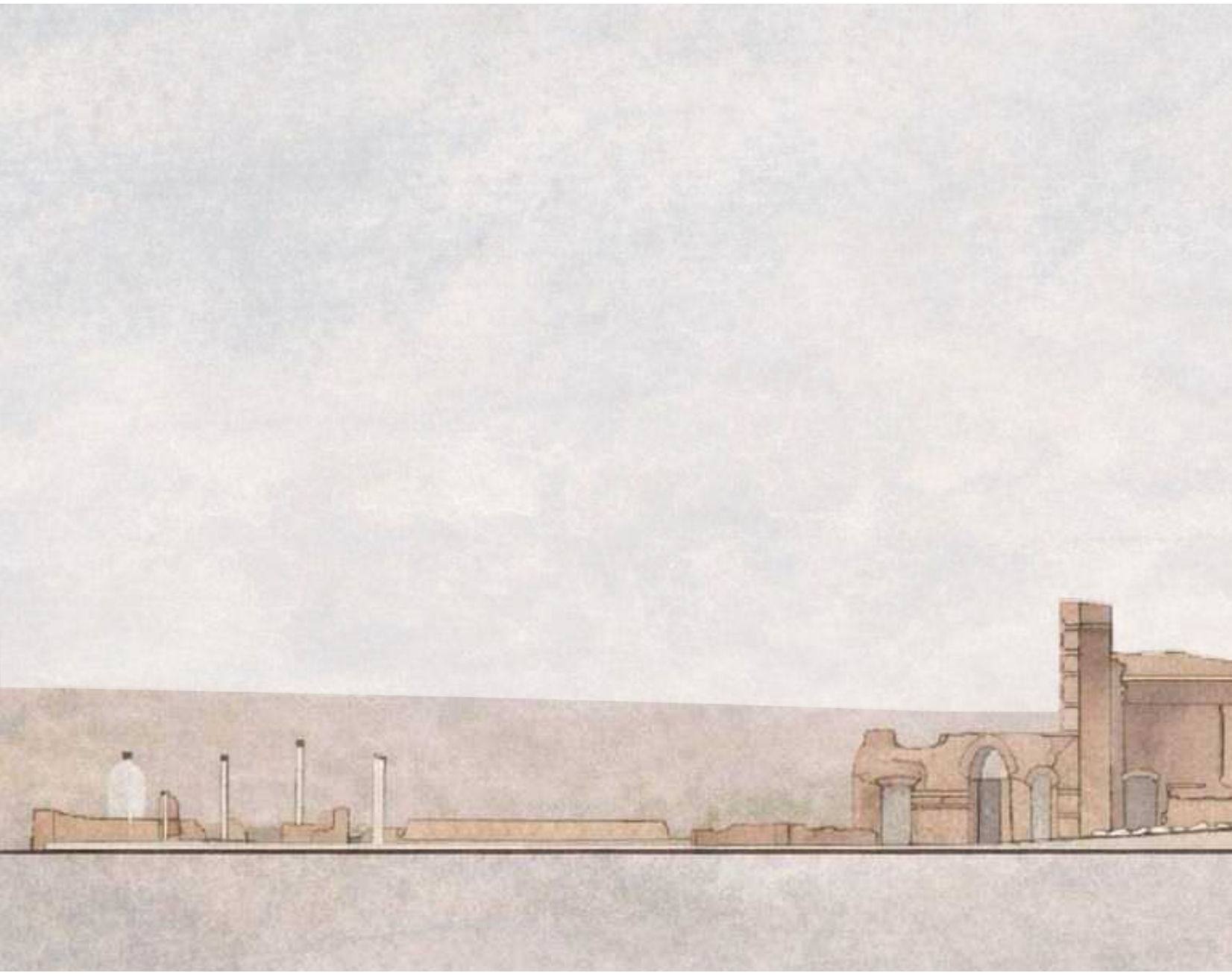
Questa prima sezione è dedicata all'accoglienza del pubblico che viene successivamente accompagnato lungo una passerella che attraversa le rovine verso il vero e proprio nucleo del progetto: il teatro della sfilata.

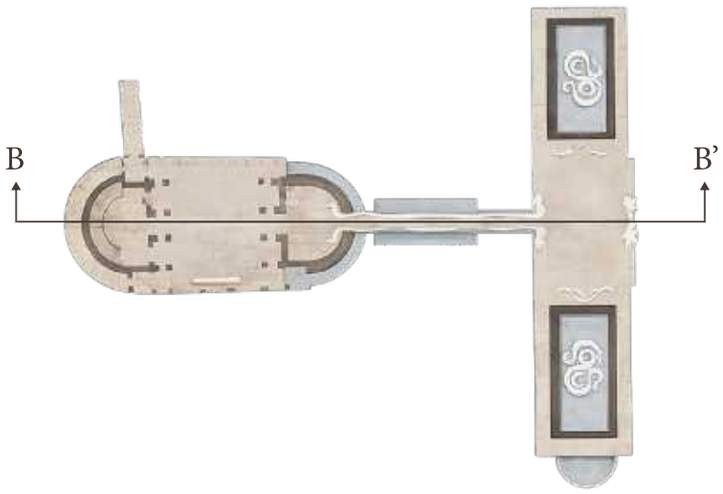
Si tratta di un grande palco costruito ai piedi del Palazzo d'Inverno che ospita due grandi vasche d'acqua di 20 cm di prodondità, realizzate con un telaio esterno d'acciaio che sorregge un telo impermeabile in pvc nero, speculari tra loro, costruite all'interno della rovina.

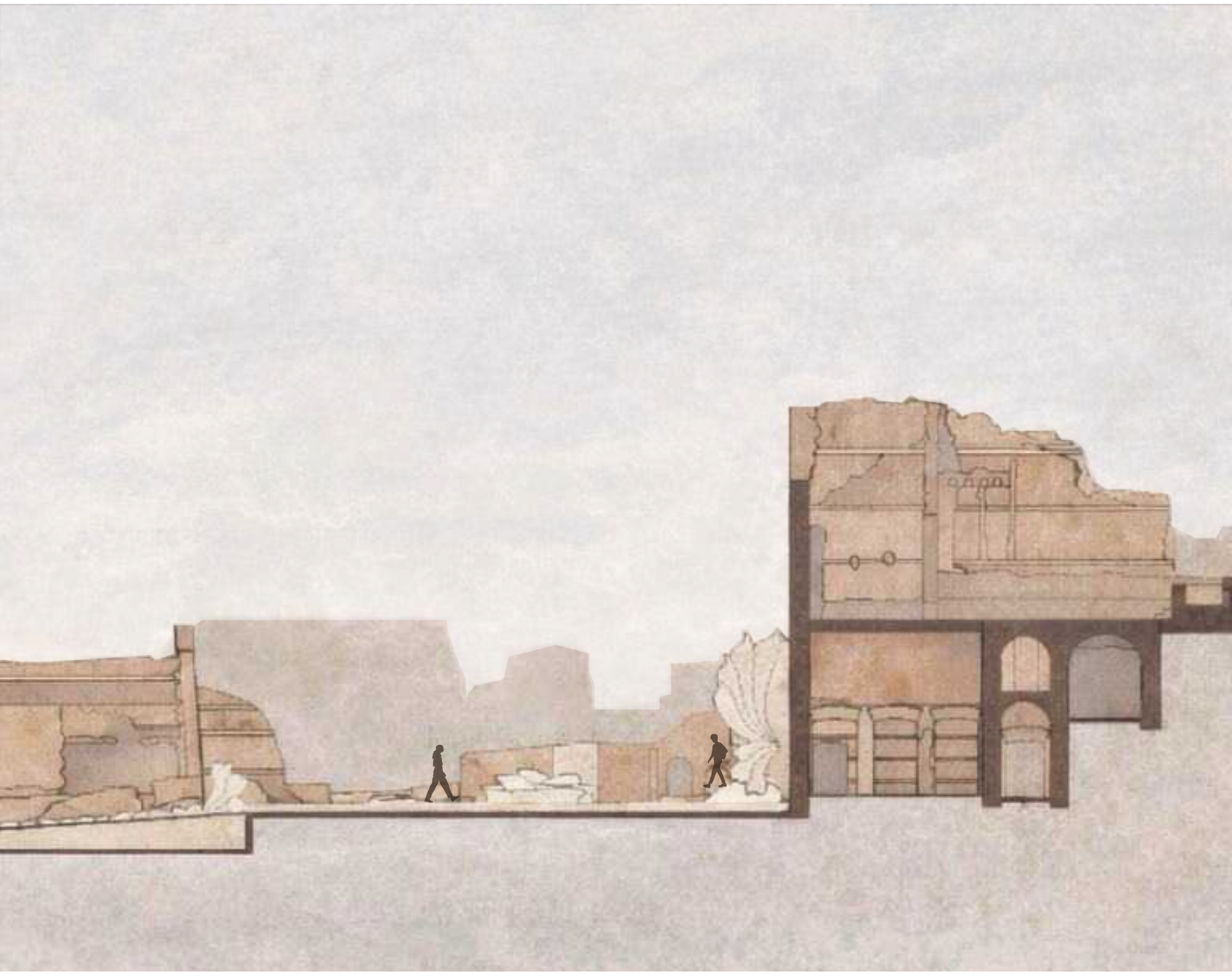
Le rovine sono esaltate mediante l'utilizzo di un'illuminazione calda proveniente dal basso che rende ben visibile ogni dettaglio costruttivo e ad ogni elemento conferisce una nuova identità.



(fig. 5.31) Disegno in pianta del progetto di paesaggio
Realizzato dagli autori, 2025




B
B'



(fig. 5.32)Sezione territoriale e architettonica dell'edificio delle Tre Esedre, che integra il progetto di allestimento nel contesto archeologico
Realizzato dagli autori, 2025

Scelte estetiche, materiche e formali

Dopo la progettazione degli elementi fondanti della sfilata il lavoro si è spostato sullo studio degli elementi estetici e scenografici.

La scenografia consiste in un elemento centrale, posto nell'apertura principale del Palazzo d'Inverno, che gioca con la prospettiva della rovina protendendosi verso lo spettatore. Nelle due vasche speculari rispetto all'apertura sono collocate due installazioni organiche che si specchiano nell'acqua.

La passerella d'ingresso alla scena è accompagnata da elementi simili a nastri che culminano nelle Tre Esedre avvolgendosi intorno alle colonne suggerendo l'accesso alla sfilata.

Gli elementi sono realizzati in marmo per suggerire la rinascita della rovina, un ritorno al passato delle antiche decorazioni di Villa Adriana. Le forme organiche suggeriscono il moto del cambiamento, la ciclicità del tempo e un mondo in continuo divenire.



La passerella è studiata in modo tale che le modelle escano dall'apertura principale seguendo un percorso a otto camminando tra le rovine e le installazioni provocando nello spettatore una sensazione surreale, un'atmosfera eterea e di mito.

(fig. 5.33) Vista frontale sull'inizio del percorso delle modelle, la passerella e le vasche d'acqua
Realizzato dagli autori
2025



Dettaglio del tappeto

La volontà di riportare in vita la rovina è stata interpretata non solo da un punto di vista fisico e architettonico, ma anche da uno semantico e comunicativo.
Dopo uno studio preliminare dell'utilizzo di pattern su ampi volumi di tessuto, come il caso studio del red carpet del MET Gala 2025, è stata progettata una copertura in tessuto per la passerella sulla quale è stato svolto un esercizio di storytelling.

La grafica del pattern si ispira come forme e colori ai frammenti esposti nella mostra Sotto il segno del Capricorno, che indaga la pittura di età adrianea concepita come ponte tra quella di età Flavia e quella del II secolo d.C.
La mostra testimonia l'immagine di una Villa variopinta nella quale coesistevano stucchi, mosaici e sectilia affiancati da una pittura caratterizzata da forme floreali e antropomorfe, in disposizioni leggere e ariose, rappresentate in colori luminosi, come il giallo e il rosso, su fondo bianco.

L'elemento al quale si è attinto per la composizione del pattern è il frammento pittorico ritrovato durante gli scavi del progetto 'Valle Picta' che rappresenta una composizione floreale caratterizzata da elementi dallo stelo sottile e corolle dai colori delicati.

La composizione finale del pattern è stata concepita per valorizzare ogni elemento del mazzo, separando i fiori che lo compongono e raffigurandoli come elementi indipendenti della ripetizione.

Il richiamo alla pittura murale adrianea rappresenta la volontà di ritorno al passato e all'antica forma della Villa attraverso cui la rovina rinasce e viene reinterpretata mediante i suoi elementi perduti.



(fig. 5.34) Dettaglio del pattern progettato per la copertura in tessuto della sfilata
Realizzato dagli autori
2025

(fig. 5.35) Nella pagina successiva: Locandina Mostra "sotto il segno del Capricorno: la pittura in età adrianea"

(fig. 5.36) Nella pagina successiva: Frammento di intonaco dipinto dai ritrovamenti del progetto "Valle Picta".
Erika Petullà - Università degli studi di Roma Tor Vergata

(fig. 5.37) Nella pagina successiva: Dettaglio Red Carpet Met Gala 2025
Neilson Bernard
2025


SOTTO IL SEGNO
DEL CAPRICORNO
la pittura in età adrianea
VILLÆ 18.XII.24—30.III.25
VILLA ADRIANA
TIVOLI





La sfilata è ispirata al mito latino del Ratto di Proserpina che offre un'interpretazione della ciclicità delle stagioni e del dualismo tra vita e morte.

Il mito narra del rapimento di Proserpina, figlia della dea Cerere, protettrice delle messi, da parte di Plutone, dio degli Inferi, che la fece sua sposa. Disperata la madre cercò la figlia in ogni dove dimenticandosi dei suoi doveri, lasciando il grano appassire e il mondo cadere nella carestia. Il dio Sole, vedendo il suo dolore, svelò a Cerere la sorte di Proserpina, e Giove ordinò al fratello Plutone di riportarla sulla terra. Tuttavia Plutone era astuto e ingannò Proserpina facendole mangiare il frutto degli inferi: il melograno. Poiché mangiò chicchi di un frutto proibito Proserpina fu costretta a rimanere nell'Ade col marito per sei mesi ogni anno, mentre i restanti sei li avrebbe passati nel mondo insieme alla madre.

Lo spettacolo è stato dunque suddiviso nei quattro momenti salienti del racconto: il Periodo della primavera e dell'innocenza, il Rapimento e la discesa negli inferi, il Regno dell'aldilà e la Rinascita.
Per rappresentare al meglio le quattro stagioni della sfilata non è stato scelto un unico brand ma l'obiettivo è stato quello di far sfilare insieme collezioni diverse per dare vita ad uno spettacolo unico.

Per incarnare la Primavera sono stati scelti alcuni capi delle collezioni Rodarte Spring-Summer 2018 e Dior Haute Couture Spring Summer 2020. Entrambe le collezioni comunicano giovinezza e innocenza grazie all'utilizzo di colori chiari e forme morbide. Rodarte in particolare fa uso nella sfilata di un elemento floreale



naturale: dei mazzi di fiori di campo che le modelle utilizzano come scialli e tra i capelli richiamando un'atmosfera giocosa e infantile.

Quest'aura eterea si spezza con il passaggio al secondo atto: il Rapimento, impersonato dalla Collezione Haute Couture SS 2022 di Zuhair Murad e quella di Schiaparelli SS 2023. Dalle forme morbide dei tessuti fluidi e leggeri si passa al cut-out e pesanti drappi rossi e neri che da un lato rappresentano lo squarcio dell'innocenza e dall'altro un lenta discesa nel mondo degli inferi. La collezione Schiaparelli in particolare si collega al mondo infernale grazie alla sua ispirazione al universo dantesco, popolato di fiere e forme tenebrose.

La terza stagione della sfilata rappresenta il regno degli inferi del quale Proserpina diventa regina. Persa la sua fanciullezza e innocenza la sua identità si evolve, una regina dell'opulenza, elegante e sensuale per la collezione Fendi Haute Couture SS 2021, e un essere ultraterreno dalle fattezze metamorfiche per Jean Paul Gaultier Couture Spring 2022.

L'ultimo atto è la Rinascita, il ritorno alla natura, alla primavera e alla vita, tuttavia il cambiamento è inevitabile, ciò che era non tornerà più come prima ma il presente è specchio di una continua evoluzione e divenire che trasforma il mondo. La ciclicità del cambiamento è rappresentata dalle forme sinuose e dai tessuti sperimentali di Iris Van Herpen nella collezione Shift Souls, da Fendi Haute Couture SS 2021 ed Elie Saab Haute Couture SS 2017.



RENDER

I. **Vista prospettica dall'ingresso della struttura** (fig. 5.38)
II. **Vista della passerella con inizio percorso delle modelle e sedute** (fig. 5.39)
III. **Vista laterale con una delle vasche e tappeto decorativo** (fig. 5.40)











CASI STUDIO & REFERENCE

I. House of Dior, Seoul
II. Harbin Opera House

HOUSE OF DIOR
迪奥之家

Reference per l'intervento paesaggistico

House of Dior
Christian de Portzamparc

Cheongdam-dong, Seoul

2015

Inaugurata nel 2015 Nel cuore dell'elegante quartiere di Cheongdam-dong, l'House of Dior di Seoul è un connubio di architettura dirompente e opera di alta sartoria firmata Christian de Portzamparc.

L'edificio è concepito da un lato come monumento scultoreo in contrapposizione con le strutture prevalentemente prismatiche tipiche dell'area circostante, dall'altro come incarnazione della quintessenza del lusso e dell'identità della Maison Dior.

L'eleganza veicolata dal brand è concretizzata nelle forme sinuose della struttura che ricordano i petali di un candido fiore che nasce dal suolo e si protende verso il cielo nella sua massima espressione e più pura bellezza.

L'obiettivo principale di Portzamparc era quello di tradurre

(fig. 5.41) House of Dior di Seoul
Christian de Portzamparc
2015



la leggerezza, il movimento e la trama di un tessuto prezioso in un'opera tridimensionale e monumentale.

Ispirandosi alle toiles, i teli di tessuto bianco utilizzati per i prototipi di sartoria, l'architetto ha concepito la forma originale della facciata dell'edificio composta da undici pannellipannelli autoportanti di venti metri d'altezza, realizzati in fibra di vetro e resina.

Le forme curve delle vele sono state realizzate mediante stampi ad hoc, e successivamente assemblate in modo da evocare lembi di tessuto, taffettà e tulle in movimento.
Inoltre il materiale è stato lavorato posizionando le fibre di vetro rifinite in bianco, in modo tale da richiamare il celebre motivo cannage di Dior, un pattern intrecciato reinterpretato dall'architetto in chiave dinamica e volumetrica.

"This white softness is like the couturier's toile when he's at work. It has a sense of movement that plays with light. This sculptural suppleness was my starting point."

"Questa morbidezza candida è come la tela del couturier mentre lavora. Ha un senso di movimento che gioca con la luce. Questa flessuosità scultorea è stata il mio punto di partenza."

Christian de Portzamparc

L'ingresso è concepito come un arco a sesto acuto dove l'incontro tra due gusci in fibra di vetro crea un varco, come uno spacco di una gonna. Questa soglia è metaforicamente rafforzata dall'uso di due superfici di rete metallica che si incrociano mantenendo la coerenza con la metafora sartoriale dell'intreccio e della cucitura.
L'esperienza di entrata nell'edificio diventa per il visitatore un passaggio dal fermento della città ad un contesto differente, fatto di lusso ed eleganza.



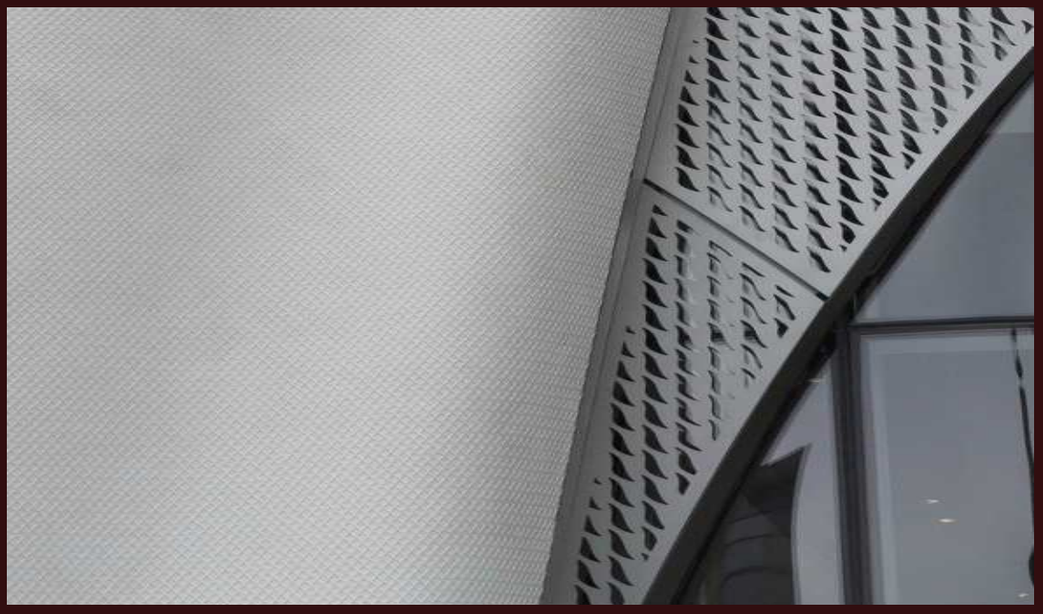
(fig. 5.42) Vista totale di House of Dior
Nicolas Borel
2015

(fig. 5.43.1,2,) Dettagli di House of Dior
Nicolas Borel
2015

(fig. 5.43.3) Sketch House of Dior
Christian de Portzamparc
2015








Dior

HARBIN OPERA HOUSE
哈尔滨大剧院

Reference per l'Intervento paesaggistico

Harbin Opera House
MAD Architects

Centro performativo
Harbin, Heilongjiang, Cina

2015

L'Opera di Harbin, progettata da MAD Architects e inaugurata nel 2015, rappresenta un'eccellenza progettuale nel rapporto tra architettura, paesaggio e identità culturale. Inserita nel complesso contesto naturale delle zone umide sul fiume Songhua, la struttura si configura come un organismo fluido, che pare scolpito dal vento e dall'acqua, e che dialoga con la topografia circostante.

Il progetto nasce da un concorso internazionale indetto nel 2010 per il masterplan dell'«Isola Culturale» di Harbin. Il complesso non comprende soltanto il teatro dell'opera, ma un centro culturale più ampio e l'organizzazione paesaggistica. La scelta di MAD Architects, guidati da Ma Yansong, riflette l'obiettivo di elaborare un'architettura radicale, ma saldamente ancorata all'identità del luogo.

(fig. 5.44) Harbin Opera House in relazione con il paesaggio
Iwan Baan
2015



(fig. 5.45) Vista aerea Harbin Opera House
Iwan Baan
2015



La forma sinuosa dell'edificio richiama esplicitamente la morfologia del paesaggio: le superfici curve sembrano essere state erose e modellate dalla natura stessa. Esternamente, la facciata è rivestita da pannelli in alluminio bianco, lisci e continui, che danno luogo a una sinergia tra bordi definiti e superfici morbide.

Il percorso del visitatore ha una forte componente narrativo-performativa: attraversando un ponte che conduce all'isola culturale, si entra in un grande spazio pubblico, una piazza che diventa parte integrante dell'esperienza architettonica. Questo viaggio genera una coreografia nella quale i visitatori possono passeggiare lungo percorsi costruiti nell'edificio come se stessero attraversando un rilievo naturale, fino a un punto panoramico che domina le paludi e la città di Harbin.

L'atrio principale è caratterizzato da ampie vetrate trasparenti che mettono in connessione visiva gli interni curvilinei con l'esterno. Sopra la hall si eleva una facciata cristallina realizzata con un sistema a diagrid leggero che sostiene un muro-tenda di vetro composto da piramidi trasparenti. Questa struttura alterna superfici lisce e sfaccettate, evocando la forma della neve, del ghiaccio e delle dune caratteristiche del paesaggio invernale della città cinese.

L'utilizzo del vetro non ha solo un valore estetico, ma crea un'esperienza di luce diffusa: la luce naturale entra nell'atrio, donando una sensazione di apertura e leggerezza prima che lo spettatore si sieda in platea.

Il grande teatro si distingue per un rivestimento in legno caldo: il frassino di Manciuria è usato per scolpire pareti avvolgenti che ricordano un blocco di legno eroso, conferendo un senso di intimità e naturalezza. Questa configurazione materica non è solo estetica, ma anche funzionale: grazie alla semplicità dei materiali e alla disposizione spaziale delle pareti.

Dal punto di vista paesaggistico, la forma fluida e i materiali rendono l'edificio un'estensione naturale del suolo che sembra fondersi con esso.

L'Opera di Harbin non è solo un edificio funzionale ma assume una valenza simbolica, un luogo dove l'architettura diventa metafora e spazio rituale, e dove il paesaggio, la cultura locale e la performance artistica si fondono.

(fig. 5.46. 1,2) Interni in legno dell'Opera House
Iwan Baan
2015

(fig. 5.47.1,2,3) Viste Opera House in diverse stagioni
Iwan Baan
2015







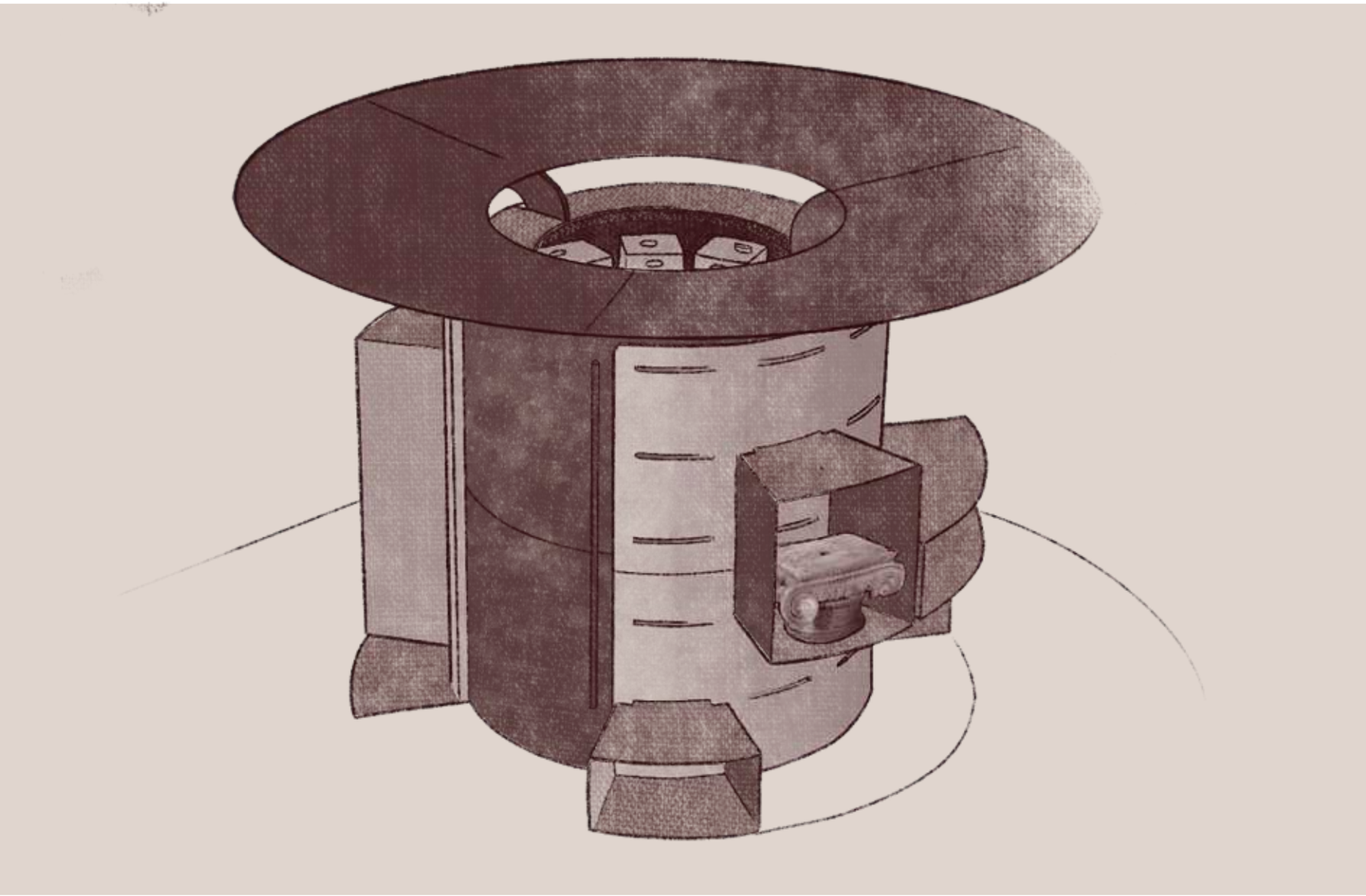




Sistemi espositivi a carattere museografico - Archiuvum

Il progetto dello stone display è mosso dalla volontà di creare un legame concettuale, oltre che fisico, tra l'elemento esposto e il relativo processo di studio e archiviazione.
Per questo motivo il dispositivo si compone di due strutture: una esterna fissa, finalizzata all'esposizione dei reperti, e una interna mobile, che ha lo scopo di raccogliere e catalogare reperti di dimensioni minori o ancora in fase di analisi. La struttura esterna è progettata come contenitore di quella interna che rappresenta la storia e i processi che hanno portato alla definizione e all'esposizione del reperto fruibile dal visitatore.

Le due strutture, realizzate in lamiera laccata, poggiano su un basamento in travertino bianco che conferisce al progetto continuità e coerenza materica con la Villa.



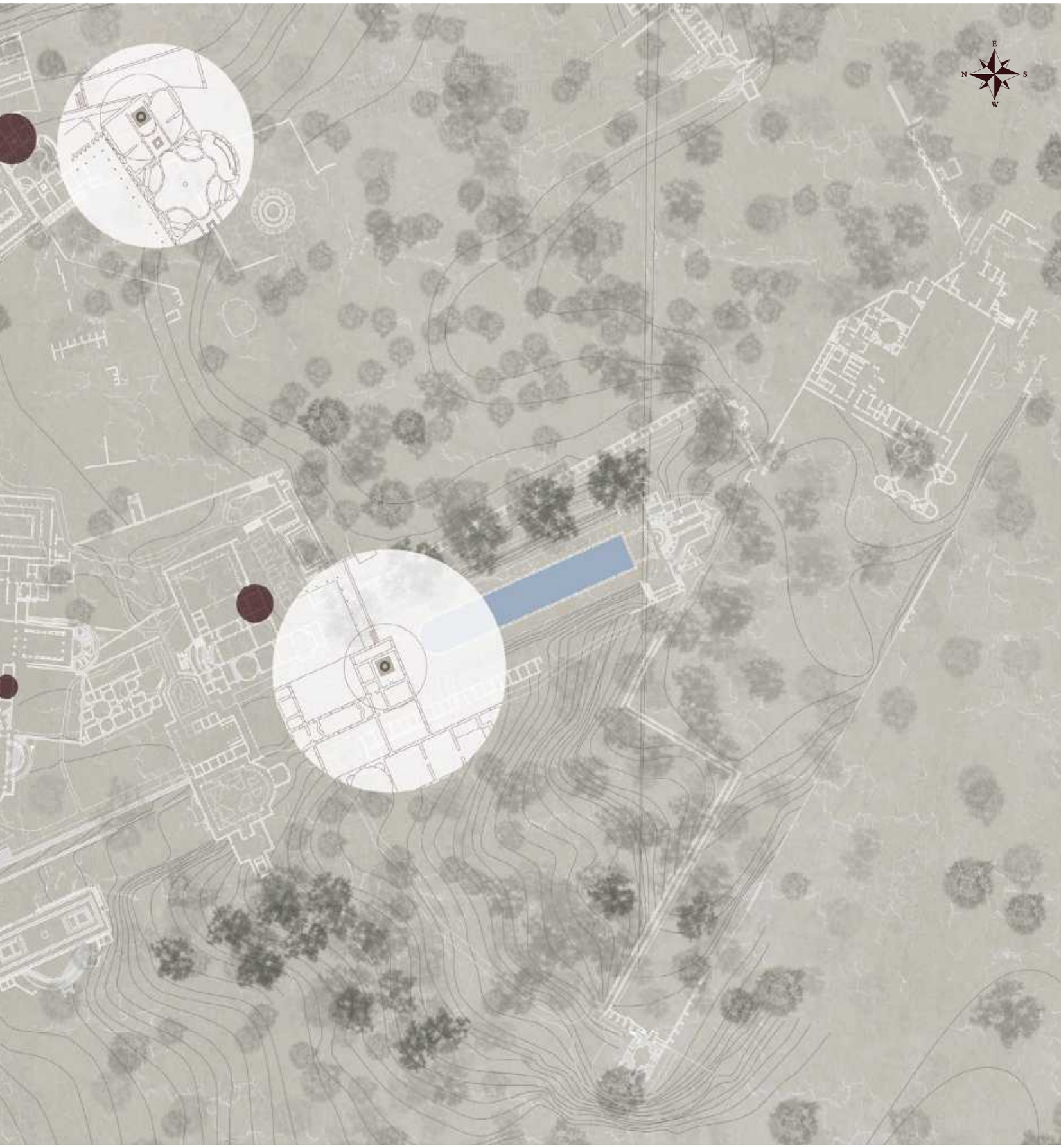
Poiché la massa dello scompartimento di catalogazione è notevole, la sua base poggia su un cuscinetto piano, detto ralla, che permette alla struttura di ruotare in modo fluido e continuo. La ralla è composta da due anelli di un metro di diametro ciascuno, tra cui sono poste delle sfere equidistanziate. Gli anelli sono sagomati in modo da presentare sulla propria superficie delle piste lungo cui scorrono le sfere facilitando il movimento rotatorio. La rotazione è agevole perciò dalla sfera grazie al suo limitato coefficiente d'attrito. Il componente scelto richiede inoltre ridotta manutenzione che ne giustifica il costo di acquisto.

La superficie della struttura esterna, prima sagomata e poi curvata, presenta delle asole con apertura di 20 gradi e una luce di circa 420 mm, progettate per ospitare i moduli dedicati all'esposizione dei reperti.

(fig. 5.48, 5.49) Schizzo dello Stone display
Realizzato dagli autori
2025



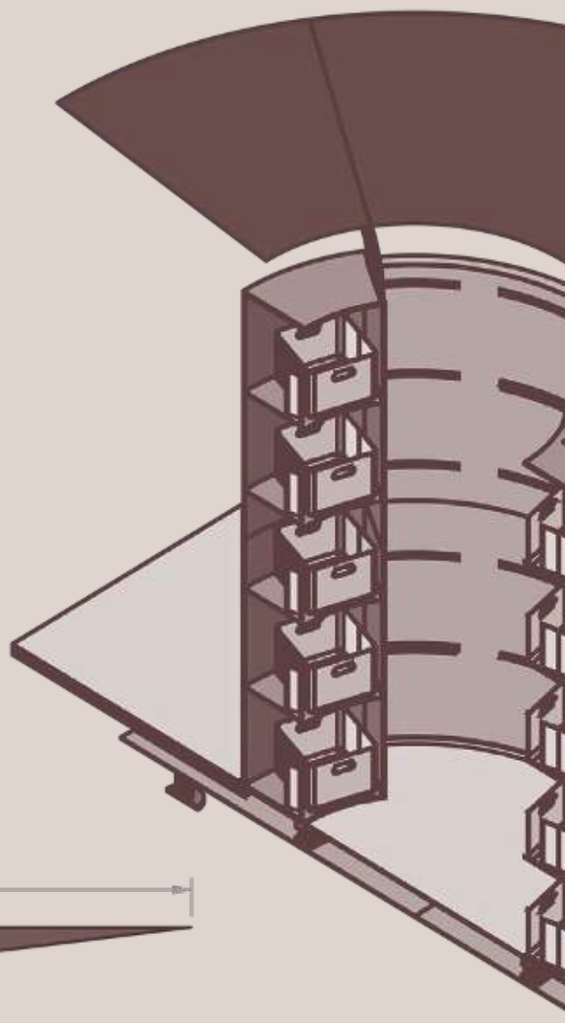




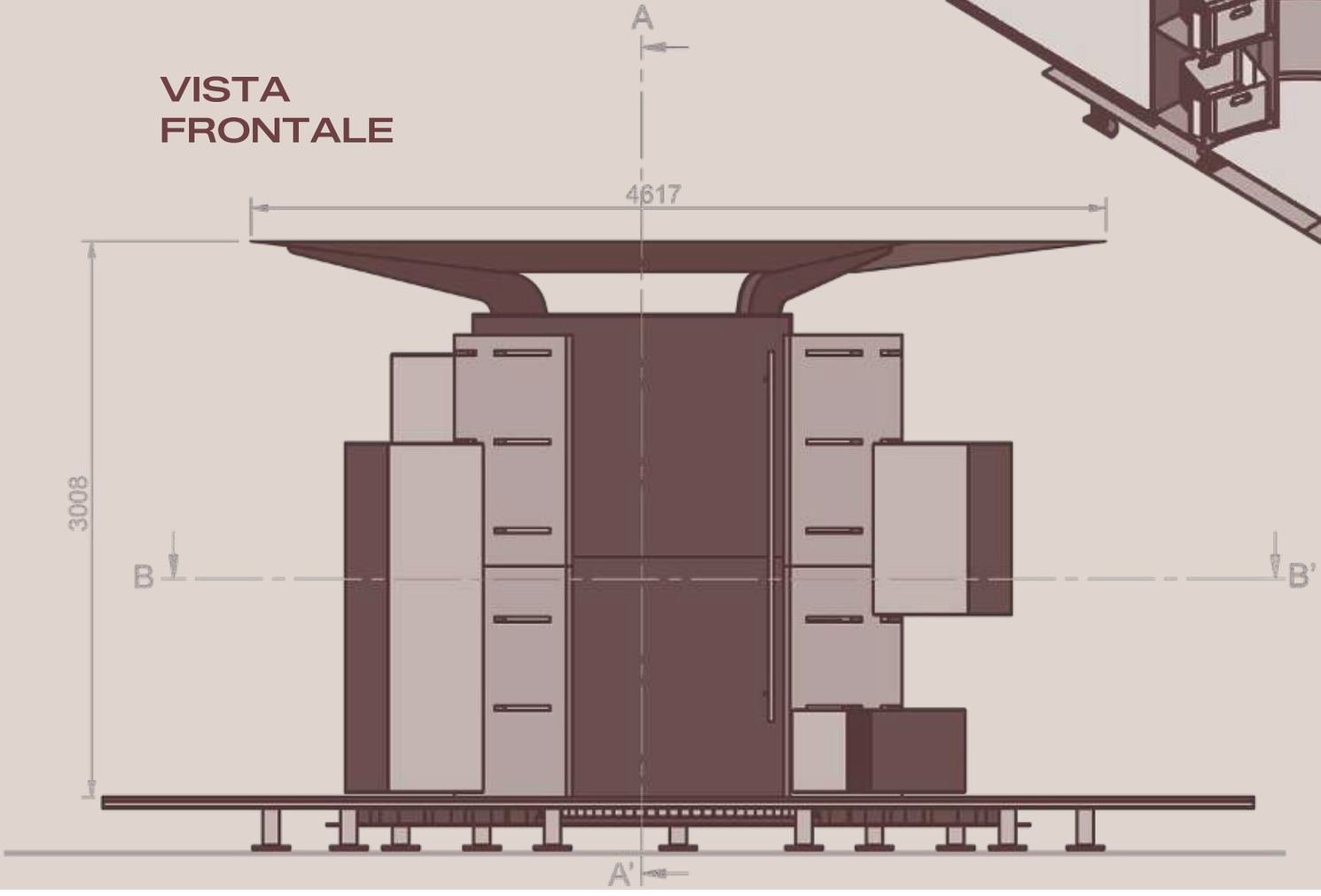
(fig. 5.50) Masterplan di Villa Adriana e le quattro aeree idonee al posizionamento degli Stone Display
Realizzato dagli autori, 2025

Per quanto riguarda i componenti espositivi, sono stati progettati dei moduli in lamiera piegata che si possano agganciare direttamente alla struttura, componendola a piacimento e rendendola personalizzabile in base al luogo in cui viene posta e al reperto da esporre. L'aggancio avviene grazie ad un dente posto sul retro del modulo che si inserisce nella struttura mediante un giunto a gravità.
I moduli sono realizzati in tre diverse dimensioni per potersi adattare facilmente ad ogni tipo di reperto.

La copertura del dispositivo, realizzata in lamiera laccata verde olivo, è l'elemento caratterizzante del progetto da un punto di vista visivo poiché lo rende riconoscibile in quanto elemento estraneo alla rovina ma anche dialogante con essa.

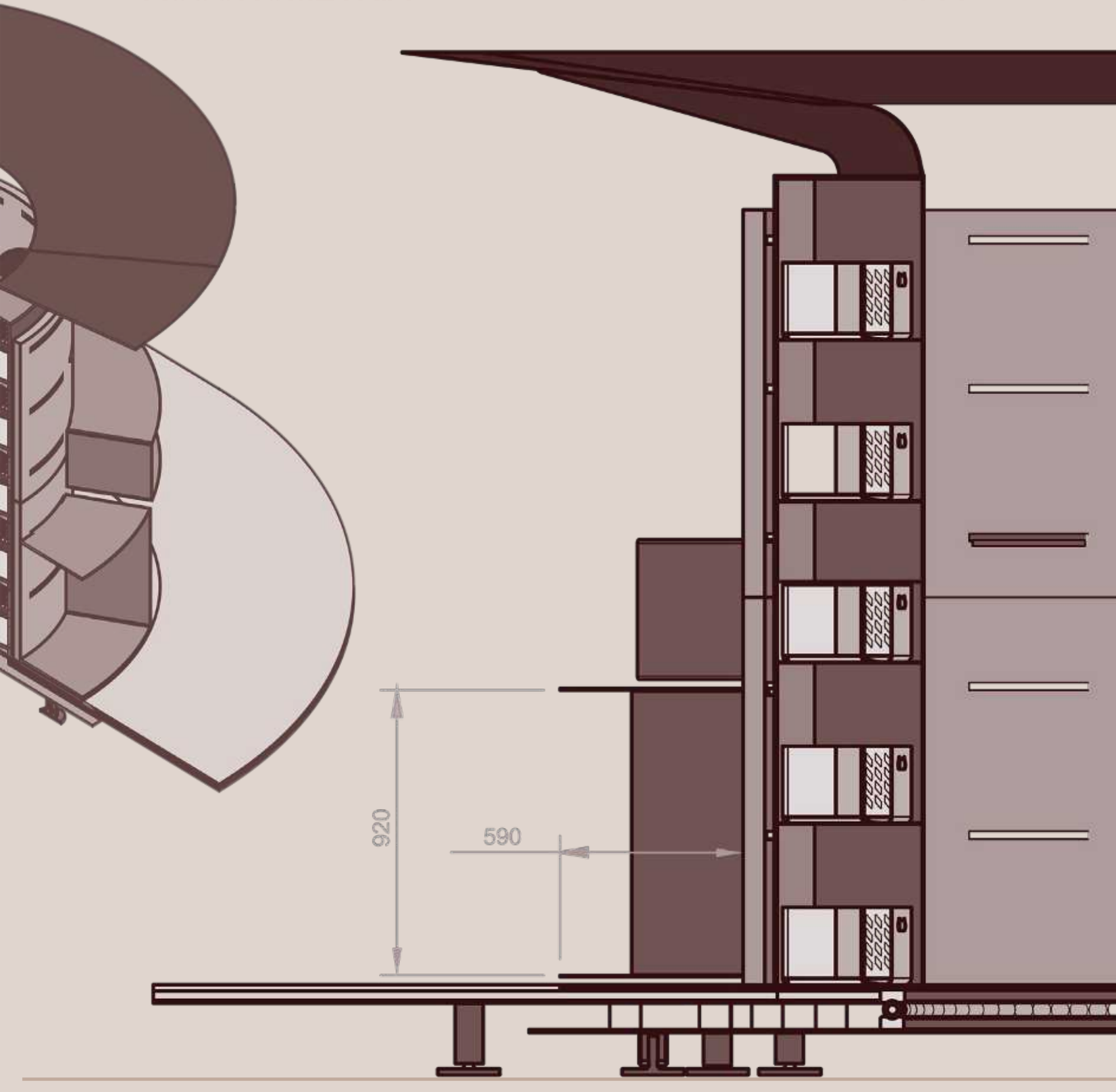


VISTA FRONTALE

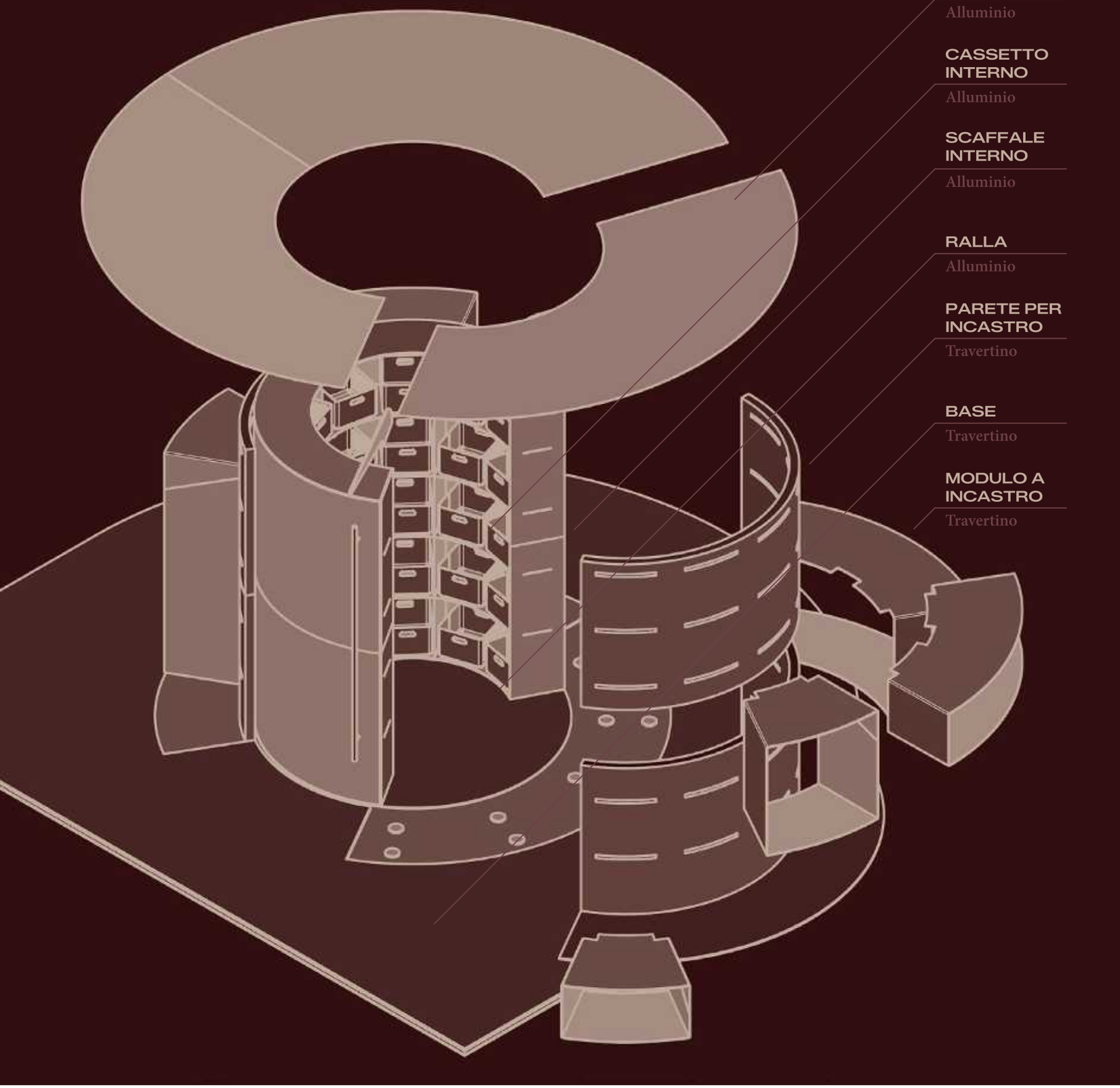


SEZIONE IN ASSONOMETRIA

SEZIONE A-A′



ESPLOSO ASSONOMETRICO



Lo stone display è progettato con lo scopo di poter essere posizionato nei punti utili all'interno della Villa e si adatta ad essi grazie anche ad uno studio attento dei colori e dei materiali.
La scelta della lamiera laccata per realizzare gli elementi costitutivi del sistema è stata guidata dalla volontà di creare un dispositivo che fosse resistente alle variazioni termiche e di umidità del sito. L'acciaio inoltre è leggero e resistente e offre la possibilità di adattarsi a molteplici destinazioni d'uso ed esigenze progettuali. Può inoltre essere laccato in tutte le colorazioni e sfumature, aspetto fondamentale per la resa finale dello stone display, che deve dialogare armonicamente con la rovina e la vegetazione caratteristica del sito.

I materiali, le forme e il meccanismo dello stone display lo rendono un elemento estremamente versatile. La sua applicazione può essere sfruttata non solo outdoor ma anche in contesti museali ai quali si possono adattare la colorazione e la disposizione dei moduli, nonché diventare una modalità di approccio interattiva dell'esperienza di conoscenza.

(fig. 5.51) Nella pagina successiva:
Render stone display collocato all'interno delle Tre Esedre
Realizzato dagli autori, 2025

(fig. 5.52) Nella pagina successiva:
Render notturno stone display collocato nell'uliveto
Realizzato dagli autori, 2025









Lo Stone Display è concepito come un sistema espositivo e conservativo capace di adattarsi a contesti molto diversi tra loro, superando la sola dimensione del parco archeologico e aprendo la possibilità di essere impiegato all'interno di musei, archivi, depositi visitabili e spazi dedicati alla catalogazione. La logica modulare che lo struttura nasce infatti con l'intento di renderlo un dispositivo scalabile, riconfigurabile e capace di assumere ruoli differenti a seconda dell'ambiente in cui viene collocato.

La sua architettura, definita da una struttura primaria in lamiera laccata e da moduli espositivi intercambiabili, consente di variare la dimensione complessiva dello Stone Display, rendendolo utilizzabile sia come grande elemento di allestimento in spazi aperti, sia come supporto espositivo di piccola scala in ambienti interni. La stessa logica può essere applicata per configurazioni lineari, a parete, oppure come elementi centrali di una sala museale, trasformando lo Stone Display da supporto funzionale a vera e propria presenza architettonica.

Uno degli aspetti più rilevanti della sua adattabilità è la possibilità di modulare il linguaggio cromatico e materico in funzione del contesto. La lamiera laccata può essere colorata in un'ampia gamma di tonalità, permettendo di creare continuità o contrasto con l'ambiente circostante: colori neutri e opachi per allestimenti interni di carattere museale, cromie più mimetiche per contesti naturali o archeologici, tonalità distintive quando il display assume un ruolo di landmark o di segnale all'interno di un percorso espositivo. Questa flessibilità cromatica consente di definire un'identità specifica del sistema senza rinunciare alla coerenza complessiva.

La natura modulare si presta inoltre a differenti tipologie di contenuti. Lo Stone Display può ospitare elementi lapidei di grandi dimensioni, ma anche reperti più fragili e oggetti minuti, adattando i moduli espositivi e la struttura interna per rispondere alle esigenze della conservazione, della fruizione o della ricerca. In un contesto archivistico, può diventare un dispositivo consultabile, che organizza e rende leggibili materiali normalmente relegati in deposito; in un museo archeologico, può funzionare come supporto narrativo che mette in dialogo reperti di epoche e provenienze diverse; in un allestimento temporaneo, può essere riconfigurato rapidamente per accogliere nuovi contenuti.

(fig. 5.53) Nella pagina successiva:
Render stone display collocato nell'uliveto con archeologo
Realizzato dagli autori, 2025

(fig. 5.54) Tra due pagine:
Render notturno stone display collocato nell'uliveto
Realizzato dagli autori, 2025









CASI STUDIO & REFERENCE

I. Museo dei reperti romani a Narbonne
II. Lapidarium di Wawel Royal Castle, Cracovia
III. Lapidarium dei Musei Reali di Torino

MUSEE NARBOVIA

Reference per lo Stone Display

Musee Narbovia
Foster and Partners

Narbonne, France

2021

Il Museo Narbo Via, progettato da Foster and Partners e inaugurato nel 2021, rappresenta un esempio contemporaneo di architettura dedicata alla valorizzazione del patrimonio lapideo. Situato ai margini orientali di Narbonne, lungo il canale della Robine, il museo si presenta come un volume orizzontale e misurato, pensato per instaurare un rapporto di equilibrio con il paesaggio urbano e con la memoria archeologica della città, antica capitale romana della Gallia Narbonensis.
La sua forma sobria, unitaria e priva di monumentalismi superflui riflette un approccio controllato, in cui la ricerca museografica e la qualità costruttiva convergono in un'architettura capace di essere insieme discreta e altamente performativa.

(fig. 5.55) The shelving contains Roman stone relics
Nigel Young
2021



Il cuore concettuale del progetto è la grande Lapidary Wall, una parete lunga cinquanta metri che attraversa lo spazio espositivo come un asse narrativo.
Questa struttura, realizzata come una griglia metallica autoportante, ospita centinaia di reperti lapidei provenienti dalle necropoli romane di Narbonne: stele funerarie, iscrizioni, rilievi frammentari. La parete non è concepita come un semplice dispositivo di esposizione, ma come una sezione museografica complessa, in cui la pietra, sollevata, ordinata e messa in sequenza, diventa un archivio visivo capace di trasformare in racconto ciò che altrimenti rimarrebbe frammento isolato.

L'idea di dare voce ai materiali depositati, di esporre ciò che tradizionalmente sarebbe confinato nei magazzini, trova una precisa espressione nella trasparenza strutturale della parete: attraverso essa il visitatore può scorgere le aree di restauro e di studio, instaurando un inedito rapporto tra conservazione e fruizione.
Questo dialogo tra visibile e invisibile, tra presente museale e pratica scientifica, definisce il carattere più innovativo del Narbo Via e ne fa un riferimento diretto per qualunque progetto contemporaneo dedicato all'esposizione e allo stoccaggio della pietra.

Anche il linguaggio architettonico dell'edificio riflette una consapevole relazione con l'antico. Le superfici in calcestruzzo pigmentato, lavorato per strati orizzontali, richiamano le texture della pietra sedimentaria e dell'opus caementicium romano, ma lo fanno attraverso una declinazione contemporanea e materica. La copertura, anch'essa trattata come un piano continuo e leggero, diffonde una luce omogenea che esalta la cromia dei reperti e permette una lettura uniforme della grande parete lapidaria.

(fig. 5.56) The shelving contains Roman stone relics
Nigel Young
2021



La flessibilità è un altro principio cardine: la griglia del Lapidary Wall è modulare e riconfigurabile, consentendo di adattare la disposizione dei reperti alle esigenze della ricerca, della conservazione e della comunicazione. Questa attitudine modificabile, insieme alla capacità di offrire sia spazi espositivi sia ambienti dedicati allo studio, fa del Narbo Via un museo che evolve, capace di accogliere nel tempo nuovi materiali e nuove interpretazioni.

L'organizzazione interna rispecchia la volontà di costruire un museo aperto e articolato. Oltre alle sale espositive, sono presenti laboratori di restauro, depositi accessibili, un auditorium, spazi educativi, una biblioteca e un giardino esterno con anfiteatro. Il complesso non è un contenitore univoco ma un ecosistema culturale, pensato per intrecciare ricerca, conservazione e divulgazione.

Nel suo insieme, il Narbo Via rappresenta un modello per la museografia contemporanea della pietra: non solo per la qualità architettonica, ma per la capacità di trasformare un insieme di reperti dispersi in un racconto leggibile, modulare e reversibile.

La Lapidary Wall, con la sua natura di infrastruttura espositiva flessibile e riconfigurabile, fornisce una suggestione preziosa per la progettazione di sistemi contemporanei dedicati alla conservazione dei materiali lapidei all'aperto, come nel caso dello Stone Display di Villa Adriana. L'edificio dimostra che la pietra, quando adeguatamente ordinata e interpretata, può diventare non solo testimonianza archeologica, ma materia viva di nuova conoscenza e nuova estetica.



(fig. 5.57) A concrete roof overhangs the building
Philippe Chancel
2021

LAPIDARIUM DI WAWEL ROYAL CASTLE

Reference per lo Stone Display

Lapidarium di Wawel Royal Castle

/

Cracovia

Aperto al pubblico nel 2024

Il Wawel Underground: The Lapidarium rappresenta un esempio contemporaneo di valorizzazione del patrimonio lapideo e architettonico, in cui frammenti, decorazioni e dettagli delle epoche passate diventano materia viva di un'esposizione consapevole e metodica. Situato nelle antiche cantine rinascimentali del Wawel Castle, il progetto trasforma spazi nascosti e stratificati in un museo sotterraneo che recupera, conserva e rende visibili manufatti architettonici, sculture e decorazioni lapidee che per secoli erano stati dimenticati.

(fig. 5.58) Dettaglio struttura in metalleo del Lapidarium di Wawel Royal Castle

(fig. 5.59) Dettaglio muro contenente le pietre incise, Lapidarium







Una delle scelte più significative del progetto è dare forma a un lapidarium integrato: più di duemila pezzi tra capitelli, cornici, tracce di decorazioni gotiche, elementi rinascimentali e barocchi sono raccolti dall'Ottocento in poi e protetti fino a oggi, vengono ordinati in un percorso espositivo coerente, capace di raccontare non soltanto la memoria del castello, ma anche la sua trasformazione storica e stratificazione architettonica.

L'allestimento sfrutta le caratteristiche architettoniche dei sotterranei: volte a mattoni, enfilade di ambienti con volte a botte, muri che già contengono tracce di precedenti edificazioni (dalle fasi gotiche a quelle rinascimentali), un contesto che conferisce autenticità e profondità all'esposizione. Attraverso un attento uso della luce, un'illuminazione calibrata e una narrazione sequenziale, il visitatore è condotto in un'esperienza immersiva che evoca la stratificazione temporale del sito, permettendo una lettura ravvicinata della pietra e dei segni del tempo.

Da un punto di vista museografico, il Wawel Lapidarium propone una resa della pietra come linguaggio espressivo: non semplici reperti da ammirare, ma elementi di un racconto spaziale e cronologico.
Le pietre parlano della trasformazione del castello, della distruzione e ricostruzione, del susseguirsi di stili architettonici e lo fanno in un contesto che valorizza la materialità, la memoria e la fragilità.

Questo approccio risulta particolarmente pertinente come precedenti per il nostro progetto di Stone Display: dimostra che è possibile rendere visibili e fruibili materiali sparsi, frammentari e spesso inediti, costruendo una narrativa coerente e rispettosa del contesto.

Inoltre, l'allestimento al Wawel non separa rigidamente funzione espositiva e conservazione: la collezione, gestita come archivio vivente, convive con le funzioni museali, permettendo studi, restauri e consultazioni scientifiche senza perdere valore museografico. Questo modello ibrido, che unisce custodia e visibilità, offre un paradigma interessante per conciliare tutela e fruizione, aspetto centrale anche per uno Stone Display pensato in un contesto archeologico delicato.

Dal punto di vista concettuale e teorico, il Wawel Lapidarium recupera la nozione di pietra come memoria e testimonianza, e la eleva a linguaggio spaziale: le stanze sotterranee si trasformano in gallerie della stratificazione, in un'esperienza sensoriale che unisce cronologia, materiale, architettura e storia. Per questi motivi, rappresenta un punto di riferimento essenziale per chi, come voi, intende progettare una struttura di stoccaggio/esposizione lapidea che rispetti la dimensione del frammento, la fragilità della memoria e la potenza evocativa della pietra.







(fig. 5.60) Nella pagina precedente:
Struttura in metalleo del Lapidarium e pannello digitale informativo

(fig. 5.61) Dettaglio capitelli del Lapidarium

(fig. 5.62Dettaglio pietre erranti inserite nella scaffalatura

(fig. 5.63) Dettaglio espositori dei capitelli

LAPIDARIUM DEI MUSEI REALI DI TORINO

Reference per lo Stone Display

Lapidarium dei Musei Reali di Torino
Tortelli e Frassoni

Torino, Italia

2022

Il 19 febbraio 2022 è stata inaugurata la nuova Galleria Archeologica nei Musei Reali di Torino, ospitata nella Manica Nuova del Palazzo Reale. Questo nuovo allestimento rappresenta un importante esempio contemporaneo di ideazione museografica che concilia tutela, fruizione e rigenerazione del patrimonio archeologico, e per questo costituisce un riferimento particolarmente utile come caso studio.

L'intervento, curato da GTRF: Tortelli Frassoni Architetti Associati, riorganizza collezioni accumulate in secoli di storia, dalla Casa Savoia alle acquisizioni successive, in un percorso espositivo coerente, capace di valorizzare reperti fino ad allora rari oppure in deposito.

(fig. 5.64) Griglia espositiva luminosa di reperti archeologici



Più di mille opere tra statue greche e romane, rilievi, busti marmorei, vasellame greco, reperti etruschi e fenici e elementi del Vicino Oriente Antico sono presentati in un percorso articolato in dieci sale e suddiviso in cinque sezioni tematiche che coprono un ampio arco geografico e cronologico.

Dal punto di vista spaziale e museografico, la Galleria privilegia un linguaggio contemporaneo e sobrio. Le pareti di fondo sono realizzate in metallo verniciato e lastre di ferro opaco, creando uno sfondo neutro che accentua la visibilità delle opere; i pavimenti in lastre metalliche nere contribuiscono a unificare il linguaggio formale dell'allestimento, conferendo continuità e coerenza visiva agli ambienti.

Le teche in vetro, usate per reperti fragili, sono disposte in modo da sporgere leggermente rispetto al fondo, garantendo una visibilità ottimale; piedistalli verticali e piani orizzontali seguono un linguaggio unitario e creano un rapporto diretto tra oggetto e spettatore. I varchi visivi tra le sale e il corridoio centrale permettono continui dialoghi prospettici e cronologici tra oggetti di epoche e provenienze diverse, stimolando la lettura comparata del patrimonio.

La prima sezione del percorso è dedicata alla storia delle collezioni sabaude, richiamando l'origine collezionistica del museo e contestualizzando il patrimonio in un arco temporale che parte dal collezionismo rinascimentale e arriva alle acquisizioni ottocentesche; in questo modo, l'allestimento non è solo esposizione, ma anche narrazione del collezionismo.

L'intervento rappresenta un equilibrio tra rispetto per il contesto storico-architettonico del Palazzo Reale, le sale ottocentesche della Manica Nuova, e un linguaggio museografico contemporaneo, dimostrando che è possibile contemperare tutela, musealizzazione e sensibilità estetica in uno spazio di grande complessità.



(fig. 5.65) Corridoio di busti classici antichi

(fig. 5.66) Esposizione verticale di stele funerarie

(fig. 5.67) Esposizione su mensole e piedistalli di sarcofaghi







Progetto Sala Dei Filosofi - Aula didattica Initium

La Sala dei Filosofi di Villa Adriana si colloca come elemento di raccordo tra il porticato del Pecile e il Teatro Marittimo, assumendo un ruolo centrale all'interno del complesso. L'ingresso principale si apre a nord e, in origine, era caratterizzato da due colonne, mentre sui lati est e ovest si trovano gli accessi di collegamento con gli altri edifici monumentali: a ovest tramite due scale provenienti dal portico del Pecile e a est attraverso un'apertura diretta al Teatro Marittimo. L'edificio presenta una pianta composta da un'aula rettangolare conclusa da un'abside semicircolare, nella quale si aprono sette nicchie alte circa tre metri e rialzate rispetto al piano di calpestio.

Proprio queste nicchie hanno rappresentato nel tempo il principale elemento di discussione riguardo alla destinazione d'uso della sala. La denominazione attuale deriva infatti dall'interpretazione che le associa ai Sette Sapienti, ipotesi rafforzata dalla monumentalità degli spazi e dalla mancanza di elementi riconducibili a funzioni pratiche. In passato si era pensato che l'edificio potesse essere una biblioteca, con scaffalature lignee destinate a ospitare papiri e manoscritti; tuttavia, l'altezza e la conformazione delle nicchie, unite all'assenza di tracce di ancoraggio per strutture lignee, hanno portato a superare questa lettura.



La più antica descrizione dell'edificio risale al XVI secolo ed è attribuita a Pirro Ligorio, architetto e antiquario attivo negli scavi di Villa Adriana per conto di Ippolito II d'Este. Ligorio si riferisce alla sala come "Tempio degli Stoici" e ne descrive il ricco apparato decorativo: colonne in alabastro, un pavimento in porfido rosso e marmo di uso imperiale. Oggi di questi rivestimenti non rimangono che i fori di ancoraggio delle grappe metalliche utilizzate per fissare le lastre marmoree alle murature in laterizio, mentre del pavimento restano poche tracce riconducibili alle fughe dell'opus sectile.

Alla luce dei materiali impiegati e della monumentalità dell'insieme, l'interpretazione più accreditata identifica la Sala dei Filosofi come un ambiente di rappresentanza, probabilmente una sala del trono o di udienza, destinata agli incontri ufficiali dell'imperatore. Le nicchie dell'abside avrebbero quindi ospitato statue monumentali di figure di sapienti, a sottolineare il carattere solenne e simbolico dello spazio.

Osservando oggi i resti dell'edificio, è possibile intuire l'imponenza originaria della struttura grazie alle murature in opus reticulatum ancora visibili.

L'aula doveva essere coperta da un tetto a doppia falda con embrici, sostenuto da capriate lignee che potevano fungere anche da supporto per un soffitto cassettonato. Di questi elementi non rimangono tracce dirette, ma la presenza dei basamenti delle due colonne dell'ingresso e le evidenze del grande arco di facciata consentono di ricostruire, almeno in parte, l'aspetto monumentale che la Sala dei Filosofi doveva avere in origine.

(fig. 5.68) Avanzi di una Sala appartenente al Castro Pretorio nella Villa Adriana in Tivoli
Giovanni Battista Piranesi
1774



Concept di intervento educativo nella Sala dei Filosofi

Il progetto di intervento educativo all'interno della Sala dei Filosofi nasce da una riflessione sul rapporto tra architettura contemporanea, patrimonio archeologico e dimensione educativa, con particolare attenzione al tema dell'infanzia come chiave di accesso alla comprensione del luogo storico. L'intervento si configura come una presenza leggera e reversibile che non ricerca l'imitazione dell'antico, ma instaura con esso un dialogo fondato sulla valorizzazione delle preesistenze.

L'intervento si pone come uno strato temporaneo, un elemento architettonico che rende il luogo accessibile e comprensibile ai bambini, trasformandolo da spazio contemplativo a luogo di esperienza, apprendimento e di relazione.

L'architettura è concepita come strumento educativo .Lo spazio assume un carattere multifunzionale, in grado di accogliere attività didattiche, momenti di lettura, ma anche occasioni ludiche e di socialità. Tavoli, sedute e superfici di appoggio sono distribuiti in modo fluido, senza gerarchie rigide, favorendo un uso libero e spontaneo dello spazio e incoraggiando l'interazione tra i bambini. In questo senso, l'ambiente si configura come una vera e propria aula aperta, in cui apprendimento e gioco si sovrappongono, e dove il sapere non viene trasmesso in forma frontale, ma costruito attraverso l'esperienza.

Elemento centrale del progetto è la scalinata ad auditorium, che assume un ruolo spaziale e simbolico di grande rilevanza. Essa funziona simultaneamente come spazio di sosta e osservazione e luogo di incontro. La gradonata richiama idealmente la tipologia dell'antico teatro, reinterpretandola in chiave infantile: non un luogo della rappresentazione formale, ma uno spazio informale in cui ascoltare storie, dialogare, assistere a piccole attività didattiche o semplicemente sostare. La scalinata diventa così un elemento capace di mettere in relazione corpo, spazio e racconto, restituendo all'architettura una dimensione collettiva.

All'interno di questo sistema, un ruolo fondamentale è affidato alla presenza dell'acqua, elemento che richiama direttamente la centralità che essa aveva nel complesso adrianeo. Nel progetto, l'acqua viene reinterpretata come elemento sensoriale e strumento ludico, capace di stimolare la percezione, il gioco e la curiosità dei bambini. La sua presenza non è decorativa, ma esperienziale: l'acqua diventa un mezzo attraverso cui avvicinarsi alla storia del luogo, comprendendone i principi fondativi in modo intuitivo e immediato.



(fig. 5.69)Zoom Masterplan del contesto di progetto del padiglione nella Sala dei Filosofi
Realizzato dagli autori, 2026


E
N
S
W

Il riferimento all'antico sistema idraulico di Villa Adriana viene così tradotto in una forma contemporanea, accessibile e sicura, che introduce il tema del tempo e del fluire come elementi educativi.

L'intero progetto è pensato come spazio a misura di bambino, capace di ribaltare la scala monumentale del sito archeologico e di trasformarla in una dimensione accogliente, accessibile e domestica.

La monumentalità non viene negata, ma mediata attraverso dispositivi spaziali che permettono ai bambini di appropriarsi del luogo. Sedute, tavoli e percorsi sono progettati per favorire l'autonomia, incoraggiare l'uso libero dello spazio e rendere il bambino protagonista dell'esperienza, non semplice visitatore passivo.
In questo modo, l'intervento introduce una nuova modalità di fruizione del patrimonio, fondata sull'empatia, sull'esperienza diretta e sulla costruzione di una memoria affettiva del luogo.

Criteri costruttivi e materiali dell'intervento

La realizzazione dell'intervento all'interno della Sala dei Filosofi si fonda su principi di reversibilità, minimo impatto sul suolo archeologico e leggerezza strutturale, in coerenza con la delicatezza del contesto storico di Villa Adriana. L'architettura non si ancora al terreno attraverso scavi invasivi, ma adotta un sistema costruttivo che consente l'appoggio e la distribuzione dei carichi senza alterare gli strati archeologici sottostanti.

La struttura portante è un sistema costruttivo a secco costituito da travi in legno all'evenienza integrate con elementi interni in acciaio per aumentare la resistenza ai carichi più pesanti.

Gli elementi in legno rendono le travi lisce e regolari in modo tale da poter essere giuntate tra di loro mediante l'utilizzo del nodo cartesiano di Rietveld che assicura la stabilità dell'intera struttura.
Gli assi hanno una sezione costante di 20x20 cm, dimensione che garantisce una perfetta stabilità nonché un'elevata resistenza ai carichi.



(fig. 5.70) Dettaglio nodo cartesiano in legno pe la costruzione della struttura reticolare dell' edificio all'interno della Sala dei Filosofi
Realizzato dagli autori, 2025



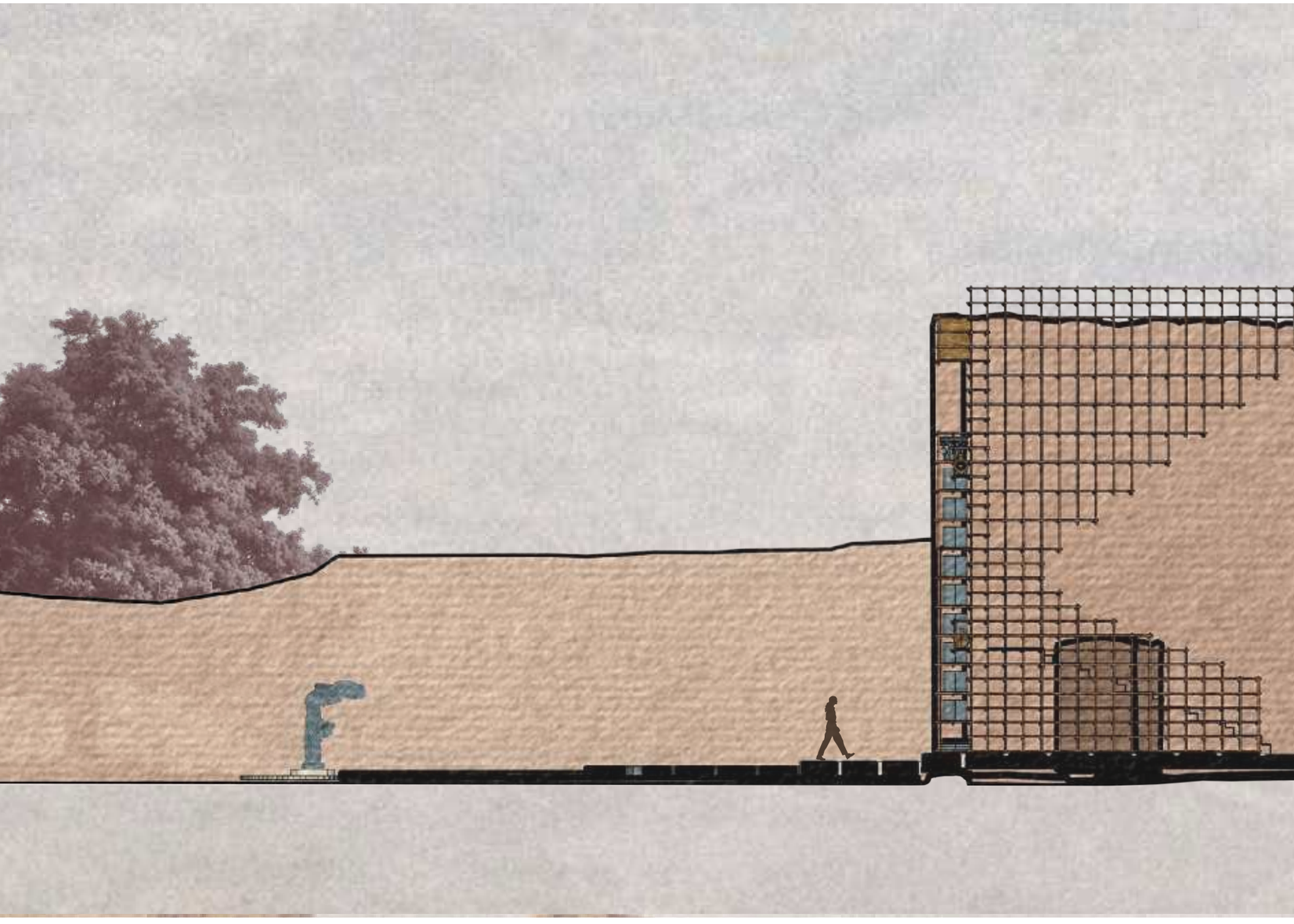
La struttura reticolare risultante dalla giunzione delle travi si estende per tutta l'altezza e la lunghezza dell'aula rettangolare. Dall'esterno la struttura appare liscia, intervallata da nicchie ed elementi a sbalzo con funzione espositiva; all'interno il reticolo acquisisce tridimensionalità grazie alla gradonata e al soffitto che si richiude verso l'alto evocando la volta a botte di una cattedrale.

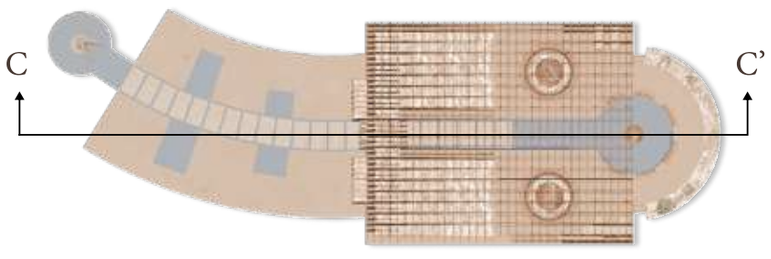
Il legno introduce una dimensione materica calda e tattile, particolarmente adatta a uno spazio pensato per l'infanzia, e favorisce una percezione più accogliente e accessibile dell'ambiente.

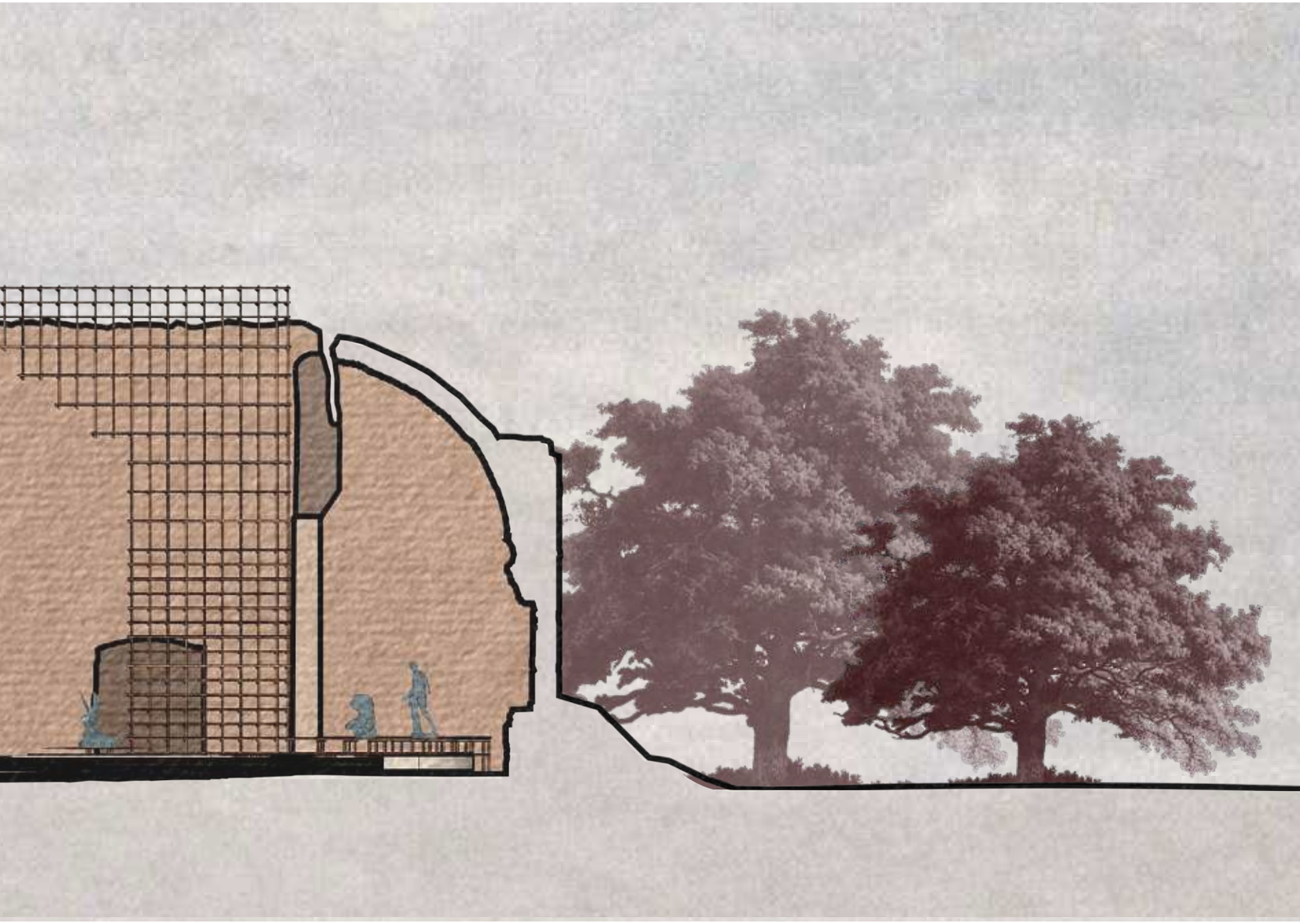
Le superfici di appoggio, i tavoli e i basamenti sono realizzati in travertino, materiale profondamente legato alla tradizione costruttiva romana e al contesto di Villa Adriana che viene utilizzato come elemento di mediazione tra l'architettura contemporanea e il sito archeologico. Al di là della sua funzione strutturale è impiegato come materiale di continuità visiva e simbolica con l'antico.

Particolare attenzione è rivolta al sistema di fondazione, progettato per non richiedere scavi.
Questa soluzione garantisce la totale reversibilità dell'opera e la piena compatibilità con le esigenze di tutela archeologica, riducendo al minimo l'impatto fisico e visivo sul sito. L'intero sistema poggia su una base flottante costituita da un reticolo di profili e travi metallici. I piani d'appoggio della base sono realizzati in gres sottile da 6mm con venatura travertino cross cut montati a secco in modo da poter garantire prestazioni estetiche, meccaniche, di sicurezza e di riusabilità.

Lungo l'asse centrale della struttura è collocata una lunga vasca che accompagna i visitatori e che culmina in due piscine circolari, la prima posta all'ingresso e la seconda nella zona absidale. Le vasche, di profondità 20 cm sono realizzate con un telaio esterno d'acciaio che sorregge un telo impermeabile in pvc goffrato e antiscivolo, in modo tale da rendere possibile l'ingresso e l'uscita dall'acqua in totale sicurezza.



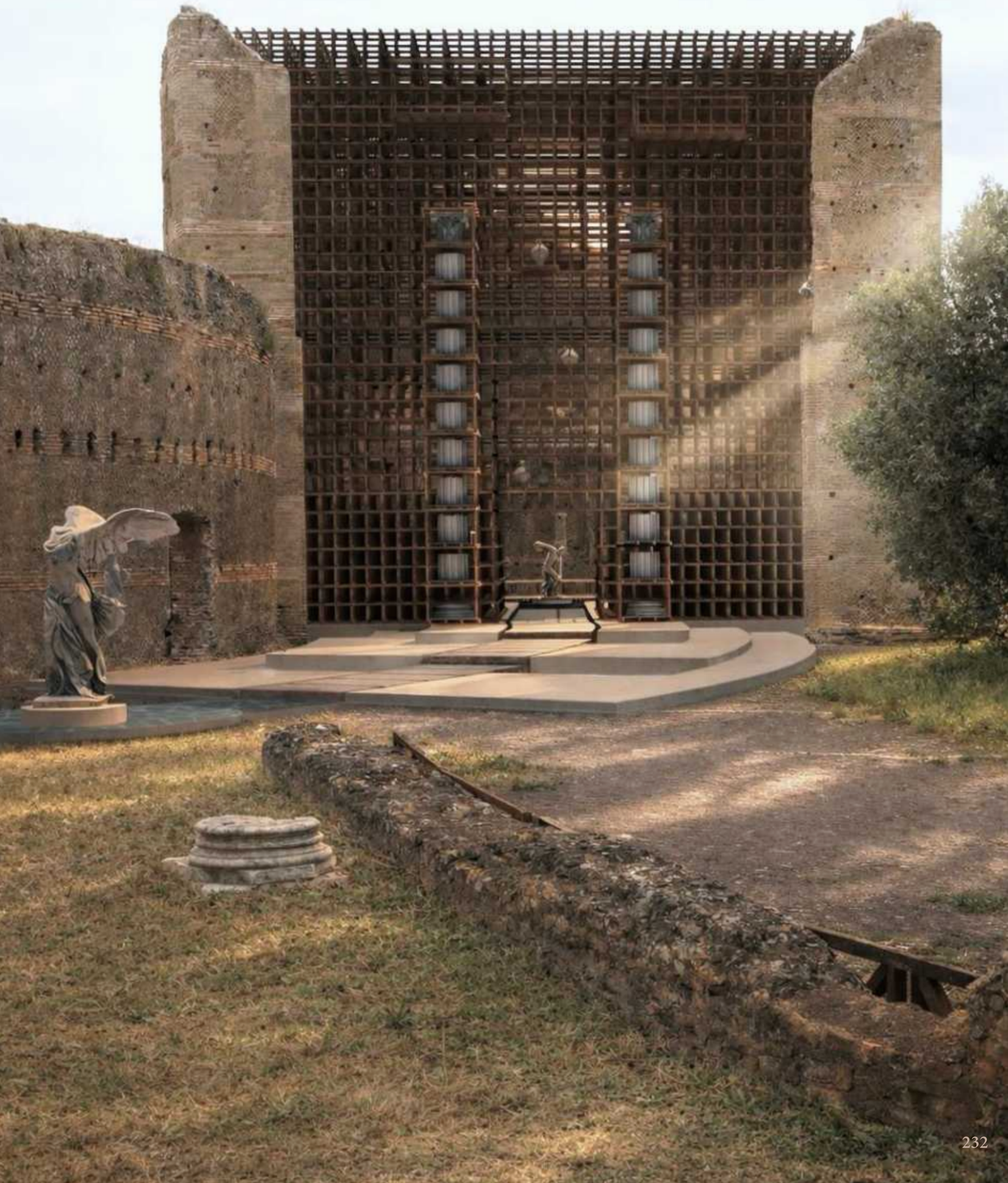

C
C’

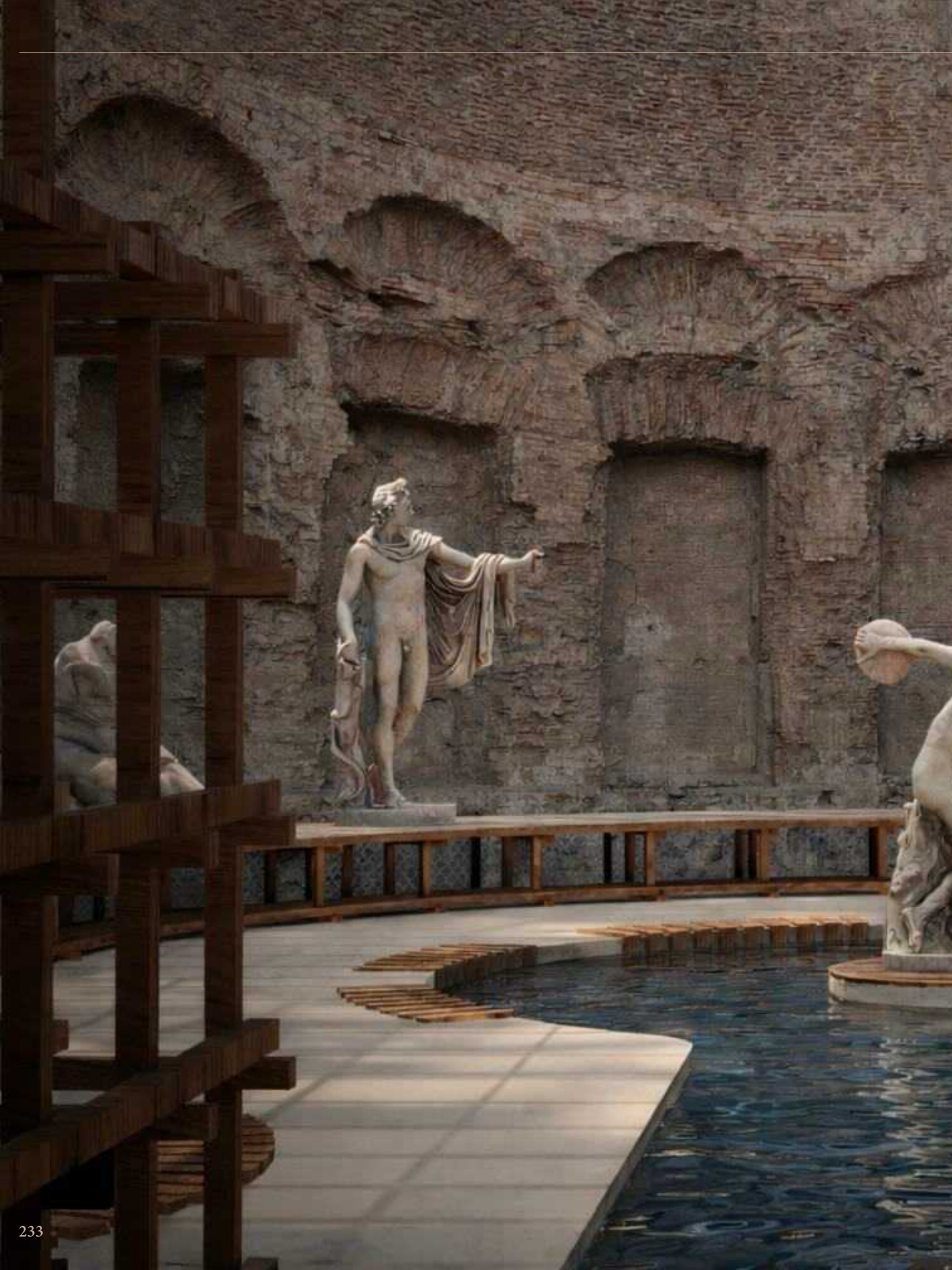


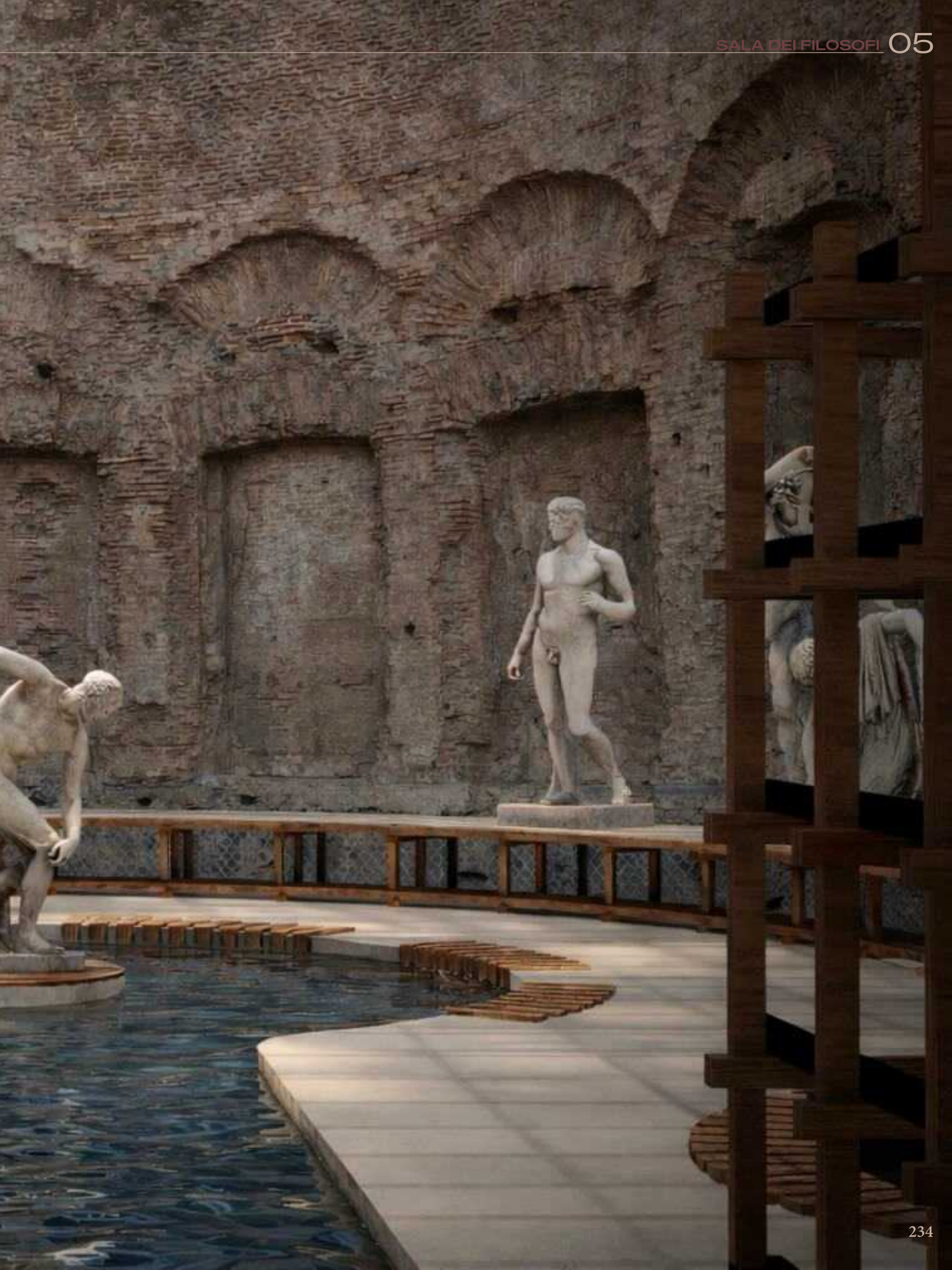
(fig. 5.72) Sezione territoriale e architettonica dell'edificio della sala dei Filosofi e del padiglione didattico all'interno
Realizzato dagli autori, 2026



(fig. 5.73) Esploso Assonometrico padiglione didattico nella Sala dei Filosofi
Realizzato dagli autori, 2026



















CASI STUDIO & REFERENCE

I. VAC Library, Hanoi
II. Lapidarium di Wawel Royal Castle, Cracovia
III. Lapidarium dei Musei Reali di Torino

VAC LIBRARY

Reference per la Sala dei Filosofi

VAC (Vườn–Ao–Chuồng) Library
Farming Architects

Hanoi, Vietnam

2018

La VAC Library, progettata dallo studio Farming Architects e realizzata ad Hanoi nel 2018, è un esempio significativo di architettura pubblica contemporanea che nasce dall'interpretazione di un sistema culturale e produttivo locale, rielaborato in chiave spaziale e costruttiva.

Il progetto prende il nome dal modello tradizionale vietnamita VAC (Vườn–Ao–Chuồng), un sistema integrato che combina orticoltura, acquacoltura e allevamento, basato su cicli di autosufficienza e sul riutilizzo delle risorse. Questo principio, profondamente radicato nella cultura rurale vietnamita, viene assunto come matrice concettuale dell'edificio, traducendosi in un'architettura che integra funzione educativa, sostenibilità ambientale e dimensione comunitaria.

(fig. 5.79) Vista frontale della struttura
Thai Thach, Viet Dung Ari
2018



Dal punto di vista formale e spaziale, la biblioteca si configura come un volume semplice, definito da una griglia strutturale regolare in legno che costituisce l'elemento generatore dell'intero progetto.

La struttura modulare non si limita a svolgere un ruolo statico, ma organizza lo spazio interno, definisce le proporzioni dell'involucro e consente l'integrazione di funzioni diverse all'interno di un sistema unitario.

Il reticolo tridimensionale crea una scansione chiara e leggibile, che permette di articolare lo spazio senza compartimentazioni rigide, favorendo una fruizione flessibile e adattabile alle diverse attività della biblioteca.

La copertura rappresenta uno degli elementi chiave del progetto. Il tetto piano ospita pannelli fotovoltaici che contribuiscono all'autosufficienza energetica dell'edificio, alimentando l'illuminazione e i sistemi necessari al funzionamento del bacino d'acqua collocato al centro dello spazio.

L'integrazione dei sistemi tecnologici avviene in modo discreto, senza alterare la chiarezza formale dell'architettura, e rafforza il legame tra struttura costruita e gestione delle risorse naturali. L'acqua assume un ruolo centrale non solo dal punto di vista ambientale, contribuendo alla regolazione microclimatica, ma anche simbolico e didattico, rendendo visibile il riferimento al ciclo produttivo del modello VAC.

L'uso della luce naturale e artificiale è strettamente connesso alla struttura modulare. Le aperture e gli elementi traslucidi consentono una diffusione uniforme della luce diurna, riducendo la necessità di illuminazione artificiale durante il giorno.
I corpi illuminanti, integrati all'interno della griglia lignea, producono una luce calda e diffusa che contribuisce a creare un ambiente accogliente e informale, adatto alla lettura, allo studio e alla socialità.
La permeabilità visiva dell'involucro favorisce una continuità tra interno ed esterno, mettendo in relazione lo spazio della biblioteca con il contesto naturale circostante.



(fig. 5.80) Vista interna della struttura
Thai Thach, Viet Dung An
2018



Un altro aspetto rilevante del progetto è la sua adattabilità e replicabilità. La scelta di una struttura modulare in legno, associata a tecniche costruttive semplici e a materiali facilmente reperibili, consente di immaginare l'edificio come un modello riproducibile in contesti diversi, mantenendo invariati i principi fondamentali ma adattando dimensioni, configurazioni e funzioni alle esigenze locali. Questa flessibilità non è solo formale, ma anche programmatica: lo spazio può accogliere attività educative, incontri comunitari e momenti di socialità, ampliando il ruolo tradizionale della biblioteca.

La VAC Library si distingue infine per la sua capacità di tradurre un sapere tradizionale in un linguaggio architettonico contemporaneo, senza ricorrere a soluzioni iconiche o formali autoreferenziali. L'architettura si costruisce attraverso la coerenza tra concept, struttura e uso, rendendo leggibili i principi che ne hanno guidato la progettazione. In questo senso, la biblioteca non è soltanto un contenitore di libri, ma un luogo di apprendimento che rende visibile il rapporto tra spazio, risorse e comunità, offrendo un esempio di come l'architettura possa interpretare e valorizzare sistemi culturali esistenti attraverso un progetto misurato e consapevole.

"The aim is not only to produce an effective use of resources, but also experiment in using different types of plants and animals in an urban environment"

"L'obiettivo non è soltanto quello di garantire un uso efficiente delle risorse, ma anche di sperimentare l'impiego di diverse tipologie di piante e animali all'interno di un contesto urbano."

Gli architetti - 2018

(fig. 5.81) Nella pagina successiva: Bambini che interagiscono con lo specchio d'acqua
Thai Thach, Viet Dung An
2018

(fig. 5.82) Nella pagina successiva: Vista interna della libreria con bambini che leggono
Thai Thach, Viet Dung An
2018

(fig. 5.83) Nella pagina successiva: Dettaglio fotografico di un bambino che si arrampica
Thai Thach, Viet Dung An
2018







MICROLIBRARY WARAK KAYU

Reference per la Sala dei Filosofi

Microlibrary Warak Kayu
Shau

Semarang, Indonesia

2019

La Microlibrary Warak Kayu, progettata dallo studio SHAU e realizzata a Semarang nel 2019, rappresenta un esempio di architettura pubblica di piccola scala capace di integrare funzione educativa, sostenibilità ambientale e dimensione comunitaria. Inserita in un quartiere residenziale denso e caratterizzato da una carenza di spazi collettivi, la microlibreria nasce come infrastruttura culturale accessibile, pensata per promuovere la lettura e l'incontro attraverso un linguaggio architettonico semplice e riconoscibile.

Dal punto di vista formale e spaziale, l'edificio si configura come un volume compatto definito da una struttura lignea modulare che costituisce l'elemento generatore dell'intero progetto.

(fig. 5.84)Vista frontale esterna della struttura
KIE
2019



La griglia strutturale non svolge unicamente una funzione portante, ma organizza lo spazio interno e definisce l'involucro, consentendo una distribuzione flessibile e continua.
Lo spazio si sviluppa su più livelli visivamente connessi, evitando compartimentazioni rigide e favorendo una fruizione informale e adattabile alle diverse attività.

La facciata rappresenta uno degli elementi chiave del progetto ed è concepita come dispositivo ambientale. L'involucro è composto da una trama lignea ispirata al sistema Zollinger, che genera un pattern tridimensionale permeabile in grado di garantire ventilazione naturale, controllo dell'irraggiamento solare e protezione dalle precipitazioni, rispondendo efficacemente alle condizioni climatiche tropicali.
La copertura aggettante rafforza questa strategia, contribuendo al comfort interno senza ricorrere a sistemi tecnologici complessi.

Lo spazio interno è pensato come ambiente multifunzionale, capace di accogliere non solo la lettura, ma anche attività ludiche e momenti di socialità.
Elementi come la rete sospesa e l'altalena introducono una dimensione informale che amplia il pubblico di riferimento, trasformando la biblioteca in un luogo vissuto quotidianamente. L'arredo, integrato alla struttura, contribuisce a definire uno spazio accogliente e flessibile.

La Microlibrary Warak Kayu si distingue infine per la sua adattabilità e replicabilità.
La scelta di materiali locali, tecniche costruttive semplici e una struttura modulare rende il progetto un modello potenzialmente riproducibile in contesti urbani simili. Attraverso la coerenza tra concept, struttura e uso, l'edificio dimostra come anche un intervento minimo possa assumere un ruolo urbano significativo, diventando un dispositivo di apprendimento e aggregazione per la comunità.

(fig. 5.86)Vista sulla gradinata interna alla biblioteca
KIE
2019

(fig. 5.87)Nella pagina successiva: Dettaglio fotografico sull'altalena
KIE
2019

(fig. 5.88)Nella pagina successiva: Dettaglio fotografico della rete
KIE
2019







NODO CARTESIANO

Reference per la Sala dei Filosofi

Nodo cartesiano di Rietveld
Gerrit Thomas Rietveld

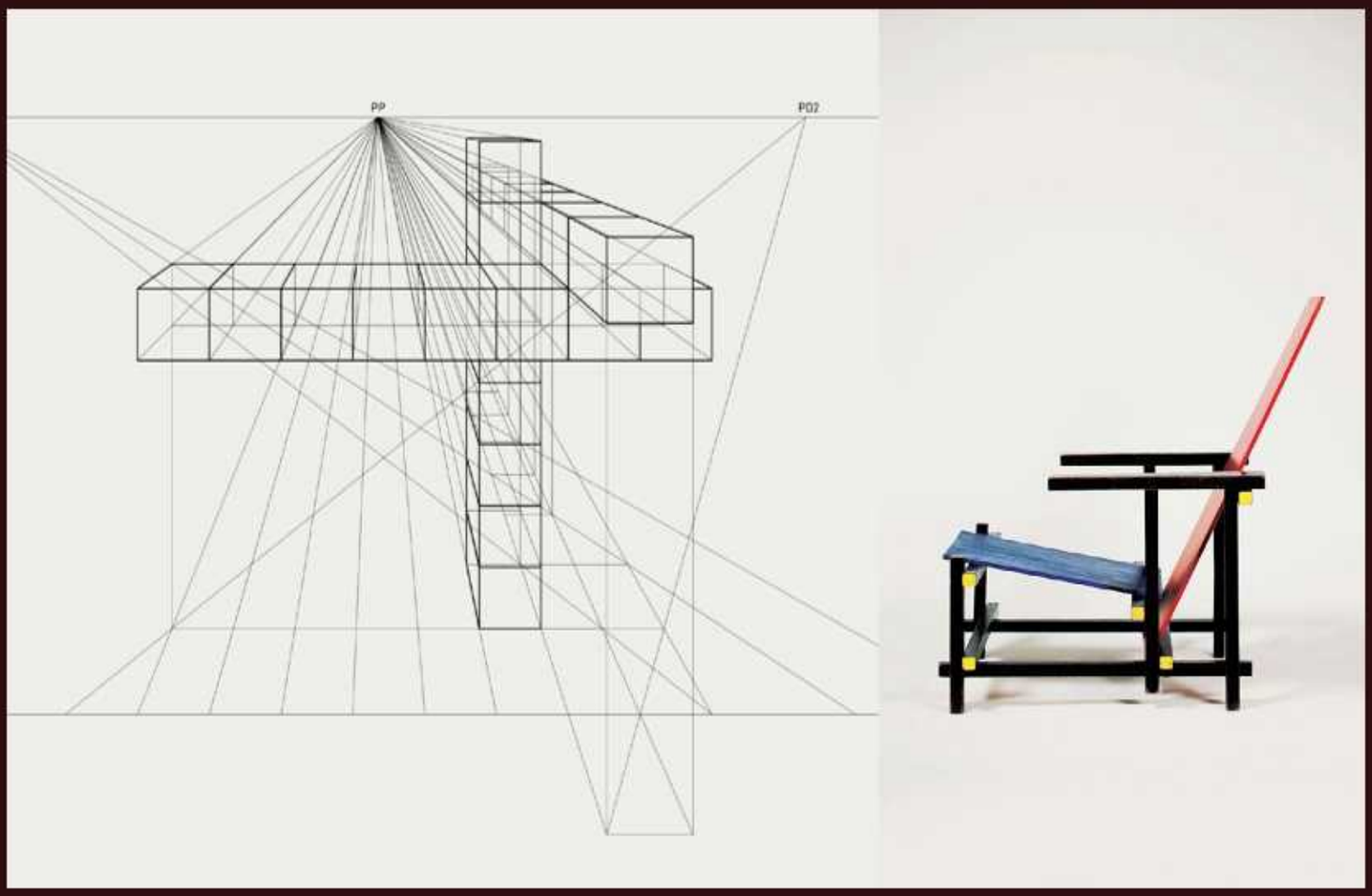
Utrecht, Paesi Bassi

1917

Il nodo cartesiano rappresenta uno dei principi fondamentali della ricerca di Gerrit Rietveld, in particolare all'interno delle sperimentazioni legate al movimento De Stijl. Esso si basa sull'incontro ortogonale di elementi lineari disposti secondo gli assi cartesiani, mantenuti formalmente e cromaticamente autonomi. Nel nodo, i componenti non si fondono né si gerarchizzano, ma si intersecano mantenendo la propria identità, rendendo leggibile il rapporto tra le parti.

Questo principio è chiaramente visibile nella Sedia Rosso Blu, dove piani e aste si incontrano senza continuità materiale, enfatizzando la scomposizione dell'oggetto nei suoi elementi costitutivi. Il nodo cartesiano diventa così non solo una soluzione costruttiva, ma un elemento concettuale che traduce in forma tridimensionale l'idea di spazio astratto, razionale e universale, ponendo le basi per una nuova concezione del rapporto tra struttura, forma e funzione.

(fig. 5.89) Costruzione prospettica del nodo cartesiano & sedia Red&Blue di Rietveld
Gerrit Thomas Rietveld
1917



Progetto padiglione ad opera singola - Descensus

Questo progetto riguarda la realizzazione di un padiglione espositivo all'interno del parco di Villa Adriana. L'intervento è concepito come uno spazio architettonico dedicato all'esposizione di una singola opera, pensato per offrire al visitatore un'esperienza di osservazione raccolta e contemplativa, in dialogo con il contesto storico e paesaggistico del sito.

La collocazione del padiglione è stata individuata in corrispondenza dell'intersezione di due assi visivi e percettivi che collegano alcuni dei principali elementi del complesso archeologico: il Teatro Greco con le Tre Esedre e il Tempietto di Venere con il Pecile. Questo punto diventa così un nodo spaziale e simbolico all'interno del parco, capace di mettere in relazione diverse parti della villa attraverso un nuovo episodio architettonico.

Il progetto non si propone come un elemento autonomo o dominante, ma come un intervento discreto che si inserisce nel paesaggio archeologico attraverso un gesto minimo. Il padiglione diventa quindi un elemento spaziale che invita il visitatore a rallentare, a sostare e a instaurare un rapporto diretto con l'opera esposta e con la memoria stratificata del luogo.

Il progetto del padiglione nasce da un gesto quasi archeologico: immaginare di scavare nel terreno del parco per riportare simbolicamente alla luce le rovine di Villa Adriana. Da questo gesto prende forma uno spazio ribassato rispetto al livello del suolo, una cavità nel paesaggio che invita il visitatore a scendere e a entrare fisicamente nella memoria del luogo.

Lo scavo genera una vasca circolare che sintetizza due elementi ricorrenti nell'architettura della villa: la geometria del cerchio e la presenza dell'acqua. Questa vasca diventa la copertura del padiglione, un elemento apparentemente sospeso, leggero e quasi fluttuante, che protegge lo spazio sottostante senza chiuderlo completamente.

Al centro della vasca è inserito un elemento circolare in vetro che permette alla luce di filtrare attraverso l'acqua. Il riflesso dell'acqua proietta così giochi di luce nello spazio sottostante, illuminando il cuore del padiglione: la statua di Amore e Psiche.
La scelta dell'opera ha guidato anche la concezione dello spazio. Il gesto intimo del risveglio con un bacio suggerisce un'atmosfera di raccoglimento e protezione. Per questo la statua non è immediatamente visibile ai passanti del parco: il visitatore è invitato



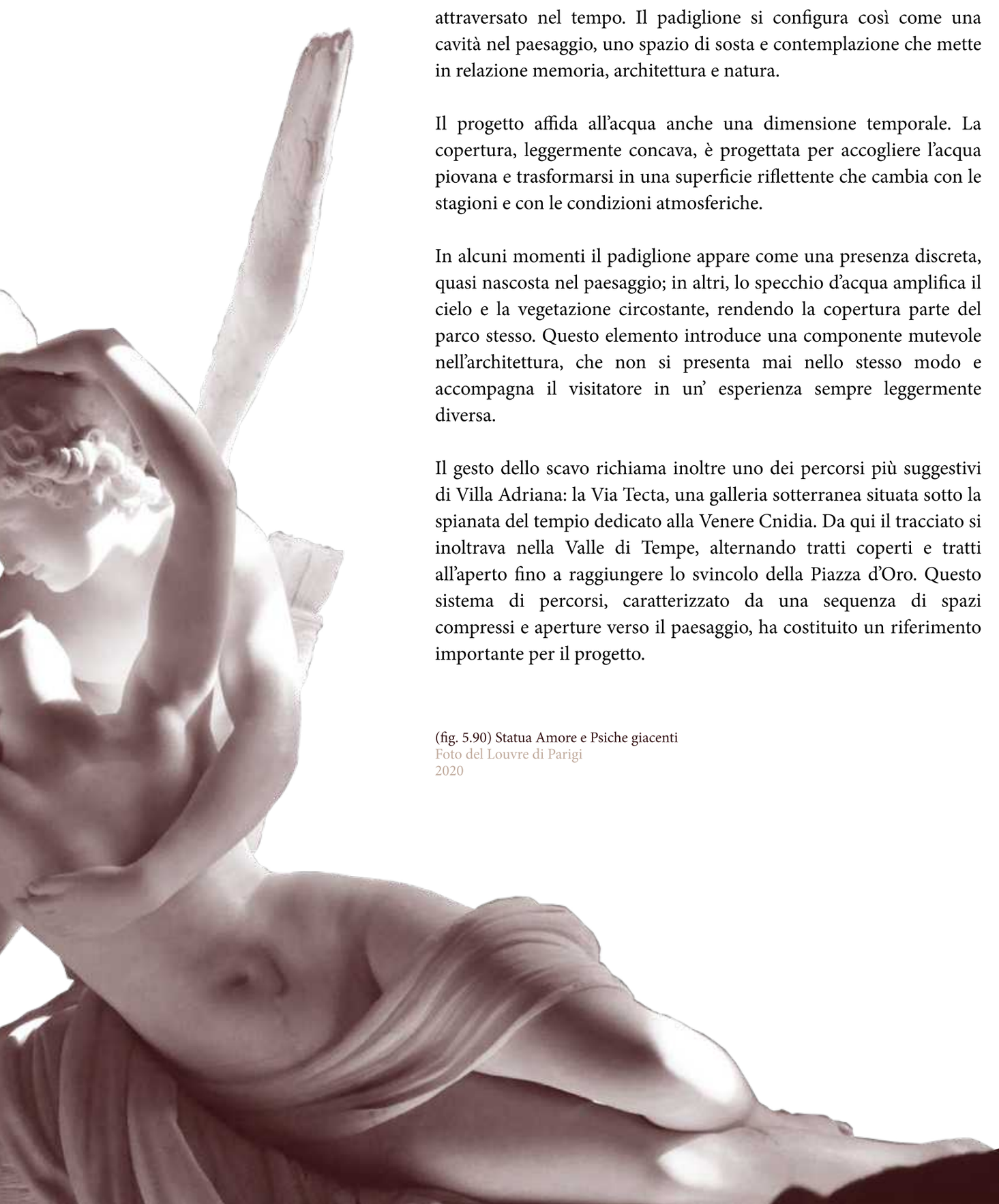
ad addentrarsi nel sottosuolo per scoprirla, attraversando uno spazio più raccolto e silenzioso.

Le superfici del suolo, realizzate con materiali scuri e compatti, restituiscono una lettura stratificata del luogo, come se il terreno stesso fosse diventato un archivio delle architetture che lo hanno attraversato nel tempo. Il padiglione si configura così come una cavità nel paesaggio, uno spazio di sosta e contemplazione che mette in relazione memoria, architettura e natura.

Il progetto affida all'acqua anche una dimensione temporale. La copertura, leggermente concava, è progettata per accogliere l'acqua piovana e trasformarsi in una superficie riflettente che cambia con le stagioni e con le condizioni atmosferiche.

In alcuni momenti il padiglione appare come una presenza discreta, quasi nascosta nel paesaggio; in altri, lo specchio d'acqua amplifica il cielo e la vegetazione circostante, rendendo la copertura parte del parco stesso. Questo elemento introduce una componente mutevole nell'architettura, che non si presenta mai nello stesso modo e accompagna il visitatore in un' esperienza sempre leggermente diversa.

Il gesto dello scavo richiama inoltre uno dei percorsi più suggestivi di Villa Adriana: la Via Tecta, una galleria sotterranea situata sotto la spianata del tempio dedicato alla Venere Cnidia. Da qui il tracciato si inoltrava nella Valle di Tempe, alternando tratti coperti e tratti all'aperto fino a raggiungere lo svincolo della Piazza d'Oro. Questo sistema di percorsi, caratterizzato da una sequenza di spazi compressi e aperture verso il paesaggio, ha costituito un riferimento importante per il progetto.



(fig. 5.90) Statua Amore e Psiche giacenti
Foto del Louvre di Parigi
2020

L'accesso al padiglione è infatti pensato come un percorso graduale che accompagna il visitatore verso lo spazio ribassato dell'esposizione. Il tracciato, progettato per essere accessibile, riprende idealmente questa alternanza di attraversamenti e aperture, trasformando l'avvicinamento al padiglione in un momento di scoperta e di transizione tra il parco e lo spazio più raccolto dell'opera.

La passerella di accesso si innesta sul percorso esistente del parco configurandosi non solo come elemento funzionale, ma come elemento spaziale che accompagna gradualmente il visitatore verso il padiglione. Il percorso, più che un semplice collegamento, è un'esperienza immersiva, pensata per amplificare la percezione del paesaggio e introdurre all'esperienza contemplativa successiva.

Un sottile rivolo d'acqua affianca il percorso per tutta la sua estensione, instaurando una relazione continua tra movimento e percezione. Questo segno d'acqua non solo accompagna fisicamente il visitatore, ma orienta anche lo sguardo: la geometria del canale, progressivamente rastremata, assume idealmente la forma di una freccia che individua e anticipa la presenza della vasca del padiglione, costruendo un effetto prospettico che guida il visitatore.

Avvicinandosi al punto di accesso, la passerella si distende e si modella in relazione alla morfologia del suolo, curvandosi attorno al volume ribassato. Il percorso si biforca e avvolge il padiglione sui due lati, accompagnando dolcemente la naturale pendenza del terreno e rafforzando la percezione di uno spazio scavato.

La scelta materica ricade sul cemento armato acidificato, una superficie che, attraverso la sua texture e tonalità, si integra con i colori del contesto archeologico e naturale. Il materiale, trattato per assumere una qualità più opaca e irregolare, favorisce una continuità visiva con il suolo, riducendo l'impatto dell'intervento e contribuendo a integrare la passerella nel paesaggio.



(fig. 5.91) Zoom masterplan sul padiglione ad opera singola
Realizzato dagli autori, 2026


E
N
S
W

VASCA PER ACQUA PIOVANA
Acciaio

APERTURA VETRATA SUL FONDO DELLA VASCA
Vetro stratificato temperato

PILASTRI
Cemento armato acidificato

SETTO CENTRALE CURVO
Cemento armato acidificato

SETTO LATERALE CURVO CON VASCA PER CASCATA
Cemento armato acidificato

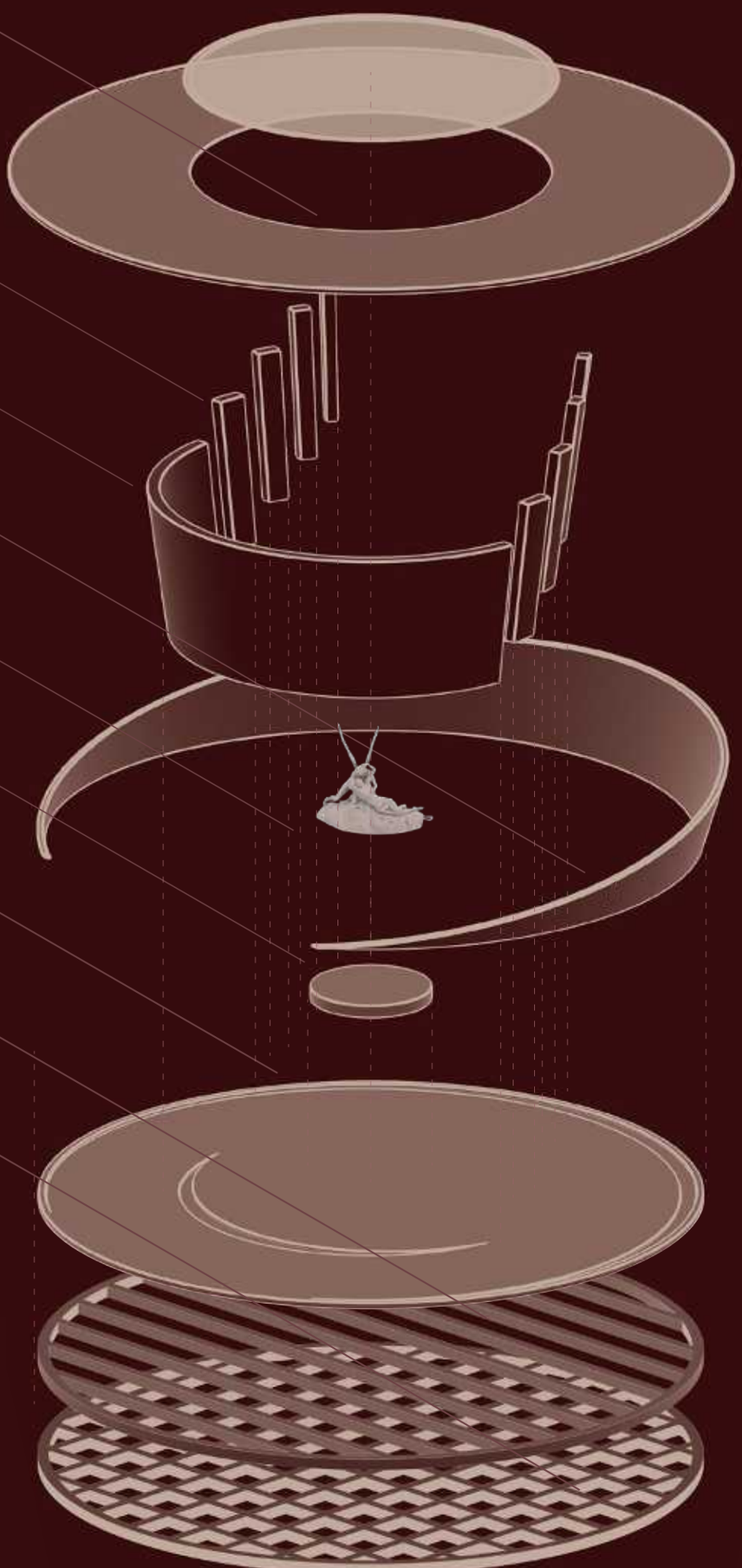
STATUA AMORE E PSICHE
Marmo

BASAMENTO ESPOSITIVO PER STATUE
Cemento armato acidificato

BASAMENTO CON VASCHE
Cemento armato acidificato

IMPACATI
Acciaio

ORDITURA METALLICA DI FONDAZIONE
Acciaio



(fig. 5.92) Esploso Assonometrico padiglione ad opera singola
Realizzato dagli autori, 2026

Criteri costruttivi e materiali dell'intervento

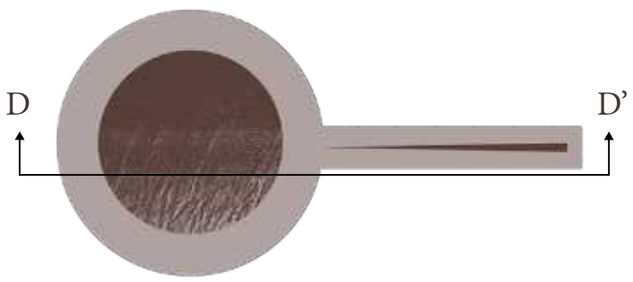
Il sistema strutturale è definito da un insieme di setti, pilastri e basamento in cemento armato, trattati superficialmente mediante acidificazione per ottenere una texture e una cromia organica. Questo trattamento consente di evocare visivamente il carattere dello scavo, restituendo all'architettura un aspetto monolitico e compatto, come se fosse emersa direttamente dal terreno. Tutti gli elementi strutturali condividono la stessa tonalità, rafforzando la percezione unitaria dello spazio.

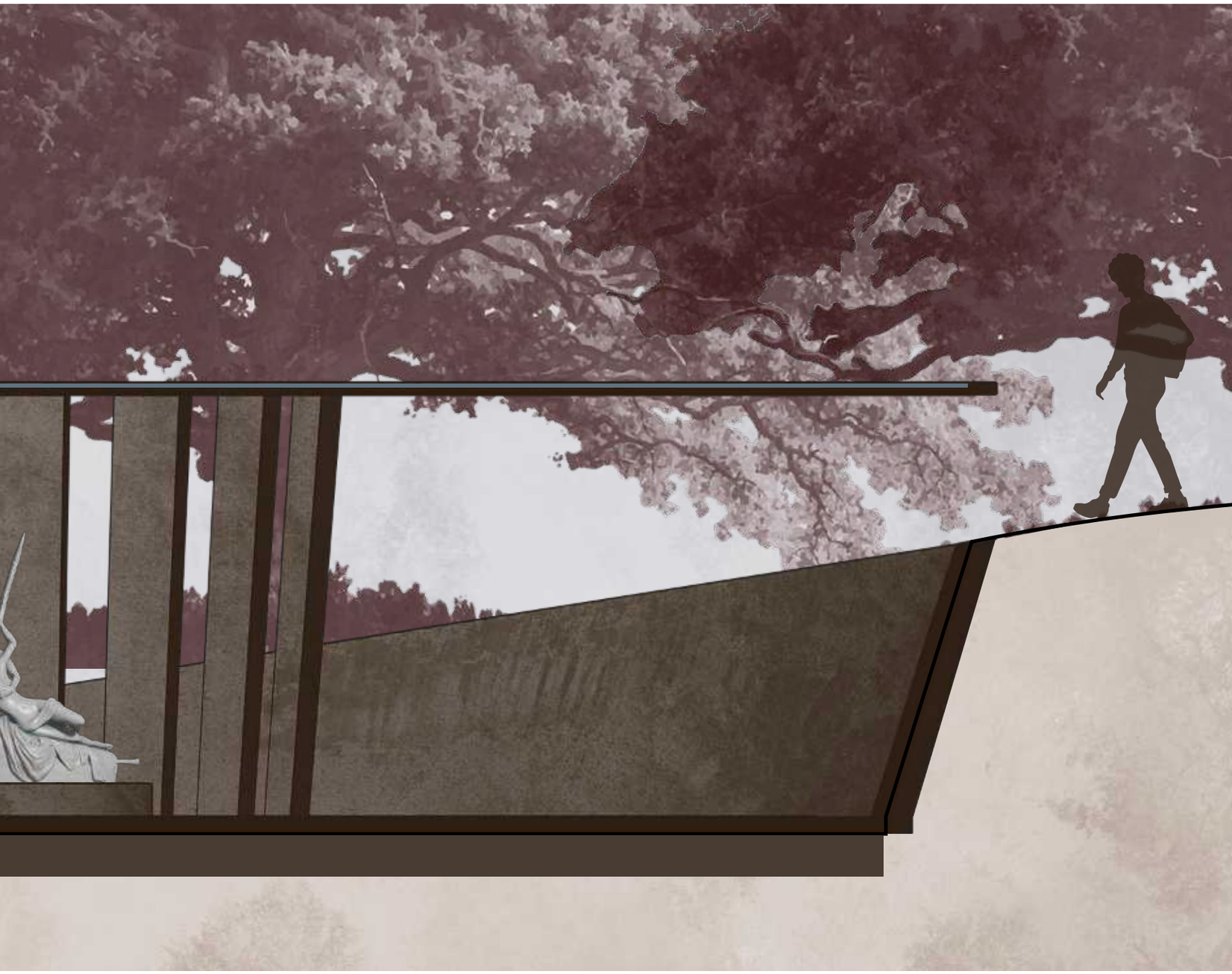
La copertura è costituita da una vasca circolare in acciaio trattato, scelta per garantire continuità materica con gli altri elementi dell'intervento e per la sua resistenza agli agenti atmosferici. Al centro della vasca è inserito un elemento circolare in vetro che funziona come lucernario, permettendo alla luce naturale di attraversare l'acqua e raggiungere lo spazio sottostante, contribuendo alla definizione dell'atmosfera interna del padiglione.

L'acqua svolge un ruolo sia percettivo sia tecnico all'interno del progetto ed è articolata in più sistemi. La vasca di copertura è progettata per raccogliere l'acqua piovana e non richiede l'uso di impianti o sistemi di pompaggio, configurandosi come un elemento passivo e autosufficiente. Al contrario, le vasche presenti a livello del suolo e il sistema che alimenta la cascata lungo il setto obliquo sono parte di un circuito attivo: l'acqua viene raccolta e reimmessa attraverso un impianto di ricircolo che ne consente il continuo movimento, introducendo una componente dinamica nello spazio.

L'intero intervento si appoggia su una base flottante che distribuisce i carichi senza compromettere gli strati sottostanti. Questa soluzione garantisce la totale reversibilità dell'opera e la sua compatibilità con il contesto, riducendo al minimo l'impatto fisico e visivo sul sito.




D
D’



(fig. 5.93) Sezione territoriale e architettonica del padiglione ad opera singola
Realizzato dagli autori, 2026

RENDER

I. **Vista aerea del padiglione inserito nel territorio**(fig. 5.94)
II. **Vista prospettica dall'inizio della passerella** (fig. 5.95)
III. **Vista laterale** (fig. 5.96)
IV. **Vista interno del padiglione con scorcio sulla scultura di Amore e Psiche** (fig. 5.97)



















CASI STUDIO & REFERENCE

I. Tempio dell'acqua, Honpukuji Temple, Awaji
II. Pavillon Serpentine, London

TEMPIO DELL'ACQUA, HONPUKUJI TEMPLE

Reference per Padiglione a opera singola

Tempio dell'acqua, Honpukuji Temple
Tadao Ando

Awaji, Hyōgo Giappone

1990 - 1991

Il Tempio dell'Acqua (Honpuku-ji), progettato da Tadao Ando e completato nel 1991 sull'isola di Awaji, in Giappone, rappresenta uno degli esempi più significativi della ricerca dell'architetto giapponese sul rapporto tra architettura, natura e spiritualità.

Inserito in un paesaggio collinare affacciato sul mare interno di Seto, il complesso religioso si distingue per un approccio progettuale che privilegia la sottrazione e la relazione con il contesto naturale, trasformando il percorso architettonico in un'esperienza sensoriale e contemplativa.

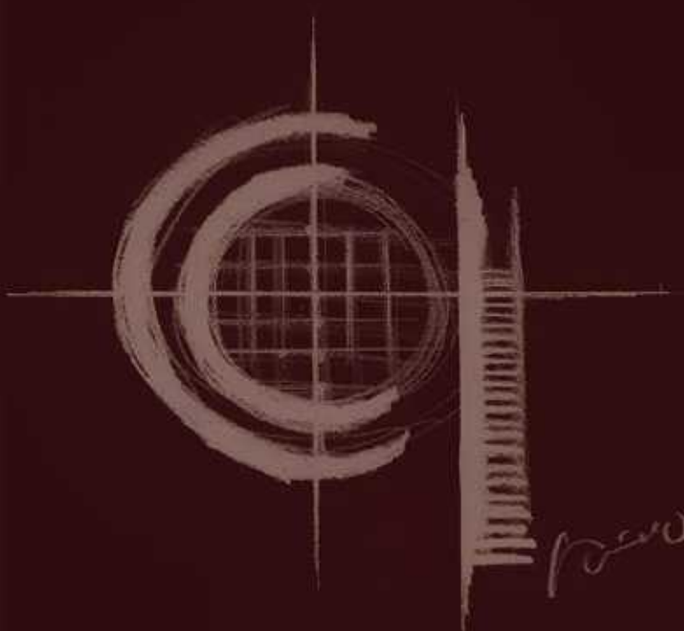
L'elemento più caratterizzante del progetto è il grande bacino d'acqua ellittico che occupa la parte superiore del tempio. Questa superficie riflettente, coltivata con fiori di loto, costituisce al tempo stesso un elemento paesaggistico e simbolico.

(fig. 5.98) Vista aerea della struttura
Qingyan Zhu
2023



Il loto, nella tradizione buddhista, rappresenta la purezza e l'illuminazione spirituale; la presenza dell'acqua introduce una dimensione di calma e contemplazione, trasformando il bacino in un luogo di transizione tra il paesaggio naturale e lo spazio sacro.
L'acqua non è soltanto una presenza scenografica, ma diventa parte integrante dell'architettura, definendo l'ingresso e l'esperienza del visitatore.

Il tempio vero e proprio non si trova infatti a livello del suolo, ma sotto il bacino d'acqua. L'accesso avviene attraverso una scalinata che taglia la superficie ellittica e conduce progressivamente verso uno spazio sotterraneo.



Questo gesto progettuale introduce una sequenza di percezioni contrastanti: dalla luce aperta del paesaggio si passa gradualmente a uno spazio interno più raccolto e contemplativo.

Il percorso discendente assume un valore simbolico, evocando un processo di distacco dal mondo esterno e di progressivo avvicinamento alla dimensione spirituale.

La struttura del tempio è realizzata principalmente in calcestruzzo a vista, materiale ricorrente nell'opera di Ando. Le superfici lisce e rigorose del cemento dialogano con la naturalezza dell'acqua e della vegetazione, creando un equilibrio tra artificiale e naturale. All'interno, il santuario principale è caratterizzato da un ambiente circolare dominato da un intenso colore rosso,









che contrasta con la neutralità del cemento. Questa scelta cromatica richiama la tradizione architettonica dei templi buddhisti e contribuisce a definire un'atmosfera meditativa, in cui luce, colore e materia collaborano nella costruzione dello spazio.

Un ruolo fondamentale è svolto dalla luce naturale, che penetra negli ambienti attraverso aperture calibrate e riflessi provenienti dall'acqua sovrastante.
La luce non è uniforme, ma varia nel corso della giornata e delle stagioni, modificando la percezione dello spazio interno.

In questo modo l'architettura non appare come un oggetto statico, ma come un ambiente in continua trasformazione, capace di dialogare con il tempo e con i fenomeni naturali.

"I thought about how to respond to the theme of tradition by drawing not on past forms and styles but rather on the spirit behind them."

"Ho riflettuto su come rispondere al tema della tradizione attingendo non alle forme e agli stili del passato, ma piuttosto allo spirito che sta dietro di essi."

Tadao Ando



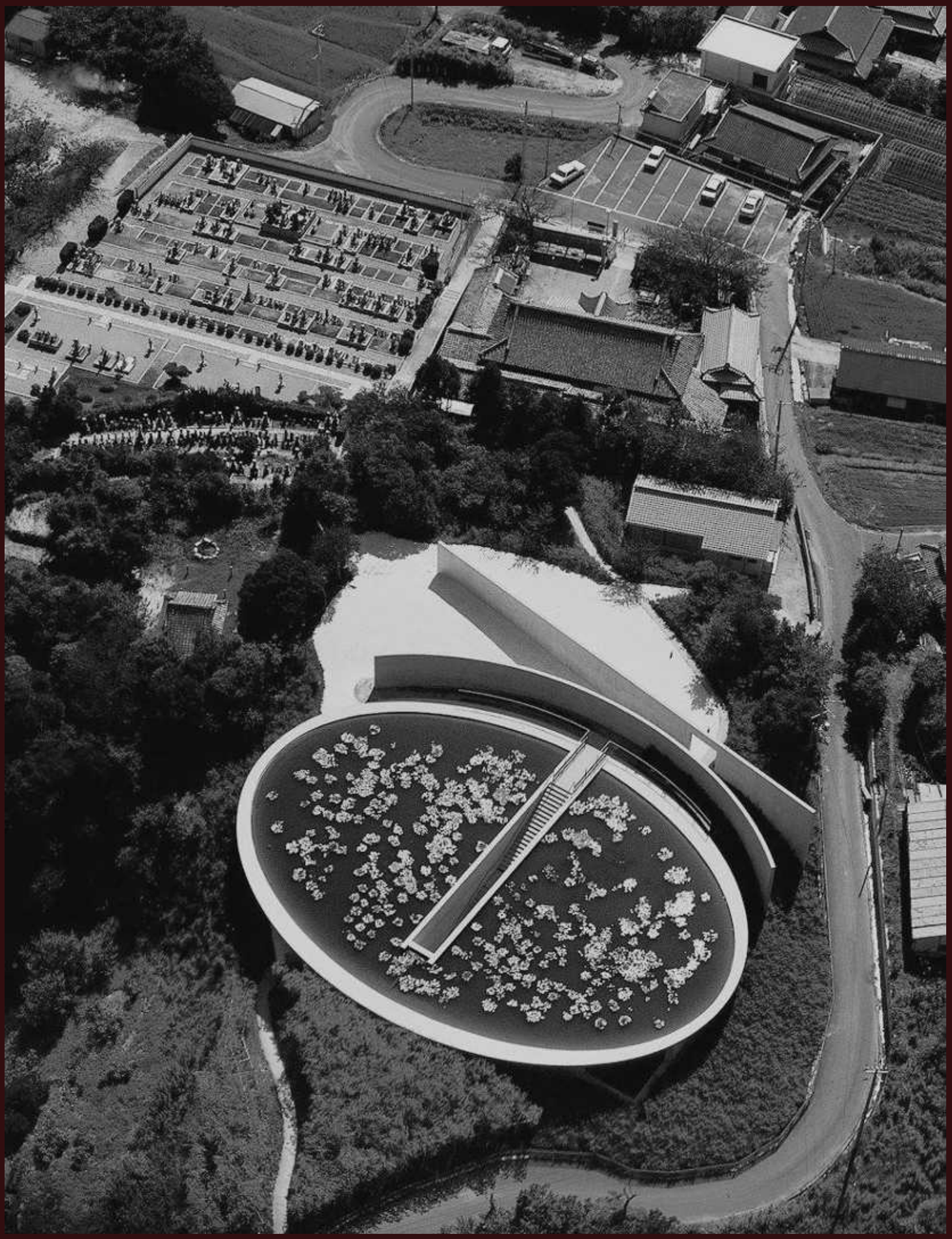
Il Tempio dell'Acqua rappresenta un esempio emblematico della poetica architettonica di Tadao Ando, fondata su una combinazione di geometria rigorosa, materialità essenziale e forte relazione con il paesaggio.

L'architettura non si impone sul contesto, ma lo interpreta e lo amplifica, trasformando elementi naturali come acqua, luce e vegetazione in componenti fondamentali della composizione spaziale. Attraverso un linguaggio minimalista e controllato, il progetto costruisce un'esperienza in cui il movimento, la percezione e la contemplazione diventano parte integrante del significato architettonico.

(fig. 5.99) Nella pagina precedente: Schizzo pianta del Tempio dell'Acqua Tadao Ando

(fig. 5.100, 5.101, 5.102, 5.103, 5.104, 5.105) Dettagli fotografici Tempio dell'acqua

(fig. 5.106) Vista aerea della
struttura del Tempio dell'acqua



SERPENTINE PAVILLON

Reference per Padiglione a opera singola

Serpentine Pavilion
Herzog & de Meuron in collaborazione con Ai Weiwei

Kensington Gardens, Londra

2012

Il Serpentine Pavilion 2012, progettato da Herzog & de Meuron in collaborazione con Ai Weiwei, rappresenta uno degli interventi più concettuali tra i padiglioni temporanei realizzati nei Kensington Gardens di Londra.
Inaugurato nel 2012 come parte del programma annuale della Serpentine Gallery, il progetto si distingue per la sua capacità di riflettere sul tema della memoria architettonica e sulla relazione tra le strutture temporanee e il luogo che le accoglie.
A differenza di molti padiglioni precedenti, concepiti come oggetti autonomi inseriti nel paesaggio del parco, questa proposta parte da una riflessione sul passato del sito e sulle tracce lasciate dalle installazioni che negli anni si sono succedute nello stesso spazio.

(fig. 5.107) Serpentine Gallery Pavilion
John Offenbach
2012



(fig. 5.108) Vista della struttura
Luke Hayes
2012



(fig. 5.109) Scorcio interno del Serpentine pavillion
Luke Hayes
2012



L'idea progettuale prende forma a partire da un gesto quasi archeologico: Herzog & de Meuron e Ai Weiwei immaginano di scavare nel terreno per riportare alla luce le fondamenta dei padiglioni che negli anni precedenti hanno occupato lo stesso luogo. Le geometrie e le impronte di queste strutture vengono reinterpretate e trasformate in una nuova topografia artificiale, dando origine a un paesaggio composto da segni, curve e frammenti che evocano le tracce delle architetture temporanee passate. Questo processo non mira a ricostruire fedelmente i padiglioni precedenti, ma a tradurre la loro memoria in una forma spaziale contemporanea.

Il cuore del progetto è uno spazio leggermente ribassato rispetto al livello del terreno del parco. Questo abbassamento genera una sorta di piazza protetta, delimitata da un pavimento modellato che conserva l'impronta delle strutture precedenti. Le superfici del suolo, realizzate con materiali scuri e compatti, restituiscono una lettura stratificata del luogo, come se il terreno stesso fosse diventato un archivio delle architetture che lo hanno attraversato. Il padiglione si configura così come una cavità nel paesaggio, un luogo di sosta e di incontro che invita il visitatore a entrare fisicamente nella memoria del sito.

Al di sopra di questo spazio ribassato si sviluppa una copertura circolare, sostenuta da una serie di sottili colonne metalliche distribuite in modo irregolare. Il tetto appare come un elemento sospeso, leggero e quasi fluttuante, che protegge lo spazio sottostante senza chiuderlo. La copertura è realizzata con una struttura in acciaio rivestita in sughero, materiale scelto per le sue qualità naturali, la sua texture calda e la sua capacità di integrarsi con il paesaggio del parco. Il sughero contribuisce inoltre a definire un carattere tattile e materico della copertura, stabilendo un contrasto con la precisione geometrica della struttura metallica.

Uno degli aspetti più interessanti del progetto riguarda l'uso dell'acqua. Il tetto, leggermente concavo, è progettato per raccogliere l'acqua piovana e trasformarsi in una superficie riflettente. Durante le giornate di pioggia o quando il bacino viene riempito, la copertura si trasforma in uno specchio d'acqua che riflette il cielo e la vegetazione circostante, amplificando la percezione del padiglione. L'acqua introduce così una dimensione mutevole e dinamica, capace di modificare continuamente l'immagine dell'architettura e di instaurare un dialogo diretto con il paesaggio.

(fig. 5.110) Vista prospettica del padiglione
Luke Hayes
2012

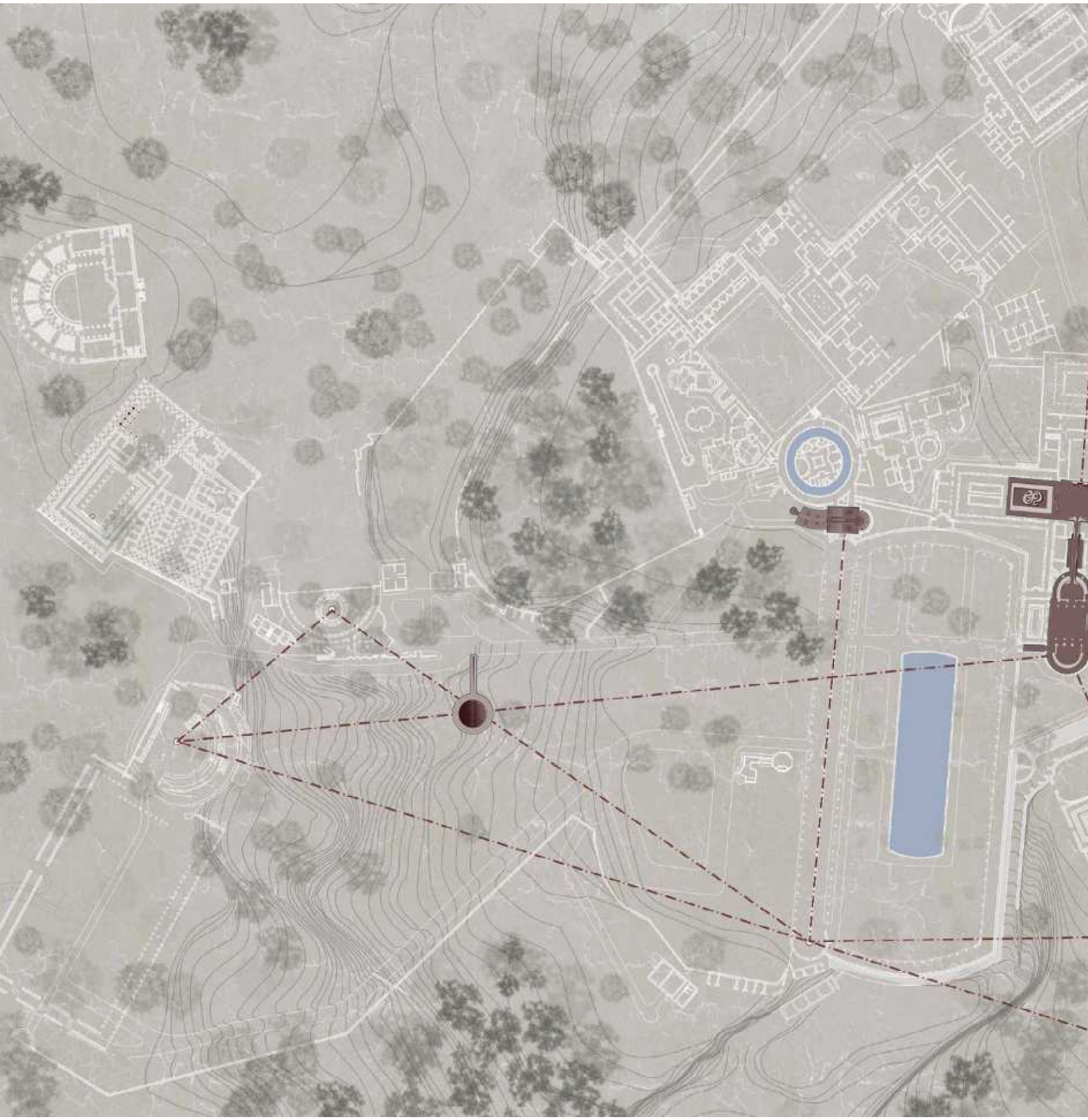
(fig. 5.111) Schizzo sezione del padiglione
Herzog & de Meuron and Ai Weiwei
2012



La struttura portante del padiglione è volutamente minimale. Le colonne sottili che sostengono la copertura sono distribuite senza una gerarchia evidente, creando un sistema di appoggi che appare quasi casuale.
Questa disposizione contribuisce a rafforzare la sensazione di leggerezza e apertura dello spazio, eliminando qualsiasi percezione di confine netto tra interno ed esterno. Il padiglione diventa così un luogo permeabile, attraversabile da ogni lato, in cui il visitatore può muoversi liberamente tra il parco e lo spazio coperto.

Dal punto di vista concettuale, il progetto riflette la volontà di trasformare il padiglione temporaneo in un'occasione di riflessione sul tempo e sulla stratificazione dell'architettura. Invece di presentare una forma completamente nuova, gli autori scelgono di costruire l'intervento a partire dalle tracce delle strutture precedenti, riconoscendo il valore della memoria del luogo. Il padiglione diventa così una sorta di palinsesto architettonico, in cui le impronte del passato vengono reinterpretate e rese visibili attraverso una nuova configurazione spaziale.
In questo senso, il Serpentine Pavilion 2012 non è soltanto un'installazione temporanea, ma un esperimento architettonico che indaga il rapporto tra permanenza e transitorietà. Attraverso una composizione essenziale, l'uso controllato dei materiali e una forte attenzione alla relazione con il sito, il progetto dimostra come anche un'architettura effimera possa costruire un dialogo profondo con il tempo, il paesaggio e la memoria delle architetture che l'hanno preceduta.







(fig. 5.112) Masterplan di Villa Adriana con l'inserimento dei progetto Revelatio
Realizzato dagli autori, 2026

06



PROGETTARE PER VILLA ADRIANA



BRAND IDENTITY VILLAE

Studio per progetto di comunicazione villare

Brand Identity VILLAE
Francesco Armitti e Olivier Husson

Tivoli, Italia

2018

Il sistema VILLAE nasce come istituto autonomo del Ministero della Cultura con l'intento di riunire sotto una stessa direzione alcuni tra i più significativi complessi storico-artistici del territorio tiburtino, tra cui Villa Adriana, Villa d'Este e il Santuario di Ercole Vincitore.
Si tratta di un caso peculiare all'interno del panorama museale nazionale, in quanto integra in un'unica struttura gestionale più siti di straordinaria rilevanza, accomunati non solo dalla prossimità geografica, ma anche da una profonda continuità storica, culturale e paesaggistica. In questo senso, VILLAE non si configura come una semplice aggregazione amministrativa, bensi come un sistema culturale unitario, capace di restituire una visione complessiva e coerente di un patrimonio articolato e stratificato.

La nascita di VILLAE risponde a una precisa esigenza: superare la frammentazione istituzionale e comunicativa che per lungo tempo ha caratterizzato questi luoghi, pur appartenendo allo stesso contesto territoriale. I singoli siti, infatti, erano storicamente gestiti e percepiti come entità autonome, con modalità di valorizzazione e narrazione spesso non coordinate. Questa condizione limitava la possibilità di costruire un racconto condiviso e di esprimere appieno il potenziale culturale del sistema nel suo insieme. La creazione dell'Istituto si inserisce quindi in un più ampio processo di rinnovamento delle istituzioni museali italiane, orientato a modelli gestionali più integrati, capaci di mettere in relazione patrimonio, territorio e pubblico.

In questo quadro, l'introduzione del nome VILLAE rappresenta un passaggio fondamentale. Il termine, nella sua forma plurale, sintetizza efficacemente la natura del sistema: una pluralità di luoghi distinti che trovano nella loro relazione reciproca un principio di unità. Come evidenziato nei documenti ufficiali, tale scelta non si limita a una dimensione nominale, ma esprime una più ampia trasformazione culturale, segnando il passaggio da una visione frammentata a una prospettiva sistemica e integrata.

Gli obiettivi del sistema VILLAE si articolano su più livelli e riflettono questa duplice tensione tra conservazione e innovazione. Da un lato, l'Istituto è chiamato a garantire la tutela, la conservazione e la valorizzazione di un patrimonio di eccezionale valore storico, artistico e paesaggistico. Dall'altro, esso si propone di sviluppare nuove modalità di fruizione, capaci di rendere questi luoghi accessibili e significativi per un pubblico contemporaneo.
In questa prospettiva, VILLAE assume il ruolo di piattaforma culturale attiva, orientata non solo alla gestione del patrimonio esistente, ma anche alla produzione di contenuti e alla costruzione di nuove narrazioni. Le attività promosse dall'Istituto, che spaziano dalla programmazione espositiva alle iniziative legate al territorio, mirano a instaurare un rapporto continuo e dinamico con i visitatori, favorendo forme di fruizione più consapevoli e partecipative.

Identità visiva di VILLAE
L'identità visiva di VILLAE nasce nel 2018 in occasione della definizione del nuovo assetto dell'Istituto autonomo che riunisce Villa Adriana, Villa d'Este e gli altri siti del sistema tiburtino. La progettazione viene affidata a Francesco Armitti e Olivier Husson, con il coordinamento della direzione dell'Istituto guidata da Andrea Bruciati, all'interno di un più ampio processo di ridefinizione culturale e strategica.

> *""Il logo non rappresenta soltanto un cambiamento nel nome, ma è piuttosto il segno di una nuova identità culturale prima ancora che visiva...Forma e contenuto sono pertanto*
> *inscindibili nel nuovo brand,concorrendo alla ridefinizione e al riposizionamento*
> *del nostro Istituto.""*
>
> Andrea Bruciati, 2017

L'introduzione del nuovo logo e dell'identità visiva non rappresenta un intervento isolato, ma si inserisce in un percorso più articolato volto a costruire una riconoscibilità unitaria per l'Istituto.

Come emerge dai materiali ufficiali, l'esigenza principale era quella di superare la frammentazione comunicativa preesistente, restituendo coerenza a un sistema composto da realtà diverse ma profondamente connesse tra loro. In questo senso, il progetto grafico si configura come uno strumento strategico, capace di sintetizzare visivamente un cambiamento già in atto sul piano istituzionale e culturale.

L'identità visiva risponde quindi a una duplice necessità. Da un lato, quella di unificare i diversi siti sotto un unico segno riconoscibile, in grado di rappresentarne l'appartenenza a un sistema comune; dall'altro, quella di posizionare VILLAE come un soggetto contemporaneo, capace di dialogare con il presente senza rinunciare alla propria dimensione storica. Il progetto si pone l'obiettivo di costruire un linguaggio visivo essenziale, sobrio e durevole, capace di adattarsi a una molteplicità di contesti e applicazioni, mantenendo al contempo una forte identità.

L'approccio progettuale adottato si fonda sulla stretta relazione tra forma e contenuto, concepiti come elementi inseparabili all'interno del processo di costruzione dell'identità. Il design non viene quindi inteso come semplice rivestimento estetico, ma come parte integrante della strategia culturale, capace di contribuire al riposizionamento dell'Istituto e alla costruzione di una nuova narrazione del patrimonio.

In questo senso, l'identità visiva di VILLAE si configura come un sistema aperto, pensato per evolversi nel tempo e per accogliere nuove progettualità. La sua forza risiede nella capacità di mantenere una coerenza di fondo pur adattandosi a contesti differenti, ponendosi come base per lo sviluppo di ulteriori livelli di comunicazione e per l'articolazione di nuovi linguaggi all'interno del sistema.

Logotipo
Il logotipo VILLAE costituisce l'elemento centrale di questo sistema. La sua costruzione prende avvio da un carattere lapidario, reinterpretato a partire dalla tipografia Kabel del 1927, che viene modificata nei terminali e nelle inclinazioni per evocare riferimenti spaziali e architettonici. Le variazioni formali alludono infatti alle prospettive, ai dislivelli e alla complessità morfologica dei siti, traducendo in forma grafica le caratteristiche del paesaggio e delle architetture che compongono il sistema.

Questa operazione consente di stabilire un equilibrio tra memoria e contemporaneità: da un lato il richiamo alla tradizione epigrafica e alla materialità della pietra, dall'altro una sintesi formale che restituisce un segno attuale, leggibile e riproducibile nei diversi contesti della comunicazione.
Il risultato è un'identità visiva che non si limita a rappresentare l'Istituto, ma ne interpreta i valori, traducendo in un linguaggio grafico la relazione tra unità e molteplicità che caratterizza VILLAE.

Logotipo con descriptor
Per articolarsi in declinazioni specifiche per ciascun sito, mantenendo al contempo una forte coerenza visiva, il logotipo principale viene affiancato da una denominazione secondaria, come Tivoli, Villa Adriana, Villa d'Este o Santuario di Ercole Vincitore, che permette di identificare chiaramente i diversi luoghi all'interno del sistema.

Questa struttura modulare consente di bilanciare unità e specificità: da un lato, il segno VILLAE rimane invariato, garantendo riconoscibilità e continuità; dall'altro, l'aggiunta del toponimo introduce un livello informativo che orienta il visitatore e differenzia i contenuti. Dal punto di vista grafico, la gerarchia è costruita attraverso il contrasto tra il logotipo principale, dominante per dimensione e presenza, e la dicitura secondaria, più discreta ma perfettamente integrata nel sistema tipografico.

VILLÆ
TIVOLI

VILLÆ
TIVOLI

VILLÆ
SANTUARIO DI ERCOLE VINCITORE

VILLÆ
VILLA ADRIANA

VILLÆ
VILLA D'ESTE

VILLÆ
SANTUARIO DI ERCOLE VINCITORE

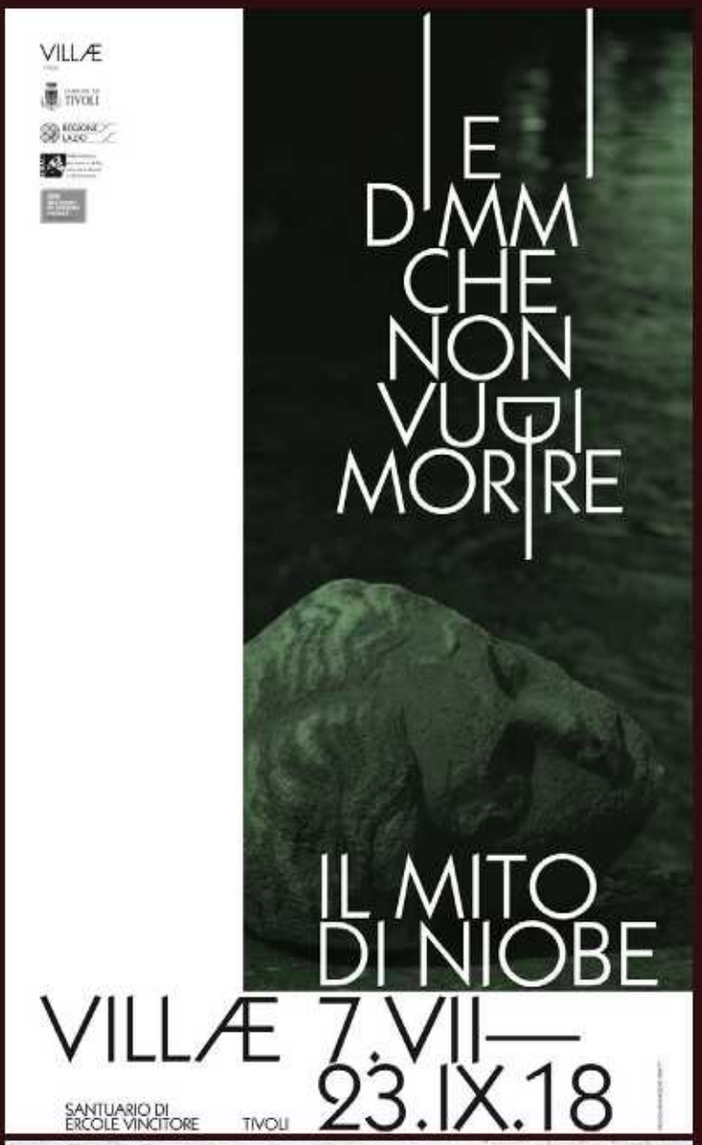
VILLÆ
VILLA ADRIANA

VILLÆ
VILLA D'ESTE

Layout

Un elemento significativo del sistema d'identità visiva è rappresentato dal layout dei poster e dei materiali dedicati agli eventi, che traducono i principi del brand in una struttura grafica applicativa chiara e riconoscibile. I manifesti presentano un'impostazione essenziale, caratterizzata da un forte controllo tipografico e da una gerarchia visiva rigorosa, in cui le informazioni vengono organizzate secondo un ordine preciso e leggibile. Il logotipo VILLAE mantiene una posizione stabile all'interno della composizione, contribuendo a rafforzare la coerenza del sistema, mentre i contenuti variabili, titolo dell'evento, luogo, date, vengono inseriti in modo flessibile ma sempre all'interno di una griglia strutturata.

La scelta di un linguaggio grafico sobrio, spesso basato su contrasti netti e su un uso calibrato dello spazio bianco, permette di valorizzare il contenuto senza sovraccaricare la comunicazione visiva. In alcuni casi, la tipografia assume un ruolo dominante, diventando essa stessa elemento compositivo e identitario, mentre l'eventuale presenza di immagini si integra senza compromettere l'equilibrio generale. Questo approccio riflette la volontà di costruire un sistema visivo coerente e replicabile, capace di adattarsi a diverse tipologie di eventi mantenendo una forte riconoscibilità. Il layout dei poster diventa così un dispositivo progettuale fondamentale, attraverso cui l'identità VILLAE si manifesta in maniera concreta e sistematica all'interno dello spazio pubblico e della comunicazione culturale.





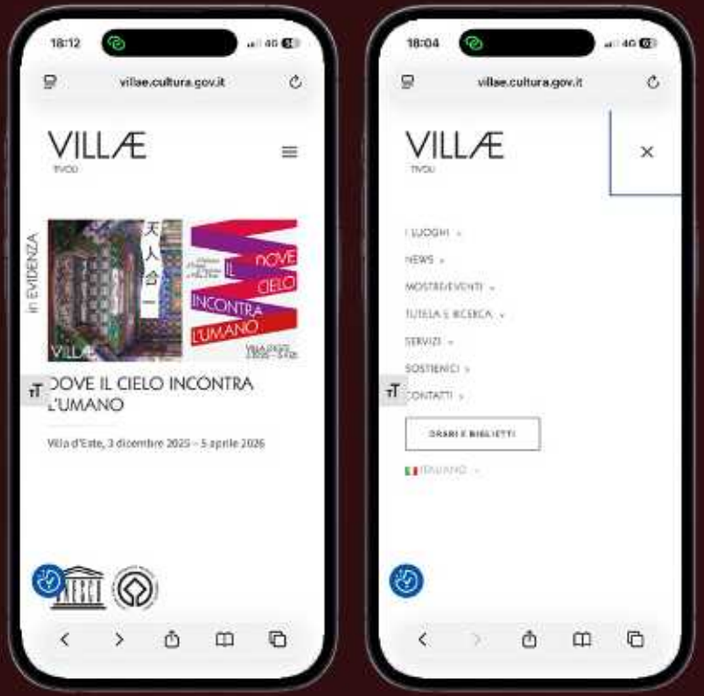


Sito web

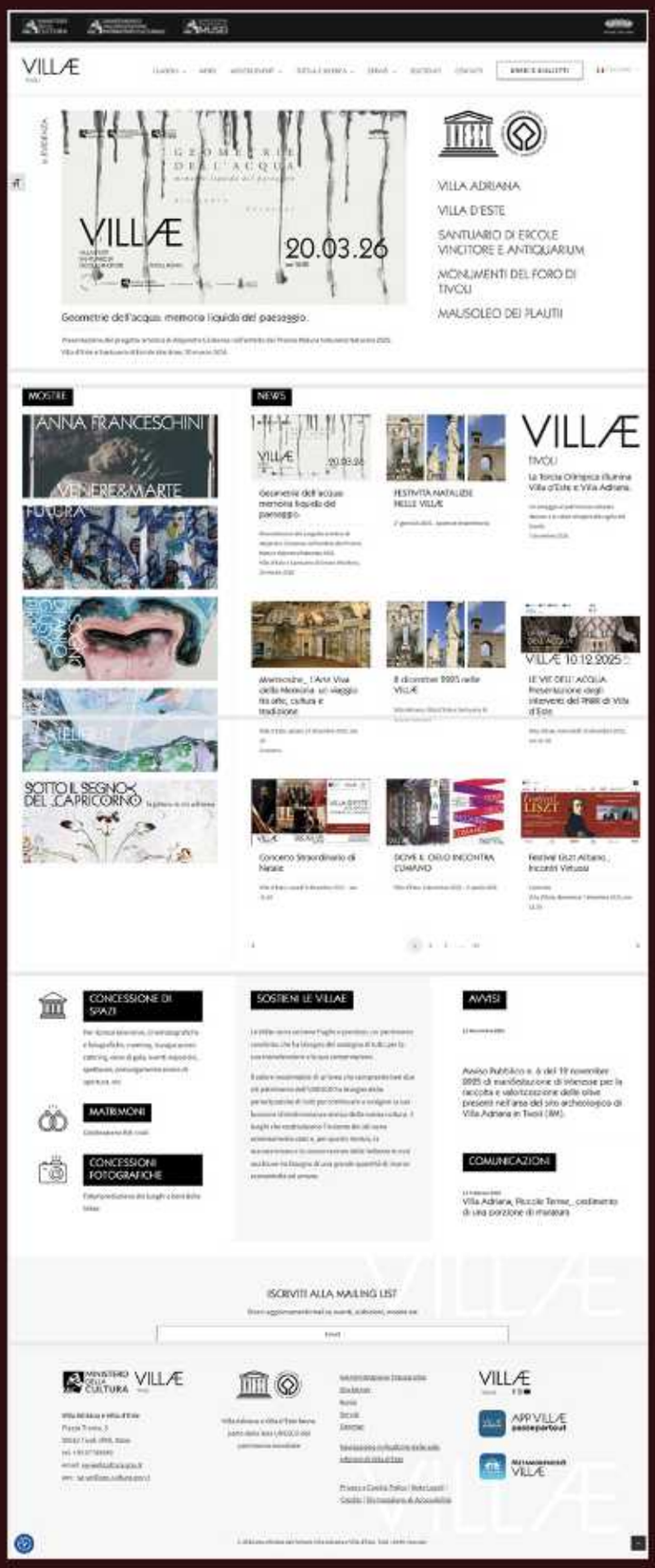
Il sito web di VILLAE rappresenta uno degli strumenti principali attraverso cui l'identità dell'Istituto si estende e si articola nello spazio digitale, configurandosi come una piattaforma unitaria capace di raccogliere e organizzare i contenuti relativi ai diversi luoghi che compongono il sistema. La struttura del sito riflette chiaramente la logica alla base di VILLAE: un insieme di realtà distinte ma connesse, presentate attraverso un'interfaccia coerente e facilmente navigabile.

Dal punto di vista prog\ettuale, il sito si basa su un'organizzazione gerarchica dei contenuti che facilita l'orientamento dell'utente, alternando sezioni informative, approfondimenti culturali e indicazioni pratiche per la visita. Le pagine dedicate ai singoli siti seguono un'impostazione comune, garantendo uniformità visiva e chiarezza comunicativa, ma introducono al tempo stesso contenuti specifici che valorizzano le caratteristiche di ciascun luogo.

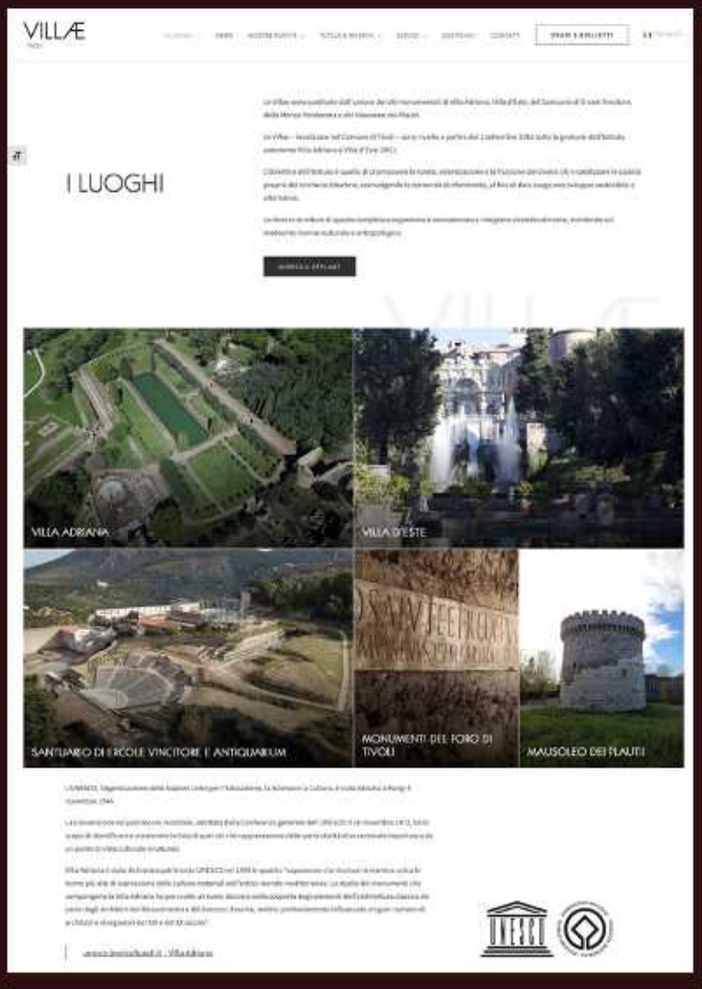
L'impianto grafico è essenziale e controllato, caratterizzato da un uso equilibrato della tipografia, da una palette cromatica neutra e da un ampio utilizzo di immagini, che assumono un ruolo centrale nella costruzione dell'esperienza. La scelta di un design sobrio risponde all'esigenza di non sovrapporsi al contenuto, ma di accompagnarlo, favorendo una fruizione chiara e immediata.



(fig. 6.3)Interfaccia mobile del sito di Villae con Homepage e menu di navigazione



(fig. 6.4)Homepage desktop del sito Villae, con evidenza delle sezioni principali: mostre, news ed eventi







App VILLAE

L'applicazione VILLAE rappresenta un'estensione digitale dell'identità dell'Istituto, configurandosi come uno strumento di mediazione tra patrimonio e visitatore, capace di arricchire l'esperienza di fruizione attraverso contenuti interattivi e percorsi narrativi strutturati. L'app si propone di accompagnare l'utente nella scoperta dei diversi siti in modo semplice ma approfondito, articolando l'esperienza attraverso itinerari tematici che guidano la visita e ne ampliano il significato.

Dal punto di vista dei contenuti, l'applicazione costruisce una narrazione immersiva che intreccia elementi storici, artistici e sensoriali. I percorsi proposti non si limitano a fornire informazioni, ma introducono veri e propri dispositivi narrativi: figure storiche, come il cardinale Ippolito II d'Este, diventano guide simboliche del racconto, mentre il riferimento a personalità come Giovanni Battista Piranesi permette di rileggere i siti attraverso uno sguardo interpretativo, capace di valorizzare la dimensione evocativa delle rovine e del paesaggio.

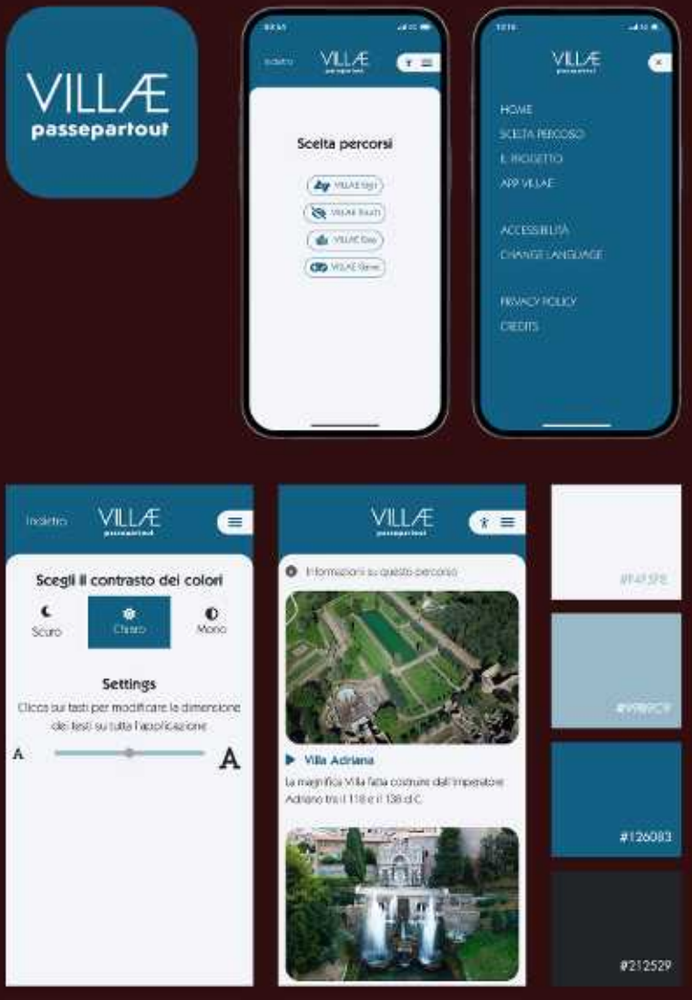
Un elemento particolarmente significativo è l'integrazione di contenuti multimediali, tra cui audio, immagini e materiali speciali, come una playlist sonora, che contribuiscono a costruire un'esperienza più coinvolgente e stratificata.

Dal punto di vista del design, l'interfaccia si presenta coerente, seppur solo in parte, con l'identità visiva di VILLAE, mantenendo un linguaggio grafico essenziale e riconoscibile. L'utilizzo di una palette cromatica definita, arricchita da una palette secondaria specifica dell'applicazione, contribuisce a costruire una continuità visiva pur introducendo elementi distintivi legati al contesto digitale.

Anche sul piano tipografico si evidenzia un adattamento: l'unico elemento mantenuto dall'identità originaria è il carattere del logotipo, mentre il font utilizzato per i testi è differente, scelto per garantire una maggiore leggibilità su schermi di dimensioni ridotte rispetto ai supporti stampati.

(fig. 6.5)Pagina "I luoghi" del sito Villae, con presentazione dei principali siti monumentali e relativa galleria visiva





La struttura modulare delle schermate favorisce una navigazione intuitiva e rafforza la chiarezza dei contenuti, mentre l'integrazione di mappe interattive e sistemi di geolocalizzazione consente di orientare l'utente all'interno dei percorsi, mettendo in relazione la dimensione fisica della visita con quella digitale

App Villae Passepartout

L'applicazione Villae Passepartout rappresenta un ulteriore sviluppo del sistema digitale dell'Istituto, introducendo una dimensione esplicitamente orientata all'accessibilità e all'inclusione. Il progetto nasce infatti dalla consapevolezza che i luoghi della cultura contemporanei siano chiamati a rispondere a esigenze sempre più diversificate, legate non solo alla fruizione dei contenuti, ma anche alla loro comprensione e accessibilità da parte di pubblici eterogenei.

Inserita all'interno del progetto più ampio "Passepartout, accessibilità culturale: creazione di nuovi percorsi multisensoriali", l'app si configura come uno strumento volto ad ampliare l'offerta culturale attraverso l'impiego di tecnologie digitali e contenuti progettati specificamente per facilitare l'esperienza di visita.

La struttura dell'app si basa su una pluralità di percorsi tematici, ciascuno progettato per rispondere a specifiche esigenze. I contenuti si articolano attraverso modalità differenti, tra cui videoguide in lingua dei segni, esperienze tattili, testi semplificati e dinamiche ludiche, costruendo un sistema narrativo multisensoriale.

(fig. 6.8)Icona dell'app Villae, caratterizzata da una forma semplice e da una palette verde acqua

(fig. 6.9)Interfaccia dell'app Villae, progettata per la fruizione mobile dei contenuti attraverso itinerari tematici

(fig. 6.10)Palette cromatica dell'app Villae, composta da tonalità di verde acqua e colori neutri

(fig. 6.11)Icona dell'app Villae passepartout, caratterizzata da una forma semplice e da una palette blu

(fig. 6.12)Interfaccia dell'app , progettata per una fruizione mobile dei contenuti facilitata

(fig. 6.13)Palette cromatica dell'app Villae, composta da tonalità di blu e colori neutri

(fig. 6.14)Mappa di Villa Adriana, che rappresenta la distribuzione dei principali elementi architettonici e i percorsi di visita

(fig. 6.15)Depliant informativo dei siti Villae, che raccoglie contenuti descrittivi, immagini e indicazioni utili alla visita.

Dal punto di vista progettuale, l'app si distingue per un'interfaccia chiara e accessibile, in cui la semplificazione visiva e la leggibilità assumono un ruolo centrale. L'uso di icone riconoscibili, percorsi guidati e contenuti personalizzabili contribuisce a ridurre le barriere cognitive e percettive, rendendo l'esperienza più immediata e comprensibile. Anche la componente grafica, pur mantenendo coerenza con l'identità VILLAE, si adatta alle esigenze di accessibilità, privilegiando chiarezza, contrasto e usabilità attraverso una palette e un layout modificabili.
Un aspetto rilevante è inoltre la dimensione collaborativa del progetto, sviluppato in sinergia con enti e associazioni impegnati nel campo dell'accessibilità, come l'Ente Nazionale Sordi, l'Unione Italiana Ciechi e Ipovedenti e ANFFAS. Questo contribuisce a rafforzare la credibilità e l'efficacia del sistema, evidenziando un approccio progettuale basato sull'ascolto e sull'inclusione reale.

Applicazioni dell'identità di VILLAE

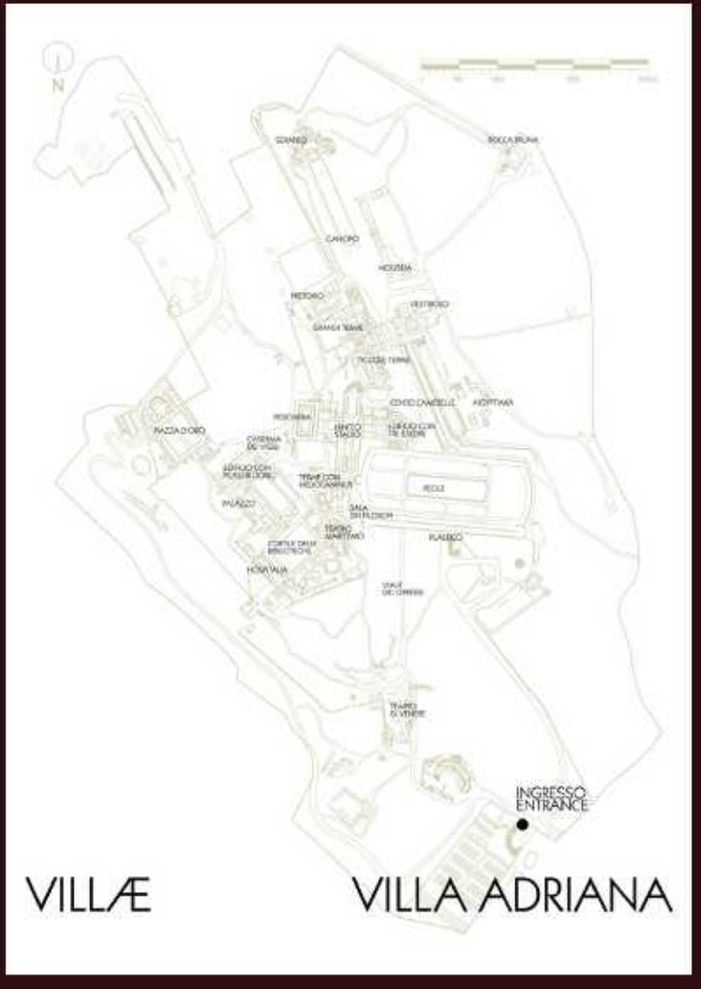
L'identità visiva di VILLAE si esprime attraverso un sistema articolato di applicazioni progettate per supportare la fruizione dei luoghi, configurandosi come un linguaggio coerente e riconoscibile capace di adattarsi a contesti e supporti differenti. Pannelli informativi, materiali editoriali e strumenti di orientamento traducono i principi del brand in un sistema unitario, in cui il design assume un ruolo attivo nella costruzione dell'esperienza di visita.
I pannelli informativi rappresentano uno degli elementi centrali di questo sistema, in quanto costituiscono il primo punto di contatto tra visitatore e contenuto culturale. La loro progettazione si basa su una struttura chiara e gerarchizzata, in cui testi e immagini sono organizzati secondo un equilibrio rigoroso. L'uso dello spazio bianco, la disposizione modulare e il controllo tipografico garantiscono leggibilità e accessibilità, favorendo una fruizione immediata anche in contesti all'aperto.



Il linguaggio grafico si mantiene sobrio e discreto, integrandosi con l'ambiente archeologico senza sovrapporsi ad esso.

I materiali editoriali, come depliant e brochure, traducono l'identità in un formato più narrativo e divulgativo. In questi supporti emerge una maggiore articolazione compositiva, in cui immagini e tipografia costruiscono un racconto visivo coerente. La griglia rimane un elemento strutturante, assicurando continuità tra le diverse pagine e una gestione ordinata delle informazioni. Un ruolo fondamentale è svolto dalle cartine e dai sistemi di orientamento, che semplificano la complessità spaziale dei siti attraverso un disegno essenziale e una palette cromatica ridotta. La gerarchia delle informazioni consente di individuare rapidamente i principali punti di interesse, facilitando l'orientamento del visitatore.

Anche gli elementi di comunicazione più piccoli, come i biglietti, contribuiscono alla costruzione dell'identità complessiva, garantendo continuità visiva in tutte le fasi dell'esperienza.



Il nostro progetto

Il progetto si colloca all'interno del sistema VILLAE come un **programma dedicato agli interventi contemporanei nel sito di Villa Adriana, con l'obiettivo di valorizzare e rendere riconoscibili le nuove architetture e i dispositivi di paesaggio introdotti nel contesto storico.** In questo senso, non si configura come un'entità autonoma e separata, ma come una componente **interna al sistema, capace di instaurare un dialogo con l'identità istituzionale esistente.**

Per garantire **riconoscibilità e coerenza narrativa, è stata sviluppata un'identità visiva dedicata**, concepita come autonoma ma al tempo stesso integrata. Il progetto prevede la definizione di un proprio nome, di un logotipo e di un sistema visivo coerente, in grado di **rappresentare in maniera unitaria l'insieme degli interventi progettuali**. Tuttavia, questa identità non si pone in contrasto con quella di VILLAE, ma ne deriva e con essa si relaziona, mantenendo una compatibilità visiva e concettuale.

Il sistema si struttura secondo una **logica di endorsed brand**, in cui il brand principale "VILLAE" mantiene il ruolo di riferimento istituzionale, mentre il progetto si configura come un livello secondario dotato di una propria identità. Questa relazione si traduce visivamente nella presenza esplicita del legame con VILLAE, che può manifestarsi attraverso formule come "endorsed by VILLAE" o attraverso l'integrazione controllata degli elementi grafici del brand principale. In questo modo, l'**identità del progetto acquisisce autonomia espressiva senza perdere il legame con il sistema di appartenenza.**

Dal punto di vista progettuale, questo approccio consente di bilanciare due esigenze apparentemente opposte: da un lato la **necessità di costruire un'immagine forte e riconoscibile per gli interventi contemporanei, dall'altro il rispetto e la coerenza con un contesto istituzionale consolidato.** Il risultato è un sistema flessibile, in grado di adattarsi a diversi supporti e applicazioni, mantenendo un equilibrio tra indipendenza e integrazione.

Un esempio significativo di questo modello è rappresentato dal sistema di brand del gruppo Nestlé, che adotta una strategia di endorsed branding per organizzare il proprio portafoglio di prodotti. In questo caso, i singoli marchi mantengono una forte identità visiva e comunicativa, ma sono spesso accompagnati dalla presenza del brand madre, che ne garantisce affidabilità e riconoscibilità.
Questo meccanismo permette di valorizzare la specificità di ciascun

prodotto, mantenendo al tempo stesso una coerenza complessiva all'interno del sistema.
Applicato al contesto VILLAE, questo modello consente di strutturare il progetto come un'identità autonoma ma riconducibile a un sistema più ampio, rafforzando sia la leggibilità degli interventi contemporanei sia la continuità con il patrimonio esistente. In questo modo, il design della comunicazione diventa uno strumento capace di articolare relazioni tra livelli diversi, costruendo un dialogo tra istituzione e progetto, tra storia e contemporaneità.

Revelatio: Concept e naming

Le visite a Villa Adriana hanno fatto emergere un aspetto che difficilmente trova spazio nelle descrizioni più consuete: il sito non si esaurisce nei suoi edifici, nei percorsi tracciati e nelle vicende storiche che lo attraversano, ma vive anche di una dimensione più nascosta e intima, sottratta allo sguardo del visitatore comune. È a partire da questa percezione che si è scelto di addentrarsi nelle profondità, fisiche e metaforiche, della Villa, elaborando un concept capace di restituire visibilità a ciò che oggi resta sommerso.
Ogni intervento del sistema progettuale traduce questo intento in un'azione di rivelazione, declinata di volta in volta in funzione del luogo e della sua memoria.

Padiglione termale espositivo — Immersio. Villa Adriana si organizza lungo assi che mettono in relazione i suoi nuclei principali; il padiglione si inserisce in questa logica come fosse parte integrante del complesso originario, rendendo leggibile la trama geometrica che governa il sito. Al tempo stesso, il complesso termale poggia sul sistema delle acque ligoriane, che si dirama al di sotto degli edifici: il punto scelto per la collocazione del padiglione coincide con l'incrocio di due di queste linee d'acqua. Immersio svela così, contemporaneamente, l'ordine assiale in superficie e la rete idrica che scorre nel sottosuolo.

Sistemazione paesaggistica ed evento fashion — Tempora. L'intervento si colloca all'interno delle Tre Esedre, area attualmente non accessibile al pubblico, e ne consente la riscoperta attraverso tre azioni complementari: l'evento, che richiama nuovi visitatori; la passerella, pensata per garantire l'accessibilità; il riporto di terreno, che lascia l'area fruibile anche una volta rimossa la struttura.

Stone display — Archivum. Il dispositivo dà rilievo a ciò che, lungo il percorso convenzionale della Villa, tende a passare inosservato:

le cosiddette pietre erranti, frammenti che appartengono alla storia del sito ma che non hanno trovato collocazione nel corso dei successivi interventi di restauro. Il progetto si configura come landmark visivo e come tappa significativa di un nuovo itinerario, restituendo a questi reperti uno spazio proprio e una propria leggibilità.

Aula didattica — Initium. In questo caso la rivelazione non riguarda il recupero del passato, bensì il momento della sua scoperta. Initium è concepita come primo approccio dei bambini alla Villa e alla sua storia, e prende avvio da uno degli ambienti più rilevanti del complesso: la Sala dei Filosofi, identificata come vestibolo della residenza imperiale.

Padiglione a opera singola — Descensus. Il padiglione si colloca in una radura sottostante il Tempietto di Venere, collegata alla Piazza d'Oro tramite la Via Tecta, un percorso sotterraneo. Il tema della rivelazione si traduce qui nel richiamo all'intera rete di vie sotterranee che attraversa la Villa. La costruzione, ottenuta mediante uno scavo nel terreno, evoca inoltre il gesto archeologico che ha progressivamente riportato alla luce il sito.

Dal concept è derivata la scelta del nome: Revelatio, dal latino "rivelazione" o "svelamento", a sua volta dal verbo revelare (re-, "di nuovo", e velum, "velo"). Il significato letterale, "togliere il velo", coincide con l'atto di rendere visibile ciò che è nascosto. La scelta del latino richiama le origini stesse della Villa; al tempo stesso, secondo la logica dell'endorsement brand, l'accostamento al marchio Villae genera una doppia lettura. Il naming si fonda infatti su un gioco di parole: il sostantivo Revelatio viene affiancato al termine Villae, leggibile sia come plurale sia come genitivo singolare, dando così origine alla locuzione Revelatio Villae, "la Scoperta della Villa".

Per comunicare al pubblico le intenzioni del brand è stato sviluppato un claim capace di attrarre visitatori: “Scopri l’invisibile”

Logotype Construction, Clear Space & Font

Il logotipo si fonda su un font disegnato ad hoc, ispirato alle Capitalis Monumentalis e reinterpretato in chiave contemporanea. Il carattere Revelatio è composto interamente da lettere maiuscole, in coerenza con la tradizione del lettering latino, pur senza assumere un impianto rigorosamente geometrico: alcuni glifi, in particolare la A, la E, la V, la M e la W, presentano infatti tratti curvi, controllati ma riconoscibili, che alleggeriscono la severità del modello epigrafico.

(fig. 6.16) Logotipo Revelatio, Realizzato dagli Autori 2026


REVELATIO
VILLÆ
REVELATIO
VILLÆ
REVELATIO
VILLÆ
REVELATIO
VILLÆ
REVELATIO
VILLÆ


REVELATIO
VILLÆ
REVELATIO
VILLÆ
REVELATIO
VILLÆ
REVELATIO
VILLÆ
REVELATIO
VILLÆ

(fig. 6.17) Costruzione e spaziature Logotipo Revelatio, Realizzato dagli Autori 2026

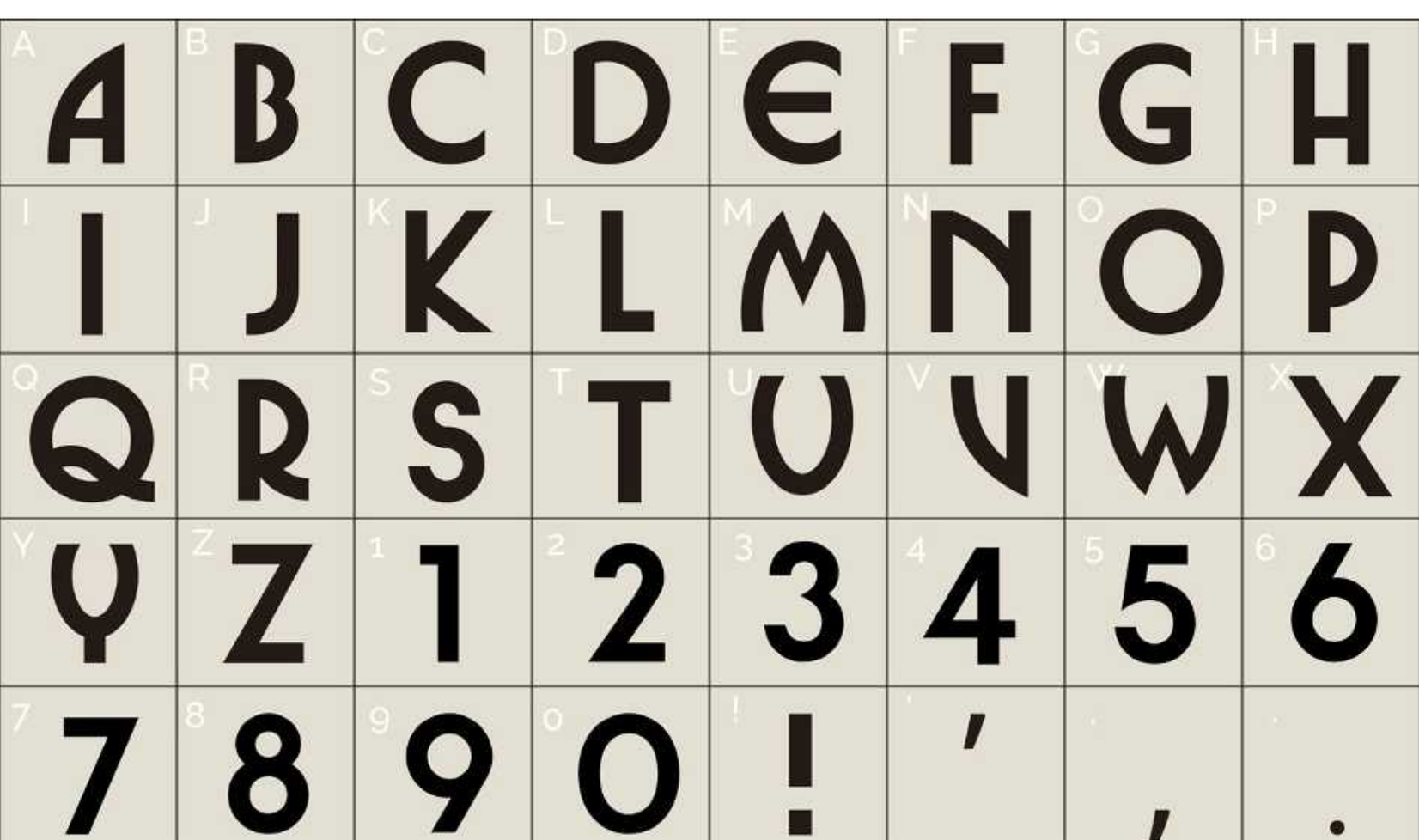


Tutti gli elementi orizzontali dei glifi sono allineati alla medesima altezza, in modo da preservare il rigore proporzionale tipico delle Capitalis Monumentalis. Ulteriori richiami al lettering classico si riscontrano nel disegno della coda della Q e nella M, il cui vertice centrale si avvicina alla baseline

Coerentemente con la logica dell'endorsed brand, il marchio principale Villae rimane sempre presente all'interno della composizione: viene collocato a pedice rispetto alla scritta Revelatio, secondo una griglia modulare che ne regola le proporzioni. La dicitura Villae misura due quinti dell'altezza di Revelatio e mantiene da essa una distanza pari a due terzi dello spessore di una lettera.

Il sistema tipografico è completato da due caratteri secondari: Raleway e Semplicità. Il primo è destinato ai testi correnti, grazie all'elevata leggibilità e all'equilibrio che instaura con Revelatio, le cui rigidità trovano una contropartita nei glifi più morbidi e tondeggianti del Raleway. Semplicità è invece adottato come richiamo diretto alla comunicazione visiva già consolidata del brand Villae, garantendo continuità con l'identità preesistente.

FONT REVELATIO



(fig. 6.18) Font Grid Revelatio,
Realizzato dagli Autori 2026



FONT

REVELATIO

SCOPRI
L'INVISIBILE

ABCDEFGHIGJKLMNOP
QRSTUVWXYZ

REGULAR

RALEWAY

SCOPRI
L'INVISIBILE

ABCDEFGHIJKLMNOQRSTU
VWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890
Light

SEMPLICITÀ

SCOPRI
L'INVISIBILE

ABCDEFGHIJKLMNOP
QRSTUVWXYZ
1234567890
Medium

DOPPIO FONT

REVELATIO + SEMPLICITÀ

SCOPRI
L'INVISIBILE
VILLÆ

REVELATIO + RALEWAY

L'INVISIBILE

"Veniet tempus quo ista quae nunc
latent in lucem dies extrahat et
longioris aevi diligentia."
Seneca, Naturales Quaestiones, VII, 25

TERRA ADRAINEA

HEX
#241B18

RGB
36 27 24

CMYK
0 25 33 86

VERDE ULIVETO

HEX
#959A7F

RGB
149 154 127

CMYK
3 0 18 40

BLU LIGORIANO

HEX
#9AA7BA

RGB
154 167 186

CMYK
17 10 0 27

ROSSO ROVINA

HEX
#834538

RGB
131 69 56

CMYK
0 47 57 49

MARRONE SOTTOSUOLO

HEX
#70554F

RGB
112 85 79

CMYK
0 24 29 56

GRIGIO TEMPORA

HEX
#89847E

RGB
137 132 126

CMYK
0 4 8 46

BIANCO SCULTURA

HEX
#E3DFD3

RGB
227 223 211

CMYK
0 2 7 11

Palette colori

Il sistema d'identità si avvale di una palette cromatica costruita in stretto dialogo con i colori che caratterizzano Villa Adriana, in modo che ciascuna tonalità rimandi a un elemento specifico del sito. Il Bianco scultura richiama il marmo delle statue che popolano il complesso; la Terra Adrianea, un marrone scuro, evoca la materia stessa della Villa e la stratificazione storica che la attraversa; il Rosso rovina riprende l'opus reticulatum della Sala dei Filosofi; il Grigio fa riferimento alla struttura all'interno delle Tre Esedre; il Blu ligoriano è ispirato ai riflessi delle vasche d'acqua; infine il Verde uliveto rimanda al paesaggio naturale che circonda il sito.

La palette è organizzata su due livelli gerarchici. I colori primari, Bianco scultura e Terra Adrianea, costituiscono il fondamento dell'identità visiva: scelti per la loro leggibilità e per la neutralità del contrasto, vengono impiegati trasversalmente in tutta la comunicazione del brand. I colori secondari sono invece associati ai singoli progetti e assolvono una funzione distintiva, contribuendo a differenziare le diverse esperienze progettuali pur mantenendo coerenza con il sistema complessivo.

(fig. 6.19, .20, .21, .22, .23, .24, .25)
Materiali e fotografie di Villa adriana
Scattate dagli Autori e web 2026



Sistema simbolico e pattern

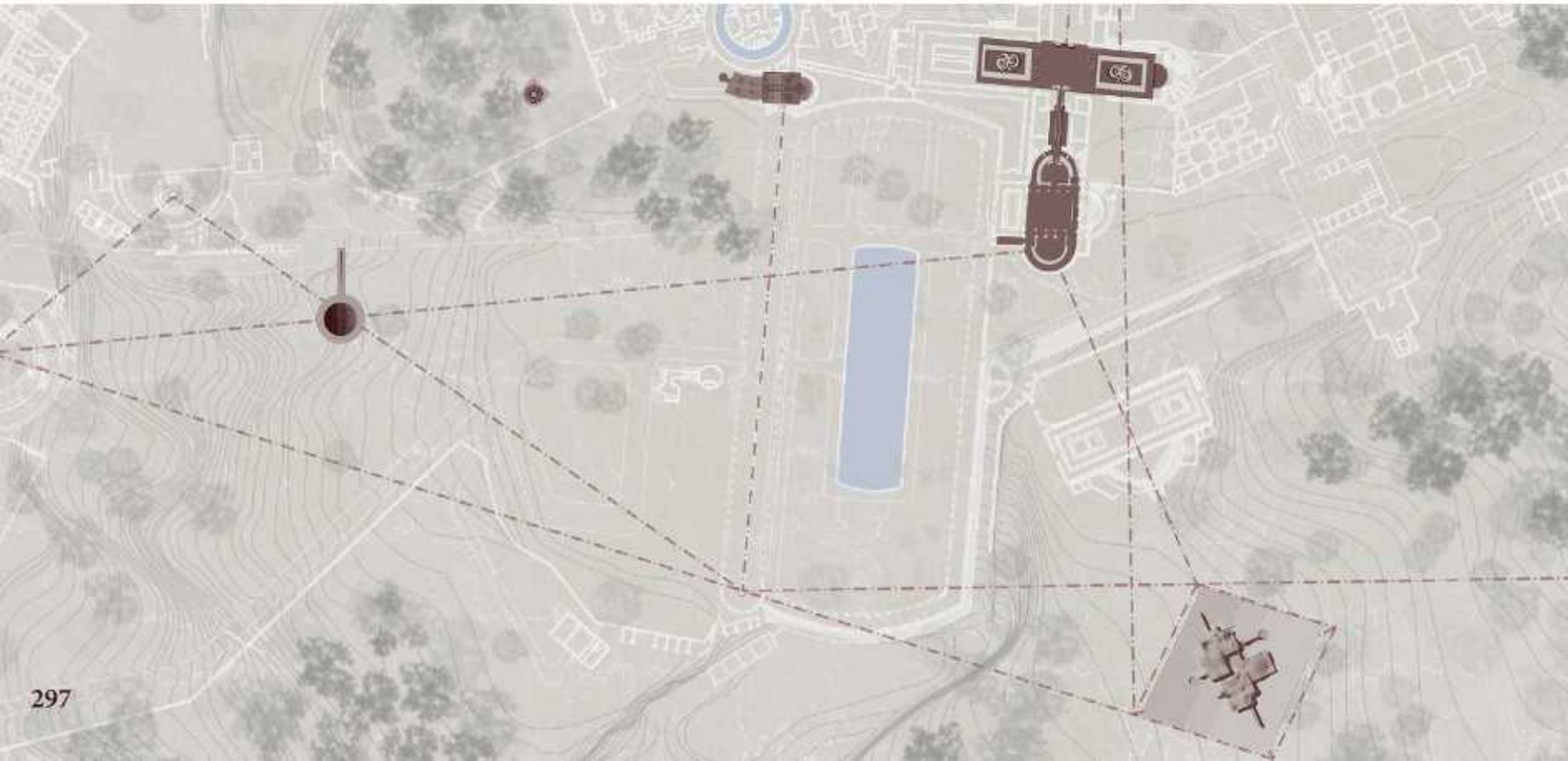
Per il sistema d'identità sono stati progettati cinque simboli, ciascuno rappresentativo di uno degli interventi previsti all'interno del sito di Villa Adriana. I segni derivano da un processo di sintesi grafica basato sulla semplificazione e sull'astrazione delle piante architettoniche e degli assi generatori che strutturano gli spazi dei singoli progetti.

A partire da questi elementi è stato sviluppato un pittogramma principale, ottenuto dalla combinazione dei cinque simboli e dalla loro connessione attraverso assi concettuali. Il risultato restituisce un segno unitario capace di sintetizzare l'intero sistema progettuale.

(fig. 6.26) Masterplan con progetti e pittogrammi di Villa Adriana realizzato dagli Autori 2026

(fig. 6.27) Pittogramma con assi e pittogramma a colori realizzato dagli Autori 2026





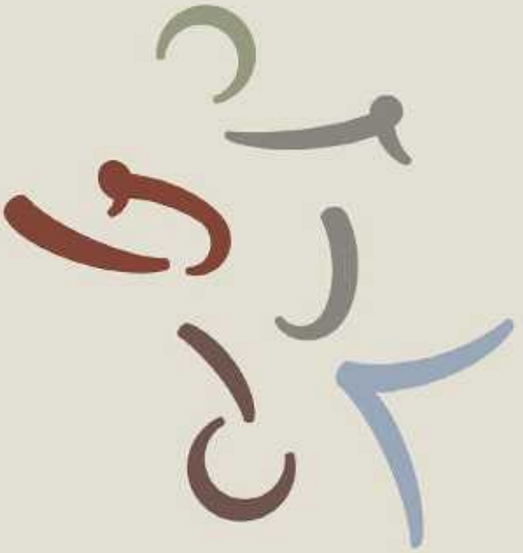


Pittogramma colorato
gli assi vengono rimossi per lasciare emergere i singoli elementi in maniera autonoma. In questa versione, a ciascun simbolo viene associato il colore della palette cromatica corrispondente al progetto di riferimento.





Pittogramma colorato
Il Tempio dell'Acqua (Honpuku-ji), progettato da Tadao Ando e completato nel 1991 sull'isola di Awaji, in Giappone, rappresenta uno degli esempi più significativi della ricerca dell'architetto giapponese sul rapporto tra architettura, natura e spiritualità.



Pattern e logo per singoli progetti

È stato sviluppato un pattern modulare ottenuto attraverso la riorganizzazione dei singoli simboli e la rimozione degli assi che li collegano. Il pattern trova applicazione in ambito editoriale, web e merchandising, contribuendo alla costruzione di un linguaggio visivo riconoscibile e unitario.
Per ciascun intervento progettuale è stato inoltre definito un logotipo dedicato, sviluppato in continuità formale con il brand principale. A ogni logotipo sono associati il relativo pittogramma e il colore identificativo della palette cromatica. Il concetto di rivelazione viene tradotto attraverso l'utilizzo di trasparenze e sovrapposizioni di livelli grafici.

(fig. 6.28) Pattern con sfondo dei colori primari realizzato con i pittogrammirealizzato dagli Autori 2026

(fig. 6.29) Loghi progetti Scattate dagli Autori 2026




INITIUM
VILLÆ

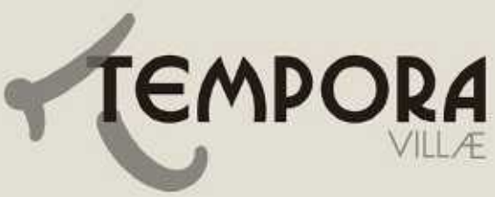

TEMPORA
VILLÆ


IMMERSIO
VILLÆ


DESCENSUS
VILLÆ


ARCHIVUM
VILLÆ


INITIUM
VILLÆ


TEMPORA
VILLÆ


IMMERSIO
VILLÆ


DESCENSUS
VILLÆ


ARCHIVUM
VILLÆ



(fig. 6.30) Tris banner Revelatio
Realizzato dagli autori 2026

(fig. 6.31) Mockup Tris Banner
Realizzato dagli autori 2026

(fig. 6.32) Duo banner Revelatio
Realizzato dagli autori 2026

(fig. 6.33) Mockup duo Banner
Realizzato dagli autori 2026

(fig. 6.34) Mockup Banner
Realizzato dagli autori 2026


TIVOLI - VILLA ADRIANA
SCOPRI
L'INVISIBILE
GIUGNO
2026
-
NOVEMBRE
2027
TIVOLI - VILLA ADRIANA
REVELATIO
GIUGNO
2026
-
NOVEMBRE
2027


SCOPRI
L'INVISIBILE


TIVOLI - VILLA ADRIANA
SCOPRI
L'INVISIBILE
GIUGNO
2026
-
NOVEMBRE
2027
TIVOLI - VILLA ADRIANA
REVELATIO
GIUGNO
2026
-
NOVEMBRE
2027



(fig. 6.36) Mockup Poster Revelatio
Realizzato dagli autori 2026

(fig. 6.37) Serie poster Revelatio
Realizzato dagli autori 2026

(fig. 6.38) Mockup duo poster Revelatio
Realizzato dagli autori 2026




TEMPORA
VILLÆ
SCOPRI
L'INVISIBILE
2026
2027
IMMERSIO
VILLÆ
SCOPRI
L'INVISIBILE
2026
2027


ERSIO
VILLÆ
GIUGNO
2026
NOVEMBRE
2027
DESCENSUS
VILLÆ
SCOPRI
L'INVISIBILE
TIVOLI - VILLA ADRIANA
GIUGNO
2026
NOVEMBRE
2027
ARCHIVUM
VILLÆ
SCOPRI
L'INVISIBILE
TIVOLI - VILLA ADRIANA
GIUGNO
2026
NOVEMBRE
2027

Manifesti e Banner

Per la comunicazione esterna dei progetti sono stati realizzati manifesti caratterizzati da un layout basato su trasparenze e sovrapposizioni di livelli grafici e fotografici, in continuità con il linguaggio visivo dei logotipi degli interventi. I manifesti contengono le informazioni essenziali, tra cui il nome del padiglione, il claim e le date principali.
Un'impostazione analoga è stata adottata per i manifesti dedicati all'evento fashion, nei quali compaiono il pittogramma di Tempora, il luogo dell'evento, la dicitura Revelatio posta centralmente per conferire maggiore eleganza compositiva, le date e i nomi di alcuni dei brand partecipanti.
Sono stati inoltre progettati banner tessili che sintetizzano gli elementi principali dell'identità visiva e declinano i tre layout fondamentali della comunicazione del brand: il pittogramma, il pattern modulare e la sovrapposizione tra immagine e simbolo grafico.



(fig. 6.39, .40) Mockup duo poster evento Fashion
Realizzato dagli autori 2026

(fig. 6.41) Serie poster evento Fashion
Realizzato dagli autori 2026






REVELATIO


REVELATIO
REVELATIO


29 GIUGNO 2026
TEMPORA-VILLÆ
REVELATIO
RODARTE


REVELATIO
29 GIUGNO 2026
TEMPORA-VILLÆ

Brochure, Ticket & Admission wristbands

Per la comunicazione interna al complesso di Villa Adriana sono stati progettati diversi supporti informativi e di accesso.
La brochure illustra il rapporto tra la Villa e il nuovo percorso Revelatio, accompagnando il visitatore nella comprensione del sistema progettuale e delle connessioni tra i diversi interventi.
Sono stati inoltre sviluppati biglietti d'ingresso che consentono l'accesso a uno o più padiglioni attraverso l'utilizzo di timbri. Questa soluzione permette di ridurre il consumo di carta e limitarne lo spreco.
Per l'accesso al padiglione termale sono infine previsti braccialetti in silicone, disponibili in versione giornaliera e serale, sui quali compare il nome del padiglione. La scelta del silicone garantisce la riutilizzabilità del supporto e ne prolunga la durata nel tempo.

(fig. 6.42) Tris banner Revelatio
Realizzato dagli autori 2026

(fig. 6.43) Tris banner Revelatio
Realizzato dagli autori 2026

(fig. 6.44) Tris banner Revelatio
Realizzato dagli autori 2026



(fig. 6.45) Tris banner Revelatio
Realizzato dagli autori 2026

(fig. 6.46) Tris banner Revelatio
Realizzato dagli autori 2026













Biglietto da visita e Mappa

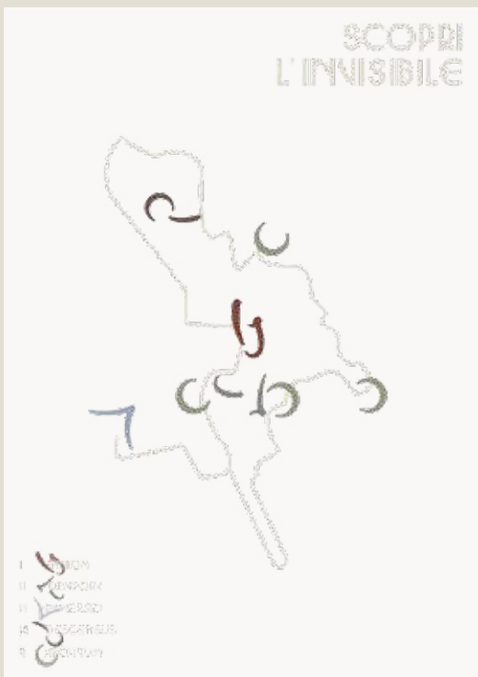
Tra i supporti progettati per la comunicazione interna rientra anche il biglietto da visita, pensato per raccogliere le principali informazioni identificative del brand e del sistema progettuale.
È stata inoltre sviluppata una mappa destinata ad accompagnare il visitatore all'interno di Villa Adriana attraverso un percorso alternativo, costruito secondo una sequenza narrativa ed esperienziale. Initium rappresenta il momento iniziale di accesso e comprensione, nel quale il visitatore entra in relazione con il luogo attraverso l'apprendimento e l'esperienza diretta.

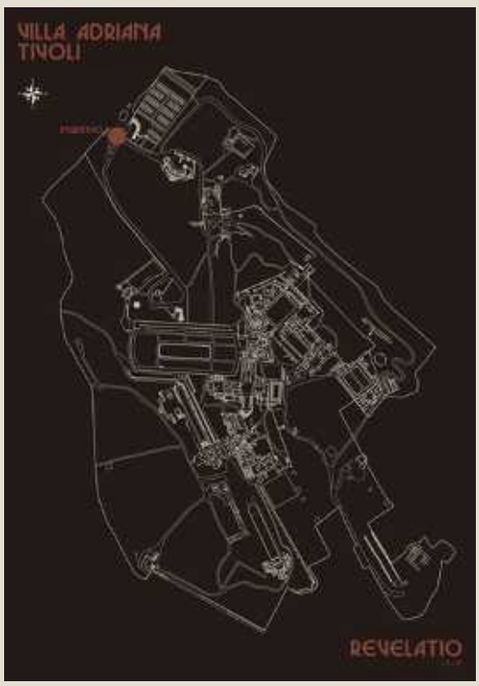
(fig. 6.47) Mappa del sito di Villa Adriana
Realizzato dagli autori 2026

(fig. 6.48) Mockup Biglietto da visita
Realizzato dagli autori 2026

(fig. 6.49) Mockup biglietto e mappa
Realizzato dagli autori 2026

(fig. 6.50) Mockup mappa
ambientata in Villa Adriana
Realizzato dagli autori 2026











Tempora introduce la dimensione del tempo e della trasformazione, rendendo percepibile la stratificazione storica e la ciclicità del paesaggio. Immersio costituisce la fase dell'esperienza sensoriale, nella quale acqua, luce e materia coinvolgono il visitatore a livello fisico e percettivo. Descensus rappresenta infine il momento più introspettivo del percorso, configurandosi come una discesa simbolica nella profondità del luogo e della memoria. Archivum agisce invece come dispositivo diffuso di supporto, offrendo strumenti di lettura e interpretazione lungo l'intero itinerario.
La mappa è realizzata attraverso la combinazione di due supporti differenti, cartoncino e carta di riso , rilegati insieme, così da rafforzare anche sul piano materico il tema della stratificazione e della rivelazione progressiva.



Merchandise
Paper bag & fan

Il sistema di merchandise comprende paper bag e ventagli coordinati con l'identità visiva del brand. Le paper bag sono realizzate attraverso una fustellatura personalizzata e presentano il pattern modulare declinato in due differenti dimensioni, così da generare variazioni compositive pur mantenendo coerenza grafica.

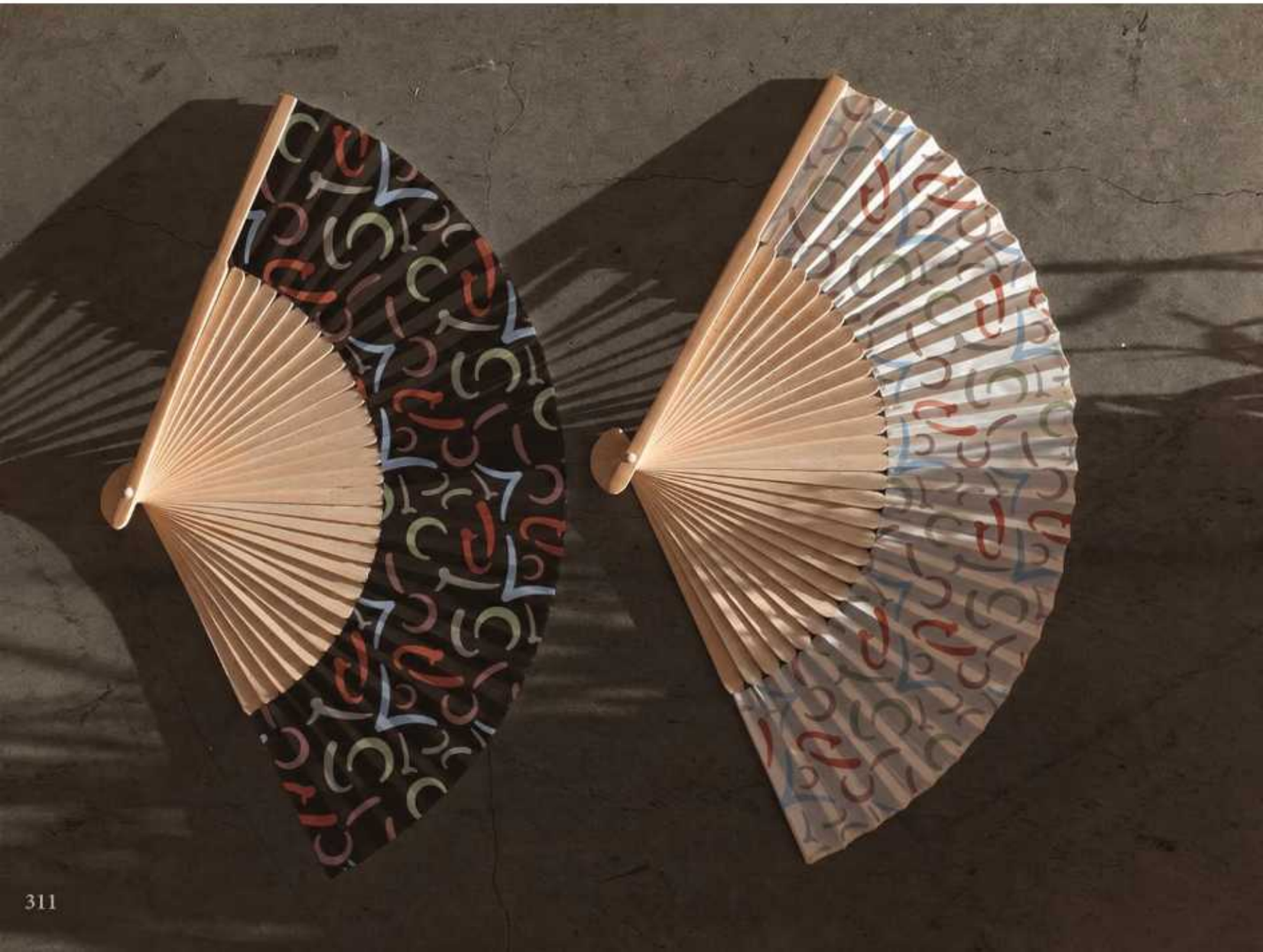
I ventagli riprendono lo stesso pattern, applicato su fondo marrone e beige, colori derivati dalla palette principale del progetto.

(fig. 6.51) Mockup ventaglio con Pattern, Realizzato dagli autori 2026

(fig. 6.52) Nella pagina successiva: Mockup paper bag con Pattern Realizzato dagli autori 2026

(fig. 6.53) Design Paper bag Realizzato dagli autori 2026

(fig. 6.54) Nella pagina successiva: Mockup quaderno aperto , matite e gomme Initium, Realizzato dagli autori 2026




SCOPRI
L'INVISIBILE
REVELATIO
VILLÆ


SCOPRI
L'INVISIBILE
REVELATIO
VILLÆ


EHI!!
COLORAMI
COLORAMI
COLORAMI E DECORAMI
ATTACCACI DOVE VUOI TU



Merchandise didattico — Initium

All'interno del sistema di merchandise, una sezione specifica è dedicata all'aula didattica Initium. Tra gli elementi progettati vi è un quaderno per bambini nel quale i pittogrammi dell'identità visiva vengono reinterpretati come personaggi illustrati, utilizzati per raccontare Villa Adriana attraverso attività ludico-educative quali pagine da colorare, cruciverba, giochi "collega i punti" e applicazione di sticker.

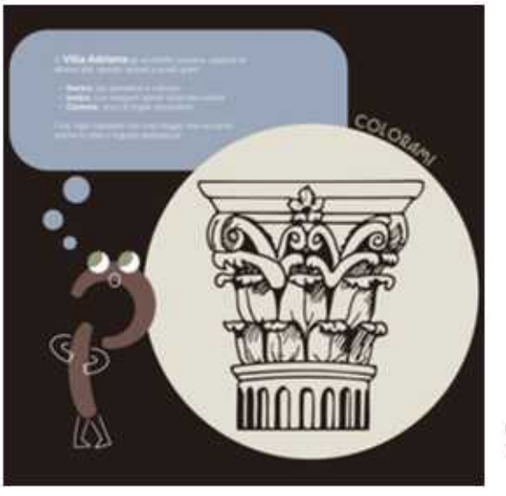


Il quaderno è accompagnato da una serie di materiali coordinati, tra cui matite colorate brandizzate, gomme decorate con i personaggi e set di sticker. Sono state inoltre progettate spille decorative per vestiti e zaini, anch'esse caratterizzate dai personaggi derivati dai pittogrammi, con l'obiettivo di rendere il linguaggio visivo del progetto più accessibile e riconoscibile anche per un pubblico infantile.











(fig. 6.55) Quaderno, sticker e gomme Initium
Realizzato dagli autori 2026



(fig. 6.56) Mockup quaderno chiuso , matite e gomme Initium, Realizzato dagli autori 2026

(fig. 6.57) Mockup sticker per bambini Initium Realizzato dagli autori 2026

(fig. 6.58) Mockup Spille Initium Realizzato dagli autori 2026





Merchandise per il padiglione termale Immersio

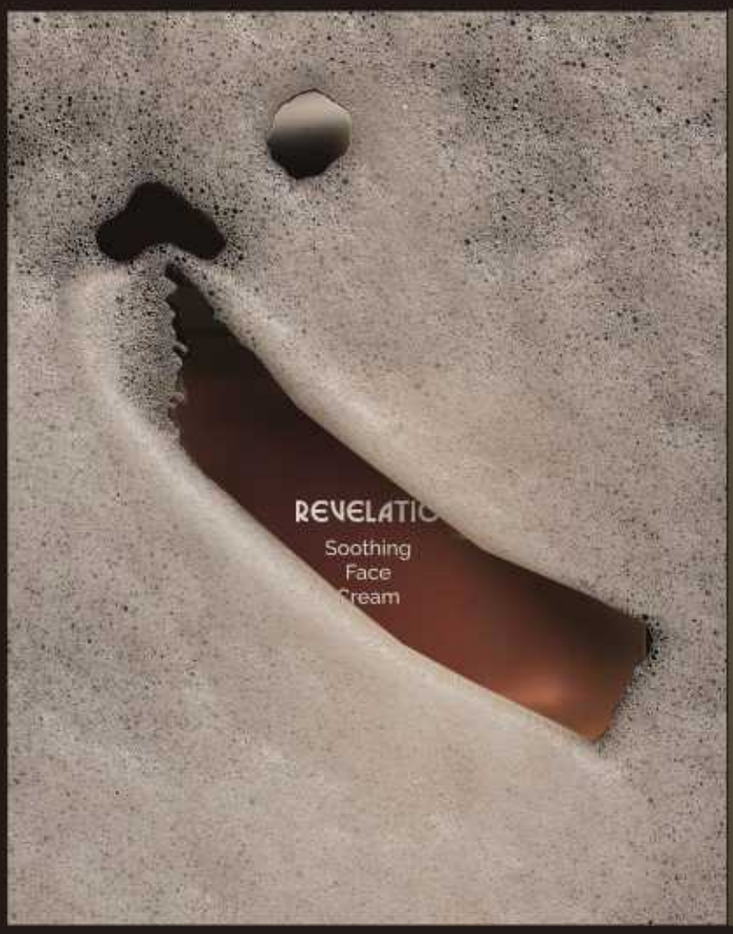
Un'ulteriore sezione del merchandise è dedicata al padiglione termale Immersio, per il quale è stata progettata una linea skincare Revelatio composta da crema viso e corpo, olio corpo e shower gel. I prodotti sono contenuti in flaconi di vetro opaco e inseriti all'interno di packaging in carta di riso, scelto per richiamare il concept della rivelazione attraverso effetti di trasparenza e stratificazione materica. È stata inoltre progettata una saponetta dalle forme organiche e irregolari, ispirate al tema dello scavo archeologico e alle morfologie generate dall'erosione della materia.

(fig. 6.59) Mockup Crema della linea SkinCare Revelatio per Immersio Realizzato dagli autori 2026

(fig. 6.60) Mockup saponette della linea SkinCare Revelatio per Immersio Realizzato dagli autori 2026

(fig. 6.61) Mockup linea SkinCare Revelatio per Immersio Realizzato dagli autori 2026

(fig. 6.62) Mockup della linea SkinCare Revelatio confezionata per Immersio Realizzato dagli autori 2026






REVELATIO
Soothing
Face
Cream
REVELATIO
Calm
Shower
Gel
REVELATIO
Breathe
Body
Lotion
REVELATIO
Breathe
Body
Oil
REVELATIO
Soothing
Body
Cream


REVELATIO
Calm
Shower
Gel
150 ml
Your skin
unveiled

Questo elaborato ha avuto l'obiettivo di valorizzare il patrimonio archeologico attraverso l'exhibit design, l'architettura contemporanea e la comunicazione museale, ponendo particolare attenzione alla ricerca di un equilibrio tra antico e contemporaneo, in cui quest'ultimo si configura come un nuovo strumento interpretativo e narrativo capace di favorire una diversa lettura del patrimonio storico.

L'approccio progettuale adottato non è stato esclusivamente teorico e di ricerca, ma anche fortemente pratico, grazie all'esperienza diretta maturata sul campo presso Villa Adriana. I concept dei progetti sono infatti nati durante il Piranesi Prix de Rome, svoltosi a Tivoli dal 23 agosto al 5 settembre 2025, e sono stati successivamente sviluppati e valorizzati nel corso dell'anno attraverso un lavoro di comunicazione finalizzato a portarli oltre i confini del sito archeologico.

Il premio ha rappresentato un'importante esperienza di crescita personale e progettuale, offrendo la possibilità di studiare e confrontarsi direttamente con le rovine della Villa, seguendo idealmente il percorso di numerosi progettisti e studiosi che, nel corso della storia, si sono misurati con questo luogo straordinario.

L'esito del concorso si è rivelato positivo sia per la qualità dei progetti realizzati sia per il percorso formativo intrapreso, permettendoci di acquisire competenze che fino a quel momento non avevamo avuto occasione di sperimentare concretamente, come il lavoro in tempi ristretti e il primo approccio ai temi dell'architettura e del paesaggio. Per noi, provenienti dagli ambiti del product design e della comunicazione, questa esperienza ha rappresentato un'occasione significativa di confronto con discipline e scale progettuali nuove. Inoltre, il lavoro svolto ci ha insegnato come approcciarsi a una rovina antica, valorizzandone l'identità storica senza alterarne l'essenza.

CONCLUSIONE

Nonostante la soddisfazione per i progetti realizzati, siamo consapevoli dei limiti legati alla mancanza di approfondimenti più tecnici finalizzati alla concreta realizzazione dei padiglioni. Tuttavia, questa tesi rappresenta per noi un importante punto di partenza e un trampolino di lancio verso una nuova scala progettuale, contribuendo in modo significativo al nostro percorso di formazione e alla futura crescita professionale.

SITOGRAFIA

Capitolo 1

- soane.org, Sir John Soane's Museum – Official Website, https://www.soane.org/
- soane.org, About the Museum, https://www.soane.org/about
- collections.soane.org, The Collections – Sir John Soane's Museum, https://collections.soane.org/home
- gov.uk, Sir John Soane's Museum – About, https://www.gov.uk/government/organisations/sir-john-soane-s-museum/about
- museivaticani.va, Museo Pio Clementino, https://www.museivaticani.va/content/museivaticani/it/collezioni/musei/museo-pio-clementino.html
- vatican.va / museivaticani.va, Cortile Ottagono e collezioni classiche, https://www.museivaticani.va
- smb.museum, Altes Museum – Staatliche Museen zu Berlin, https://www.smb.museum/museen-einrichtungen/altes-museum/
- centrepompidou.fr, Centre Pompidou – Architecture, https://www.centrepompidou.fr/en/
- Pritzker Architecture Prize, Renzo Piano – Laureate 1998, https://www.pritzkerprize.com/laureates/1998
- fondazionecariverona.org / museocastelvecchio.comune.verona.it, Museo di Castelvecchio, https://museocastelvecchio.comune.verona.it
- museoduomomilano.it, Museo del Duomo di Milano, https://www.museoduomomilano.it
- fondazioneluigirovati.org, Fondazione Luigi Rovati – Museo d'Arte, https://www.fondazioneluigirovati.org
- mcarchitects.it, Fondazione Luigi Rovati – progetto MCA, https://www.mcarchitects.it
- adi-design.org, Compasso d'Oro – Fondazione Rovati, https://www.adi-design.org
- Wikipedia, Exhibit design, https://en.wikipedia.org/wiki/Exhibit_design
- Wikipedia, Museografia, https://it.wikipedia.org/wiki/Museografia
- Wikipedia, Grand Tour, https://en.wikipedia.org/wiki/Grand_tour
- Encyclopaedia Britannica, Grand Tour, https://www.britannica.com/topic/grand-tour
- Educated Traveller, History of the Grand Tour, https://educated-traveller.com/2017/11/23/history-of-the-grand-tour/

Capitolo 2

- moma.org, History, https://www.moma.org/about/history
- moma.org, MoMA Announces Opening of Expanded Museum, https://www.moma.org/press/press-releases/moma-announces-opening-of-expanded-museum
- guggenheim.org, History of the Guggenheim, https://www.guggenheim.org/about-us/history
- vam.ac.uk, History of the Victoria and Albert Museum, https://www.vam.ac.uk/articles/the-history-of-the-victoria-and-albert-museum
- commercialtype.com, https://commercialtype.com
- order.design, https://order.design/project/moma
- bpando.org, MoMA by Order, https://bpando.org/2020/01/02/moma-by-order/
- madethought.com, https://www.madethought.com/work/moma
- the-brandidentity.com, Order designs modular, adaptable, scalable identity system for New York's MoMA, https://the-brandidentity.com/project/order-designs-modular-adaptable-scalable-identity-system-new-yorks-moma
- pentagram.com, https://www.pentagram.com/work/moma
- saffron-consultants.com, https://saffron-consultants.com/work/victoria-and-albert-museum
- wonderfulmuseums.com, https://www.wonderfulmuseums.com/museum/v-and-a-museum-logo/
- pentagram.com, https://www.pentagram.com/work/v-and-a-south-kensington
- pentagram.com, https://www.pentagram.com/work/guggenheim-3
- guggenheim.org, Guggenheim Unveils New Visual Identity Uniting Its Global Constellation of Museums, https://www.guggenheim.org/press-release/guggenheim-unveils-new-visual-identity-uniting-its-global-constellation-of-museums
- guggenheim.org, How the Guggenheim Got Its Visual Identity, https://www.guggenheim.org/articles/checklist/how-the-guggenheim-got-its-visual-identity
- guggenheim.org, A Visual Life: Recollections from the Guggenheim's Director of Graphic Design, https://www.guggenheim.org/articles/checklist/a-visual-life-recollections-from-the-guggenheims-director-of-graphic-design
- archiviograficaitaliana.com, https://www.archiviograficaitaliana.com/project/380/guggenheimmuseum
- grafismasakini.com, The New Visual Identity of the Guggenheim Constellation by Pentagram, https://grafismasakini.com/article/the-new-visual-identity-of-the-guggenheim-constellation-by-pentagram/en

- guggenheim-venice.it, Biografia di Peggy Guggenheim, https://www.guggenheim-venice.it/it/arte/approfondimenti/peggy-guggenheim/biografia-peggy/
- domusweb.it, Guggenheim Museum Bilbao, https://www.domusweb.it/it/edifici/guggenheim-museum-bilbao.html
- guggenheim-bilbao.eus, The Building, https://www.guggenheim-bilbao.eus/en/the-building
- guggenheim-bilbao.eus, Biography of Frank Gehry, https://www.guggenheim-bilbao.eus/en/the-building/frank-gehry/biography-of-frank-gehry
- insights.som.yale.edu, Creating the Bilbao Effect, https://insights.som.yale.edu/insights/creating-the-bilbao-effect
- metmuseum.org, Brand Identity, https://www.metmuseum.org/perspectives/brand-identity
- wolffolins.com, https://wolffolins.com/work/the-met
- store.moma.org, https://store.moma.org/en-it
- museumnext.com, Van Gogh Museum Brand Partnerships, https://www.museumnext.com/article/van-gogh-museum-brand-partnerships/
- vangogh.shop, https://www.vangogh.shop/en/shop
- vangogh.shop, Tiny Miracles Paper Vase Cover Sunflowers, https://www.vangogh.shop/en/home-decoration/641/decoration/274021/tiny-miracles-paper-vase-cover-sunflowers
- vangogh.shop, Van Gogh 3D Model – The Yellow House (The Street), https://www.vangogh.shop/en/toys/503413/toys/406923/van-gogh-3d-model-the-yellow-house-(the-street)
- shop.tate.org.uk, Tate Logo Tote Bag, https://shop.tate.org.uk/tate-logo-tote-bag/19306.html
- shop.tate.org.uk, Tate Perpetual Postcard Calendar, https://shop.tate.org.uk/tate-perpetual-postcard-calendar/29421.html
- shop.tate.org.uk, Jenny Holzer – Guileless Large Weekend Bag, https://shop.tate.org.uk/jenny-holzer-guileless-large-weekend-bag/30689.html
- shop.tate.org.uk, Guerrilla Girls Set of 3 Zip Pockets, https://shop.tate.org.uk/guerrilla-girls-set-of-3-zip-pockets/27290.html

Capitolo 3

- arapacis.it, Il progetto Meier, https://www.arapacis.it/it/infopage/il-progetto-meier
- meierarchitects.us, https://meierarchitects.us/project/ara-pacis-museum
- architectuul.com, Ara Pacis Museum, https://architectuul.com/architecture/ara-pacis-museum
- domusweb.it, Un tetto sulle rovine, https://www.domusweb.it/it/notizie/2012/04/02/un-tetto-sulle-rovine.html
- theacropolismuseum.gr, The Museum Building, https://www.theacropolismuseum.gr/en/museum-building
- edoardotresoldi.com, Basilica di Siponto, https://www.edoardotresoldi.com/works/basilica-di-siponto/
- psicoart.unibo.it, https://psicoart.unibo.it/article/view/9685/9575
- treccani.it, Restauro, https://www.treccani.it/enciclopedia/restauro/
- metmuseum.org, https://www.metmuseum.org/essays/the-grand-tour
- treccani.it, https://www.treccani.it/enciclopedia/restauro/
- wikipedia.org, https://en.wikipedia.org/wiki/Exhibit_design

Capitolo 4

- whc.unesco.org, https://whc.unesco.org/en/list/907
- https://whc.unesco.org/en/list/907
- villae.cultura.gov.it, https://villae.cultura.gov.it/en/the-locations/villa-adriana/
- it.wikipedia.org, https://it.wikipedia.org/wiki/Villa_Adriana

Capitolo 5

- bellini.it, https://bellini.it/wp-content/uploads/pdf/press/IL_LOUVRE_INAUGURA_UNA_NUOVA_ARCHITETTURA_.pdf
- promozioneacciaio.it, https://www.promozioneacciaio.it/realizzazioni/museo-del-louvre-padiglione-arti-islamiche/
- archiportale.com, https://www.archiportale.com/news/2012/09/architettura/louvre-apre-al-pubblico-il-nuovo-dipartimento-delle-arti-islamiche_29436_3.html
- iris.uniroma1.it, https://iris.uniroma1.it/retrieve/e3835326-8d38-15e8-e053-a505fe0a3de9/De%20Cesaris_Padiglione_2015%20.pdf
- archello.com, https://archello.com/it/project/louvre-abu-dhabi
- louvreabudhabi.ae, https://www.louvreabudhabi.ae/en/about-us/architecture
- archdaily.com, https://www.archdaily.com/883157/louvre-abu-dhabi-atelier-jean-nouvel
- moma.org, https://www.moma.org/documents/moma_catalogue_2734_300062055.pdf

- numerocinqmagazine.com, https://numerocinqmagazine.com/2016/05/05/completing-the-mies-van-der-rohe-brick-country-house-an-odyssey/
- archinect.com, https://archinect.com/features/article/133573310/completing-mies-van-der-rohe-s-brick-country-house
- archdaily.com, https://www.archdaily.com/898341/mies-van-der-rohe-and-the-idea-of-universal-space
- miesbcn.com, https://miesbcn.com
- villae.cultura.gov.it, https://villae.cultura.gov.it/2024/12/17/sotto-il-segno-del-capricorno-la-pittura-in-eta-adrianea/
- vogue.it, https://www.vogue.it/article/red-carpet-met-gala-2025-blu-significato-narcisi
- elledecor.com, https://www.elledecor.com/it/lifestyle/a64683419/il-significato-nascosto-del-tappeto-del-met-gala-2025/
- i-mad.com, https://www.i-mad.com/projects/harbin-opera-house
- theplan.it, https://www.theplan.it/architettura/harbin-opera-house
- materforma.it, https://www.materforma.it/teatro-dellopera-di-harbin/
- area-arch.it, https://www.area-arch.it/harbin-opera-house/
- ioarch.it, https://ioarch.it/di-foster-partners-narbo-via-il-museo-dei-reperti-romani-a-narbonne/
- archdaily.com, https://www.archdaily.com/973483/narbo-via-museum-foster-plus-partners
- wallpaper.com, https://www.wallpaper.com/architecture/narbo-via-museum-foster-and-partners-france
- dezeen.com, https://www.dezeen.com/2021/12/16/foster-partners-narbo-via-museum-france/
- wawel.krakow.pl, https://wawel.krakow.pl/en/exhibition-constant/wawel-underground-the-lapidarium
- ioarch.it, https://ioarch.it/musei-reali-di-torino-il-nuovo-allestimento-della-galleria-archeologica/
- area-arch.it, https://www.area-arch.it/musei-reali-torino-la-nuova-galleria-archeologica/
- farmingarchitects.com, https://farmingarchitects.com/vac-library/
- dezeen.com, https://www.dezeen.com/2020/04/13/microlibrary-warak-kayu-shau-semarang-indonesia-net-floor-swing/
- archweb.com, https://www.archweb.com/architetture/water-temple/
- politesi.polimi.it, https://www.politesi.polimi.it/retrieve/a81cb05a-cfcd-616b-e053-1605fe0a889a/spazio%20per%20pensare.pdf
- serpentinegalleries.org, https://www.serpentinegalleries.org/whats-on/serpentine-gallery-pavilion-2012-herzog-de-meuron-and-ai-weiwei/
- domusweb.it, https://www.domusweb.it/it/notizie/2012/05/08/serpentine-pavilion-2012.html

Capitolo 6

- villae.cultura.gov.it, https://villae.cultura.gov.it/
- villae.cultura.gov.it, https://villae.cultura.gov.it/wp-content/uploads/2020/12/Cartella-StampaVILLAE_4-ottobre-2018.pdf
- roma.corriere.it, https://roma.corriere.it/notizie/cultura_e_spettacoli/18_ottobre_04/ecco-le-villae-logo-villa-adriana-villa-d-este-tivoli-93e69c2a-c7ee-11e8-95ee-ea5556d06e7a.shtml

BIBLIOGRAFIA

Capitolo 1

- Lorenc, J., Skolnick, L., Berger, C., What is Exhibition Design?, Rockport Publishers, 2007.
- Dernie, D., Exhibition Design, Laurence King Publishing, 2006.
- McKenna-Cress, P., Kamien, J., Creating Exhibitions: Collaboration in the Planning, Development, and Design of Innovative Experiences, Wiley, 2013.
- Hughes, P., Exhibition Design, Laurence King Publishing, 2010.
- Guy, K., Williams, H., Wintle, C. (eds.), Histories of Exhibition Design in the Museum, Routledge, 2023.
- Valdivia, H., The Exhibition and Experience Design Handbook, Bloomsbury, 2023.
- Falk, J. H., Dierking, L. D., The Museum Experience Revisited, Routledge, 2013.
- Simon, N., The Participatory Museum, Museum 2.0, 2010.
- Hooper-Greenhill, E., Museums and the Shaping of Knowledge, Routledge, 1992.
- Bennett, T., The Birth of the Museum, Routledge, 1995.
- Black, J., The British and the Grand Tour, Routledge, 2003.
- Sweet, R., Cities and the Grand Tour, Cambridge University Press, 2012.
- Pomian, K., Collezionisti, amatori e curiosi, Il Mulino, 2007.

- Frampton, K., Modern Architecture: A Critical History, Thames & Hudson.
- Sudjic, D., The Edifice Complex, Penguin Books, 2006.
- Dellapiana, E., Montanari, G., Una storia dell'architettura contemporanea, UTET Università, 2015.

Capitolo 2

- Hooper-Greenhill, E., Museums and the Interpretation of Visual Culture, Routledge, 2000
- Hooper-Greenhill, E., Museums and Education: Purpose, Pedagogy, Performance, Routledge, 2007
- Tony Bennett, The Birth of the Museum, Routledge, 1995
- Stephen Weil, Making Museums Matter, Smithsonian Institution Press, 2002
- Kotler, N., Kotler, P., Kotler, W., Museum Marketing and Strategy, Jossey-Bass, 2008
- Wally Olins, On Brand, Thames & Hudson, 2003
- Marty Neumeier, The Brand Gap, New Riders, 2006
- Robert R. Janes, Museums in a Troubled World, Routledge, 2009
- Philip B. Meggs, History of Graphic Design, Wiley
- Adrian Shaughnessy, Identity: Chermayeff & Geismar & Haviv, Thames & Hudson, 2019
- Wallace, M., Museum Branding: How to Create and Maintain Image, Loyalty, and Support, Rowman & Littlefield, 2017
- International Council of Museums, Running a Museum: A Practical Handbook, 2004
- McLean, F., Marketing the Museum, Routledge, 1997

Capitolo 3

- Dernie, D., Exhibition Design, Laurence King Publishing, 2006
- Lorenc, J., Skolnick, L., Berger, C., What is Exhibition Design?, Rockport, 2007
- Falk, J. H., Dierking, L. D., The Museum Experience Revisited, Routledge, 2013
- Settis, S., Futuro del "classico", Einaudi, 2004
- Choay, F., L'allegoria del patrimonio, Officina Edizioni, 1995
- Desvallées, A., Key Concepts of Museology, Armand Colin, 2010
- Smith, L., Uses of Heritage, Routledge, 2006
- Darvill, T., The Concise Oxford Dictionary of Archaeology, Oxford University Press
- Black, J., The British and the Grand Tour, Routledge, 2003
- Honour, H., Neo-Classicism, Penguin Books, 1968
- Wilton-Ely, J., The Mind and Art of Giovanni Battista Piranesi, Thames & Hudson, 1978
- Giovanni Battista Piranesi, Le Antichità Romane, 1756
- Johann Joachim Winckelmann, Storia dell'arte dell'antichità, 1764
- Ginsberg, R., The Aesthetics of Ruins, Rodopi, 2004
- Architettura per l'archeologia. Museografia e allestimento di Luca Basso Peressut (Autore), P. Federico Caliari (Autore), & Carolina Martinelli 2014

Capitolo 4

- Caliari, P. F., Valorizzazione dei Beni Culturali. Appunti su Villa Adriana, in Villa Adriana. Memoria, storia, fortuna, futuro, Edizioni Engramma, 2014
- Architettura per l'archeologia. Museografia e allestimento di Luca Basso Peressut (Autore), P. Federico Caliari (Autore), & Carolina Martinelli 2014
- MacDonald, W. L., Pinto, J. A., Hadrian's Villa and Its Legacy, Yale University Press, 1995
- Lanciani, R., La Villa Adriana, 1906
- Salza Prina Ricotti, E., Villa Adriana. Il sogno di un imperatore, Electa, 2001
- De Franceschini, M., Villa Adriana. Accademia: Hadrian's Secret Garden, L'Erma di Bretschneider, 2016

ICONOGRAFIA

Capitolo 1

- Fig. 1.0 - Copertina capitolo, Altes Museum mit Reiterstatue, cartolina storica di Berlino. Oldthing, oldthing.de
- Fig. 1.1 – Antonio Joli, Veduta di Campo Vaccino a Roma, XVIII secolo. Fondazione Sorgente Group, fondazionesorgentegroup.com
- Fig. 1.2 – Johann Zoffany, La biblioteca di Charles Townley al n. 7 di Park Street, Westminster, 1781. Wikipedia, wikipedia.org
- Fig. 1.3 – Frank Gehry, Schizzo per il Guggenheim Museum Bilbao, 1990. Carmine Volpe (blog), carminevolpe.wordpress.com
- Fig. 1.4 – Sala di disegno, Sir John Soane's Museum, XIX secolo. soane.org
- Fig. 1.5 – Atrio, Sir John Soane's Museum, XIX secolo. Pinterest, pinterest.com
- Fig. 1.6 – Corridoio, Sir John Soane's Museum, XIX secolo. Hyperallergic, hyperallergic.com
- Fig. 1.7 – Temples at Paestum, XIX secolo. soane.org
- Fig. 1.8 – François Fouquet, Modelli in gesso, XIX secolo. soane.org
- Fig. 1.9 – Modello in sughero di Pompei, XIX secolo. soane.org
- Fig. 1.10 – Massimo Listri, Sala delle Muse, Museo Pio-Clementino, 2014. massimolistri.com
- Fig. 1.11 – Giovanni Volpato, Veduta del cortile del Museo Pio-Clementino. calcografica.it
- Fig. 1.12 – Vincenzo Feoli, Veduta della Sala Rotonda, Museo Pio-Clementino. calcografica.it
- Fig. 1.13 – Daniel Mennerich, Altes Museum, 2011. Flickr, flickr.com
- Fig. 1.14 – Hiepler & Brunier, Interno, Altes Museum. Divisare, divisare.com
- Fig. 1.15 – Karl Friedrich Schinkel, Disegno dell'Altes Museum. germanhistorydocs.org
- Fig. 1.16 – Dettaglio facciata, Centre Pompidou. Domus, domusweb.it
- Fig. 1.17 – Dettagli percorso espositivo e gerberettes, Centre Pompidou. Architecture Lab, architecturelab.net
- Fig. 1.18 – Percorso di ingresso, Centre Pompidou. One Sydney Harbour, onesydneyharbour.com
- Fig. 1.19 – Renzo Piano Building Workshop, Section Forum, Centre Pompidou, 1998. Fondazione Renzo Piano, fondazionerenzopiano.org
- Fig. 1.20 – Interno MAXXI – Museo nazionale delle arti del XXI secolo. Pinterest, pinterest.com
- Fig. 1.21 – Museo dell'Opera del Duomo. cmbcarpi.com
- Fig. 1.22 – Gipsoteca Canoviana. Facebook, facebook.com
- Fig. 1.23 – Statua equestre di Cangrande, Museo di Castelvecchio. materiaelucelac.jimdofree.com
- Fig. 1.24 – Dettaglio cerniera, Museo di Castelvecchio. archiphernalia.com
- Fig. 1.25 – Dettaglio espositore, Museo di Castelvecchio. Pinterest, pinterest.com
- Fig. 1.26 – Interno con statua di Santa Cecilia, Museo di Castelvecchio. Pinterest, pinterest.com
- Fig. 1.27 – Interno con portone in acciaio e pozzo, Museo di Castelvecchio. Pinterest, pinterest.com
- Fig. 1.28 – Espositori, Duomo di Milano. Immagine realizzata dagli autori
- Fig. 1.29 – Sala espositiva statue della facciata, Duomo di Milano. Insolita Itinera, insolitaitinera.com
- Fig. 1.30 – Sala con scaffalature. Immagine realizzata dagli autori
- Fig. 1.31 – Modellone del Duomo di Milano. Google Arts & Culture, artsandculture.google.com
- Fig. 1.32 – Sala con statua di San Sebastiano. Wikipedia, wikipedia.org
- Fig. 1.33 – Sala ipogea con teche Goppion. ArchDaily, archdaily.com
- Fig. 1.34 – Urna cineraria in travertino – giochi di luce. ADI Design Museum, adidesignmuseum.org
- Fig. 1.35 – Sala ipogea con teche Goppion. Corriere Living, living.corriere.it
- Fig. 1.36 – Piano nobile di Palazzo Rizzoli. Salone del Mobile, salonemilano.it
- Fig. 1.37 – Piano nobile di Palazzo Rizzoli. Salone del Mobile, salonemilano.it
- Fig. 1.38 – Piano nobile di Palazzo Rizzoli. Immagine realizzata dagli autori

Capitolo 2

- Fig. 2.0 – Comunicazione visiva MoMA. pentagram.com
- Fig. 2.1 – The Met Visual Identity, 2016. metmuseum.org
- Fig. 2.2 – Fotografie aeree del Guggenheim Museum, 2015-2017. themuseumreviewjournal.wordpress.com
- Fig. 2.3 – Applicazioni della comunicazione by MoMA Design Studio. order.design
- Fig. 2.4 – Posizionamento verticale del logo nella nuova identità. pentagram.com
- Fig. 2.5.1,2 – Composizione grafica adattata ai diversi formati mediatici, 2009. pentagram.com
- Fig. 2.6 – Composizione grafica manifesto, 2009. pentagram.com
- Fig. 2.7 – Sistema modulare per composizione grafica, 2019. order.design
- Fig. 2.8 – Sistema per il trattamento coerente delle immagini per sito web, 2019. order.design
- Fig. 2.9 – Sito web MoMA. moma.org

- Fig. 2.10 – Biglietti di benvenuto multilingue del MoMA. store.moma.org
- Fig. 2.11, 2.12 – Borracce e T-shirt istituzionali del MoMA. store.moma.org
- Fig. 2.13 – Poster promozionali del MoMA Design Store. store.moma.org
- Fig. 2.14 – Applicazioni della comunicazione del Guggenheim Museum, 2013. pentagram.com
- Fig. 2.15 – Guggenheim Museum a New York. pinterest.it
- Fig. 2.16 – Guggenheim Museum a Bilbao. pinterest.it
- Fig. 2.17 – Prima identità visiva ufficiale. Vignelli Associates 1992. archiviograficaitaliana.com
- Fig. 2.18, 2.19, 2.20, 2.21 – Logotipo, pittogramma, applicazione profilo Instagram. Pentagram, 2013. pentagram.com
- Fig. 2.22, 2.23, 2.24, 2.25 – Integrazione del pittogramma nel linguaggio visivo del layout. Pentagram, 2013. pentagram.com
- Fig. 2.26, 2.27, 2.28, 2.29– Identità visiva del Guggenheim nei materiali promozionali delle diverse sedi. pentagram.com
- Fig. 2.30 – Merchandising Guggenheim. pentagram.com
- Fig. 2.31 – Guide istituzionali Guggenheim. pentagram.com
- Fig. 2.32 – Materiali editoriali Guggenheim. pentagram.com
- Fig. 2.33 – Logo Victoria and Albert Museum. saffron-consultants.com
- Fig. 2.34 – Applicazioni della comunicazione. pentagram.com
- Fig. 2.35, 2.36, 2.37, 2.38 – Applicazioni della comunicazione. vam.ac.uk
- Fig. 2.39, 2.40 – Applicazioni della comunicazione. vam.ac.uk
- Fig. 2.41 – Applicazioni della comunicazione. vam.ac.uk
- Fig. 2.42 – Applicazioni della comunicazione. vam.ac.uk
- Fig. 2.43 – Merci Concept Shop. pinterest.it
- Fig. 2.44 – MoMA Design Shop. anglepoise.com
- Fig. 2.45 – Tate Perpetual Postcard Calendar. shop.tate.org.uk
- Fig. 2.46 – Cartoline Perpetual Postcard Calendar. shop.tate.org.uk
- Fig. 2.47 – Giorni e mesi Perpetual Postcard Calendar. shop.tate.org.uk
- Fig. 2.48 – Packaging Perpetual Postcard Calendar. shop.tate.org.uk
- Fig. 2.49 – Dettaglio porta cartoline sul retro del Perpetual Postcard Calendar. shop.tate.org.uk
- Fig. 2.50 – Tate Pro new identity pins. logonews.fr

Capitolo 3

- Fig. 3.0 - Copertina capitolo James Robertson, Acropolis, Athens, Greece. The Metropolitan Museum of Art, metmuseum.org
- Fig. 3.1 – Giovanni Battista Piranesi, Veduta del Tempio detto della Concordia, in Le Vedute di Roma, 1774. Gallerie degli Uffizi, uffizi.it
- Fig. 3.2 – Giovanni Battista Piranesi, Veduta dell'Anfiteatro Flavio, detto il Colosseo. Piranesi Multimediale, piranesimultimediale.it
- Fig. 3.3 – Giovanni Battista Piranesi, Rovine delle Terme Antoniniane, in Le Vedute di Roma. Gallerie degli Uffizi, uffizi.it
- Fig. 3.4 – Giovanni Battista Piranesi, Veduta del Tempio detto della Concordia. Gallerie degli Uffizi, uffizi.it
- Fig. 3.5 – Giovanni Battista Piranesi, Veduta degli avanzi del Castro Pretorio nella Villa Adriana a Tivoli. The Metropolitan Museum of Art, metmuseum.org
- Fig. 3.6 – Giovanni Battista Piranesi, Rovine d'una Galleria di Statue nella Villa Adriana a Tivoli. Yale University Art Gallery, artgallery.yale.edu
- Fig. 3.7 – Giovanni Battista Piranesi, Avanzi del Tempio detto di Apollo nella Villa Adriana vicino a Tivoli. The Metropolitan Museum of Art, metmuseum.org
- Fig. 3.8 – Hubert Robert, Il Colosseo, Roma. Pinterest, pinterest.com
- Fig. 3.9 – Canaletto, Ruins of the Forum, Looking towards the Capitol. Royal Collection Trust, rct.uk
- Fig. 3.10 – Roland Halbe, Vista frontale degli interni del Museo dell'Ara Pacis. Architizer, architizer.com
- Fig. 3.11 – Vista dell'area del Museo dell'Ara Pacis in relazione al contesto e al Mausoleo di Augusto. Turismo Roma, turismoroma.it
- Fig. 3.12 – Dettaglio dell'Ara Pacis: soffitto e illuminazione. Jemolo, jemolo.com
- Fig. 3.13 – Vista frontale della ricostruzione della Basilica di Siponto. Edoardo Tresoldi, edoardotresoldi.com
- Fig. 3.14 – Dettaglio dell'anastilosi della colonna corinzia. Edoardo Tresoldi, edoardotresoldi.com
- Fig. 3.15 – Particolare dell'architettura che si fonde con il paesaggio archeologico circostante. Edoardo Tresoldi, edoardotresoldi.com
- Fig. 3.16 – Dettaglio dell'abside della Basilica. Edoardo Tresoldi, edoardotresoldi.com
- Fig. 3.17 – Vista prospettica notturna della Basilica nella sua interezza. Edoardo Tresoldi, edoardotresoldi.com
- Fig. 3.18 – Vista frontale notturna della Basilica nella sua interezza. Edoardo Tresoldi, edoardotresoldi.com

- Fig. 3.19 – Vista aerea del Museo dell'Acropoli di Atene. Archiportale, archiportale.com
- Fig. 3.20 – Veduta aerea dell'Acropoli di Atene e del Nuovo Museo dell'Acropoli. ArchDaily, archdaily.com
- Fig. 3.21 – Relazione tra architettura contemporanea e rovina. Days of Art in Greece, daysofart.gr
- Fig. 3.22 – Galleria dei fregi e delle sculture. Guida Atene, guidaatene.wordpress.com
- Fig. 3.23 – Galleria di statue tra i pilastri. la Repubblica, repubblica.it

Capitolo 4

- Fig. 4.0 – Rielaborazione degli autori dello schizzo di Piranesi: Veduta della fonte e delle spelonche d'Egeria fuor della Porta Capena. metmuseum.org
- Fig. 4.1 – Villa Adriana. Plan restauré. Travaux d'élèves,concours, diplômes. caliari.academy
- Fig. 4.2 – Villa Adriana. Plan de situation. caliari.academy
- Fig. 4.3 – Villa Adriana. Façade nord, état actuel et restauration. caliari.academy
- Fig. 4.4 – Render ricostruttivo di Villa Adriana. katatexilux.com
- Fig. 4.5 – Villa Adriana, Façade nord, état actuel et restauration, Envoi de Rome de 4ème année. caliari.academy
- Fig. 4.6 – Masterplan di Villa Adriana con gli assi di costruzione. Immagine realizzata dagli autori.

Capitolo 5

- Fig. 5.0 – Copertina capitolo, Render Stone Display ambientato. Immagine elaborata dagli autori
- Fig. 5.1 – Masterplan di Villa Adriana. Immagine elaborata dagli autori
- Fig. 5.2 – Masterplan di Villa Adriana con gli assi di posizionamento del progetto. Immagine elaborata dagli autori
- Fig. 5.3 – Masterplan di Villa Adriana con gli assi di posizionamento del progetto in relazione alla rete delle acque Ligoriane. Immagine elaborata dagli autori
- Fig. 5.4 – Zoom masterplan del contesto di progetto del padiglione termale espositivo. Immagine elaborata dagli autori
- Fig. 5.5 – Acquarello vista dall'alto del padiglione termale espositivo. Immagine elaborata dagli autori
- Fig. 5.6 – Zoom masterplan e sezione del padiglione termale espositivo. Immagine elaborata dagli autori
- Fig. 5.7 – Disegno in pianta del padiglione. Immagine elaborata dagli autori
- Fig. 5.8 – Sezione territoriale di Villa Adriana con inserimento del padiglione nel contesto delle rovine storiche. Immagine elaborata dagli autori
- Fig. 5.9 – Render del padiglione termale – scorcio sulla scultura del Fauno Barberini. Render realizzato dagli autori con supporto di IA
- Fig. 5.10 – Render del padiglione termale – ingresso del padiglione con la prima vasca espositiva. Render realizzato dagli autori con supporto di IA
- Fig. 5.11 – Render del padiglione termale – vasca centrale con cascata e scultura dell'Ermafrodita dormiente. Render realizzato dagli autori con supporto di IA
- Fig. 5.12 – Render del padiglione termale – prospetto laterale con Amore e Psiche e il Discobolo. Render realizzato dagli autori con supporto di IA
- Fig. 5.13 – Render del padiglione termale – relazione tra il padiglione e il paesaggio con scultura del Fauno Barberini. Render realizzato dagli autori con supporto di IA
- Fig. 5.14 – Render del padiglione termale – vista notturna sull'ingresso del padiglione. Render realizzato dagli autori con supporto di IA
- Fig. 5.15 – Render del padiglione termale – vista notturna sul prospetto laterale. Render realizzato dagli autori con supporto di IA
- Fig. 5.16 – Padiglione delle Arti Islamiche – particolare della copertura. Raffaele Cipolletta, Italfim, italfim.it
- Fig. 5.17 – Padiglione delle Arti Islamiche – schizzo di Mario Bellini. Mario Bellini, promozioneacciaio.it
- Fig. 5.18 – Padiglione delle Arti Islamiche – vista degli interni. Italfim, italfim.it
- Fig. 5.19 – Padiglione delle Arti Islamiche – vista degli interni. bellini.it
- Fig. 5.20 – Dettaglio della copertura del Dipartimento di Arti Islamiche al Louvre. promozioneacciaio.it
- Fig. 5.21 – Dipartimento di Arti Islamiche al Louvre. Archimagazine, archimagazine.com
- Fig. 5.22 – Jean Nouvel, Louvre Abu Dhabi. Yiorgis Yerolymbos, Artsy, artsy.net
- Fig. 5.23 – Dettaglio della copertura composta da otto strati metallici. ArchDaily, archdaily.com
- Fig. 5.24 – Il "Rain of Light" filtrato dalla cupola del Louvre Abu Dhabi illumina la passerella sugli specchi d'acqua. ArchDaily, archdaily.com
- Fig. 5.25 – Dettaglio della copertura e esposizione esterna del "Gladiatore Borghese". ArchDaily, archdaily.com
- Fig. 5.26 – Interno di una galleria con "Horses of the Sun" di Gilles Guerin e collezione di ceramiche. ArchDaily, archdaily.com
- Fig. 5.27 – Ludwig Mies van der Rohe, Black and white prospettic drawing. architecturesmodels.com

- Fig. 5.28 – Main exterior rendering of the house project. Carlos Soares Ribeiro, ArtStation, artstation.com
- Fig. 5.29 – Rendering of the roof plan. Carlos Soares Ribeiro, ArtStation, artstation.com
- Fig. 5.30 – Ludwig Mies van der Rohe, Disegno della pianta della Brick Country House. architecturesmodels.com
- Fig. 5.31 – Disegno in pianta del progetto di paesaggio. Immagine elaborata dagli autori
- Fig. 5.32 – Sezione territoriale e architettonica dell'edificio delle Tre Esedre con integrazione del progetto di allestimento. Immagine elaborata dagli autori
- Fig. 5.33 – Render del progetto di paesaggio – vista frontale sull'inizio del percorso delle modelle, passerella e vasche d'acqua. Immagine elaborata dagli autori
- Fig. 5.34 – Dettaglio del pattern progettato per la copertura in tessuto della sfilata. Immagine elaborata dagli autori
- Fig. 5.35 – Locandina della mostra "Sotto il segno del Capricorno: la pittura in età adrianea". villae.cultura.gov.it
- Fig. 5.36 – Frammento di intonaco dipinto dai ritrovamenti del progetto "Valle Picta". villae.cultura.gov.it
- Fig. 5.37 – Dettaglio del Red Carpet del Met Gala 2025. Elle Decor, elledecor.com
- Fig. 5.38 – Render del progetto di paesaggio – vista prospettica dall'ingresso della struttura. Render realizzato dagli autori con supporto di IA
- Fig. 5.39 – Render del progetto di paesaggio – vista della passerella con inizio percorso delle modelle e sedute. Render realizzato dagli autori con supporto di IA
- Fig. 5.40 – Render del progetto di paesaggio – vista laterale con una delle vasche e tappeto decorativo. Render realizzato dagli autori con supporto di IA
- Fig. 5.41 – House of Dior Seoul. Wikipedia, wikipedia.org
- Fig. 5.42 – Vista totale di House of Dior. Nicolas Borel, Archiportale, archiportale.com
- Fig. 5.43.1 – Dettaglio di House of Dior. Nicolas Borel, Architonic, architonic.com, Fig. 5.43.2 – Dettaglio di House of Dior. Nicolas Borel, Architonic, architonic.com, Fig. 5.43.3 – Christian de Portzamparc, Sketch House of Dior, pinterest.com
- Fig. 5.44 – Harbin Opera House in relazione con il paesaggio. Modulo, modulo.net
- Fig. 5.45 – Vista aerea dell'Harbin Opera House. Opera in Casa, operaincasa.com
- Fig. 5.46 – Interni in legno dell'Opera House. Opera in Casa, operaincasa.com
- Fig. 5.47 – Viste dell'Opera House nelle diverse stagioni. Architonic, architonic.com; Dezeen, dezeen.com; Things I Like Today, thingsiliketoday.com
- Fig. 5.48 – Schizzo dello Stone Display. Immagine elaborata dagli autori
- Fig. 5.49 – Schizzo dello Stone Display. Immagine elaborata dagli autori
- Fig. 5.50 – Masterplan di Villa Adriana con le quattro aree idonee al posizionamento degli Stone Display. Immagine elaborata dagli autori
- Fig. 5.51 – Render dello Stone Display collocato all'interno delle Tre Esedre. Render realizzato dagli autori con supporto di IA
- Fig. 5.52 – Render notturno dello Stone Display collocato nell'uliveto. Render realizzato dagli autori con supporto di IA
- Fig. 5.53 – Render dello Stone Display collocato nell'uliveto con archeologo. Render realizzato dagli autori con supporto di IA
- Fig. 5.54 – Render notturno dello Stone Display collocato nell'uliveto. Render realizzato dagli autori con supporto di IA
- Fig. 5.55 – Musée Narbo Via, The shelving contains Roman stone relics. Nigel Young, Dezeen, dezeen.com
- Fig. 5.56 – The shelving contains Roman stone relics. Nigel Young, Dezeen, dezeen.com
- Fig. 5.57 – A concrete roof overhangs the building. Philippe Chancel, Dezeen, dezeen.com
- Fig. 5.58 – Dettaglio della struttura metallica del Lapidarium del Wawel Royal Castle. wawel.krakow.pl
- Fig. 5.59 – Dettaglio del muro contenente le pietre incise, Lapidarium. wawel.krakow.pl
- Fig. 5.60 – Struttura metallica del Lapidarium e pannello digitale informativo. wawel.krakow.pl
- Fig. 5.61 – Dettaglio dei capitelli del Lapidarium. wawel.krakow.pl
- Fig. 5.62 – Dettaglio delle pietre erranti inserite nella scaffalatura. wawel.krakow.pl
- Fig. 5.63 – Dettaglio degli espositori dei capitelli. wawel.krakow.pl
- Fig. 5.64 – Griglia espositiva luminosa di reperti archeologici. ioarch.it
- Fig. 5.65 – Corridoio di busti classici antichi. ioarch.it
- Fig. 5.66 – Esposizione verticale di stele funerarie. ioarch.it
- Fig. 5.67 – Esposizione su mensole e piedistalli di sarcofaghi. ioarch.it
- Fig. 5.68 – Giovanni Battista Piranesi, Avanzi di una Sala appartenente al Castro Pretorio nella Villa Adriana in Tivoli. Yale University Art Gallery, artgallery.yale.edu
- Fig. 5.69 – Zoom masterplan del contesto di progetto del padiglione nella Sala dei Filosofi. Immagine elaborata dagli autori
- Fig. 5.70 – Dettaglio del nodo cartesiano in legno per la costruzione della struttura reticolare dell'edificio all'interno della Sala dei Filosofi. Immagine elaborata dagli autori.
- Fig. 5.72 – Sezione territoriale e architettonica dell'edificio della Sala dei Filosofi e del padiglione didattico all'interno. Immagine elaborata dagli autori
- Fig. 5.73 – Esploso assonometrico del padiglione didattico nella Sala dei Filosofi. Immagine elaborata dagli autori

- Fig. 5.74, 5.75, 5.76, 5.77, 5.78– Render dell'aula didattica all'interno della Sala dei Filosofi. Render realizzato dagli autori con supporto di IA
- Fig. 5.79 – VAC Library, vista frontale della struttura. Thai Thach, Viet Dung An, farmingarchitects.com
- Fig. 5.80 – Vista interna della struttura. Thai Thach, Viet Dung An, farmingarchitects.com
- Fig. 5.81 – Bambini che interagiscono con lo specchio d'acqua. farmingarchitects.com
- Fig. 5.82 – Vista interna della libreria con bambini che leggono. farmingarchitects.com
- Fig. 5.83 – Dettaglio fotografico di un bambino che si arrampica. farmingarchitects.com
- Fig. 5.84 – Microlibrary Warak Kayu, vista frontale esterna della struttura. SHAU, Dezeen, dezeen.com
- Fig. 5.86 – Vista sulla gradinata interna alla biblioteca. Dezeen, dezeen.com
- Fig. 5.87 – Dettaglio fotografico sull'altalena. Dezeen, dezeen.com
- Fig. 5.88 – Dettaglio fotografico della rete. Dezeen, dezeen.com
- Fig. 5.89 – Gerrit Thomas Rietveld, Costruzione prospettica del nodo cartesiano e sedia Red & Blue. Docsity, docsity.com
- Fig. 5.90 – Statua Amore e Psiche giacenti, foto del Louvre di Parigi. michelangelobuonarrotietornato.com
- Fig. 5.91 – Zoom masterplan sul padiglione ad opera singola. Immagine elaborata dagli autori
- Fig. 5.92 – Esploso assonometrico del padiglione ad opera singola. Immagine elaborata dagli autori
- Fig. 5.93 – Sezione territoriale e architettonica del padiglione ad opera singola. Immagine elaborata dagli autori
- Fig. 5.94 – Render – vista aerea del padiglione inserito nel territorio. Render realizzato dagli autori con supporto di IA
- Fig. 5.95 – Render – vista prospettica dall'inizio della passerella. Render realizzato dagli autori con supporto di IA
- Fig. 5.96 – Render – vista laterale del padiglione. Render realizzato dagli autori con supporto di IA
- Fig. 5.97 – Render – vista interna del padiglione con scorcio sulla scultura di Amore e Psiche. Render realizzato dagli autori con supporto di IA
- Fig. 5.98 – Honpukuji Water Temple, vista aerea della struttura del Tempio dell'Acqua. Qingyan Zhu, wikiarquitectura.com
- Fig. 5.99 – Schizzo in pianta del Tempio dell'Acqua. hicarquitectura.com
- Fig. 5.100, 5.101, 5.102, 5.103, 5.104 – Dettaglio fotografico del Tempio dell'Acqua. Behance, behance.net
- Fig. 5.105 – Dettaglio fotografico del Tempio dell'Acqua. Behance, behance.net
- Fig. 5.106 – Vista aerea della struttura del Tempio dell'Acqua. giapponeinitalia.org
- Fig. 5.107 – Serpentine Gallery Pavilion 2012, vista del padiglione. John Offenbach, serpentinegalleries.org
- Fig. 5.108 – Vista della struttura. Luke Hayes, serpentinegalleries.org
- Fig. 5.109 – Scorcio interno del Serpentine Pavilion. Luke Hayes, serpentinegalleries.org
- Fig. 5.110 – Vista prospettica del padiglione. Luke Hayes, serpentinegalleries.org
- Fig. 5.111 – Herzog & de Meuron e Ai Weiwei, schizzo in sezione del padiglione. serpentinegalleries.org
- Fig. 5.112 – Masterplan di Villa Adriana con l'inserimento del progetto Revelatio. Immagine elaborata dagli autori

Capitolo 6

- Fig. 6.0 – Dettaglio dell'identità visiva. Elaborato dagli autori.
- Fig. 6.1– Declinazioni del Logo VILLAE. villae.cultura.gov.it
- Fig. 6.2, 6.3, 6.4 – Applicazioni dell'Identità visiva VILLAE. villae.cultura.gov.it
- Fig. 6.5 – Interfaccia mobile del sito di Villae con Homepage e menu di navigazione. villae.cultura.gov.it
- Fig. 6.6– Homepage desktop del sito Villae, con evidenza delle sezioni principali: mostre, news ed eventi. villae.cultura.gov.it
- Fig. 6.7 – Pagina "I luoghi" del sito Villae, con presentazione dei principali siti monumentali e relativa galleria visiva. villae.cultura.gov.it
- Fig. 6.8 – Icona dell'app Villae. Screenshot dell'app scaricata dagli autori.
- Fig. 6.9 – Interfaccia dell'app Villae. Screenshot dell'app scaricata dagli autori.
- Fig. 6.10 – Palette cromatica dell'app Villae. Screenshot dell'app scaricata dagli autori.
- Fig. 6.11 – Icona dell'app Villae Passepartout. Screenshot dell'app scaricata dagli autori.
- Fig. 6.12 – Interfaccia dell'app Villae Passepartout. Screenshot dell'app scaricata dagli autori.
- Fig. 6.13 – Palette cromatica dell'app Villae Passepartout. Screenshot dell'app scaricata dagli autori.
- Fig. 6.14 – Depliant informativo dei siti Villae. villae.cultura.gov.it
- Fig. 6.15 – Mappa di Villa Adriana. villae.cultura.gov.it
- Fig. 6.16 – Logotipo Revelatio. Realizzato dagli autori.
- Fig. 6.17 – Costruzione e spaziature Logotipo Revelatio. Realizzato dagli autori.
- Fig. 6.18 – Font Grid Revelatio. Realizzato dagli autori.
- Fig. 6.19, 6.20, 6.21, 6.22, 6.23, 6.24, 6.25 – Materiali e fotografie di Villa Adriana. Realizzate dagli autori.
- Fig. 6.26 – Masterplan con progetti e pittogrammi di Villa Adriana. Realizzato dagli autori.
- Fig. 6.27 – Pittogramma con assi e pittogramma a colori.Realizzato dagli autori.
- Fig. 6.28 – Pattern. Realizzato dagli autori.

- Fig. 6.29 – Loghi progetti. Realizzati dagli autori.
- Fig. 6.30 – Tris banner Revelatio. Realizzato dagli autori.
- Fig. 6.31 – Mockup Tris Banner. Realizzato dagli autori.
- Fig. 6.32 – Duo banner Revelatio. Realizzato dagli autori.
- Fig. 6.33 – Mockup duo Banner. Realizzato dagli autori.
- Fig. 6.34 – Mockup Banner. Realizzato dagli autori.
- Fig. 6.35 – Mockup Poster Revelatio. Realizzato dagli autori
- Fig. 6.36 – Serie poster Revelatio. Realizzato dagli autori.
- Fig. 6.37 – Mockup duo poster Revelatio. Realizzato dagli autori.
- Fig. 6.38, 6.39 – Mockup duo Manifesti evento Fashion. Realizzato dagli autori.
- Fig. 6.40 – Serie manifesti evento fashion. Realizzato dagli autori.
- Fig. 6.41 – Depliant Revelatio con sfondo scuro. Realizzato dagli autori.
- Fig. 6.42 – Depliant Revelatio con sfondo chiaro. Realizzato dagli autori.
- Fig. 6.43 – Grafiche flat biglietto ingresso. Realizzato dagli autori.
- Fig. 6.44 – Mockup biglietto ingresso. Realizzato dagli autori.
- Fig. 6.45 – Grafiche flat bracciale. Realizzato dagli autori.
- Fig. 6.46 – Mockup bracciale. Realizzato dagli autori.
- Fig. 6.47 – Mappa del sito di Villa Adriana. Realizzato dagli autori.
- Fig. 6.48 – Mockup Biglietto da visita. Realizzato dagli autori.
- Fig. 6.49 – Mockup biglietto e mappa. Realizzato dagli autori.
- Fig. 6.50 – Mockup mappa ambientata in Villa Adriana. Realizzato dagli autori.
- Fig. 6.51 – Mockup ventaglio con pattern. Realizzato dagli autori.
- Fig. 6.52 – Mockup paper bag con pattern. Realizzato dagli autori.
- Fig. 6.53 – Design paper bag. Realizzato dagli autori.
- Fig. 6.54 – Mockup quaderno aperto, matite e gomme Initium. Realizzato dagli autori.
- Fig. 6.55 – Quaderno, sticker e gomme Initium. Realizzato dagli autori.
- Fig. 6.56 – Mockup quaderno chiuso, matite e gomme Initium. Realizzato dagli autori.
- Fig. 6.57 – Mockup sticker per bambini Initium. Realizzato dagli autori.
- Fig. 6.58 – Mockup spille Initium. Realizzato dagli autori.
- Fig. 6.59 – Mockup Crema della linea SkinCare Revelatio per Immersio. Realizzato dagli autori.
- Fig. 6.60 – Mockup saponette della linea SkinCare Revelatio per Immersio. Realizzato dagli autori.
- Fig. 6.61 – Mockup linea SkinCare Revelatio per Immersio. Realizzato dagli autori.
- Fig. 6.62 – Mockup confezione della linea SkinCare Revelatio per Immersio. Realizzato dagli autori.