

EXHIBIT DESIGN E PATRIMONIO CULTURALE

Un intervento di valorizzazione a Villa Adriana, Tivoli

**Federico Brogi
Alberto Raviola**

Il presente elaborato ha lo scopo di esplorare il rapporto tra exhibit design e patrimonio culturale, ponendo l'accento su come la progettazione espositiva possa fungere da strumento prezioso e sempre più imprescindibile per la valorizzazione, preservazione e diffusione delle risorse culturali.

Il patrimonio culturale rappresenta un'inesimabile fonte di identità collettiva e l'exhibit design emerge come una disciplina chiave per renderlo coinvolgente ma soprattutto accessibile per un pubblico ampio e diversificato.

L'elaborato si pone in particolare l'obiettivo di dimostrare come l'exhibit design possa andare oltre la semplice esposizione di artefatti statici, ben potendo invece creare vere e proprie esperienze sensoriali ed immersive, idonee a favorire una comprensione più profonda del valore culturale dell'opera.

La metodologia adottata si articola in tre fasi: una prima ricerca teorica, una successiva analisi di casi studio e un'ultima applicazione pratica. La prima fase è volta ad acquisire ed a costruire i contenuti, così da creare una solida base concettuale, esplorando la teoria e alcune tematiche che riguardano la materia dell'exhibit design e le strategie di valorizzazione del patrimonio. A seguire vengono analizzati casi studio che si sono distinti per la loro emblematicità, esaminandone le scelte progettuali ed i risultati ottenuti. La terza fase, infine, consiste nell'applicazione pratica delle conoscenze acquisite attraverso la progettazione di soluzioni ricostruttive ed espositive e, in particolare, nell'esperienza di partecipazione al concorso internazionale Piranesi Prix de Rome.

Il percorso di ricerca che ci si appresta ad illustrare è stato arricchito con sopralluoghi presso musei e siti archeologici, lezioni teoriche, ed anche un tirocinio pratico culminato nella partecipazione al concorso internazionale. L'obiettivo principale di questo elaborato è proporre una sinergia efficace tra exhibit design e patrimonio culturale, capace di preservare e valorizzare la ricchezza culturale, rendendola rilevante per un'esperienza collettiva. Si intende dunque promuovere un approccio inclusivo e partecipativo nell'exhibit design, sfruttandone le potenzialità per ampliare l'accessibilità al patrimonio culturale e favorire una comprensione più inclusiva e globale, in grado di abbracciare anche le diversità culturali.

EXHIBIT DESIGN BOOK Tesi di Laurea | F. Brogi, A. Raviola, | Prof. P.F. Calìari

Politecnico di Torino - DAD

Politecnico di Torino
DAD Dipartimento di Architettura e Design
Corso di Laurea in Design e Comunicazione
A.A. 2023/2024 - sessione Settembre 2024
Relatore Prof. Pier Federico Calìari

Federico Brogi 294376
Alberto Raviola 293786

EXHIBIT DESIGN E PATRIMONIO CULTURALE

Un intervento di valorizzazione a
Villa Adriana, Tivoli

Federico Brogi
Alberto Raviola

abstract

Il presente elaborato ha lo scopo di esplorare il rapporto tra exhibit design e patrimonio culturale, ponendo l'accento su come la progettazione espositiva possa fungere da strumento prezioso e sempre più imprescindibile per la valorizzazione, preservazione e diffusione delle risorse culturali.

Il patrimonio culturale rappresenta un'inesprimabile fonte di identità collettiva e l'exhibit design emerge come una disciplina chiave per renderlo coinvolgente ma soprattutto accessibile per un pubblico ampio e diversificato.

L'elaborato si pone in particolare l'obiettivo di dimostrare come l'exhibit design possa andare oltre la semplice esposizione di artefatti statici, ben potendo invece creare vere e proprie esperienze sensoriali ed immersive, idonee a favorire una comprensione più profonda del valore culturale dell'opera.

La metodologia adottata si articola in tre fasi: una prima ricerca teorica, una successiva analisi di casi studio e un'ultima applicazione pratica. La prima fase è volta ad acquisire ed a costruire i contenuti, così da creare una solida base concettuale, esplorando la teoria e alcune tematiche che riguardano la materia dell'exhibit design e le strategie di valorizzazione del patrimonio. A seguire vengono analizzati casi studio che si sono distinti per la loro emblematicità, esaminandone le scelte progettuali ed i risultati ottenuti. La terza fase, infine, consiste nell'applicazione pratica delle conoscenze acquisite attraverso la progettazione di soluzioni ricostruttive ed espositive e, in particolare, nell'esperienza di partecipazione al concorso internazionale Piranesi Prix de Rome.

Il percorso di ricerca che ci si appresta ad illustrare è stato arricchito con sopralluoghi presso musei e siti archeologici, lezioni teoriche, ed anche un tirocinio pratico culminato nella partecipazione al concorso internazionale. L'obiettivo principale di questo elaborato è proporre una sinergia efficace tra exhibit design e patrimonio culturale, capace di preservare e valorizzare la ricchezza culturale, rendendola rilevante per un'esperienza collettiva. Si intende dunque promuovere un approccio inclusivo e partecipativo nell'exhibit design, sfruttandone le potenzialità per ampliare l'accessibilità al patrimonio culturale e favorire una comprensione più inclusiva e globale, in grado di abbracciare anche le diversità culturali.

7	Introduzione Contesto e importanza del tema Finalità della tesi Approccio metodologico Fasi del processo di ricerca e progettazione
13	Cultura dell'Exhibit Design Il mondo dell'exhibit design Definizione e principi chiave Evoluzione storica dell'exhibit design Orizzonti attuali e futuri dell'exhibit design
21	Exhibit Design per il patrimonio culturale Tutela e promozione del patrimonio culturale L'exhibit design nell'antichità La museografia per l'archeologia Background teorico Introduzione di tre casi studio rilevanti Il Museo di Castelvecchio La Galleria Archeologica dei Musei Reali La Fondazione Luigi Rovati Progetto di allestimento contemporaneo della Sala dei Filosofi Villa Adriana La Sala dei Filosofi Approfondimenti teorici e riferimenti progettuali Valorizzazione dei resti della chiesa di San Pietro a Osoppo Il progetto
61	Il progetto per il Piranesi Prix de Rome Il Piranesi Prix de Rome Presentazione del bando di concorso Linee guida Il progetto Il padiglione termale L'intervento paesaggistico Gli stone displays Riflessioni conclusive
107	Conclusioni

Contesto e importanza del tema

Il patrimonio culturale, storico e archeologico rappresenta un inestimabile tesoro di conoscenza e identità per le comunità di tutto il mondo e ricopre una funzione cruciale di ponte tra passato e presente, contribuendo alla costruzione di una memoria collettiva che rafforza il senso di appartenenza e dona profonda identità ad ogni individuo di una società.¹

Ogni monumento, artefatto e sito storico racchiude in sé storie, tradizioni, e valori che hanno plasmato differenti civiltà e che continuano ad influenzare il modo di vivere e di comprendere ciò che ci circonda.

Risulta dunque estremamente rilevante la sfida di rendere tale immenso patrimonio sempre più accessibile², comprensibile e coinvolgente ad un pubblico sempre più vasto e diversificato, e ciò rappresenta una sfida in un'epoca, come quella attuale, caratterizzata da rapidi cambiamenti tecnologici, sociali e culturali.

Nell'odierno contesto, che si rivela essere sempre più dinamico ed altamente mutevole, l'exhibit design emerge come disciplina non solo innovativa, ma essenziale per la valorizzazione e la conservazione del patrimonio culturale, spiccando ben oltre la semplice organizzazione e presentazione di oggettistica all'interno di uno spazio espositivo, ma rappresentando la sintesi di arte, scienza, tecnologia e psicologia per creare narrazioni visive e spaziali in grado di risuonare profondamente ed all'unisono con il pubblico.

Attraverso un'attenta progettazione degli spazi, un uso sapiente delle tecniche espositive e una narrazione coerente, infatti, il progettista ha in dote il potere di trasformare la visita a un museo o ad un sito archeologico in un'esperienza immersiva³ e profondamente educativa.

Allo stesso tempo l'exhibit design svolge un ruolo cruciale nell'inclusione culturale, rendendo il patrimonio accessibile non solo ai visitatori tradizionali, ma anche a nuove generazioni ed in generale a quella parte di pubblico meno avvezzo e distaccato alla narrazione storica che sottende ogni opera. Attraverso una progettazione inclusiva e partecipativa, è possibile creare esperienze che parlano a fasce di pubblico variegata, considerando le loro diverse esigenze ed interessi. Ciò non solo più giovare nell'ampliare il bacino di fruitori del patrimonio culturale, ma contribuisce anche a creare una maggiore consapevolezza e valorizzazione della diversità culturale, promuovendo una comprensione più inclusiva e globale, quale risultato del processo di conoscenza.



Finalità della tesi

Il presente lavoro di ricerca si pone di esaminare in profondità il dominio dell'exhibit design e il suo intreccio con il patrimonio culturale, estendendo l'analisi oltre la mera ottimizzazione dell'esperienza museale e la valorizzazione degli spazi espositivi. Tale connessione può configurarsi quale strategia complessa e innovativa per la salvaguardia, la reinterpretazione e la diffusione del sapere riguardante i beni culturali. Attraverso un'analisi meticolosa e interdisciplinare, si intende dimostrare il ruolo cruciale dell'exhibit design non solo nella presentazione degli artefatti, ma anche nella promozione di una loro fruizione critica e consapevole.

Sulla base delle conoscenze teoriche acquisite, l'obiettivo principale di questo elaborato è quello di illustrare le modalità pratiche di progettazione e realizzazione di interventi allestitivi e ricostruttivi, capaci di recuperare e valorizzare spazi storici. Questo studio intende dimostrare come il design espositivo possa preservare e rappresentare efficacemente le stratificazioni storiche e culturali.

In conclusione, attraverso una riflessione sui vari interventi realizzati e una disamina delle prospettive future per l'exhibit design applicato al patrimonio culturale, si mira ad illuminare le direzioni emergenti per la ricerca e i potenziali sviluppi futuri in questo ambito.

Approccio metodologico

Per raggiungere gli obiettivi prefissati, l'elaborato adotta una metodologia di lavoro strutturata in modo da coprire ogni aspetto rilevante dell'interazione tra exhibit design e patrimonio culturale.⁴ Questo percorso metodologico si articola in tre fasi principali: ricerca teorica, analisi di casi studio e applicazione pratica, ognuna delle quali contribuisce a costruire una comprensione più completa possibile del tema trattato.

La prima fase, dedicata alla ricerca teorica, è volta a stabilire una solida base concettuale. Verranno dunque esplorate e analizzate le principali teorie e gli approcci che hanno modellato e continuano a influenzare il campo dell'exhibit design. L'analisi si estenderà anche alle strategie di valorizzazione del patrimonio culturale, esaminando come queste discipline si siano evolute nel contesto delle nuove sfide globali e tecnologiche. Verrà inoltre prestata particolare attenzione agli approcci innovativi e sperimentali che hanno ridefinito il ruolo dell'exhibit design nella società contemporanea. Questa fase teorica sarà fondamentale per contestualizzare l'argomento e per identificare i concetti chiave e le best practices che costituiranno la base delle successive analisi e applicazioni pratiche.

Successivamente, la tesi si concentrerà sull'analisi di casi studio, selezionati con cura per il loro valore emblematico o per una resa estremamente rilevante. Questa fase non si limiterà a una semplice descrizione dei progetti, ma cercherà di andare oltre, analizzando le motivazioni, le scelte progettuali, le sfide affrontate e i risultati ottenuti. Attraverso questa analisi, lo scopo è quello di identificare le scelte progettuali che più sono risultate efficaci, al fine di estrapolare insegnamenti utili per future applicazioni. Ogni caso studio sarà esaminato nel suo contesto specifico, valutando l'interazione tra il design espositivo e le tecniche di ostensione visiva con il contesto culturale e sociale in cui è inserito.⁵

L'ultima fase della metodologia adottata si concentrerà sull'applicazione pratica delle conoscenze acquisite. Questa parte della tesi si concretizzerà attraverso l'ideazione di progetti, nei quali verrà dedicata particolare attenzione ai metodi di integrazione con il patrimonio culturale presente sul territorio e sulle modalità con cui esso può essere valorizzato. Questi progetti offriranno pertanto l'opportunità di mettere in pratica le teorie e le strategie analizzate nelle fasi precedenti, consentendo una sperimentazione diretta delle idee e dei concetti appresi. Il culmine di questa fase pratica sarà la partecipazione al concorso Piranesi Prix de Rome, un evento di prestigio che offrirà la possibilità di confrontarsi con altri studenti del settore.

Fasi del processo di ricerca e progettazione

Il percorso di ricerca e progettazione di questo scritto si struttura in una sequenza di tappe fondamentali, ciascuna pensata per contribuire alla costruzione di una comprensione completa e approfondita del rapporto tra exhibit design e patrimonio culturale. Ogni fase è stata concepita con l'obiettivo di integrare teoria e pratica, fornendo non solo le conoscenze necessarie, ma anche l'esperienza diretta e il contatto con il mondo reale delle esposizioni culturali.

Il primo passo in questo percorso sarà rappresentato da una serie di sopralluoghi presso musei, siti archeologici e istituzioni culturali di rilievo. Tali sopralluoghi saranno occasioni di studio approfondito in cui si analizzeranno in dettaglio le modalità espositive adottate, la disposizione degli spazi, l'uso della tecnologia, e l'interazione tra le installazioni ed il pubblico. L'obiettivo è osservare come l'exhibit design viene attualmente applicato in contesti diversi e comprendere quali strategie si rivelano più efficaci nel creare un dialogo tra i visitatori ed il patrimonio culturale esposto.

Parallelamente ai sopralluoghi, un momento chiave di questo percorso sarà rappresentato da un'intensa attività di formazione teorica, attraverso la partecipazione a lezioni e tutoraggi che approfondiranno le basi concet-

tuali e metodologiche della materia. Queste lezioni forniranno un quadro teorico solido, esplorando temi quali la storia dell'exhibit design, le tendenze contemporanee e le teorie dell'apprendimento museale. La componente teorica è fondamentale perché consente di contestualizzare le osservazioni pratiche all'interno di un più ampio panorama culturale e scientifico, offrendo gli strumenti critici necessari per valutare e interpretare le diverse strategie espositive.

Il percorso proseguirà successivamente da un periodo di tirocinio pratico, un'esperienza in cui sarà possibile applicare le conoscenze teoriche acquisite in un contesto reale di progettazione e culminerà con la partecipazione al concorso Piranesi Prix de Rome 2024.

In basso: Villa Adriana, vista sulle Grandi Terme
Pagina precedente: Villa Adriana, dettaglio di alcune rovine all'interno di Piazza d'Oro.



Il mondo dell'exhibit design

Il design espositivo oggi ha assunto una rilevanza senza precedenti, evolvendosi per rispondere alle esigenze di un pubblico sempre più sofisticato. In passato, la funzione principale di questo campo era limitata alla semplice esposizione di oggetti, ma oggi assistiamo a una trasformazione radicale grazie all'introduzione di tecnologie all'avanguardia. Gli spazi espositivi moderni sono diventati ambienti immersivi che offrono esperienze altamente personalizzabili e interattive, stimolando ogni senso del visitatore. Le proiezioni digitali e le tecnologie sensoriali, ormai centrali nel design espositivo, contribuiscono a creare ambienti dinamici e coinvolgenti che vanno ben oltre la semplice visione.

Questa evoluzione non ha mutato la funzione primaria del design espositivo, che rimane un potente strumento di mediazione culturale. Piuttosto, il ruolo di questo campo è ora quello di creare scenari che celebrano e interpretano la storia e la cultura, offrendo ai visitatori non solo un'esperienza visiva, ma una vera e propria immersione nel tema trattato.⁶ Ogni esposizione diventa, così, un palcoscenico in cui il pubblico può stabilire una connessione profonda e significativa con il contenuto presentato.

L'exhibit design deve adattarsi alle diverse sensibilità culturali e sociali di un contesto globale. Per comunicare efficacemente attraverso vari punti di vista culturali, è fondamentale che le esposizioni siano progettate con una profonda comprensione delle aspettative e delle reazioni del pubblico. Questo richiede un approccio meticoloso che ottimizzi l'esperienza del visitatore, garantendo che ogni progetto espositivo sia educativo e ispirante.

Il design espositivo è dunque un'arte che unisce creatività e progettazione approfondita. Non si limita a trasformare idee astratte in esperienze concrete, ma aspira a educare, ispirare e coinvolgere i visitatori. La continua evoluzione di questo campo riflette una costante tensione tra innovazione e tradizione, rendendolo sempre più significativo nella comunicazione e valorizzazione culturale.

Definizione e principi chiave

Sempre nell'ottica di approfondire sul piano definitorio l'exhibit design, concretamente, può essere descritto anche quale pratica progettuale che, attraverso la progettazione di spazi, ambienti e strutture architettoniche, crea esperienze comunicative articolate e immersive. Trattasi di disciplina che integra elementi concettuali e fisici, come allestimenti e installazioni, per trasformare idee astratte in esperienze tridimensionali tangibili. L'obiettivo principale è quello di tradurre concetti in ambienti che facilitino la comprensione e ne esaltino il significato presso il pubblico.

Entrando ancor più nello specifico vi è da evidenziare che nello sviluppo di una esposizione si devono considerare diversi aspetti chiave: il concept narrativo, che definisce il messaggio e le modalità di comunicazione della mostra; la performance visiva, che riguarda il ruolo dell'architettura nel creare uno scenario che accompagna il percorso espositivo; e infine l'impianto grafico, che organizza e progetta gli elementi grafici, sia fisici che digitali. Il dialogo tra il luogo espositivo e l'allestimento è cruciale, poiché determina la possibilità di sperimentare nuove forme e soluzioni progettuali.

Il modo in cui viene curata un'esposizione genera un percorso narrativo che racconta un tema specifico, con interpretazioni che variano a seconda delle scelte del progettista. Questo significa che la forma e il significato della mostra dipendono dall'impronta personale e dall'approccio del designer. Le esposizioni possono infatti essere di diversa tipologia: eventi quali fiere, allestimento strategico e mirato di strutture per la vendita, oppure momenti per illustrare una collezione di oggetti o artefatti esistenti o in fase di lancio; tuttavia, il processo che si cela dietro l'organizzazione è l'elemento distintivo rispetto al semplice allestimento; infatti, lo scopo dell'exhibit design oltre a dare vita in maniera ingegnosa a un'esposizione è anche quello di comunicare, coinvolgere interattivamente, educare e stupire il visitatore.

L'allestimento non è solo un mezzo per comunicare un determinato messaggio, ma anche uno strumento per arricchire l'esperienza del visitatore, superando il semplice valore estetico.



A sinistra: "Dal cuore alle mani, Dolce e Gabbana", Palazzo Reale Milano, dettaglio.

In basso: "Dal cuore alle mani, Dolce e Gabbana", Palazzo Reale Milano, allestimento immersivo con proiezioni grafiche e riproduzioni sonore.

<https://lombardiasecrets.com>





Evoluzione storica dell'exhibit design

L'exhibit design, disciplina dedicata alla progettazione di ambienti espositivi, ha una storia che si intreccia profondamente con quella del museo e della mostra pubblica. Le sue origini risalgono all'antichità, quando templi e collezioni private servivano come spazi per esibire opere d'arte e manufatti, non solo per il loro valore estetico, ma anche come simboli di prestigio e autorità. Tuttavia, è nel Rinascimento che emergono le wunderkammer, o "stanze delle meraviglie", in cui oggetti di straordinaria bellezza e singolarità erano sistematicamente organizzati, anticipando il moderno concetto di allestimento espositivo.⁷

Nel corso del diciottesimo secolo, l'exhibit design subisce una trasformazione significativa con la nascita dei primi musei pubblici, come il British Museum. Durante questo periodo, le esposizioni iniziano a prendere una forma più strutturata, enfatizzando l'importanza della narrazione storica e scientifica. Le grandi esposizioni universali del secolo successivo segnano un ulteriore passo avanti, trasformando l'allestimento da un semplice strumento di divulgazione a un mezzo per celebrare il progresso culturale e tecnologico delle nazioni.

Il ventesimo secolo rappresenta una svolta radicale, influenzata dalle avanguardie artistiche e dall'introduzione di tecnologie moderne. In questi anni artisti e designer hanno rivoluzionato il concetto di spazio espositivo, trasformando i musei da statici luoghi di conservazione a dinamici ambienti narrativi e multisensoriali. Questa evoluzione ha promosso una nuova modalità di interazione tra spettatore e oggetto.

Negli ultimi decenni, l'emergere delle tecnologie digitali e immersive ha ulteriormente ampliato le potenzialità dell'exhibit design. L'integrazione di realtà aumentata e virtuale ha consentito la creazione di esperienze espositive che vanno oltre la mera osservazione, coinvolgendo il visitatore in un dialogo attivo e immersivo. Questa evoluzione continua a riflettere una tensione persistente tra tradizione e innovazione, caratterizzando la disciplina contemporanea.

A sinistra: rappresentazione di una wunderkammer, la stanza della meraviglia, fenomeno risalente al Cinquecento e precursore del concetto odierno di museo.
<https://www.artribune.com>

Orizzonti attuali e futuri dell'exhibit design

Nel contesto odierno dell'exhibit design, l'equilibrio tra innovazione e tradizione è fondamentale nel plasmare l'evoluzione di questo settore, che si distingue per il continuo perfezionamento delle tecniche e l'integrazione di tecnologie emergenti. Il campo sta dunque avanzando verso un futuro in cui la sostenibilità, la creatività e il progresso tecnologico si intrecciano per offrire esperienze espositive sempre più profonde e significative.

Se in passato l'allestimento ha cercato di armonizzare estetica e funzionalità per creare ambienti stimolanti e interattivi, l'era contemporanea ha introdotto trasformazioni notevoli grazie alle tecnologie avanzate e a un rinnovato impegno verso l'inclusività e la sostenibilità. Le esposizioni moderne, infatti, utilizzano tecnologie immersive come la realtà aumentata e la realtà virtuale, che superano i limiti tradizionali della percezione e offrono esperienze altamente interattive. Questi strumenti non solo arricchiscono la narrazione espositiva, ma consentono anche ai visitatori di esplorare i contenuti in modi particolarmente personalizzati.

In parallelo, l'attenzione verso un design inclusivo ha portato alla realizzazione di soluzioni progettuali che garantiscono l'accessibilità universale, rispondendo alle diverse esigenze fisiche e cognitive. La sostenibilità, inoltre, ha acquisito un'importanza crescente: i progettisti sono ora più consapevoli dell'impatto ambientale delle loro scelte e si orientano verso l'uso di materiali ecologici e pratiche progettuali che minimizzano gli scarti e ottimizzano le risorse.

Guardando al futuro, l'exhibit design appare come un campo in continua espansione, con nuove tecnologie e approcci innovativi che promettono ulteriori evoluzioni. L'intelligenza artificiale e il machine learning, per esempio, hanno il potenziale di trasformare la progettazione espositiva attraverso la personalizzazione in tempo reale e l'ottimizzazione degli spazi. Inoltre, le esplorazioni sensoriali avanzate, che potrebbero coinvolgere stimoli come l'olfatto e il tatto, promettono di creare ambienti espositivi ancora più immersivi. Le esposizioni virtuali e ibride, che fondono elementi fisici e digitali, stanno facendo emergere nuove opportunità per raggiungere un pubblico globale e facilitare l'accesso al patrimonio culturale.



A sinistra: Barbican AI exhibition, allestimento progettato da Tonkin Liu Architects.

In basso: Barbican AI exhibition, esempio di exhibit design integrato con l'uso di intelligenza artificiale e realtà virtuale.

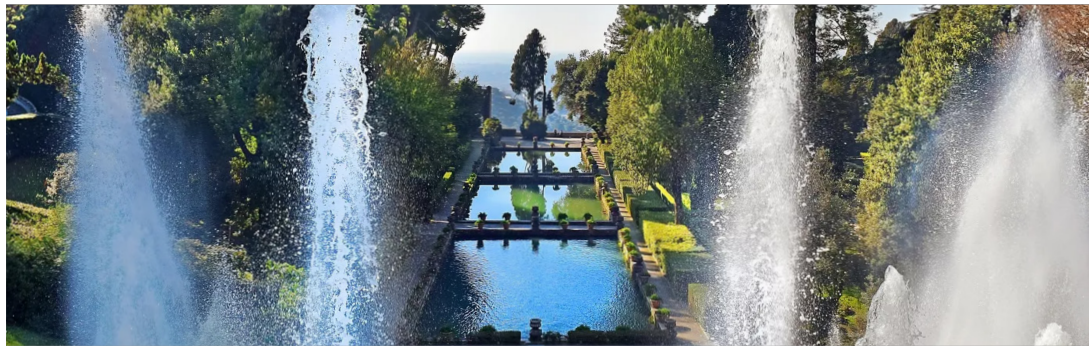
<https://tonkinliu.co.uk>



Tutela e promozione del patrimonio culturale

Negli ultimi decenni si è assistito ad un crescente interesse verso quella che oggi chiamiamo “valorizzazione del patrimonio culturale”, espressione che fa riferimento ad un insieme di attività mirate a conferire maggiore valore al patrimonio, migliorando la conoscenza ed aumentando la fruizione sia collettiva che individuale ai beni che ne fanno parte. Tuttavia, prima di esplorare il concetto di valorizzazione, è fondamentale comprendere cosa si intenda esattamente per patrimonio culturale e le ragioni che hanno portato alla necessità di meglio identificarlo e valorizzarlo.

Con la dizione “patrimonio culturale” si è soliti fare riferimento all’insieme dei beni materiali e immateriali che una comunità considera parte integrante della propria identità e memoria collettiva. Nell’ambito di tale categoria di beni possono essere inclusi opere d’arte, monumenti, siti archeologici, tradizioni orali, musica, danza, feste, costumi, conoscenze e pratiche tradizionali, ma anche paesaggi e siti culturali; trattasi nel complesso di una preziosa risorsa che esprime e riflette la storia, i valori e le esperienze di una società, e la sua conservazione è fondamentale per garantire alle future generazioni di comprenderne il valore e il significato; sotto questo aspetto l’uso del sostantivo “patrimonio” esprime bene l’importanza che riveste l’attività di valorizzazione e preservazione in vista dei naturali passaggi generazionali. E se, in passato, tale concetto era principalmente associato a monumenti e opere d’arte di grande valore storico e artistico, all’attualità il suo significato è molto più ampio e include anche espressioni culturali viventi che sono essenziali per il mantenimento dell’identità culturale di una comunità. Nonostante l’Italia, e molti altri paesi europei, siano ricchi di siti dove ammirare le meraviglie della storia, la cultura dell’antico e del passato non è sempre stata adeguatamente valorizzata.



In alto: Fontana di Nettuno, Villa d'Este, Tivoli, patrimonio dell'umanità dell'UNESCO.

In basso: Villa d'Este, Tivoli, vista dalla fontana di Nettuno.

<https://villae.cultura.gov.it>

L'attività di valorizzazione del patrimonio culturale trova anche un suo riconoscimento sul piano normativo posto che la valorizzazione viene definita come l'insieme di funzioni e attività volte a promuovere la conoscenza del patrimonio culturale e a garantire le migliori condizioni di utilizzo e fruizione pubblica di esso.

L'obiettivo di tale specifica attività si sostanzia dunque nella promozione e nell'accrescere l'accesso e la fruibilità del e al patrimonio culturale. Questa concezione del patrimonio è in realtà relativamente recente: per secoli, i beni provenienti da epoche antiche non erano oggetto di studio, strumento di educazione o esposizione pubblica. Al contrario, erano spesso considerati come tesori da trafugare, vendere, perdere o nascondere. Ancora oggi, difatti, non è raro scoprire reperti parte di collezioni private conservate segretamente per lunghi periodi di tempo.

La figura del collezionista, per certi aspetti vicina a quella del mecenate, ha avuto un ruolo cruciale in questo contesto. Grazie ai collezionisti privati, che a prescindere dalle loro personali intenzioni od aspettative, sono stati i primi a far assumere, ad esempio a determinati oggetti, un particolare valore, e via via si sono formate collezioni, talune delle quali di inestimabile valore.

In passato, tuttavia, i ritrovamenti non erano considerati un traguardo per il patrimonio storico-artistico di un paese, ma piuttosto oggetti di commercio e traffici d'arte. La maggior parte di tali beni veniva destinata ad una funzione puramente estetico-decorativa ad uso privato, spesso per abbellire le case dei proprietari, che erano spesso l'ambiente per il quale erano stati originariamente concepiti.

L'exhibit design nell'antichità

Il concetto di exhibit design, che oggi si associa principalmente alla progettazione di ambienti espositivi contemporanei, trova le sue radici nelle civiltà antiche.⁸ Ove erano state elaborate le prime strategie per mostrare opere d'arte, oggetti preziosi e artefatti significativi, con lo scopo non solo di esaltare il prestigio e la ricchezza dei loro possessori, ma anche di suscitare ammirazione, consolidare valori culturali e rafforzare le strutture sociali di potere. Luoghi come templi e palazzi, oltre alla loro funzione primaria, servivano da veri e propri spazi espositivi, dove statue, dipinti e manufatti venivano collocati in modo da costruire un percorso simbolico, intriso di significato spirituale o politico.

Anche un tempo gli spazi architettonici non erano concepiti come semplici contenitori di opere d'arte, bensì venivano progettati per esaltare la loro presenza grazie a un sapiente uso della luce naturale e a una configurazione dei percorsi in grado di guidare e impressionare il visitatore. Già allora, dunque, l'interazione tra architettura, spazio e movimento assumeva un ruolo determinante, anticipando molti dei principi che oggi definiscono l'exhibit design.

La museografia per l'archeologia

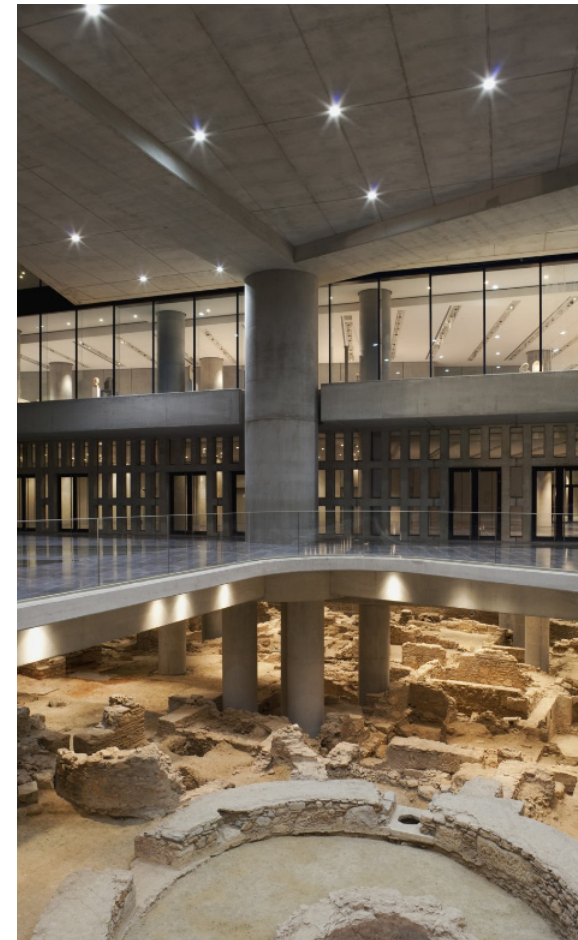
Riprendendo il tema dell'exhibit design come disciplina dell'esposizione, ci si focalizza su una specifica area di questo campo: la museografia applicata all'archeologia.⁹

La rappresentazione del passato è principalmente affidata all'archeologia, che costituisce l'unica base concreta per lo studio e la ricostruzione della storia antica. E se, durante l'epoca di Winckelmann, si riteneva che l'archeologia avesse bisogno di un contesto scenografico per essere compresa appieno, il dibattito contemporaneo ha modificato questa visione, concentrandosi sulla valorizzazione dell'archeologia nel suo stato attuale. Oggi, l'identità del sito archeologico è considerata il punto di partenza per la sua valorizzazione, guidando la selezione delle risorse e mirando a una divulgazione accessibile e democratica ai visitatori.

Di conseguenza, il progetto e l'architettura assumono il ruolo di interpreti dell'antico, presentandolo agli occhi del pubblico. Questo approccio, però, non può essere puramente estetico; deve essere supportato da un'approfondita ricerca scientifica. L'architettura dialoga costantemente con le rovine, valorizzandole attraverso un progetto che prioritizza la tutela e la conservazione dell'antico. Il progettista, quindi, assume due ruoli chiave: uno "analitico" e uno "deduttivo". Da una parte si muove tra rilievi e scavi sul campo, adottando un approccio scientifico, e dall'altra sviluppa idee progettuali che valorizzano ciò che è stato scoperto.

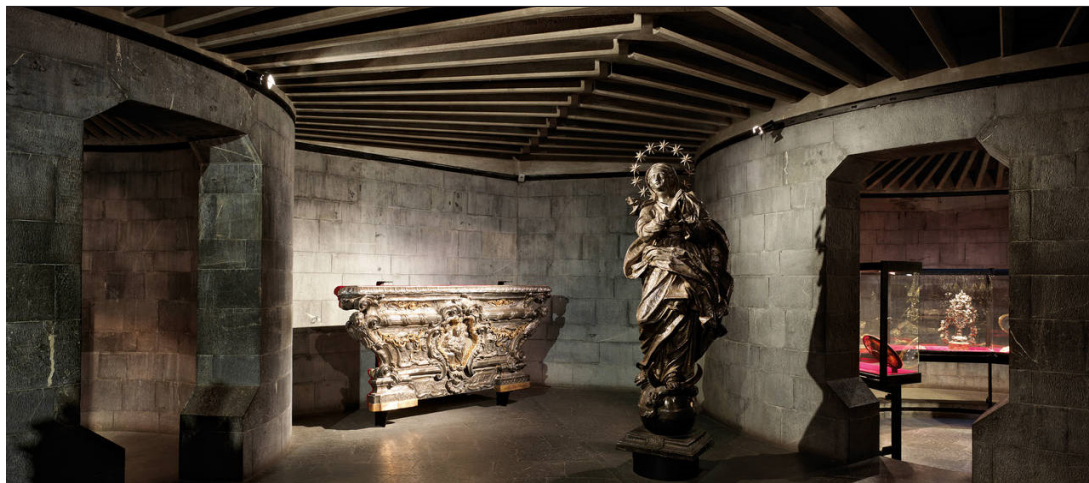
Il sapere diventa il ponte tra passato e presente, e l'architettura ne è la manifestazione concreta, creando una continuità che permette ai visitatori di comprendere non solo cosa fosse il passato, ma anche le connessioni e le influenze che questo esercita sulla cultura contemporanea. I principi fondamentali di questo approccio sono la forma e la natura dell'intervento, che evidenziano come non si tratti solo di un'azione di restauro e conservazione. È essenziale sottolineare le modalità operative su un sito protetto per distinguere chiaramente tra elementi contemporanei e antichi, evitando di cadere nel falso storico. In primo luogo, l'uso di materiali diversi deve creare un contrasto adeguato tra l'intervento moderno e la parte storica, oppure si possono riprodurre elementi archeologici perduti utilizzando forme semplificate. Ad esempio, nella ricostruzione muraria di un edificio, oltre a queste caratteristiche, il progetto può prevedere diversi strati di profondità che enfatizzano l'intervento, dichiarandolo apertamente come tale.

L'intervento architettonico deve dunque rendere leggibili le rovine, ricreando l'atmosfera e la storia di un passato che non può tornare indietro e che, senza un'adeguata valorizzazione, sarebbe di certo di difficile comprensione.



A sinistra e in basso: museo dell'Acropoli di Atene, Tschumi, 2007.
www.themaprogetto.it





In alto: museo del Tesoro della Cattedrale di San Lorenzo, intervento architettonico di Franco Albini, 1956.
<https://www.area-arch.it>

Background teorico

La stesura dell'elaborato si è avvalsa di un percorso formativo piuttosto ricco, che ha giocato un ruolo cruciale nella preparazione nel campo dell'exhibit design. Inizialmente, nell'ambito del corso di studi, alcune lezioni teoriche hanno esplorato le radici e l'evoluzione storica della disciplina, evidenziando non solo le componenti tecniche ma anche il significato estetico intrinsecamente legato alla progettazione di mostre. La riflessione sul concetto di bellezza, intesa come forza oggettiva che modula l'allestimento e la percezione delle opere, ha chiarito come l'exhibit design superi la mera dimensione tecnica, configurandosi come un processo culturale capace di trasmettere emozioni e conoscenze.

Questo sapere teorico è stato ulteriormente ampliato attraverso un tirocinio pratico, focalizzato sulla comprensione concreta delle dinamiche espositive. L'esperienza ha incluso un'analisi dettagliata della Sala dei Filosofi presso Villa Adriana a Tivoli, sito che rappresenta un'ipotesi ricostruttiva di come l'edificio potesse figurarsi in età antica. L'immersione in questo contesto storico ha sottolineato l'importanza del sito architettonico e delle sue caratteristiche uniche, permettendo una comprensione approfondita della complessità spaziale della villa. Ecco allora come ci si è avvalsi di un sopralluogo diretto, il quale ha offerto preziose intuizioni, facilitando le successive fasi di progettazione e analisi.

Le visite a rinomate istituzioni museali, come ad esempio il Tesoro di San Lorenzo a Genova, i Musei Reali di Torino e la Fondazione Luigi Rovati a

Milano, hanno arricchito ulteriormente la preparazione, offrendo una panoramica sui vari approcci alla progettazione espositiva e spunti d'ispirazione per quanto riguarda alcune tecniche ostensive di rilievo.

Un contributo significativo al percorso formativo è stato fornito dal sopralluogo in Veneto, ove è stato possibile approfondire il lavoro dell'architetto e progettista Carlo Scarpa (1906-1978). I progetti, come il restauro di Castelvecchio a Verona e la Tomba Brion a San Vito di Altivole, hanno offerto ispirazione attraverso la maestria di Scarpa che, mediante un approccio innovativo, ha lasciato un'impronta indelebile nel panorama architettonico e museale italiano e non solo, suggerendo soluzioni progettuali che esaltano il patrimonio culturale con un equilibrio sofisticato ed unico.

Introduzione di tre casi studio rilevanti

Al fine di comprendere al meglio le nozioni teoriche enunciate, vengono proposti tre differenti casi studio emblematici sotto l'aspetto della museografia, anche se nella fattispecie si tratti di interventi ricostruttivi ed allestitivi profondamente diversi tra loro. Selezionati in quanto in ognuno di essi siano insiti diversi approcci, complementari tra loro, al tema dell'exhibit design, ciascuno ha la peculiarità di porsi con un'enfasi particolare sul dialogo tra l'architettura, lo spazio espositivo e gli oggetti museali.

A Castelvecchio, Carlo Scarpa è riuscito in maniera esemplare a fondere l'architettura moderna con il contesto storico in totale armonia, dando vita a un percorso espositivo che mette in risalto sia ciò che viene esposto sia l'edificio stesso. Scarpa è riuscito a reinterpretare il castello medievale, inserendo elementi di modernità progettati su misura ed in grado di valorizzare la struttura originale.

L'intervento all'interno della Galleria Archeologica dei Musei Reali di Torino ad opera dello studio GTRF, d'altra parte, dimostra come la museografia contemporanea possa affrontare la sfida di presentare reperti archeologici in modo tale da renderli accessibili e comprensibili a un pubblico ampio. Questo intervento si distingue per l'uso creativo delle tecniche di ostensione visiva e delle soluzioni espositive che danno vita ai reperti antichi, offrendo una narrazione coinvolgente che guida i visitatori attraverso la storia.

Infine, la riqualificazione della sede della Fondazione Luigi Rovati rappresenta un caso interessante di come il progetto sia riuscito a trasformare un edificio storico in uno spazio espositivo moderno e vivace. Gli spazi della Fondazione sono così in grado di innestare un dialogo tra passato e presente, utilizzando l'architettura come strumento per reinterpretare e valorizzare il patrimonio culturale in maniera dinamica.

Dunque, nonostante i diversi contesti e approcci, questi tre casi studio sono accomunati dalla loro capacità di creare esperienze museali che superano la semplice ostensione di opere d'arte o reperti, offrendo percorsi narrativi e sensoriali che arricchiscono la fruizione del patrimonio culturale.

Il Museo di Castelvecchio Carlo Scarpa

Committente

Licisco Magagnato

Collaboratori

Mario ed Eugenio de Luigi

Concorso e progetto

1957

Realizzazione

1975



Nel 1956, Carlo Scarpa fu incaricato del restauro e dell'allestimento del Museo di Castelvecchio, una struttura medievale già soggetta a precedenti interventi. Il primo di essi risaliva all'epoca napoleonica, ed era esitato nell'implementazione della struttura con un fortino; il secondo, collocabile nell'anno 1924, trasformò la roccaforte in un museo attraverso vari interventi di ripristino. Carlo Scarpa, nel suo progetto, si concentrò sulla valorizzazione della stratificazione storica dell'edificio, mettendo in evidenza la netta distinzione tra la Reggia medievale e la Galleria ottocentesca. Nei punti di connessione tra queste diverse epoche, introdusse percorsi, scale e passaggi sopraelevati, tutti realizzati con materiali moderni per evidenziarne il carattere contemporaneo.

L'importanza dell'intervento di Scarpa si riflette anche nel metodo di lavoro innovativo che sviluppò durante il restauro del castello scaligero, avviato nel 1958 con la mostra "Da Altichiero a Pisanello." Scarpa identificò le aggiunte arbitrarie e procedette con demolizioni strategiche per mettere in risalto le parti originali del monumento, utilizzando soluzioni creative come aperture nel pavimento e tagli che rivelavano le stratificazioni storiche dell'edificio. Questo approccio si integrò con la creazione di un percorso museale coerente, a volte arricchito da deviazioni verso l'esterno, e completato da un allestimento sobrio e rigoroso che favoriva la connessione visiva tra le opere esposte.

Il punto culminante di questo progetto è l'allestimento della statua equestre di Cangrande I della Scala. Dopo numerosi tentativi e approfonditi studi, testimoniati da una vasta serie di disegni, Scarpa decide di posizionare la statua in una frattura muraria situata tra la Galleria delle sculture e la Torre della Reggia, che sovrasta la strada urbana attraversante il complesso del castello e conducente al ponte sull'Adige. In questo spazio aperto, mantenuto nella sua condizione di rudere e liberato dalle aggiunte arbitrarie, Scarpa progetta un piedistallo diagonale, semplice e sobrio, sorretto da una trave in cemento armato a forma di U rovesciata, su cui la statua di Cangrande a cavallo trova la sua collocazione definitiva. La presenza imponente della statua, visibile da molteplici angolazioni, rappresenta il cuore dell'intero intervento, riassumendo in sé i concetti di rovina, restauro e allestimento.



Gli spazi espositivi pongono in rilevanza opere più disparate, estrapolate dal proprio contesto storico e architettonico, collocandole in una dimensione assoluta, fuori dallo spazio e dal tempo; adagiano su supporti o all'interno di teche che Scarpa ha personalmente ideato per esistere all'interno dello spazio di Castelvecchio e che con esso si integrano alla perfezione, valorizzando le opere in mostra.

Scarpa introdusse anche accostamenti inediti di materiali antichi e moderni, come pietra e legno combinati con il calcestruzzo a vista, a volte lavorato con tecniche tradizionali come la bocciardatura, o superfici trattate a stucco colorato reinterpretate in chiave contemporanea. Questo uso innovativo dei materiali, insieme alla valorizzazione delle stratificazioni storiche, conferma l'intervento di Scarpa come un modello paradigmatico di restauro architettonico.

Ecco allora come il museo progettato da Scarpa non funziona come uno spazio neutro dove si possono semplicemente aggiungere opere senza considerazioni. Le sculture e i dipinti della pinacoteca non sono elementi casualmente collocati, ma piuttosto componenti coerenti dell'architettura che Scarpa ha concepito. Ogni opera è trattata come una parte essenziale e armoniosa dell'ambiente, interagendo in modo organico con la realtà complessiva dello spazio.¹⁰

Pagine precedenti: restauro ed allestimento del museo di Castelvecchio, Carlo Scarpa, Verona, 1957-1975; dettaglio della galleria delle sculture, posta al piano terra della parte ottocentesca.

A sinistra: restauro ed allestimento del museo di Castelvecchio, Carlo Scarpa, Verona, dettaglio della statua equestre di Cangrande.

<https://atlantearchitetturacontemporanea.cultura.gov.it>

Committente
MRT, Musei Reali Torino

Realizzazione
2022



La Galleria Archeologica dei Musei Reali di Torino costituisce un eminente spazio espositivo permanente del Museo di Antichità, dedicato alle antiche civiltà del Mediterraneo. ¹¹ Al suo interno è custodita una pregiata collezione di reperti storici, apprezzati non solo per il loro valore artistico, ma anche per la loro rilevanza culturale. L'intero progetto, curato dallo Studio GTRF Giovanni Tortelli Roberto Frassoni Architetti Associati, si distingue per un'impostazione sobria e ricercata, che fonde in modo armonioso l'architettura esistente con la specificità dei reperti esposti. ¹²

L'itinerario di visita si sviluppa lungo dieci sale, contraddistinte da un raffinato gioco di contrasti tra pannelli metallici grigi e superfici in ferro nero naturale, sulle quali sono riportate le informazioni per orientare il pubblico. Anche le lastre che rivestono il pavimento contribuiscono ad instaurare una continuità visiva, rafforzando l'armonia stilistica dell'intero allestimento. La galleria ospita oltre un migliaio di oggetti, alcuni dei quali esposti per la prima volta, provenienti da civiltà come Mesopotamia, Grecia e Roma. Tra i pezzi esposti si trovano vasi greci, corredi funerari etruschi e manufatti fenici, acquisiti attraverso quattro secoli grazie all'opera di collezionismo della Casa Savoia e alle scoperte di esploratori e studiosi, a testimonianza di un passato ricco di storia.



Le teche in vetro, ideate per proteggere i manufatti più fragili, emergono dal fondo, offrendo una visione più ravvicinata e dettagliata degli oggetti. I supporti espositivi, creati in coerenza con lo stile complessivo, avvicinano i reperti al visitatore, migliorando l'interazione. Gli spazi tra le sale sono progettati in modo da offrire prospettive dinamiche, facilitando il dialogo visivo tra i vari reperti, tutti appartenenti alla medesima area culturale.

L'esposizione è organizzata in cinque sezioni tematiche. La prima sezione, che si concentra sulle collezioni sabaude, ricrea l'atmosfera di una galleria di palazzo, esponendo statue, rilievi e busti marmorei, illustrando varie forme di rappresentazione dell'arte antica. Il percorso culmina nella Rotonda degli Imperatori, dove i busti di figure chiave della storia romana danno il benvenuto ai visitatori.

L'intervento, insignito da una menzione d'onore alla XXVII edizione del Premio Compasso d'Oro ADI è estremamente rilevante in particolar modo per la disposizione delle sale, che creano effetti prospettici suggestivi e passaggi che collegano visivamente i reperti in grado di costruire una narrazione coerente e continua tra i reperti di differenti culture. Notevole è l'armoniosa fusione tra il design architettonico e gli oggetti esposti. Infatti, la sobrietà formale del progetto, curato dallo Studio GTRF, dimostra una chiara attenzione al contesto storico, rispettando l'architettura preesistente senza sovrastarla.

Pagine precedenti: Galleria Archeologica dei Musei Reali di Torino, 2022, dettaglio sui busti marmorei degli Imperatori Romani.

A sinistra: Galleria Archeologica dei Musei Reali di Torino, 2022; dettaglio sul corridoio centrale, arricchito da statue, rilievi e busti, che culmina nella Rotonda degli Imperatori.

<https://museireali.beniculturali.it>

Fondazione Luigi Rovati
Mario Cucinella Architects

Committente
Fondazione Luigi Rovati, Milano

Collaboratori
Giovanna Forlanelli

Concorso e progetto
2016

Realizzazione
2022



Nel quartiere di Porta Venezia, a Milano, prende vita la realtà della Fondazione Luigi Rovati, che opera e tiene viva la memoria del medico e ricercatore farmaceutico che nel 1961 fondò a Monza Rotta Research Laboratorium, azienda divenuta con il tempo un punto di eccellenza internazionale nella ricerca e nello sviluppo di nuovi farmaci.

Insignito del riconoscimento di Cavaliere del Lavoro e Cavaliere di Gran Croce dell'Ordine al Merito della Repubblica Italiana, ha dimostrato una forte sensibilità per la storia e l'archeologia e ancora oggi ispira la Fondazione che sviluppa le sue idee mediante la coesione tra arti e scienza.

Il Museo d'arte sorge all'interno di un antico palazzo milanese che venne fatto costruire dal Principe di Piombino nel 1871. Incontrò la ristrutturazione più significativa nel 1960, quando i nuovi proprietari, la famiglia Rizzoli, incaricarono gli architetti Ferdinando Reggiori e Filippo Perego dei lavori di ammodernamento. Reggiori modificò la morfologia del palazzo e ridisegnò la facciata interna mentre Perego, specializzato nella ristrutturazione di edifici storici, ridisegnò gli interni, ripristinando lo stile ottocentesco con l'integrazione di elementi contemporanei.

Nel 2016, il palazzo, ormai non più utilizzato, venne sottoposto a una serie di lavori di ristrutturazione che furono affidati dalla Fondazione allo studio di Mario Cucinella Architects, sotto la direzione dell'architetto Mario Cucinella. Grazie a questa ristrutturazione, nel 2024 la Fondazione Luigi Rovati ha ricevuto il Compasso d'Oro ADI nella categoria "exhibition design".



Tale intervento architettonico ha reinterpretato la necessità della Fondazione di dotarsi di un museo moderno. La storica facciata dell'edificio è stata preservata in quanto vincolata dalle autorità, mentre il resto del palazzo è stato profondamente trasformato in un centro di ricerca e sperimentazione, capace di ospitare diverse attività e una significativa collezione di reperti etruschi. Su queste basi è stato concepito un progetto innovativo, che si distingue per l'originalità e la profondità dei suoi riferimenti. Traendo ispirazione dalla struttura delle tombe etrusche di Cerveteri lo studio Mario Cucinella Architects ha realizzato un'architettura sotterranea, progettata per richiamare il profondo legame con l'aldilà tipico della cultura etrusca. Questo spazio ipogeo, che si estende sotto il giardino del Palazzo, è caratterizzato da tre imponenti cupole, creando un'atmosfera come mistica.

Lo spazio espositivo sotterraneo è composto nella fattispecie da tre sale circolari e una grande ellittica mentre l'atmosfera di penombra viene avvolta da 30.000 conci di pietra che avvolgono il tutto in maniera armonica e continua. La pietra forte fiorentina utilizzata racconta di una materia estratta da profonde cave di Firenzuola; ne risulta un ambiente scavato sottratto proprio come nelle cave che appare quasi come sospeso a causa delle rigature orizzontali delle pietre.¹³ Ogni elemento del progetto di allestimento, così come il progetto di illuminotecnica, è stato successivamente progettato in modo meticoloso e realizzato per fondersi armoniosamente con l'architettura dell'edificio, contribuendo a creare un'esperienza immersiva che fonde storia, archeologia e architettura.

Pagine precedenti: Fondazione Luigi Rovati, Milano, 2022; dettaglio sull'andamento curvilineo dell'architettura e sull'impianto di illuminazione.
<https://www.acantomilano.it>

A sinistra: Fondazione Luigi Rovati, Milano, 2022, dettaglio sulla collezione etrusca di vasi.

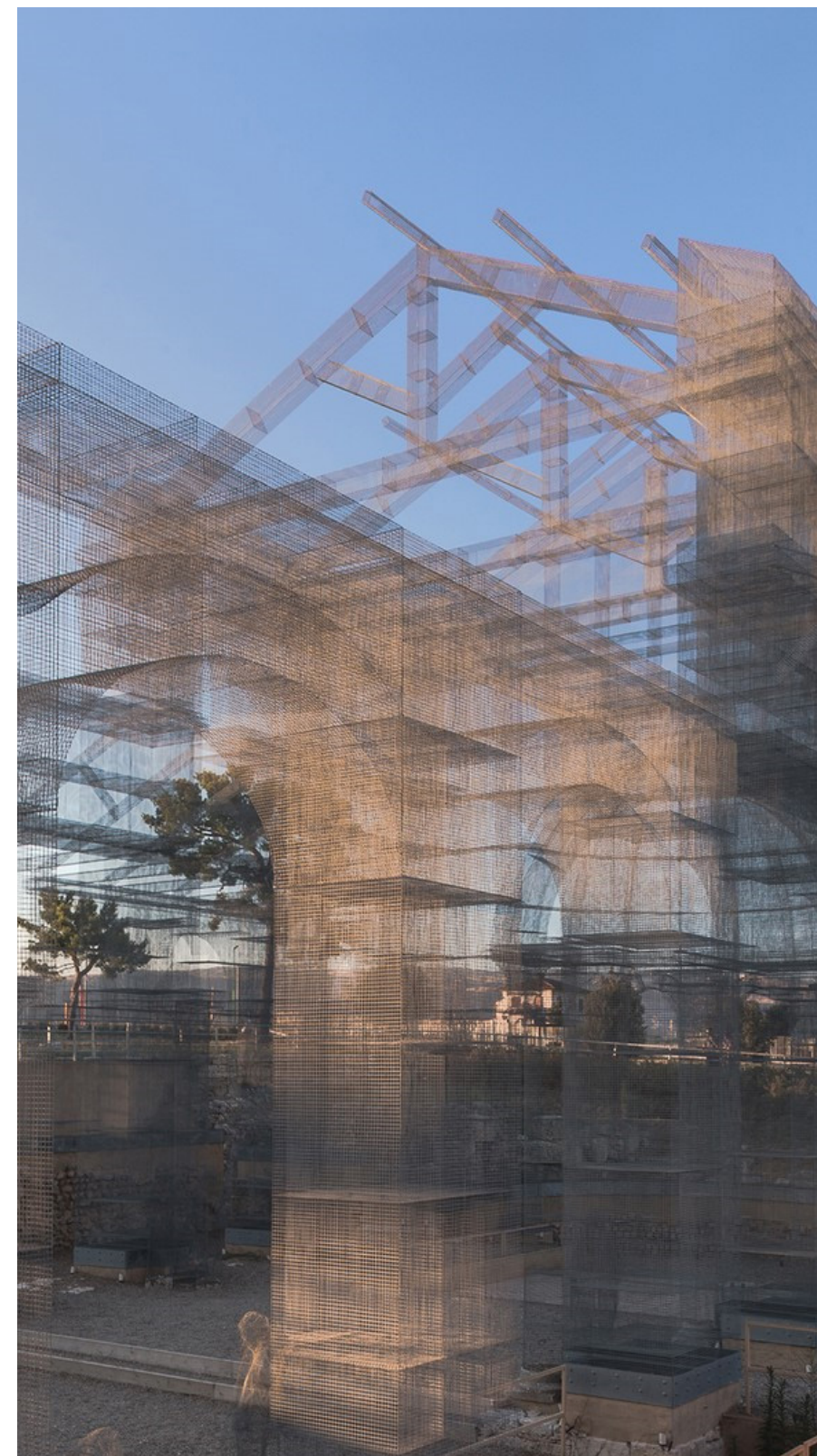
Progetto di allestimento contemporaneo della Sala dei Filosofi

Per fornire un riscontro pratico e illustrare come le nozioni teoriche possano tradursi in realtà tangibile, è stato concepito un progetto di allestimento contemporaneo dedicato alla Sala dei Filosofi, situata all'interno di Villa Adriana, l'antica residenza imperiale dell'età Adrianea a Tivoli. Questo intervento ambizioso è stato realizzato su un edificio in rovina, con l'intento di infondere una nuova vitalità all'area, armonizzandosi con la storicità e l'architettura del sito archeologico.

L'intervento progettuale si propone di integrare il contesto antico con elementi contemporanei, preservando la memoria storica mentre si rinnova la sua funzione espositiva.

Una mirata operazione di ricostruzione è stata concepita con criteri di reversibilità per assicurare che eventuali futuri interventi o restauri possano essere realizzati senza compromettere l'integrità originaria del sito. Tale reversibilità consente di mantenere la preservazione della struttura storica e culturale, garantendo la possibilità di adattamenti futuri senza alterare in modo permanente il patrimonio. La Sala dei Filosofi è stata dunque rimodellata per ospitare eventi espositivi, utilizzando approcci innovativi che rispettano la struttura originale, pur arricchendola di nuovi significati e funzionalità.

Questa iniziativa non solo restituisce nuova vita a un edificio frammentario, ma stabilisce anche un dialogo continuo tra passato e presente, permettendo una riflessione critica e una fruizione immersiva del patrimonio culturale.





Pagina precedente: Basilica all'interno del Parco Archeologico di Siponto, di Edoardo Tresoldi, compresenza di elementi architettonici contemporanei ed antichi, utilizzo della rete metallica utile ad integrare nuove strutture senza deturpare il paesaggio archeologico circostante, rispettando e valorizzando la storicità del sito.

<https://www.edoardotresoldi.com>

In alto: Villa Adriana, Tivoli, inquadratura sul Pecile, Sala dei Filosofi, Teatro Marittimo, Antinoeum e Tre Esedre.

<https://villae.cultura.gov.it/>

Villa Adriana

Situata nei pressi di Tivoli, Villa Adriana fu commissionata dall'imperatore romano Adriano intorno al 118 d.C., con l'intento di creare un ritiro imperiale lontano dalla Capitale. Il progetto dell'imperatore mirava a riflettere la magnificenza dell'Impero Romano, scegliendo un'area verde e ricca di corsi d'acqua, ben collegata a Roma. La decisione di costruire in questo luogo fu fortemente influenzata dalla sua passione per l'arte e l'architettura, affinata durante i suoi viaggi. Le meraviglie architettoniche e paesaggistiche incontrate durante i suoi spostamenti, infatti, ispirarono Adriano a replicare una simile grandezza nel suo nuovo rifugio.

Villa Adriana si estende su un pianoro alle pendici dei monti Tiburtini, incorniciato dai torrenti Acqua Ferrata e Roccabruna. In origine, la villa occupava circa centoventi ettari, comprendendo edifici, spazi verdi e strutture idriche. La zona era dotata di risorse abbondanti, tra cui cave di travertino, calcare e pozzolana, e un sofisticato sistema di acquedotti che assicurava un adeguato approvvigionamento d'acqua per le fontane, i giochi d'acqua e le terme, elementi fondamentali del complesso. Il piano urbanistico della villa presentava una disposizione geometrica complessa, con assi che attraversavano l'intero sito e edifici allineati lungo questi percorsi. Questa organizzazione spaziale non seguiva una maglia ortogonale rigorosa, ma mostrava orientamenti variabili tra i diversi padiglioni, e sebbene non sia immediatamente percepibile a occhio nudo, si manifesta attraverso le connessioni tra le diverse strutture del complesso.

Nel corso dei secoli successivi all'età adrianea, Villa Adriana subì notevoli trasformazioni e periodi di abbandono. Durante il Medioevo, le rovine furono utilizzate come cava di materiali per la costruzione di edifici locali. Il Rinascimento risvegliò un certo interesse per il sito, sebbene il suo stato fosse gravemente compromesso ma fu solo nel XIX secolo che iniziarono interventi sistematici di restauro, anche se molte delle strutture originali sono rimaste frammentarie. Oggi, Villa Adriana è riconosciuta come patrimonio dell'umanità dall'UNESCO e continua a essere studiata e ammirata per il suo valore storico e culturale.

La Sala dei Filosofi

Costruita in contiguità con il Teatro Marittimo e delimitata dall'imponente muro del Pecile, la Sala dei Filosofi è una grande aula rettangolare con abside orientata a sud dotata di sette nicchie rettangolari. La testimonianza di Pirro Ligorio permette di ricostruirne in parte l'aspetto originario: la fronte presentava due imponenti colonne di cipollino inquadrata da lesene dello stesso marmo, mentre pavimento e pareti erano completamente rivestiti di lastre di porfido, a testimonianza dell'importanza della sua funzione.

L'attuale denominazione deriva da una delle teorie sull'uso dell'area, che suggerisce che le nicchie situate nell'abside erano destinate ad accogliere le statue di sette filosofi o dei sette saggi della Grecia antica. Altri ritengono invece che si trattasse di una biblioteca, interpretando le nicchie come scaffali contenitivi dei rotoli di pergamena; tuttavia, la scarsa accessibilità delle rientranze, che si trovano al di sopra di un alto zoccolo e lo sviluppo in altezza delle nicchie di circa tre metri, oltre alla loro presenza solo sulla parete di fondo, sembrano far propendere per altre ipotesi.

Senza alcun dubbio l'imponente architettura dell'edificio, insieme alla sua elaborata decorazione, indica che esso appartenesse alle zone più prestigiose della Villa. Oggi, si ritiene che questa sala monumentale fosse destinata a ricevere gli ospiti in attesa di essere ricevuti dall'imperatore e che le nicchie, molto probabilmente, accogliessero una serie di statue rappresentative della famiglia imperiale, in linea con la sua funzione di spazio 'pubblico'.

Approfondimenti teorici e riferimenti progettuali

Nell'ipotesi di un progetto di musealizzazione per la Sala dei Filosofi, la prima fase si è concentrata su uno studio approfondito della realtà di Villa Adriana, con un'attenzione particolare rivolta a questo specifico ambiente. Il primo passo è stato formulare un'ipotesi ricostruttiva, che potesse offrire una visione di come la sala doveva apparire durante l'epoca adrianea. Questo lavoro si è basato sull'osservazione diretta delle rovine attuali, cercando di cogliere ogni possibile dettaglio rimasto, con lo scopo di comprendere a fondo la struttura originaria. In questo senso, un sopralluogo iniziale a Villa Adriana ha rappresentato un momento chiave, poiché ha consentito un confronto diretto con il sito, permettendo di raccogliere informazioni vitali attraverso un'attenta lettura delle rovine.

Successivamente, sono stati analizzati casi studio di interventi simili, utili come fonte di ispirazione per la tipologia di progetto da realizzare. Tra questi, spicca l'esperienza della valorizzazione dei resti della chiesa di San Pietro a Osoppo, un esempio significativo che ha fornito importanti indicazioni metodologiche per la prosecuzione del lavoro.



A sinistra: dettaglio posteriore della Sala dei Filosofi, Villa Adriana, Tivoli.

In basso: dettaglio facciata anteriore della Sala dei Filosofi, Villa Adriana, Tivoli.



Valorizzazione dei resti della chiesa di San Pietro a Osoppo **Pierluigi Grandinetti**

Committente

Provincia di Udine per il comune di Osoppo

Collaboratori

Daniele Mucin, Marino del Piccolo, Stefano Massarino, Federico Mondini, Enrico Ariis, Roberto Bertossi, Massimiliano Valle, Cristiano Ciani, Michela Cafazzo

Concorso e progetto

1999

Realizzazione

2001



Nel progetto di riqualificazione del colle Osoppo, l'intervento di Pierluigi Grandinetti ha avuto come obiettivo principale il ripristino dell'aspetto figurativo della chiesa di San Pietro, situata al centro della Fortezza di Osoppo, nella provincia di Udine. L'edificio rappresenta l'inizio di un percorso attraverso il Museo Archeologico all'aperto, che ancora oggi conserva i resti di un antico insediamento fortificato.

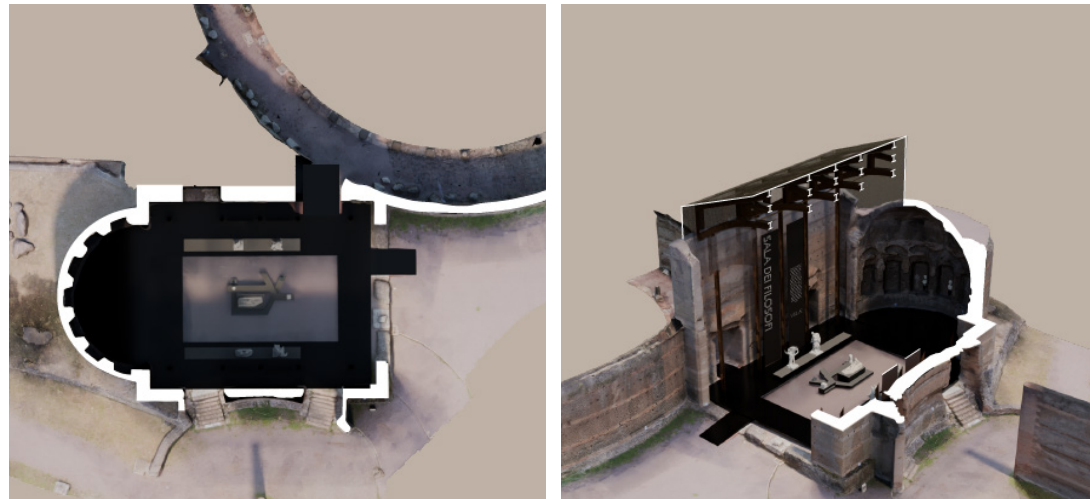
La chiesa di San Pietro, prima dell'inizio dei lavori di restauro alla fine degli anni Novanta, versava in condizioni di estremo degrado tanto che i dettagli architettonici della facciata, dell'abside, delle mura perimetrali e della sagrestia erano quasi completamente illeggibili. L'edificio risale al Settecento e fu progettato dall'architetto veneziano Domenico Rossi, in origine possedeva una facciata a ordini sovrapposti e una navata centrale con cappelle laterali. Tuttavia, il progetto non fu mai completato a causa delle frequenti distruzioni e ricostruzioni dovute a conflitti e terremoti.

Durante l'occupazione napoleonica agli inizi dell'Ottocento, la chiesa fu trasformata in magazzino. All'inizio del Novecento, un incendio ne distrusse gran parte della struttura, che fu poi ricostruita dall'architetto Riccoboni. Tuttavia, i bombardamenti della Seconda Guerra Mondiale inflissero ulteriori danni, e il terremoto del 1976 causò il crollo quasi totale dell'edificio. Solo dopo vent'anni, un progetto di riqualificazione permise di ricostruire parzialmente il pavimento progettato da Rossi e di convertire la sagrestia in un museo.

La nuova copertura, progettata per salvaguardare i resti tardo-antichi e rinascimentali emersi dai recenti scavi, riprende le geometrie del Settecento, pur differenziandosi nettamente dall'architettura preesistente. La volta a botte centrale e le due falde laterali a capriata sono sostenute da pilastri cruciformi, creando uno spazio aperto che separa l'intervento contemporaneo dall'antico. Questo spazio permette ai visitatori di percepire l'assenza di elementi originari e di riflettere sulla complessa storia dell'edificio, segnata da una continua incompiutezza.

I materiali selezionati per la nuova struttura, ossia l'acciaio verniciato per gli elementi verticali e le travi reticolari in ferro rivestite con pannelli di alluminio naturale per le parti orizzontali, sono stati scelti non solo per la loro lavorabilità e reversibilità, ma anche per evidenziare l'autonomia formale dell'architettura moderna. Questa scelta consente al nuovo intervento di distaccarsi dal passato, mentre stabilisce una connessione di continuità con esso.¹⁴

A sinistra: chiesa di San Pietro a Osoppo, Udine, 1995-2001, intervento architettonico di Pierluigi Grandinetti.
<https://www.studionord.new>



Il progetto

La progettazione del padiglione espositivo all'interno della Sala dei Filosofi ha richiesto un'attenta riflessione sull'intervento da realizzare, che fin da subito è stato concepito nel rispetto assoluto delle rovine storiche, per preservarne l'integrità e la memoria. Uno degli obiettivi principali è stato quello di garantire che l'intervento fosse reversibile, cioè smontabile senza lasciare tracce permanenti una volta concluso, mantenendo così intatta la realtà archeologica del sito. Tale approccio conservativo si è combinato con l'esigenza di creare un allestimento che non alterasse visivamente né strutturalmente l'ambiente della sala, bensì ne esaltasse le peculiarità storiche e architettoniche.

L'idea portante del progetto si fonda sulla volontà di restituire ai visitatori una visione suggestiva di come potesse apparire architettonicamente la sala in epoca adrianea, quando era parte integrante della grandiosa Villa Adriana. Dopo un attento studio delle possibili ricostruzioni storiche, si è ipotizzato come la copertura originale della sala potesse essere sostenuta da capriate di legno, che a loro volta reggevano una volta a botte. Per suggerire questa ipotesi architettonica, sono state inserite cinque capriate realizzate in acciaio corten, le quali emergono dalle rovine e si integrano con il paesaggio circostante, regalando un'imponente visione verticale. Questi elementi sono stati concepiti non solo come ricostruzioni simboliche, ma anche come supporti per una copertura di pannelli in vetro, che protegge l'esposizione dalle intemperie senza oscurare la luce naturale. Il vetro, infatti, permette un'illuminazione ottimale durante le ore diurne, creando un'atmosfera luminosa e trasparente che valorizza tanto le opere esposte quanto le rovine stesse.

In alto a sinistra: sezione della pianta della sala dei Filosofi e dell'allestimento al suo interno.

In alto a destra: sezione della vista prospettica della sala dei Filosofi e dell'allestimento al suo interno.

In basso: sezione longitudinale della sala dei Filosofi e dell'allestimento al suo intero.

Particolare attenzione è stata riservata anche agli elementi architettonici che caratterizzano l'accesso e gli spazi principali della sala. Due strutture, collocate in corrispondenza del grande ingresso e in prossimità dell'abside, riprendono le forme degli archi a sesto ribassato che un tempo adornavano la sala, creando un'armonia visiva tra il passato e il presente. L'accessibilità è stata garantita attraverso la creazione di percorsi che collegano l'ingresso principale della sala con il Teatro Marittimo adiacente, mentre rampe sono state inserite per assicurare un percorso agevole. Inoltre, il cammino all'interno della sala è stato reso favorevole tramite una piattaforma rialzata rispetto alla pavimentazione originaria. Questa scelta progettuale non solo preserva i resti del pavimento antico, ma consente anche una visione diretta di esso attraverso una sezione calpestabile in vetro trasparente, che permette ai visitatori di apprezzare l'antica pavimentazione da un punto di vista ravvicinato, pur mantenendone la conservazione.

Un altro aspetto di grande rilevanza del progetto è la sobrietà dell'allestimento, che non cerca di imporsi sulle rovine esistenti, ma al contrario si integra in modo armonico con esse, rispettandone il valore storico. Le opere esposte, prevalentemente sculture e reperti di Villa Adriana, sono posizionate su basamenti sospesi, sostenuti da tensostrutture leggere che scendono dalle capriate. Questa soluzione non solo riduce l'impatto visivo del supporto, ma conferisce un senso di leggerezza e sospensione alle opere, che sembrano quasi fluttuare nello spazio. Inoltre, al centro della sala, un'installazione composta da geometrie semplici e intrecciate crea un contrasto dinamico con l'ambiente circostante, aggiungendo un elemento di contemporaneità che dialoga con l'antichità delle rovine. Anche le nicchie originali, poste nell'abside della sala, sono state sfruttate come parte integrante dell'allestimento, accogliendo eleganti busti.





L'intero allestimento è stato concepito per esplorare una tematica centrale: l'empatia e i momenti di condivisione, valori che si riflettono nelle opere scultoree esposte e che richiamano simbolicamente la funzione originaria di Villa Adriana come luogo di riflessione e incontro. Le opere selezionate per la mostra offrono uno sguardo su diverse interpretazioni del tema empatico: tra queste si annoverano capolavori come le Tre Grazie, raffigurazioni mitologiche che evocano grazia e unione, o Enea con Anchise e Ascanio, esempio di devozione familiare. Altre opere, come Ercole e Lica o Dedalo e Icaro, esplorano momenti di tragedia, richiamando i dilemmi morali e le emozioni che questi personaggi suscitano. La Naiade Sdraiata, collocata in una posizione centrale e di rilievo, rappresenta il cuore dell'allestimento. Accanto alle sculture, sono stati esposti anche reperti archeologici originali della villa, che arricchiscono ulteriormente il percorso espositivo e offrono un importante contributo alla narrazione storica. La combinazione di opere d'arte, elementi architettonici e reperti storici crea così un allestimento che non solo valorizza il patrimonio archeologico di Villa Adriana, ma stimola anche una riflessione sui temi universali che attraversano il tempo, ponendo un ponte ideale tra l'antico e il contemporaneo.

Pagina precedente: vista frontale renderizzata della Sala dei Filosofi con al suo interno l'allestimento espositivo; dettagli sulla rampa d'accesso e sistemi espositivi dei beni.

A sinistra in alto: render ambientato all'interno dell'allestimento della Sala dei Filosofi con focus sui materiali utilizzati per la pavimentazione ed i basamenti.

A sinistra in basso: render ambientato all'interno dell'allestimento della Sala dei Filosofi.





A sinistra: render ambientato all'interno della Sala dei Filosofi con vista dall'accesso al Teatro Marittimo.

In alto: dettaglio del Buso di Antinoos posizionato su un basamento all'interno di una delle sette nicchie.

In basso: vista posteriore renderizzata utile a far comprendere al visitatore l'altezza e le proporzioni originarie della Sala dei Filosofi.





Il progetto per il Piranesi Prix de Rome

Il Piranesi Prix de Rome

Nato nel 2007, il Premio Piranesi trova le sue radici nel Grand Prix de Rome, il celebre concorso istituito da Colbert nel 1666 per i giovani talenti dell'architettura francese. Ispirato da questo modello storico, il Premio Piranesi si propone di promuovere la progettazione architettonica dedicata alla valorizzazione e riqualificazione dei siti archeologici. La sua concezione si basa su tre elementi chiave: il confronto diretto con importanti aree archeologiche, l'esperienza formativa del viaggio e l'uso delle tecnologie moderne per una rappresentazione grafica avanzata.

Questo concorso annuale si suddivide in due categorie principali: se da una parte il Premio Universitario invita studenti di architettura da tutto il mondo a partecipare a un workshop di due settimane presso Villa Adriana, in un contesto ideale per l'interazione pratica con siti archeologici, dall'altra il Premio per Professionisti accoglie progetti realizzati in contesti archeologici da parte di architetti che devono presentare il loro lavoro di fronte a un pubblico composto dagli studenti del Premio Universitario.

Accanto a questi due concorsi il Premio Piranesi include il Piranesi Prix de Rome alla Carriera, un riconoscimento verso l'eccellenza nella formazione classica, che celebra figure di spicco nel campo dell'architettura. Tale riconoscimento ha rapidamente acquisito un prestigio internazionale, anche sostenuto da un rinomato albo d'oro che sottolinea il suo impatto e la sua rilevanza nel settore.

Cruciale nella promozione e nella gestione del Premio Piranesi è il ruolo ricoperto dall'Accademia Adrianea di Architettura e Archeologia. Dedicata alla ricerca e alla formazione sulla valorizzazione dei beni culturali e archeologici, l'Accademia è fortemente influenzata dalla tradizione di studi sull'imperatore Adriano e su Villa Adriana. Questa organizzazione rappresenta un ponte tra le ricerche accademiche e l'implementazione pratica di progetti archeologici, sostenendo così l'importanza del Premio Piranesi nella scena globale.



In alto: foto di gruppo scattata il primo giorno del concorso Premio Piranesi Prix de Rome 2024, Grandi Terme, Villa Adriana.

In basso: sopralluogo a Piazza d'Oro, Villa Adriana, per studio ed analisi di un'ipotetica sistemazione degli stone display.

Presentazione del bando di concorso

Il tema centrale del Premio Piranesi riguarda la valorizzazione e la gestione del patrimonio archeologico, con particolare attenzione all'area di Villa Adriana a Tivoli e alla zona di rispetto UNESCO che la circonda. I progetti presentati dai partecipanti si concentrano principalmente sull'interazione tra due elementi distintivi della Villa: l'Architettura e l'Acqua. Questa combinazione è stata determinante sia per lo sviluppo di alcuni dei più importanti episodi architettonici del complesso, sia per la scelta del sito e la disposizione dei vari padiglioni. Gli aspiranti progettisti sono chiamati a esplorare e ripensare questa interazione fondamentale, sviluppando idee innovative che rinnovino e celebrino l'antico legame tra questi due elementi.

La sfida progettuale si concentra sull'integrazione dell'acqua all'interno delle architetture, sia come elemento storico già presente in molte aree della Villa, sia come parte del paesaggio naturale e archeologico. I partecipanti sono chiamati ad immaginare la creazione di nuovi spazi espositivi, padiglioni termali o interventi volti alla musealizzazione di alcune sezioni del sito, con l'obiettivo di valorizzare il ruolo dell'acqua. Altre possibilità includono installazioni temporanee per eventi artistici come sfilate di moda, performance teatrali o musicali, utilizzando l'acqua come elemento scenografico centrale. In questo contesto, l'acqua non è solo parte dell'architettura ma diventa essa stessa un attore attivo nella definizione dello spazio, agendo come forza naturale e dinamica capace di modellare e arricchire l'esperienza architettonica.

La tradizione delle Ville di Tivoli, tra cui Villa Gregoriana, Villa d'Este e Villa Adriana stessa, fornisce il contesto culturale di riferimento. Questi luoghi, con i loro magnifici giardini e complessi architettonici, hanno plasmato per secoli il modo in cui si concepisce il rapporto tra natura e architettura. La Piazza d'Oro, il Teatro Marittimo, il Canopo, il Pecile e gli impianti termali sono esempi illustri di come questi spazi siano stati pensati per interagire con il paesaggio e l'acqua, dando vita a scenografie di straordinaria bellezza. L'area sulla quale lavorare viene dunque selezionata considerando tanto le strutture esistenti quanto le nuove possibili aggiunte, in modo che l'intervento si armonizzi con il contesto storico e naturale circostante.

La competizione è aperta a studenti e giovani professionisti provenienti da una vasta gamma di discipline, tra cui Architettura, Design, Ingegneria, Design Industriale, e Conservazione dei Beni Culturali. Possono partecipare studenti di laurea triennale, magistrale e dottorandi, nonché giovani professionisti di età inferiore ai trent'anni.

Per quanto riguarda i riconoscimenti, saranno assegnati diversi premi. Il prestigioso Piranesi Prix de Rome sarà conferito a tre gruppi partecipanti per ciascuna delle commissioni giudicanti, mentre verranno attribuite anche le due menzioni speciali "Fiaba" e "Cultural brand", oltre a sei menzioni aggiuntive, con due premi per ogni commissione.

Linee guida

Il Premio Piranesi si propone come un'opportunità per esaminare e reinterpretare l'interazione tra tre elementi centrali che caratterizzano l'immagine di Villa Adriana: il Paesaggio Archeologico, l'Architettura e l'Acqua. Questi tre elementi non solo hanno dato vita ad alcuni dei momenti architettonici più significativi della villa, ma hanno anche influenzato la scelta del sito e la disposizione dei suoi padiglioni. La sperimentazione progettuale del Premio Piranesi si concentra sulla relazione di complementarità tra questi elementi, mettendo in risalto come l'architettura e l'acqua si interrelazionano nella definizione dell'esperienza spaziale e visiva della villa.

In particolare, la sfida progettuale richiede ai partecipanti di riflettere su come l'architettura può dialogare con l'acqua, considerandola sia in termini di nuovi interventi architettonici che nella rivisitazione di luoghi storici all'interno di Villa Adriana dove l'acqua è già parte integrante del progetto originale. I progettisti devono quindi confrontarsi con il paesaggio archeologico e naturalistico della villa e concepire nuovi elementi architettonici che rispondano in modo innovativo e rispettoso a questa interazione storica e naturale.

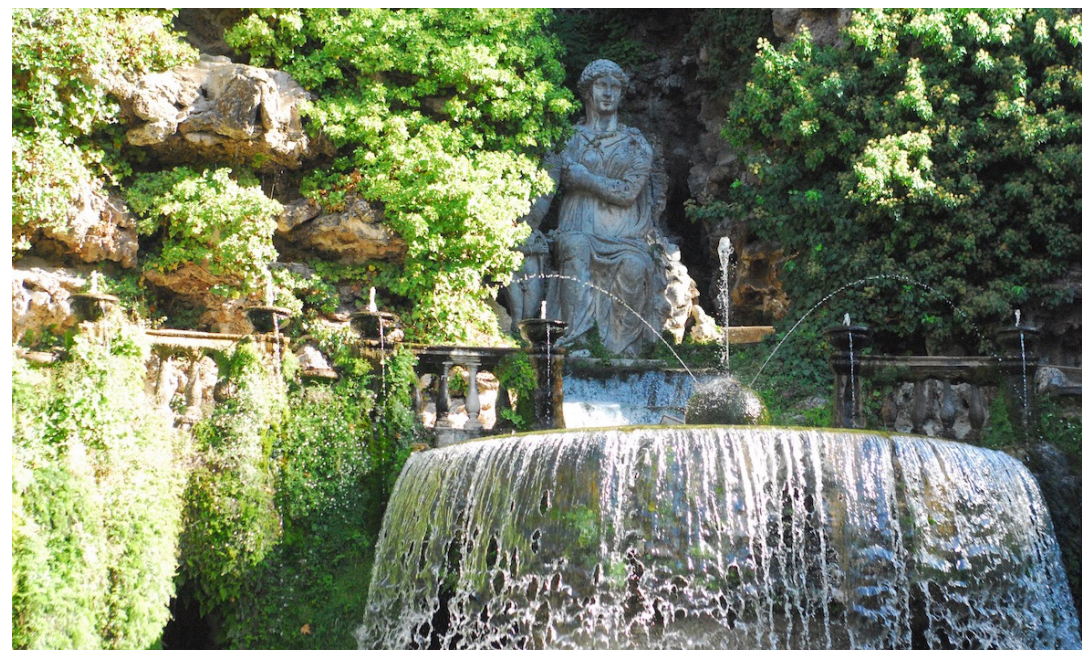
Il concorso prevede tre obiettivi principali, ognuno dei quali richiede un intervento progettuale su diverse scale:

1. Creazione di un Padiglione Termale-Espositivo: questo obiettivo richiede la progettazione di un padiglione che integri le tradizioni dell'architettura termale romana, in cui l'acqua e l'arte coesistono per generare immagini architettoniche straordinarie. Il padiglione deve essere situato in punti della villa dove è sostenibile dal punto di vista idrico e logistico, evitando interferenze con i flussi di visita esistenti. La progettazione deve includere la creazione di spazi che ospitino collezioni d'arte o reperti archeologici e deve riflettere la caratteristica fondamentale dell'architettura termale romana basata sull'interazione tra acqua e bellezza. Il volume del padiglione deve essere variabile e articolato, capace di catturare la luce in modo plastico e non uniforme. La copertura dovrà essere composta per il 25% da superfici piane e per il 75% da superfici inclinate con lucernari. L'inclinazione delle falde non deve essere inferiore a 45 gradi.



In alto: la Grande Cascata naturale del fiume Aniene situata all'interno del Parco della Villa Gregoriana, Tivoli.

In basso: Fontana dell'Ovato, Villa d'Este, Tivoli, creazione artificiale di giochi d'acqua.
<https://villae.cultura.gov.it>



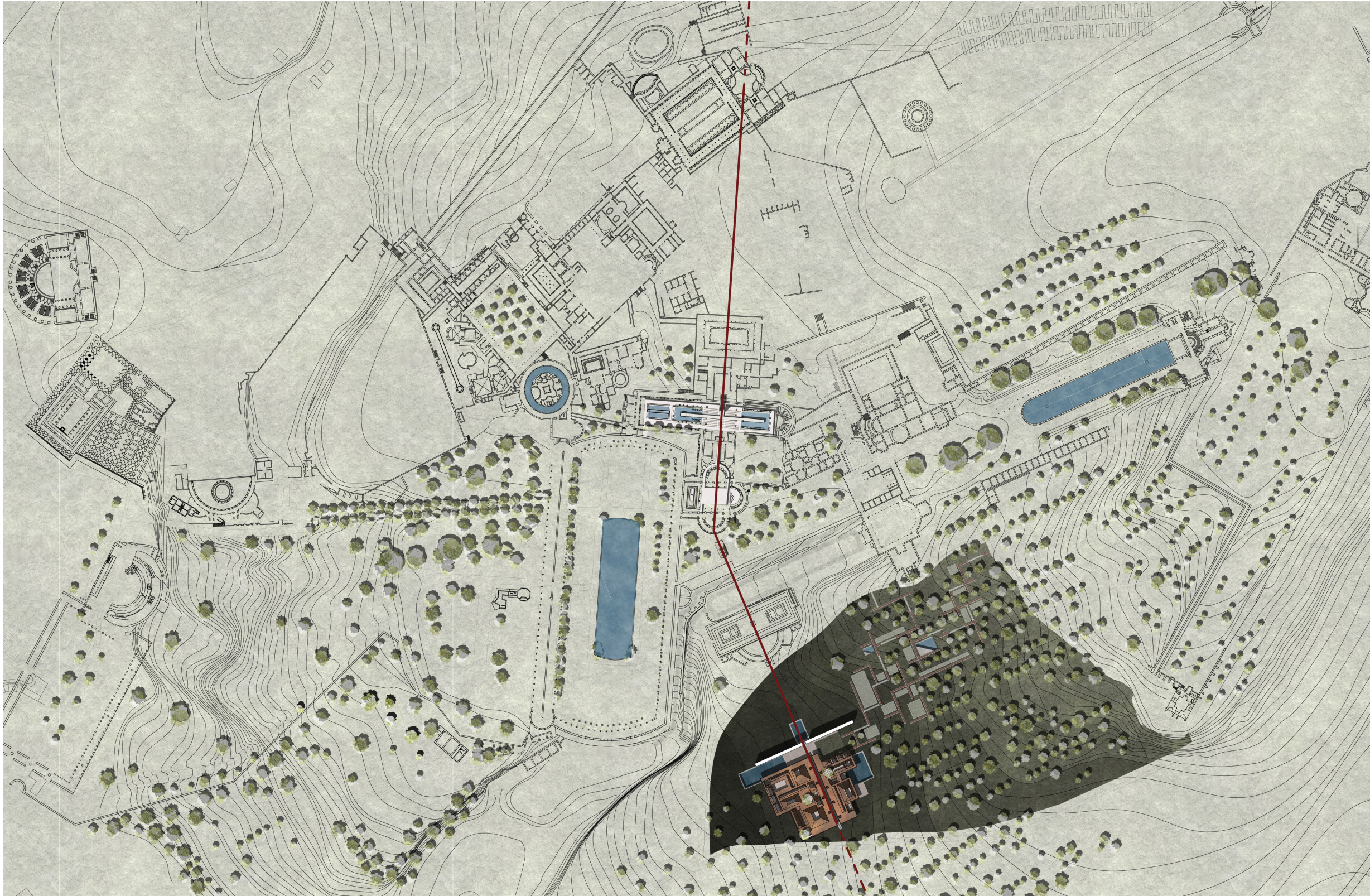
2. Creazione di una Sistemazione Paesaggistica: il secondo obiettivo riguarda la progettazione di un intervento paesaggistico da realizzare all'interno e lungo il perimetro della villa. Questo progetto deve rigenerare l'effetto scenico dell'acqua in relazione all'architettura e alla natura circostante, e deve essere pensato per supportare eventi e contribuire alla valorizzazione del sito a lungo termine. Il progetto deve considerare la relazione tra suolo, acqua e vegetazione, creando una sintesi paesaggistica che enfatizzi il grande palcoscenico per lo spettacolo dell'Alta Moda. La progettazione deve includere elementi architettonici isolati che offrano una doppia percezione: come elementi misteriosi durante il giorno e come landmarks illuminati di notte. La sfilata di moda, con il suo percorso tra le rovine della villa, deve integrarsi con il padiglione termale-espositivo e la modellazione paesaggistica, creando una sequenza percettiva coerente.

3. Creazione di Sistemi Espositivi Museografici (Stone Display): il terzo obiettivo implica la progettazione di sistemi espositivi dedicati alla collocazione di reperti in punti strategici della villa. Gli Stone Display devono servire sia per l'esposizione che per la conservazione dei reperti. Questi elementi architettonici devono essere progettati per sostenere pesi significativi e devono essere realizzati con strutture portanti adeguate. I display devono essere dotati di protezione contro gli agenti atmosferici quando collocati all'esterno e devono essere compatibili con l'immagine coordinata dell'Istituto Villae e con il paesaggio archeologico e naturale della villa. Ogni display deve combinare funzionalità espositiva e conservativa, rappresentando sia un'esposizione visiva che un'area di raccolta e catalogazione dei reperti più piccoli.



In alto: Modular Cardboard Bookshelf MORE LIGHT, struttura modulare.
<https://designitaly.com>

In basso: Cento Camerelle, Villa Adriana, Tivoli, all'interno di queste vengono conservati tutti i reperti archeologici senza sistemazione.

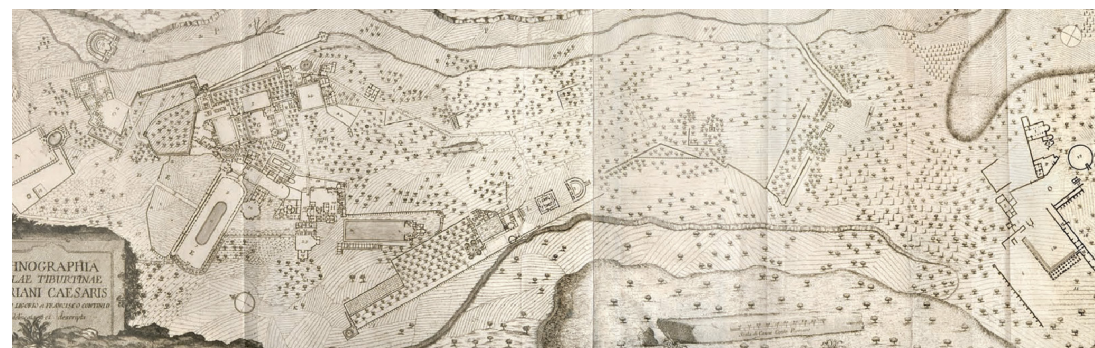
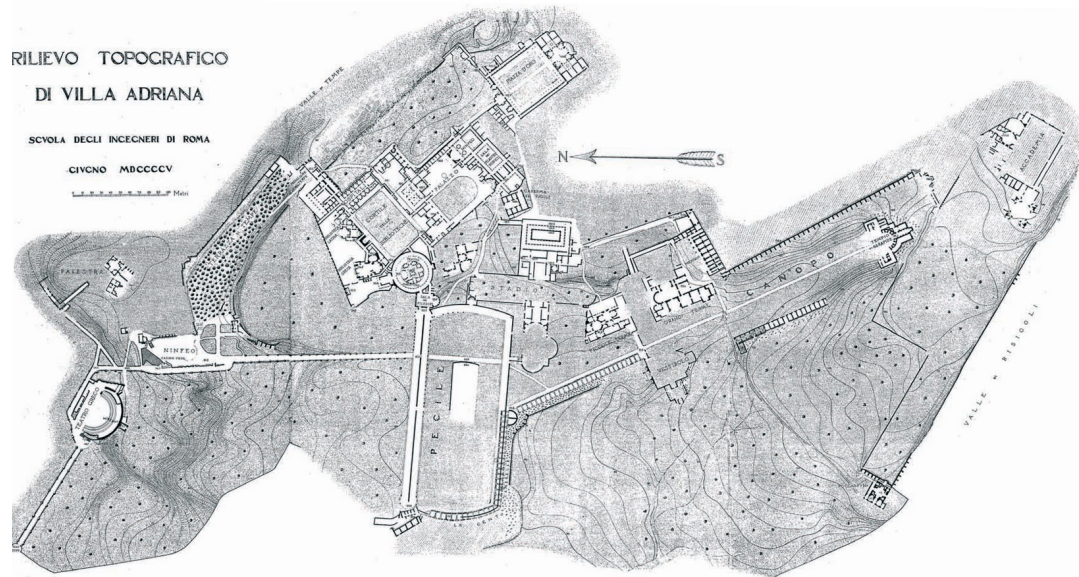


RILIEVO TOPOGRAFICO DI VILLA ADRIANA

SCUOLA DEGLI INGEGNERI DI ROMA

CIVICO MDCCLCV

1856



Pagine precedenti: masterplan di progetto che evidenzia due assi compositivi presi come riferimento per individuare l'area di progettazione.

In alto: rilievo topografico di Villa Adriana realizzato nel 1906 dalla scuola degli Ingegneri di Roma.

<https://www.cartageo.com>

In basso: F. Contini, Pianta di Villa Adriana, 1634-1668.

Il progetto

Il progetto sin dall'inizio ha presentato una notevole complessità, data la necessità di sviluppare tre interventi distinti tra loro, ognuno caratterizzato da esigenze progettuali differenti. A ciò si è aggiunta la sfida delle tempistiche: il tempo disponibile per la realizzazione degli elaborati era estremamente limitato, con poco più di una settimana per portare a termine l'intero lavoro. Tuttavia, nonostante queste difficoltà, è emerso fin da subito il desiderio di interpretare le tre richieste progettuali in una visione comune e integrata, cercando di individuare un filo conduttore che le connettesse all'interno di un unico intervento coerente e armonico.

Uno dei primi passi compiuti è stato quello di riflettere su un'espansione moderna di Villa Adriana, tenendo presente il fatto che la villa non sia mai stata un'opera statica o immutabile. Al contrario, nel corso dei secoli ha subito numerosi ampliamenti e aggiunte, con nuovi edifici che si sono affiancati a quelli preesistenti, contribuendo a creare la complessità e la vastità che oggi la caratterizzano. In questo senso, il progetto è stato concepito come un'estensione contemporanea della villa, un nuovo capitolo che si inserisce rispettosamente nella storia millenaria del sito ma pur sempre in dialogo con gli elementi caratterizzanti del complesso archeologico.

Un aspetto cruciale che ha guidato il processo progettuale è stato il riconoscimento della forte struttura assiale che sottende Villa Adriana. Sebbene, ad una prima occhiata, il visitatore possa percepire la villa come una serie di edifici disposti senza un ordine apparente, un'analisi più approfondita rivela come il complesso si sviluppi attorno ad assi principali e secondari che ne regolano la distribuzione spaziale e la coerenza compositiva. Pertanto, uno degli obiettivi del progetto è stato quello di dare continuità a questi assi generativi, integrandoli nei nuovi interventi architettonici e paesaggistici. Questa scelta progettuale mira non solo a mantenere una coerenza storica e formale, ma anche a facilitare la comprensione del sito archeologico per i visitatori meno esperti, aiutandoli a orientarsi all'interno di una realtà tanto complessa.

In particolare, si è cercato di creare un collegamento fluido tra i due interventi più legati al paesaggio e al padiglione termale, poiché la progettazione dello Stone Display appariva inizialmente meno integrata, essendo di natura diversa rispetto agli altri due. La continuità è stata ricercata anche attraverso l'introduzione di un segno architettonico ricorrente: un setto imponente, semplice nella sua geometria e regolare nella forma, che si inserisce nel contesto archeologico in maniera sobria e rispettosa. Questo elemento si è rivelato congeniale non solo per la sua eleganza, ma anche per la sua capacità di dialogare con le preesistenze senza entrare in conflitto con esse.

In basso: planimetria complessiva del padiglione termale e dell'intervento paesaggistico.

La mancanza di decorazioni superflue evita che il setto disturbi l'equilibrio estetico delle rovine, e la sua versatilità consente di adattarlo sia in posizione verticale che orizzontale, utilizzandolo in diverse composizioni all'interno dei vari interventi progettuali.

Una delle caratteristiche più rilevanti di questo segno architettonico è la sua precisione proporzionale, studiata a partire dalla misura del piede romano, che conferisce un ulteriore legame con il contesto storico della villa. Questa scelta non solo contribuisce a mantenere un dialogo continuo con il passato, ma rappresenta anche un omaggio alla tradizione architettonica dell'epoca adrianea. Il setto diventa così un elemento di unificazione tra gli interventi, presente in ciascuna delle soluzioni progettuali e capace di conferire coerenza e continuità al progetto complessivo.





Il padiglione termale

Il progetto del padiglione termale-espositivo è iniziato con la scelta dell'area di collocazione, selezionata tra le opzioni indicate dalle linee guida. È stata scelta una porzione di terreno leggermente sopraelevata rispetto al complesso archeologico, ma sempre all'interno del sito, da cui si gode di una vista panoramica su Villa Adriana. Il padiglione è stato posizionato lungo l'asse che collega l'area delle tre esedre all'Antinoeion, un elemento carico di significato simbolico per il rapporto tra l'imperatore Adriano e Antinoo. Questa collocazione si inserisce coerentemente nella riflessione su un'ipotetica espansione contemporanea della villa, trovando nel prolungamento dell'asse un'opzione plausibile e in armonia con la logica storica del luogo. La posizione prescelta, situata ai margini del sito, consente inoltre di rendere il padiglione accessibile e fruibile in modo autonomo rispetto alla villa stes-

sa, permettendo visite anche in orari serali o notturni, quando il complesso principale è chiuso al pubblico. Questo elemento rende il padiglione non solo un'estensione naturale del sito, ma anche un punto di attrazione a sé stante.

Dal punto di vista funzionale, il padiglione richiama la tradizione delle antiche terme romane, svolgendo una duplice funzione: spazio termale ed espositivo, incentrato sull'esposizione di opere scultoree e reperti archeologici provenienti dalla villa. Architettonicamente, la struttura si sviluppa attorno a un corridoio centrale ampio e profondo, perfettamente allineato con l'asse simbolico, che viene ulteriormente enfatizzato dalla presenza di un corso d'acqua lungo tutta la sua lunghezza. Questo percorso idrico culmina in una grande vasca affacciata sul complesso di Villa Adriana, rafforzando il legame tra il nuovo intervento e il contesto storico.

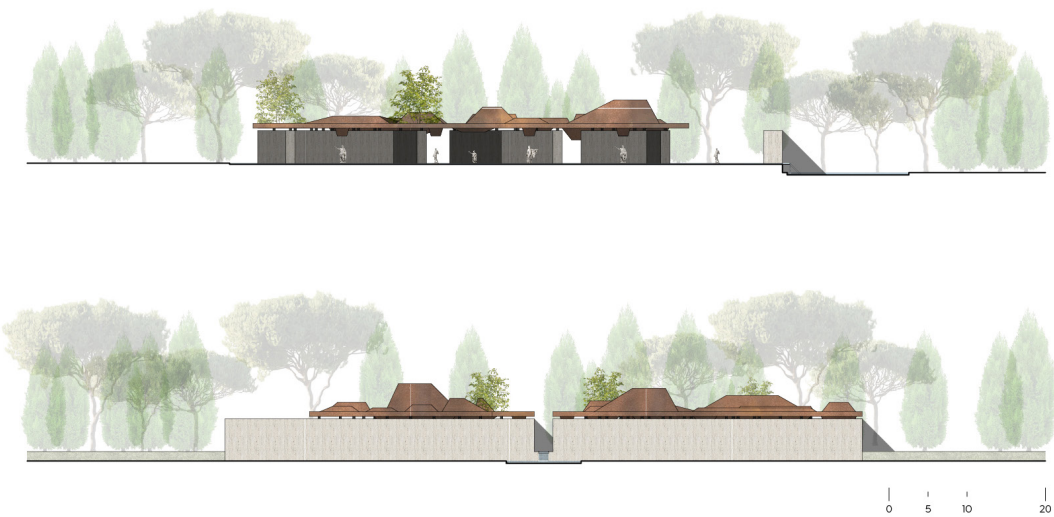
In basso: planimetria con focus sul padiglione termale, privo di copertura.





Elemento caratterizzante del progetto è il setto architettonico, una struttura che domina la facciata del padiglione quando osservato dalla villa, quasi a voler nascondere la composizione interna. Questo elemento, tuttavia, non ha una funzione meramente estetica: al suo interno si trovano esposte sculture, conferendo ulteriore profondità al dialogo tra architettura e contenuto espositivo. Il setto funge dunque da filtro visivo e da spazio espositivo al contempo, contribuendo a una lettura stratificata del padiglione.

L'ispirazione progettuale richiama l'operato di Mies van der Rohe, con l'uso di geometrie semplici e di spazi ampi, arricchiti da setti che si piegano per generare nuovi ambienti. Il padiglione non si limita a esporre opere d'arte, ma diventa esso stesso parte integrante dell'esperienza visiva, offrendo scorci suggestivi e prospettive inaspettate. Fondamentale in questo senso è l'uso della luce naturale: la copertura del padiglione è studiata per permettere l'ingresso della luce solo in punti specifici, illuminando le opere in modo calibrato e contribuendo a una messa in scena sofisticata.



A sinistra in alto: sezione longitudinale e trasversale, padiglione termale.

A sinistra in basso: prospetto longitudinale e trasversale del padiglione termale.





L'intervento paesaggistico

Il progetto relativo all'intervento paesaggistico ha preso forma con l'obiettivo di creare una connessione tra Villa Adriana e il padiglione termale espositivo, posizionato in una porzione sopraelevata rispetto al complesso archeologico. Il terreno che separa questi due elementi è caratterizzato da un dislivello significativo, una sfida che ha richiesto un intervento mirato per garantire accessibilità e fruibilità del padiglione da parte dei visitatori provenienti dalla villa. In questo contesto, il paesaggio è stato ripensato completamente, con la creazione di percorsi che non solo risolvessero il problema dell'accesso, ma anche arricchissero l'esperienza visiva e sensoriale di chi si avventura in questo spazio. L'integrazione dell'elemento acqua lungo i percorsi ha con-

ferito una continuità estetica, accompagnando il visitatore in un cammino immersivo, dove la natura e l'architettura si fondono armoniosamente. Per superare il dislivello, la soluzione progettuale si è focalizzata sulla realizzazione di rampe con una pendenza minima, intorno al 5%, che consentono un accesso agevole senza compromettere l'integrità visiva del paesaggio circostante. Il percorso, inoltre, è stato arricchito da installazioni architettoniche – le cosiddette folies – che fungono non solo da punti di sosta, ma anche da elementi di continuità nel racconto visivo del progetto. Questi momenti di pausa, disposti in posizioni strategiche, sono concepiti come spazi di riflessione per il visitatore, offrendo anche punti di osservazione privilegiati da cui godere della bellezza del paesaggio.

In basso: planimetria quotata della sistemazione paesaggistica.







Le folies sono tre: due si trovano lungo il percorso che collega la villa al padiglione, mentre la terza è posizionata sull'asse simbolico tra le Tre Esedre e l'Antinoeion. Il tema dell'asse centrale è ripreso in queste strutture, dove il setto architettonico, già emerso nel progetto del padiglione, si declina in varie forme, creando volumi, delimitando spazi e generando prospettive che costringono l'osservatore a interrogarsi sul significato degli spazi attraversati.

L'acqua, come elemento chiave, ritorna anche nelle folies, creando suggestivi giochi di riflessi e amplificando il senso di continuità tra l'architettura moderna e quella storica della villa. Le geometrie regolari delle installazioni si specchiano in corsi d'acqua progettati per rafforzare la scenografia, integrando modernità e storia in un dialogo sottile ma potente.

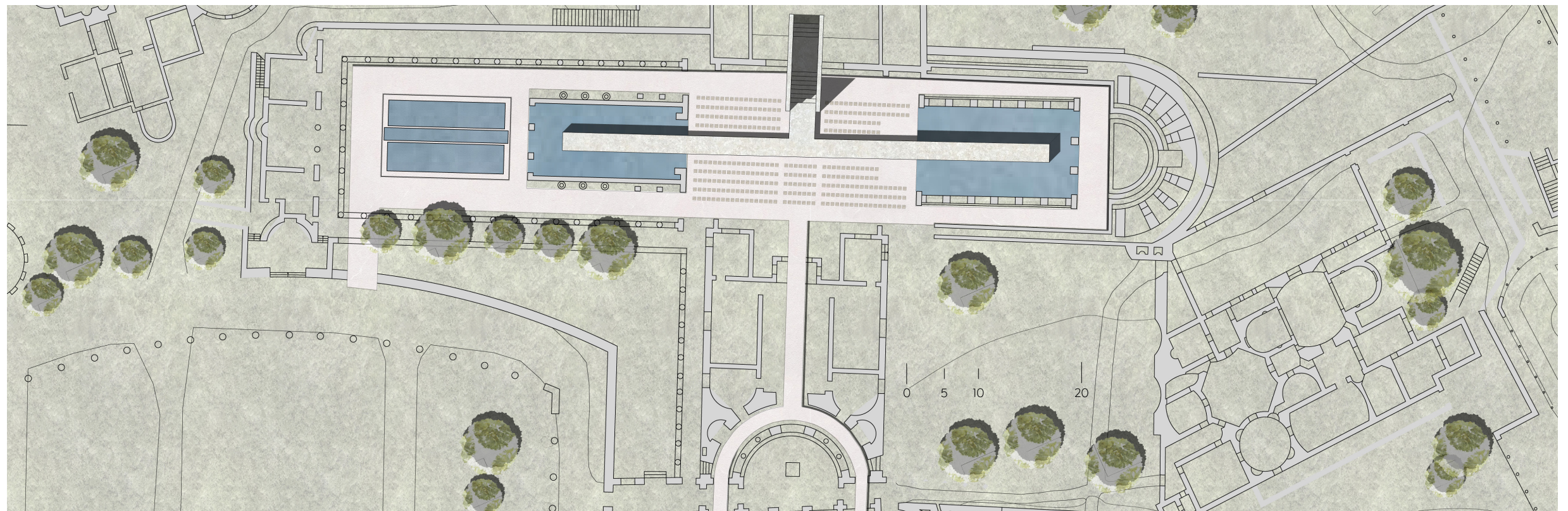
A sinistra: rappresentazione di due momenti di folies presenti all'interno della zona di intervento paesaggistico.



Parallelamente a questo intervento paesaggistico, il progetto ha previsto anche la progettazione di un fashion show, concepito come un omaggio all'architetto e stilista Gianfranco Ferré. La scelta di collegare la sfilata alla figura di Ferré si fonda non solo sulle affinità tra le geometrie delle sue creazioni e quelle di Villa Adriana, ma anche sulla supposta influenza che la villa stessa potrebbe aver avuto sulla sua formazione culturale e stilistica negli anni '90. L'evento si svolge nel complesso formato dallo Stadio e dalle Tre Esedre, e la passerella principale si sviluppa lungo l'asse che collega queste ultime con la Piazza d'Oro, uno degli assi più significativi di tutta Villa Adriana. L'uscita della passerella dal complesso dello Stadio è enfatizzata da due setti verticali che incorniciano esattamente l'asse, creando un impatto visivo spettacolare che esalta l'ingresso delle modelle in scena. La passerella stessa, tuttavia, si sviluppa perpendicolarmente a questo asse, attraversando il cortile dello Stadio lungo il suo lato più lungo. Alle estremità della passerella sono state posizionate vasche d'acqua che, riprendendo il

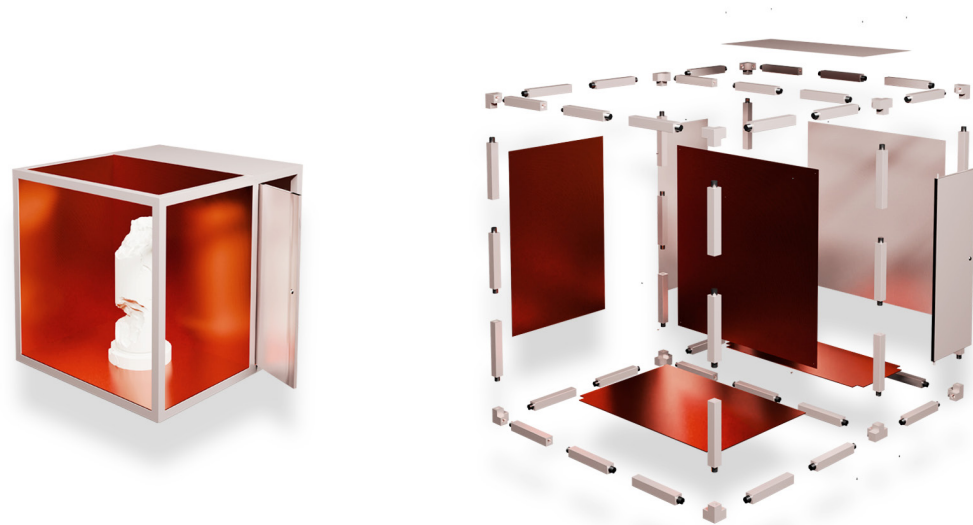
tema dell'integrazione della stessa nell'intervento paesaggistico, rafforzano la connessione con l'architettura preesistente, contribuendo al potere scenografico dell'intero evento. La scenografia del fashion show è costruita attorno all'idea di riprendere le forme e i volumi tipici dei disegni di Ferré, creando strutture leggere e astratte che sembrano fluttuare sopra la passerella e il cortile dello Stadio. Queste forme, sorrette da tensostrutture nascoste, fluttuano elegantemente senza interferire con la struttura storica della villa, rispettandone l'integrità e offrendo allo stesso tempo un'immagine moderna e dinamica.

L'accoglienza degli ospiti del fashion show avviene nell'area delle Tre Esedre, dove è previsto un momento di intrattenimento pre-sfilata, con spettacoli di danza e musica. Da qui, gli ospiti sono condotti ai loro posti a sedere all'interno del cortile dello stadio, lungo un percorso che li conduce a inquadrare l'asse principale della villa e la bocca dello stadio, enfatizzando la coerenza progettuale e il legame tra moda, architettura e paesaggio.









In alto: illustrazione di un elemento modulare che costituisce gli stone displays, con un'esplosione che evidenzia i singoli componenti della struttura.

In basso: rappresentazione di un display esposto all'interno dello spazio di Piazza d'Oro.

Gli stone displays

Il progetto dello stone display rappresenta l'ultima componente progettuale chiave, sviluppata in risposta alle specifiche esigenze espresse dalla realtà Villae per la gestione dei reperti storici di Villa Adriana. L'obiettivo era quello di concepire un sistema di esposizione che rispondesse sia alla necessità di visibilità per i visitatori, sia alla funzione di archiviazione e catalogazione dei reperti che, sebbene conservati all'interno del sito archeologico, erano temporaneamente allocati in spazi non idonei per la loro conservazione e presentazione.

La progettazione ha previsto la realizzazione di un display multifunzionale, concepito per soddisfare due esigenze principali: l'esposizione pubblica e la sistematizzazione dei reperti. È stata sviluppata una struttura modulare che, attraverso l'assemblaggio di unità standardizzate, consente di configurare un sistema complesso, altamente funzionale e adattabile a diverse condizioni spaziali. La flessibilità del design è particolarmente importante, dato che i display devono essere inseriti in ambienti variabili sia in termini di dimensioni che di configurazione spaziale, che possono variare tra aree aperte e chiuse.

Il display è caratterizzato da una modularità intrinseca che permette di ottenere diverse combinazioni personalizzabili. La struttura poggia su un basamento in pietra, mentre l'assemblaggio dei moduli è facilitato da un sistema di incastro a vite e madrevite. Questo sistema di montaggio consente una facile assemblaggio e disassemblaggio, garantendo al contempo robustezza e stabilità.

Per la copertura del display, è stata adottata una soluzione modulare, anch'essa progettata per adattarsi alle specifiche esigenze espositive ed il suo design, similmente al display, presenta una composizione di pieni e vuoti, che crea effetti luminosi distintivi. La totalità della struttura, realizzata in alluminio, è stata trattata con un rivestimento ceramico sottile per mitigare il problema del calore durante i mesi estivi.

Inoltre, per migliorare l'accessibilità e la fruizione, sono state aggiunte infografiche e descrizioni dettagliate dei reperti esposti, rendendo la loro interpretazione più immediata e comprensibile per il pubblico. Le didascalie tradizionali sono state integrate con iscrizioni in braille, garantendo che anche le persone non vedenti possano accedere alle informazioni sui pezzi esposti.







Riflessioni conclusive

Il progetto conclusivo ha raggiunto un livello di soddisfazione elevato, sia per la qualità delle idee sviluppate che per la loro rappresentazione visiva nei disegni e nelle tavole finali. L'intero lavoro ha suscitato un apprezzamento significativo anche da parte della commissione giudicatrice, che ha selezionato il progetto come uno dei tre vincitori, conferendogli il prestigioso riconoscimento Piranesi Prix de Rome. Tuttavia, l'aspetto che merita maggiore attenzione non risiede nel progetto o nel successo ottenuto, bensì nell'esperienza formativa e collaborativa maturata durante il workshop. Le giornate, seppur caratterizzate da un'intensa attività lavorativa, sono state vissute con soddisfazione, grazie ai risultati raggiunti e alla sinergia sviluppata all'interno del gruppo.

La forza del progetto, infatti, risiede nell'armoniosa cooperazione tra i membri, dove le competenze di ciascuno sono state messe al servizio del lavoro comune. Ciò ha permesso non solo di ottenere un risultato progettuale di alto livello, ma anche di creare un ambiente di apprendimento reciproco, in cui ognuno ha tratto arricchimento dalle capacità e dalle idee degli altri. Questa esperienza si è rivelata un'occasione di crescita professionale ma soprattutto personale alternativa e stimolante rispetto alla tradizionale formazione accademica frontale, offrendo una dimensione pratica che ha consentito di mettere alla prova le competenze acquisite durante il percorso di studi in un contesto concreto e sfidante.

Conclusioni

Durante il percorso di ricerca e progettazione legato all'exhibit design, iniziato con il corso di studi intrapreso, è emerso in modo sempre più evidente come trattasi di disciplina che non si occupa della sola progettazione di allestimenti al fine di esporre artefatti, ma che racchiude in sé una forte componente dinamica, costituendo un mezzo, una potente modalità di valorizzazione e comunicazione culturale e territoriale.

Le svariate esperienze svolte durante il percorso di studi, a partire dalle lezioni frontali, toccando le diverse esperienze di visite e sopralluoghi, il tirocinio culminato dall'esperienza concorsuale internazionale del Piranesi Prix de Rome 2024, hanno consentito di acquisire, sotto diverse forme, la prova tangibile di come l'integrazione tra la progettazione architettonica, l'innovazione tecnologica e la narrazione storica possa creare esperienze uniche in grado di coinvolgere un pubblico vario e diversificato.

L'exhibit design, pertanto, ha il potere di trasformare i beni culturali in vere e proprie esperienze capaci di trasportare il visitatore in un viaggio emozionale e cognitivo, un percorso attraverso il quale si giunge ad una sempre maggiore consapevolezza del valore intrinseco delle opere e del patrimonio culturale in senso generale.

È essenziale al contempo dare sempre più rilevanza ed importanza ai principi fondamentali della inclusività e della sostenibilità, ai quali l'exhibit design dovrà sempre più tendere, trattandosi di principi che non solo rispondono alle sfide attuali, ma sono in grado di favorire anche una maggiore consapevolezza e comprensione globale delle identità dei singoli popoli, promuovendo coesione e rispetto.

La valorizzazione del patrimonio culturale non deve dunque limitarsi a un mero esercizio di conservazione del passato, ma deve e dovrà sempre più essere considerata un'opportunità per creare connessioni tra le generazioni, tra passato e presente, e tra culture diverse, assicurando così un patrimonio accessibile a tutti.

1. Il concetto di patrimonio culturale come elemento chiave per la costruzione di un'identità collettiva è stato ampiamente discusso nella letteratura antropologica. Smith, Laurajane. *Uses of Heritage*. Londra: Routledge, 2006.
2. La necessità di rendere il patrimonio culturale accessibile a un pubblico vasto e diversificato è una problematica cruciale nell'era digitale. Simon, Nina. *The Participatory Museum*. Santa Cruz: Museum 2.0, 2010.
3. Il ruolo dell'exhibit design nel creare esperienze immersive è oggetto di studio in diversi testi di museologia contemporanea. Un esempio significativo è [MacLeod, Suzanne, *Museum Making: Narratives, Architectures, Exhibitions*. Londra: Routledge, 2012].
4. Il concetto di exhibit design come strumento per la salvaguardia e reinterpretazione del patrimonio culturale è stato trattato da diversi studiosi. Tate, Adrian. *Exhibit Design in Cultural Heritage Institutions*. Londra: Bloomsbury, 2015.
5. La valutazione dell'interazione tra il design espositivo e il contesto culturale e sociale è fondamentale per comprendere l'impatto del design su diverse comunità. Macdonald, Sharon, ed. *The Politics of Display: Museums, Science, Culture*. Londra: Routledge, 1998.
6. L'idea che le esposizioni diventino scenari immersivi per i visitatori è trattata in Falk, John H., and Lynn D. Dierking. *The Museum Experience Revisited*. Walnut Creek: Left Coast Press, 2013.
7. Il concetto di wunderkammer come precursore dell'allestimento espositivo moderno è discusso in Bristol, Michael. *Staging the World: The Geography of Theatre in the Middle Ages and the Renaissance*. Cambridge: Cambridge University Press, 2004.
8. La connessione tra exhibit design e civiltà antiche è discussa in Eck, Diana. *The History of Exhibition Design*. Oxford: Oxford University Press, 2012, che esplora le origini storiche della progettazione espositiva e le prime strategie utilizzate per mostrare opere d'arte e artefatti significativi.
9. Concetti espressi in Basso Peressut Luca, Caliarì Pier Federico, *Architettura per l'archeologia. Museografia e allestimento*, Roma, Prospettive Edizioni, 2014 – "L'invenzione dell'antico. Architetti, archeologi, musei".
10. Concetti espressi in Richard Murphy, *Rivisitando Carlo Scarpa e Castelvecchio*, Breakfast Mission Publishing, 2024
11. Museo di Antichità e Civiltà Mediterranee: La Galleria Archeologica dei Musei Reali di Torino è una sezione permanente del Museo di Antichità, dedicata a civiltà come quelle della Mesopotamia, Grecia e Roma, che riveste un ruolo centrale nella valorizzazione del patrimonio culturale mediterraneo.
12. Studio GTRF Giovanni Tortelli Roberto Frassoni Architetti Associati: Lo Studio GTRF, responsabile del progetto della galleria, è noto per il suo approccio che fonde sobrietà e ricercatezza, creando un'armonia tra l'architettura esistente e i reperti esposti. Il loro lavoro in questo contesto dimostra una profonda sensibilità verso il patrimonio storico.
13. Pietra Fiorentina: la scelta di utilizzare questo particolare materiale contribuisce alla creazione di un'atmosfera di penombra e di mistero.
14. Concetti espressi in Basso Peressut Luca, Caliarì Pier Federico, *Architettura per l'archeologia. Museografia e allestimento*, Roma, Prospettive Edizioni, 2014 – "L'invenzione dell'antico. Architetti, archeologi, musei" p.p. 153-158.
15. Contenuti espressi in William L. Macdonald, John A. Pinto, *Villa Adriana. La costruzione e il mito da Adriano a Louis I. Kahn*, Mondadori Electa, 2006

bibliografia

Adrian Tate, *Exhibit Design in Cultural Heritage Institutions*, Londra, Bloomsbury, 2015.

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

Caliari Pier Federico, *La Forma della Bellezza*, Roma, Accademia Adrianea Edizioni, 2019

Caliari Pier Federico, *La forma dell'effimero. Tra allestimento e architettura: compresenza di codici e sovrapposizione di tessiture*, Milano, Edizioni Lybra Immagine, 2000

Caliari Pier Federico, *Tractatus logico sintattico. La forma trasparente di Villa Adriana*, Edizioni Quasar, 2012

Di Lieto Alba, Vignolo Alberto (a cura di), *Carlo Scarpa al museo di Castelvecchio 1964-2014*, Verona, Direzione musei d'arte e monumenti, 2014

Failla M.B., Meyer S.A., Piva C., Ventra S., *La cultura del restauro. Modelli di ricezione per la museologia e la storia dell'arte*, Roma, Campisano Editore Srl, 2013

Fondazione Luigi Rovati, *Fondazione Luigi Rovati*, Johan e Levi editore, 2022

Grassi Giorgio, *Progetti per la città antica*, Simona Pierini (a cura di), introduzione di Juan José Lahuerta, Milano, F. Motta, 1995

John H. Falk, D. Dierking Lynn, *The Museum Experience Revisited*, Left Coast Press, 2013

Laurajane Smith, *Uses of Heritage*, Londra, Routledge, 2006

Richard Murphy, *Rivisitando Carlo Scarpa e Castelvecchio*, Breakfast Mission Publishing, 2024

William L. Macdonald, John A. Pinto, *Villa Adriana. La costruzione e il mito da Adriano a Louis I. Kahn*, Mondadori Electa, 2006