



Architetture d'Acqua e Paesaggio Archeologico

Progetto per la valorizzazione del Sito
UNESCO di Villa Adriana

Anita Mastruzzo
Leonardo Raffaldi

Politecnico di Torino
DAD Dipartimento di Architettura e Design
Corso di laurea in Design e Comunicazione
A.A. 2024/2025
Relatore: Prof. Pier Federico Caliarì
Correlatori: Greta Allegretti, Amath Luca Diatta

INDICE

ABSTRACT

EXHIBIT DESIGN

EXHIBIT DESIGN	1
ESPERIENZA E NARRAZIONE NELLO SPAZIO ESPOSITIVO	1.1
MUSEO COME ORGANISMO APERTO	1.2
SCENOGRAFIA E PRINCIPI DELLA PROGETTAZIONE	1.3
VALORIZZAZIONE DEL PATRIMONIO ARCHEOLOGICO	1.4
	1.5

VILLA ADRIANA

VILLA ADRIANA	2
ACQUA E ARCHITETTURA	2.1
PROGETTO CONTEMPORANEO PER LA SALA DEI FILOSOFI	2.2
	2.3

PREMIO PIRANESI

IL PREMIO PIRANESI - PRIX DE ROME	3
	3.1

CONCLUSIONI

ABSTRACT

Abstract

La ricerca esplora il rapporto tra architettura contemporanea, acqua e paesaggio archeologico attraverso lo studio e la valorizzazione di Villa Adriana, sito UNESCO di straordinaria rilevanza storica e culturale.

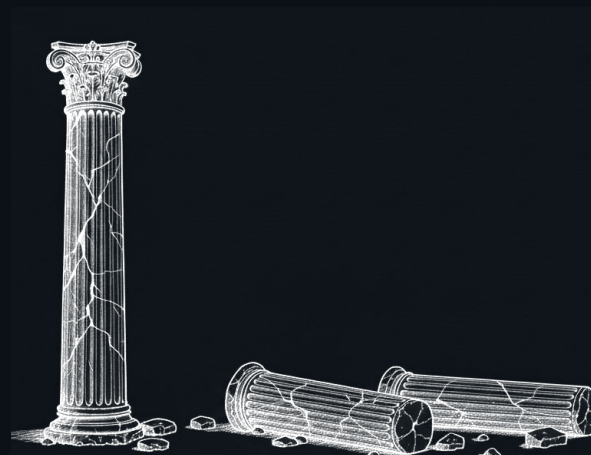
La villa, eretta dall'imperatore Adriano nel II secolo d.C., si configura come un unicum per complessità architettonica, rapporto con il territorio e innovazioni idrauliche. L'obiettivo è comprendere come il progetto contemporaneo possa restituire leggibilità e nuova fruibilità al sito, trovando un equilibrio tra tutela e sperimentazione.

Il percorso di ricerca prende avvio da un approfondimento teorico sul ruolo dell'exhibit design nella valorizzazione del patrimonio archeologico, per poi proseguire con un'analisi storica e territoriale di Villa Adriana e del suo straordinario sistema idraulico. Infine, si concretizza in una fase progettuale sviluppata nell'ambito del Premio Piranesi – Prix de Rome, che ha condotto alla realizzazione di un padiglione moderno per la Sala dei Filosofi e di architetture d'acqua pensate come scenografie per i paesaggi degli Horti Hadriani e delle Aquae Ligoriane.

Il risultato è un progetto integrato che interpreta la rovina non come frammento statico, ma come matrice di nuove relazioni spaziali e narrative. L'acqua diventa dispositivo architettonico e simbolico, capace di evocare la memoria dei luoghi e, al tempo stesso, di generare nuove esperienze di fruizione culturale. In questa prospettiva, Villa Adriana è letta come un palinsesto dinamico, in cui passato e presente si intrecciano in un dialogo fertile.

La ricerca, infine, solleva una domanda aperta: quanto dell'antico vive ancora in noi e quanto di noi possiamo restituire all'antico, affinché esso continui a parlarci e a farsi comprendere nel presente?

EXHIBIT DESIGN



1.1 L'EXHIBIT DESIGN

Introduzione

Nella sua accezione più ampia, l'exhibit design può essere inteso come l'insieme di tecniche e conoscenze finalizzate a esporre oggetti e reperti, oltre che a valorizzare spazi, attraverso un articolato processo progettuale che integra comunicazione visiva, architettura, museografia, design e narrazione. Il suo obiettivo principale è instaurare un dialogo tra contenuto e fruitore mediante spazi, atmosfere e linguaggi capaci non solo di generare un'esperienza immersiva, ma anche di favorire la produzione di conoscenza.

Questa pratica nasce dall'incontro di discipline diverse, quali archeologia, restauro, antropologia, filologia e storia, e si pone come obiettivo la valorizzazione e l'accessibilità del patrimonio culturale. Oltre a configurarsi come tecnica espositiva, può essere considerata uno strumento interpretativo in grado di restituire senso e contesto alle testimonianze materiali del passato, rendendo leggibili le "rovine" e dando voce a ciò che rimane delle "città perdute". In questo senso, l'exhibit design si colloca a metà strada tra conservazione e comunicazione: da un lato tutela e mette in sicurezza i reperti, dall'altro li rende intellegibili, traducendo la complessità storica in forme e linguaggi percepibili dal pubblico contemporaneo.

Ogni allestimento esprime inevitabilmente un punto di vista sul mondo, riflettendo le influenze culturali, le mode, le idee e le sensibilità del proprio tempo. Non si limita a esporre semplicemente oggetti, ma li colloca entro un contesto narrativo che ne arricchisce il significato, trasformando lo spazio museale in uno strumento di racconto.

Lo spazio espositivo diventa così un dispositivo attivo di mediazione culturale, in cui il visitatore non è più semplice spettatore, ma partecipa di un percorso che stimola emozioni, memoria e comprensione critica. L'esperienza museale si trasforma quindi in un processo dinamico, in cui il patrimonio viene riletto e reinterpretato attraverso il filtro del presente.

1.2 ESPERIENZA DELLA NARRAZIONE E DELLO SPAZIO ESPOSITIVO

Il concetto di collezione: dalla casa al museo

Le origini dell'allestimento espositivo affondano nell'ambiente domestico, fin dall'antichità considerato il primo spazio di rappresentazione di sé e di conservazione di oggetti preziosi o significativi. La casa costituiva il luogo in cui custodire e mostrare elementi di valore simbolico, e termini come studiolo, sala o cabinet richiamano ancora oggi questa dimensione privata. Autori classici come Plinio il Vecchio e Vitruvio descrivevano spazi domestici quali il cubiculum (stanza per la lettura e la biblioteca personale) e il tablinum (stanza ornata di dipinti), riconoscendovi precise funzioni collezionistiche. La casa si configurava così come un luogo di auto-espressione e accumulo di oggetti, un vero "museo personale" che rispecchiava la visione del mondo del proprietario.

Tra XVI e XVII secolo le cosiddette Wunderkammern, o Camere delle Meraviglie, portarono questa pratica a una dimensione enciclopedica. Il loro obiettivo era dare vita a una sorta di enclave, raccogliendo e presentando insieme oggetti naturali e manufatti artigianali. In questo senso, esse si configuravano come vere e proprie strutture dedicate alla conservazione e alla catalogazione. La disposizione degli oggetti non era casuale, ma seguiva criteri che volevano riflettere un ordine cosmico, stabilendo connessioni tra natura e artificio, tra microcosmo e macrocosmo. Esse possono dunque essere considerate come precursori dei musei scientifici e naturalistici, poiché già introducevano un metodo di osservazione e classificazione che sarebbe poi confluito nella museologia moderna.

Nella pagina successiva

in alto: La Galleria di rarità naturali e artificiali di Vincent Levinus a
Haarlem, da Levin, Wondertooneel der Natuur, 1706-1715





La museografia di quest'epoca si basa principalmente su due forme spaziali elementari: lo studiolo, a pianta centrale, favoriva una fruizione più statica e intima, spesso da parte di un singolo individuo o di pochi studiosi, consentendo una visione globale della collezione. Al contrario, la galleria, a sviluppo longitudinale, richiede un percorso dinamico e sequenziale, prestandosi a una fruizione collettiva e all'ostentazione delle collezioni a un pubblico più ampio, dove la funzione di promozione e prestigio sociale prevale su quella di studio. Queste forme vennero poi combinate per creare edifici complessi interamente dedicati all'esposizione.

Nel Rinascimento italiano, il collezionismo d'arte trovò la sua massima espressione nelle residenze nobiliari, dove porticati, cortili, giardini e sale venivano trasformati in ambienti espositivi. Il palazzo assunse così il ruolo di "scenografia del potere", in cui la disposizione delle opere non rispondeva solo a criteri estetici ma diventava strumento di rappresentazione politica e sociale. Le collezioni servivano a sottolineare il prestigio e la raffinatezza culturale del proprietario, mentre la loro fruizione rimaneva riservata a una cerchia ristretta di ospiti e studiosi selezionati. Con il tempo, il concetto di esposizione si è progressivamente trasformato da privato ed elitario, accessibile solo a pochi, al modello del museo moderno come istituzione pubblica, che assunse compiti educativi e di pubblica utilità. La musealizzazione divenne così un fenomeno collettivo, legato all'Illuminismo e alla nascita di una coscienza civile che vedeva nell'arte uno strumento di formazione morale, oltre che estetica.

Tra la fine del XVIII e l'inizio del XIX secolo

Nella pagina precedente: Willem van Haecht, The Gallery, Cornelis van der Geest, 1628



Durante questo periodo il museo definì progressivamente una propria identità architettonica, frutto sia di riflessioni teoriche sia di sperimentazioni accademiche, come quelle promosse dall'Académie Royale d'Architecture di Parigi. In questo contesto, il modello elaborato da Jean-Nicolas-Louis Durand assunse un ruolo di riferimento, proponendo una chiara articolazione spaziale che integrava sale, gallerie e rotonde attorno a vestiboli e scaloni, così da strutturare con logica e coerenza il percorso espositivo.

Questa fase trovò piena concretizzazione in edifici come la Glyptothek di Monaco di Baviera di Leo von Klenze e l'Altes Museum di Berlino di Karl Friedrich Schinkel, che divennero esempi emblematici di una concezione museale in cui l'allestimento non era più neutro, ma orientato a garantire una presentazione efficace delle opere e a coinvolgere emotivamente il pubblico. In questi casi, il museo assumeva anche una funzione civica: il visitatore non era più un ospite privilegiato, ma un cittadino partecipe, chiamato a educarsi attraverso il contatto diretto con le opere.



in alto: Capranica della Valle

in basso: Sala dei Romani, Glyptothek, Monaco di Baviera, 1898

La Rivoluzione del XX Secolo

Il XX secolo ha segnato un punto di svolta, portando un profondo ripensamento dello spazio espositivo. Figure come Carlo Scarpa hanno rivoluzionato il campo con una “restaurazione critica” degli edifici storici, come nel caso del Castelvecchio di Verona. Scarpa non si limitava a “ospitare” le opere, ma progettava l'intera esperienza museale: introduceva elementi moderni come acciaio, cemento e vetro che dialogavano con il passato senza mimarlo, curava i percorsi, le luci e i materiali, trasformando l'architettura in un interprete attivo delle opere.

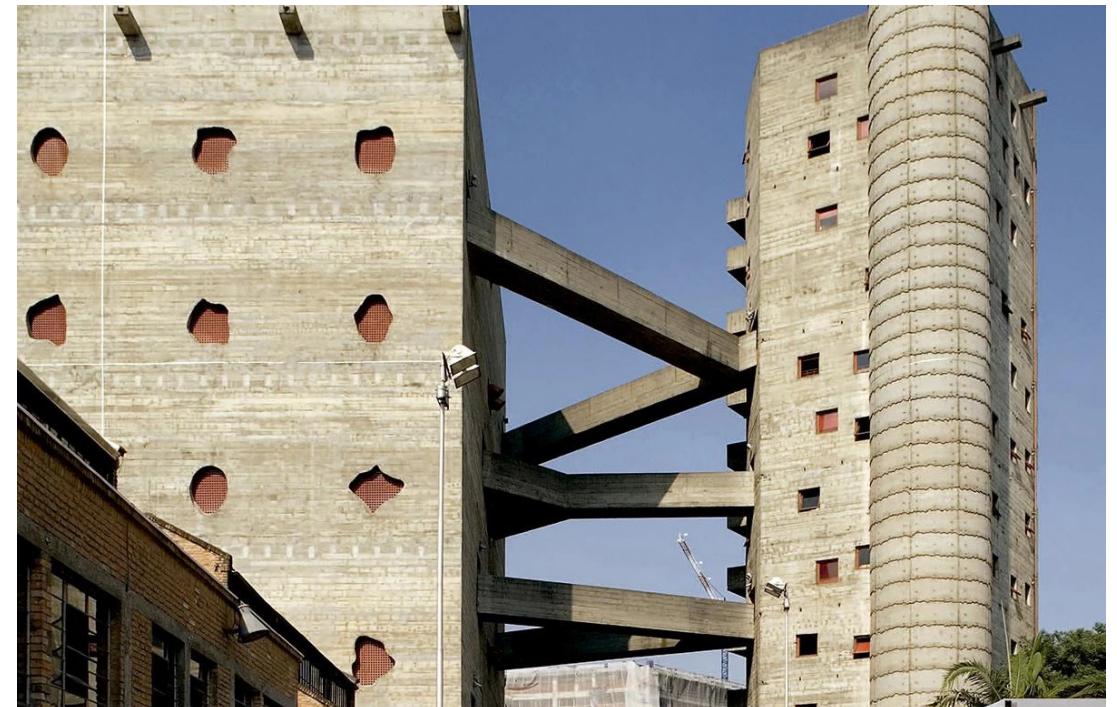
Contemporaneamente, l'introduzione dei cosiddetti “white cube” ha proposto spazi neutri e minimalisti, con pareti bianche, illuminazione uniforme e pavimenti in legno, pensati per far risaltare l'opera d'arte isolandola da ogni contesto esterno. Questa tipologia, pur criticata da alcuni per la sua eccessiva astrazione, ha avuto un'enorme diffusione nel panorama internazionale, divenendo quasi uno standard per le gallerie d'arte contemporanea.

Un'altra visione rivoluzionaria è stata quella di Lina Bo Bardi, che nel Museu de Arte de São Paulo (MASP) ha rifiutato la disposizione convenzionale delle opere, montando le tele su pannelli di cristallo che creano l'illusione che “fluttuino nello spazio”. Questo approccio ha eliminato la barriera tra opera e visitatore, proponendo un modo democratico e aperto di fruire l'arte. L'edificio stesso, con la sua struttura sospesa, riflette questa idea di apertura e accessibilità.

Negli anni Sessanta e Settanta, i musei hanno iniziato a essere ripensati come luoghi di esperienza, più che di mera contemplazione: si sviluppano spazi interattivi, percorsi sensoriali e installazioni immersive, anticipando la centralità che oggi hanno le pratiche partecipative.



nella pagine successive: dettaglio Statua equestre di Cangrande della Scala, Museo di Castelvecchio
(pag 16) in alto: dettaglio esterno Museo di Castelvecchio, Carlo Scarpa, 1958-1974
(pag 16) in basso: sala interna Museo di Castelvecchio, Carlo Scarpa, 1958-1974



Il Museo nel XXI Secolo: Icona e Esperienza

Oggi, il museo si è trasformato in un punto di riferimento culturale e un prodotto dell'industria culturale, con architetture iconiche che diventano destinazioni in sé, come il Guggenheim di Bilbao di Frank Gehry.

Musei come il Louvre Abu Dhabi di Jean Nouvel, il Museo Nazionale del Qatar e il MuCEM di Marsiglia di Rudy Ricciotti rappresentano una nuova era in cui l'architettura museale è un'opera d'arte a sé stante, integrata nel paesaggio e nella cultura.

Il museo contemporaneo, oltre a custodire e mostrare collezioni, diventa un vero e proprio dispositivo urbano: un polo di attrazione turistica, un motore di rigenerazione territoriale e un luogo di produzione culturale. La dimensione esperienziale è oggi centrale: il visitatore non è più un osservatore passivo, ma un soggetto attivo che interagisce con percorsi multimediali, installazioni digitali e spazi educativi. In questo senso, l'istituzione museale del XXI secolo non solo conserva la memoria, ma diventa anche laboratorio di innovazione sociale e culturale.



nella pagina precedente

in alto: Allestimento del MASP, São Paulo, Lina Bo Bardi, 1968

in basso: SESC Pompeia, São Paulo, Lina Bo Bardi, 1977–1986.

nella pagina successiva

in alto: Louvre Abu Dhabi, Jean Nouvel, Abu Dhabi, 2017

in basso: Museo Nazionale del Qatar, Jean Nouvel, Doha, 2019

1.3 IL MUSEO COME ORGANISMO APERTO

I depositi museali

La museologia contemporanea sta ridefinendo il rapporto tra istituzione e pubblico, superando la tradizionale distinzione tra le opere esposte e quelle conservate nei depositi. La prassi di rendere accessibili al pubblico i magazzini, o parti di essi, rappresenta un approccio innovativo che riflette principi di trasparenza e democratizzazione del patrimonio culturale.

Storicamente, i magazzini museali sono stati concepiti come spazi inaccessibili, funzionali alla conservazione, al restauro e allo studio delle collezioni non in mostra per ragioni di spazio o di rotazione.

L'apertura parziale di questi ambienti rovescia tale concezione, trasformando il museo in un luogo di conoscenza aperta. L'obiettivo primario di questa evoluzione è duplice: da un lato, offrire al pubblico la possibilità di visiona-

re l'intera collezione, superando la limitatezza della fruizione tradizionale; dall'altro, svelare il lavoro curatoriale che si svolge dietro le quinte, valorizzando il ruolo di professionisti come conservatori, restauratori e archivisti.

La GAM - Galleria Civica d'Arte Moderna e Contemporanea di Torino è stata pioniera con la sua "Galleria del Magazzino", uno spazio espositivo non convenzionale dove un'ampia porzione della collezione, solitamente non visibile, è presentata in un allestimento flessibile e dinamico. Le opere sono disposte su pareti mobili o scaffali a vista, senza seguire un rigido ordine cronologico o tematico, stimolando una fruizione esplorativa e personale. Allo stesso modo, il Narbo Via Museum a Narbonne, progettato da Norman Foster, espone un'immensa collezione di lapidi e rilievi romani in una "muralgia lapidaria", una parete-archivio in vetro che integra la funzione di deposito con quella di esposizione, creando un dialogo visivo tra l'antichità dei reperti e il design moderno dell'architettura.

Anche i Musei Civici Fiorentini hanno adottato un approccio simile, sebbene con una configurazione funzionale distinta. Il nuovo deposito, situato all'interno del complesso monumentale di Santa Maria Novella, si articola su tre livelli per un totale di oltre 1.100 m². Destinato alla conservazione di opere provenienti da diverse sedi museali cittadine, lo spazio integra attività di studio, catalogazione e manutenzione, rivelando il dietro le quinte del lavoro museale e confermando il ruolo del deposito come parte attiva del sistema espositivo.

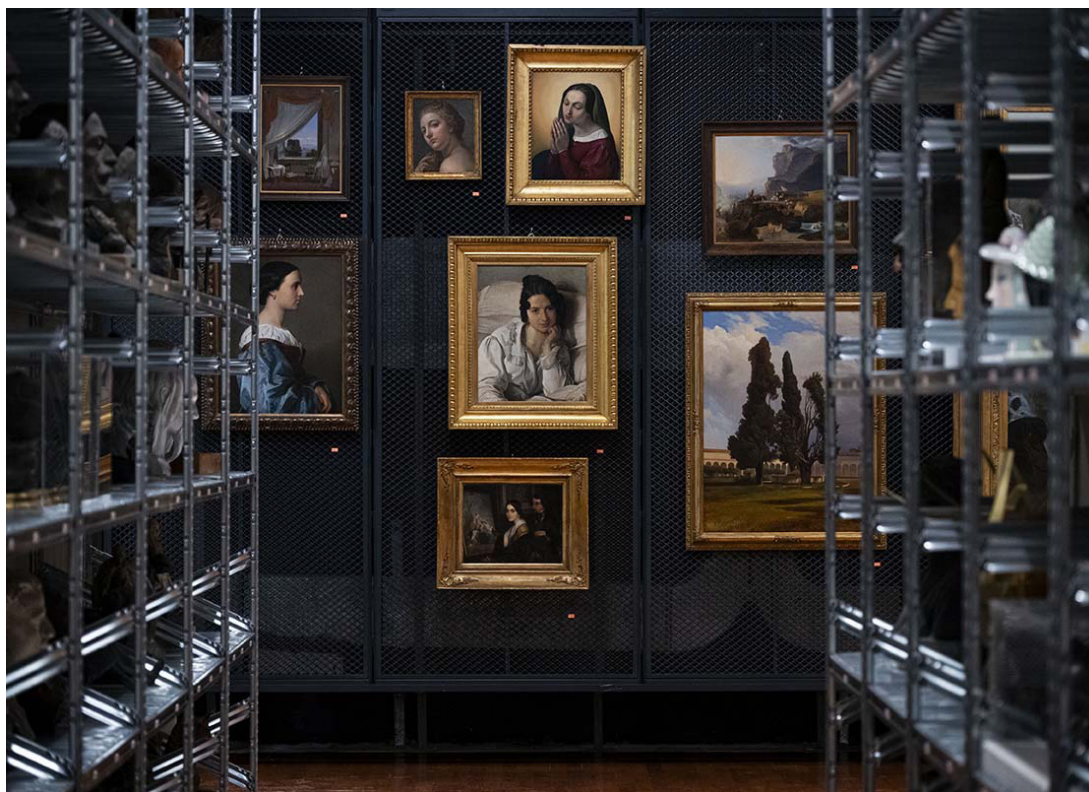
Narbo Via Museum, Foster + Partners, Narbonne, 2021





Questo approccio presenta numerosi vantaggi, tra cui la valorizzazione di un patrimonio altrimenti inaccessibile, l'offerta di una visione più completa della collezione e una maggiore flessibilità espositiva per l'introduzione di nuove opere.

La sicurezza e la conservazione delle opere in ambienti meno controllati possono comportare rischi legati a fattori come luce, umidità e polvere. Inoltre, l'eccessiva densità espositiva potrebbe risultare dispersiva per il visitatore, compromettendo la comprensione di ogni singolo pezzo. Infine, la creazione di questi spazi integrati richiede investimenti significativi per garantire la salvaguardia delle opere. Nonostante queste criticità, l'apertura dei magazzini segna una significativa evoluzione nella museologia contemporanea, riconfigurando i musei da semplici luoghi di esposizione a centri di ricerca e conoscenza dinamici e accessibili, in linea con le aspettative di un pubblico sempre più desideroso di trasparenza e partecipazione.



nella pagina precedente

in alto: Magazzino della GAM, Torino.

in basso: Interno dei Musei Civici Fiorentini, Firenze

Spazi virtuali

Nel corso dell'arte contemporanea, il modo di intendere la relazione tra opera, spazio e spettatore ha subito una trasformazione profonda, che ha progressivamente ridefinito il senso stesso dell'esperienza estetica. Questo cambiamento ha portato a superare il modello tradizionale basato sulla fissità, la localizzazione e la presenza fisica, introducendo una logica dinamica, interattiva e generativa, che ridefinisce non solo le modalità di fruizione ma anche l'ontologia stessa dello spazio espositivo. L'opera non è più intesa come un oggetto collocato in un contenitore preesistente, ma come una matrice capace di generare ambienti esperienziali autonomi, spesso svincolati da coordinate geografiche o dalla co-presenza fisica del pubblico.

Nella concezione classica, lo spazio espositivo era considerato una cornice neutra, un contenitore fisico che offriva condizioni stabili per l'osservazione dell'opera. Tale impostazione si fondava su una spazialità misurabile e su una temporalità lineare, che privilegiava la contemplazione distaccata e disinteressata: il visitatore doveva osservare l'opera da una certa distanza, senza interferire con essa. A partire dagli anni Sessanta, tuttavia, questa visione è stata messa in discussione. Con il concetto di "impegno estetico" proposto dal filosofo Arnold Berleant, si afferma l'idea che l'esperienza artistica debba coinvolgere lo spettatore in maniera attiva e partecipativa.

L'arte diventa un processo da vivere, abitare e attraversare, non più un oggetto da osservare passivamente. Con l'introduzione delle tecnologie digitali, tale paradigma si intensifica e si diversifica, consentendo la creazione di opere interattive, reattive e generative, in grado di rispondere in tempo reale alla presenza e alle azioni del pubblico.

Non si mira più a riprodurre ambienti reali, ma a creare universi autonomi, capaci di produrre esperienze immersive e credibili anche in assenza di un riferimento fisico. Questa ridefinizione tocca anche il concetto di presenza, che non si misura più soltanto nella vicinanza materiale, ma nella qualità immersiva e relazionale dell'esperienza.

Anche la nozione di site-specificity può assumere forme diverse rispetto al passato: se nel secondo Novecento l'opera era ancorata a un sito fisico preciso, oggi in alcune ricerche lo spazio prende forma a partire dall'opera stessa, attraverso algoritmi, sistemi reattivi o istruzioni comportamentali. Ne derivano ambienti instabili, adattivi e in continua trasformazione, in cui la componente tecnologica e quella percettiva si intrecciano in modo inscindibile, aprendo scenari ancora in fase di esplorazione.

nella pagina successiva
teamLab Borderless, teamLab, 2018, Tokyo.



Un ulteriore approfondimento sul collettivo giapponese teamLab evidenzia come le loro installazioni digitali non solo attivino una relazione interattiva tra visitatori e opere, ma creino anche un ambiente in cui le distinzioni tra individuo e collettività, tra spazio fisico e digitale, si dissolvono. Le opere di teamLab sono progettate per evolversi in risposta ai movimenti e alle azioni del pubblico, trasformando l'esperienza in un processo dinamico e condiviso. Questo approccio sottolinea l'importanza dell'interazione umana come elemento fondamentale nella realizzazione dell'opera stessa, rendendo ogni visita unica e irripetibile.

Inoltre, teamLab adotta una filosofia che promuove la coesistenza armoniosa tra tecnologia e natura. Le loro installazioni cercano di rappresentare la natura attraverso tecnologie digitali non invasive, creando ambienti che riflettono e amplificano le qualità naturali senza alterarle. Tale concezione sfida le tradizionali separazioni tra arte digitale e mondo naturale, proponendo una visione in cui l'arte digitale diventa un'estensione della natura stessa.

Un esempio emblematico è il progetto Borderless a Tokyo, dove le opere non sono più confinate in spazi chiusi o separati, ma scorrono liberamente da un ambiente all'altro, creando un ecosistema visivo e sonoro in continua trasformazione. Qui il visitatore non percorre un itinerario prestabilito, ma costruisce il proprio percorso, diventando parte integrante dell'opera.

Infine, teamLab promuove una riflessione sul ruolo dell'arte nell'era digitale, interrogandosi su come le tecnologie emergenti possano trasformare la nostra percezione dell'arte e del mondo circostante. Le loro opere invitano i visitatori a riconsiderare le tradizionali categorie estetiche e a esplorare nuove modalità di interazione con l'arte, ponendo l'accento sull'esperienza sensoriale e partecipativa.

Questa stessa logica si estende oggi anche al patrimonio archeologico, dove la tecnologia digitale è impiegata come strumento di mediazione e riattivazione esperienziale. Nel progetto Pompeii: The VR Experience, realizzato al Grand Palais con la collaborazione di Ubisoft, il visitatore attraversa le rovine attuali di una domus pompeiana e, tramite visore, ne esplora la ricostruzione digitale com'era duemila anni fa. L'alternanza tra presente e passato diventa così una forma di dialogo immersivo, che non si limita a mostrare i resti ma reintegra il luogo in una dimensione viva e narrativa.

Un approccio affine è stato adottato dal Roman Museum of Lausanne-Vidy, dove un sistema touchscreen permette di esplorare le diverse fasi stratigrafiche direttamente davanti agli scavi: reperti, animazioni e pitture murali si intrecciano in un'esperienza che unisce educazione e immersione sensoriale.

Non si tratta più di disporre oggetti, ma di stabilire le condizioni che generano lo spazio. La curatela assume così un carattere progettuale, legato alla grammatica algoritmica degli ambienti, alla loro capacità di reagire e di modulare l'esperienza in relazione al comportamento del visitatore. L'opera si configura come un evento emergente, risultato della co-costruzione tra sistema, artista e pubblico.

Nell'ambito dei nuovi media, l'interattività si afferma come componente strutturale: gli utenti non sono più spettatori passivi, ma co-autori, poiché le loro azioni trasformano l'opera in tempo reale.

Un'intuizione già sperimentata da Marcel Duchamp negli anni Venti trova oggi piena espressione grazie a computer, workstation digitali e interfacce interattive. Già con esperimenti come i Rotorelief, concepiti per generare illusioni ottiche attraverso il movimento e l'attivazione dello sguardo, Duchamp aveva spostato l'accento dall'oggetto alla relazione dinamica con l'osservatore. Allo stesso modo, il suo concetto di "coefficiente d'arte", espresso più tardi nella conferenza The Creative Act (Houston, 1957), anticipava l'idea che l'opera non fosse mai compiuta senza il contributo interpretativo e percettivo del pubblico. In questo senso, Duchamp apre la strada a una concezione dell'arte come processo aperto e partecipativo, che trova piena attuazione nelle ricerche digitali contemporanee.



1.4 SCENOGRAFIA E PRINCIPI DELLA PROGETTAZIONE

Scenografia

Nel panorama contemporaneo della teoria e della pratica dell'esporre, emerge con forza la consapevolezza che la mostra è un dispositivo narrativo complesso, in grado di costruire conoscenza attraverso lo spazio, la percezione e la relazione con il pubblico. Che si tratti di una mostra temporanea o permanente, l'atto espositivo costituisce una delle forme più articolate di mediazione culturale, e la sua efficacia dipende da molteplici fattori tra cui, in modo determinante, la scenografia dell'esporre e la riflessione sul contesto.

Come osservano Claire Merleau-Ponty e Jean-Jacques Ezrati nel volume *L'exposition. Théorie et pratiques* (2002) l'allestimento museale è il frutto di una progettazione collettiva e multidisciplinare che coinvolge curatori, museografi, scenografi, grafici, lighting designer e altri specialisti.

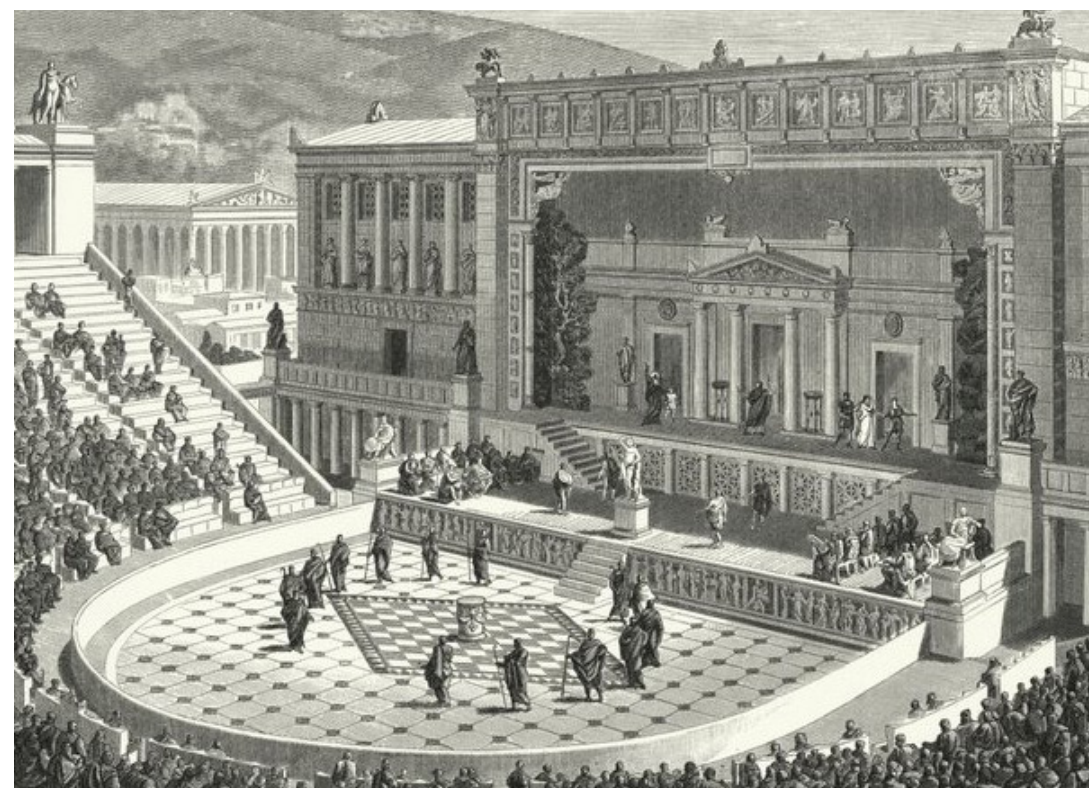
È un processo che integra contenuti scientifici, narrazione visiva, attenzione al pubblico e una gestione sapiente delle condizioni materiali dell'esposizione. Tra le componenti fondamentali di questo processo, la scenografia si distingue come momento di traduzione spaziale del pensiero curatoriale, in grado di amplificare o trasformare completamente il messaggio dell'opera.

Nel processo di ideazione e realizzazione di una mostra, uno degli aspetti centrali riguarda il modo in cui il progetto espositivo si rapporta al luogo che lo ospita. In questo senso, Merleau-Ponty ed Ezrati sottolineano come lo spazio non costituisca un semplice contenitore neutro, ma partecipi attivamente alla costruzione del senso. A partire da queste considerazioni, e in dialogo con riflessioni provenienti dalla letteratura museografica più recente, è possibile distinguere alcune prospettive operative, che guidano

nella pagina successiva

in alto: Museo Egizio di Torino, Galleria dei Re, 2024

in basso: Veduta ricostruttiva del Teatro di Dioniso ad Atene



le scelte progettuali e offrono differenti chiavi di lettura teoriche ed estetiche. Un primo orientamento è quello che potremmo definire approccio contestuale differenziato, in cui la progettazione si misura con la natura dell'edificio ospitante, sia esso un museo contemporaneo, un edificio storico, uno spazio industriale dismesso o persino un ambiente naturale. In questa prospettiva, l'allestimento non si limita a "stare dentro" lo spazio dato, ma lo interpreta e lo trasforma, instaurando un dialogo che tiene conto non solo delle caratteristiche architettoniche, ma anche della memoria storica e simbolica che il luogo porta con sé. Le scelte progettuali dipendono, in questo caso, dalla relazione tra i contenuti da esporre e le qualità spaziali, materiali e simboliche dell'architettura che li accoglie. Ne deriva un modello che esalta la specificità del contesto e che tende a restituire al pubblico un'esperienza unica e irripetibile, radicata nelle peculiarità dell'ambiente che ospita la mostra.

Accanto a questa prospettiva si colloca una modalità opposta, che potremmo ricondurre alla negazione dello spazio. Qui l'allestimento si configura come un ambiente autosufficiente, estraneo al contesto, pensato come una sorta di "white cube" che isola l'opera dal mondo circostante.

Il principio su cui si fonda è quello della neutralità assoluta: lo spazio deve sparire, per lasciare emergere soltanto l'opera, presentata come entità autonoma e universale. Il white cube, ancora oggi largamente diffuso, nasce con l'intento di garantire una fruizione astratta e universale, capace di porsi al di fuori delle coordinate storiche, geografiche e culturali.

Tuttavia, questo modello è stato ampiamente criticato proprio per la sua pretesa di oggettività, poiché rimuove le complessità del contesto e tende ad annullare la dimensione storica e culturale dei luoghi in cui viene applicato. L'apparente neutralità rischia quindi di trasformarsi in una forma di omologazione, che appiattisce la ricchezza interpretativa e priva l'opera del dialogo vitale con l'ambiente che la accoglie.



nella pagina successiva

in alto: Mostra "I Moghul. Arte e splendore dell'India imperiale", Palazzo Ducale, Venezia

in basso: "Beauty and Style. History of Fashion Photography. From the Still Art Foundation's Collection" San Pietroburgo, Russia, 2021



Una terza prospettiva considera il contesto come sfondo scenografico. In questo caso lo spazio esistente non viene nascosto, ma utilizzato come supporto visivo e concettuale. Le caratteristiche architettoniche sono valorizzate e integrate nella composizione, così da contribuire alla definizione dell'atmosfera e alla costruzione della narrativa espositiva. È un approccio misurato, che mette in evidenza la materia storica o simbolica del luogo senza trasformarla radicalmente.

Un'ulteriore possibilità si fonda invece sul dialogo attivo con lo spazio, mirando a instaurare una relazione dinamica tra opere, scenografia e architettura ospitante. In questo caso l'allestimento non si limita ad adattarsi al contesto, ma ne esplora criticamente le potenzialità, mettendole in risonanza con i contenuti tematici della mostra. Il progetto espositivo diventa così uno strumento capace di rivelare, reinterpretare o problematizzare le caratteristiche del luogo, generando una stratificazione di significati.

Lo spazio non è ridotto a semplice sfondo né vissuto come vincolo, ma diventa parte integrante e imprescindibile dell'esperienza estetica complessiva. Queste strategie operative rappresentano un repertorio di possibilità per la museografia contemporanea.

Il termine scenografia, che deriva dal greco *sknographía*, indicava origina-

riamente l'arte di dipingere o costruire la scena teatrale. Nel teatro greco antico, come nel Teatro di Dioniso ad Atene, essa non mirava a una riproduzione realistica, ma svolgeva una funzione evocativa, simbolica e rituale. La scenografia contribuiva a dare forma al mito e al dramma, suggerendo contesti, atmosfere e significati attraverso pochi elementi essenziali. Non era quindi un semplice supporto tecnico, bensì un linguaggio autonomo, capace di orientare la percezione dello spettatore e di regolare la relazione con l'attore. Il suo potere risiedeva nella capacità di rendere visibile l'invisibile, traducendo in immagini la dimensione simbolica del racconto.

Questa valenza teatrale trova una rinnovata attualità nel contesto museale, dove l'esposizione si configura come un vero e proprio palcoscenico del sapere. L'opera viene "messa in scena" non solo per essere contemplata, ma per sollecitare un'esperienza visiva, corporea ed emotiva. Analogamente al teatro, l'efficacia della scena museale non risiede unicamente negli oggetti esposti, ma soprattutto nella loro relazione con la luce, i percorsi, i dispositivi multimediali e le suggestioni materiali che concorrono a creare un coinvolgimento sensoriale e intellettuale. La scenografia riprende e trasforma il ruolo che nel teatro era affidato alla scena: quello di mediare tra testo, attori e spettatori, oppure, nel caso del museo, tra opere, spazio e visitatori.



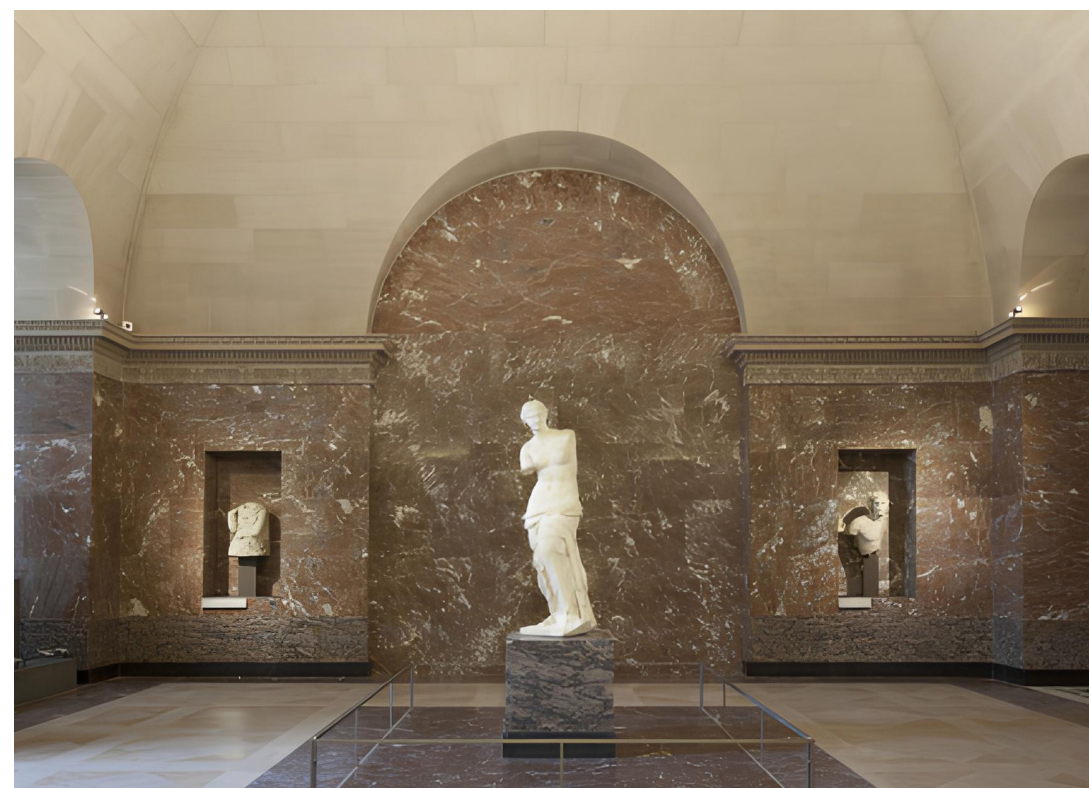
nella pagina successiva: Teatro Olimpico, Andrea Palladio, Vicenza

Un esempio che illustra questa continuità tra scenografia teatrale e museale è offerto dalla Venere di Milo, una delle opere più iconiche del Louvre.

Il suo allestimento ha subito trasformazioni significative nel corso del tempo, dimostrando quanto l'ambiente espositivo condizioni la percezione stessa dell'opera. Nel 1864, la statua era collocata in una sala densamente popolata da altre sculture classiche, organizzate lungo assi prospettici monumentali. In tale contesto, la Venere era inserita in una narrazione storicista, in cui il pubblico era guidato da un ordine visivo che sottolineava la continuità della tradizione greco-romana. L'effetto scenico era imponente ma dispersivo, e l'opera risultava una tra le tante, parte di una coreografia dell'antico.

Nel nuovo allestimento del 1989, si è invece adottato un approccio radicalmente diverso: l'ambiente è stato spogliato di elementi decorativi, le luci sono state orientate per creare un'atmosfera di raccoglimento, e la statua è stata isolata in uno spazio neutro. Questo tipo di presentazione, ispirata alla logica del "white cube", ha restituito alla Venere un'aura quasi sacra, ma al contempo ha neutralizzato parte della sua forza narrativa e relazionale.

Nell'attuale esposizione contemporanea, la Venere è posta in dialogo più articolato con lo spazio: l'illuminazione calda, la disposizione architettonica e la libertà di movimento dello spettatore attorno alla scultura ne esaltano la tridimensionalità e la potenza simbolica. Lo spettatore, che oggi non è più un pubblico teatrale statico, ma diventa un soggetto attivo, coinvolto in una vera e propria messa in scena museale. In questo contesto ogni componente concorre in contribuisce alla costruzione del significato.



nella pagina successiva

in alto: Veduta della Sala del Tevere, Louvre, Joseph Warlencourt, 1824-1830

in basso: La Venere di Milo, Louvre, Parigi

Questo approccio alla scenografia trova un terreno particolarmente fertile nel concetto di arte site-specific, che ha contribuito a ridefinire in profondità il rapporto tra opera e spazio espositivo. Nato come reazione all'ideologia modernista del museo come contenitore neutro il site-specific è una pratica artistica che rifiuta la trasportabilità e l'universalità dell'opera per radicarla in un luogo determinato, in dialogo con le sue caratteristiche fisiche, sociali, storiche e culturali. A partire dagli anni Sessanta e Settanta, artisti come Robert Smithson, Richard Serra, Daniel Buren e Robert Irwin hanno messo in crisi l'autonomia dell'oggetto artistico, sottolineando come l'ambiente ne condiziona in modo ineliminabile la percezione e il significato. Spiral Jetty (1970) di Smithson, ad esempio, iscrive l'opera nel paesaggio e nella temporalità naturale, mentre Tilted Arc (1981) di Serra dimostra l'inscindibilità tra arte e sito, al punto che la rimozione dell'opera è stata da lui definita come una "distruzione".

La scenografia museale si afferma oggi come linguaggio concettuale e sensoriale, capace di trasformare lo spazio in parte integrante dell'opera. Al Muzeum Susch in Svizzera, le installazioni dialogano con la struttura scavata nella roccia dell'ex monastero e birrificio, mentre al Cisternerne di Copenhagen l'umidità, l'eco e l'oscurità della cisterna si fondono con l'allestimento, fino a divenire materia stessa della composizione. In esperienze come queste, il confine tra arte e architettura si dissolve e il percorso espositivo assume una dimensione immersiva e totalizzante.

In Italia, il MADRE di Napoli rappresenta un caso particolarmente interessante: il museo ha commissionato numerose opere concepite in dialogo con la stratificazione urbana e culturale della città. Il mare non bagna Napoli del duo Bianco-Valente, installazione luminosa posta sul tetto dell'edificio, si configura come un punto di vista poetico ma al tempo stesso critico, capace di riattivare la relazione tra museo, città e paesaggio.

In un'epoca in cui l'arte tende sempre più a smaterializzarsi e globalizzarsi, il site-specific e la scenografia espositiva rappresentano forme di resistenza contro l'omologazione e la standardizzazione del vedere. L'esposizione non si limita a offrire uno spazio di raccolta, ma si configura come un vero e proprio atto di scrittura nello spazio. Allestire una mostra equivale allora a costruire una drammaturgia esperienziale, in cui opere, visitatori e architettura si intrecciano in un rapporto di reciproca influenza.

In conclusione, l'integrazione tra scenografia e site-specificity indica una trasformazione profonda del museo contemporaneo: da luogo di conservazione e contemplazione a spazio attivo, relazionale e critico, capace di coinvolgere il visitatore non solo nella visione, ma nell'esperienza e nella riflessione. È in questa tensione tra teatralità e specificità del luogo che la mostra trova oggi una delle sue più potenti modalità espressive.

Il mare non bagna Napoli, Bianco-Valente, 2015



1.5 VALORIZZAZIONE DEL PATRIMONIO ARCHEOLOGICO

Rapporto con l'archeologia

L'Exhibit Design, applicato al contesto archeologico, rappresenta oggi uno strumento progettuale di primaria importanza per conciliare esigenze tra loro differenti e talvolta divergenti: da un lato la necessità di garantire la conservazione e la tutela dei reperti, dall'altro l'opportunità di renderli fruibili, comprensibili e culturalmente significativi per un pubblico eterogeneo. In tale prospettiva, l'allestimento non si configura come un semplice apparato funzionale, bensì come un dispositivo interpretativo e comunicativo, capace di restituire coerenza narrativa a materiali frammentari e a testimonianze spesso lacunose, inserendoli in un sistema di senso condivisibile.

L'architettura contemporanea, chiamata a confrontarsi con le preesistenze archeologiche, adotta prevalentemente un linguaggio non mimetico, facendo ricorso a materiali, tecniche e soluzioni espressive volutamente differenti da quelle originarie. Tale scelta, consolidata ormai come principio metodologico, mira a salvaguardare la leggibilità storica del manufatto, evitando rischi di falsificazione e assicurando la riconoscibilità delle aggiunte. A ciò si accompagna il criterio della reversibilità, considerato oggi imprescindibile per un corretto approccio conservativo, che consente di rimuovere o modificare gli interventi senza compromettere l'integrità del bene.

È tuttavia riduttivo interpretare queste operazioni come unicamente legate alla sfera della conservazione. Progettare per l'archeologia implica, infatti, un atteggiamento di natura critica e creativa, orientato a ricostruire il senso dell'antico e a restituirlo al presente attraverso strategie narrative e spaziali. In questo quadro, l'allestimento si configura come strumento di mediazione culturale che non solo tutela il reperto, ma ne potenzia la capacità di comunicare, sollecitando l'immaginazione del visitatore e stimolando una partecipazione attiva al processo conoscitivo. L'esperienza del sito archeologico non si limita dunque a un'osservazione passiva, ma si traduce in occasione formativa ed estetica, in grado di arricchire la percezione individuale e collettiva del passato.

Da tale impostazione discende una concezione del museo e dei siti archeologici come organismi dinamici e accessibili, che si collocano al di fuori della logica del deposito statico per assumere il ruolo di veri e propri laboratori culturali. Alcuni progetti recenti di valorizzazione hanno spinto questa visione verso soluzioni di forte impatto scenografico ed emozionale, con l'obiettivo di incrementare l'attrattività turistica e di rendere più coinvolgente la fruizione del patrimonio.

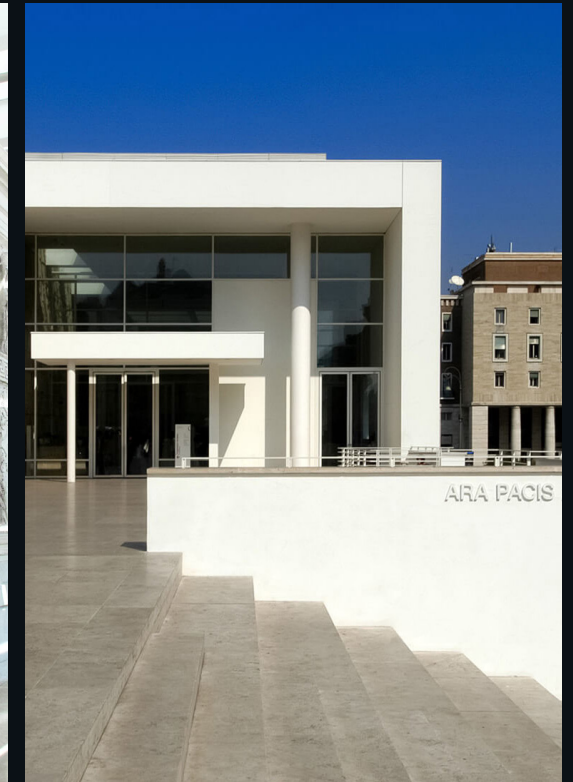
Se da un lato queste strategie hanno il merito di ampliare il pubblico e di favorire una più intensa immedesimazione, dall'altro sollevano questioni critiche circa il necessario equilibrio tra rigore scientifico, esigenze conservative e finalità spettacolari.

Museo dell'Ara Pacis Richard Meier

Progettato da Richard Meier per ospitare l'altare augusteo del 9 a.C., l'edificio sostituisce una precedente struttura in degrado e si inserisce in un progetto più ampio di tutela e valorizzazione del patrimonio culturale romano¹. L'architettura si caratterizza per un linguaggio moderno e immediatamente riconoscibile: la lunga loggia e l'ampia parete vetrata, insieme all'impiego di cemento e travertino romano, mettono in relazione elementi antichi e contemporanei, capace di rendere leggibile il monumento senza rinunciare a una forte identità progettuale.

Il percorso interno è studiato come una sequenza spaziale: dall'ingresso più raccolto si accede gradualmente alla sala principale, simmetrica e immersa nella luce naturale, modulata da lucernari appositamente progettati per evitare effetti di ombra artificiale sull'altare.

Accanto alla funzione di tutela, l'edificio ospita mostre temporanee, installazioni tematiche e una biblioteca digitale dedicata alla cultura augustea, incoraggiando una fruizione attiva e consapevole. Il rapporto con lo spazio urbano è rafforzato da assi prospettici che ricollegano l'altare alla sua collocazione originaria e dall'inserimento di un obelisco artificiale, che ne sottolinea il valore simbolico, trasformandolo in un riferimento urbano e in un emblema di civiltà e identità collettiva nel cuore di Roma.



nella pagina successiva
in alto: Museo dell'Ara Pacis, Roma

Museo di Arte Romana di Mérida José Rafael Moneo

Il Museo Nazionale di Arte Romana a Mérida, progettato da Rafael Moneo tra il 1980 e il 1985, costituisce un esempio significativo di dialogo tra architettura contemporanea e patrimonio archeologico. Posto di fronte alle rovine monumentali del Teatro e dell'Anfiteatro romani, l'edificio non si limita a celebrare il passato, ma lo reinterpreta attraverso un linguaggio architettonico capace di restituirne la forza evocativa senza scadere nell'imitazione stilistica.

Il progetto nasce come un'operazione complessa di valorizzazione e protezione dei resti archeologici, concepita per offrire un "percorso conoscitivo unitario" che guida il visitatore all'interno del sito. Ogni scelta compositiva è calibrata per rendere leggibili le stratificazioni storiche, favorendo un'esperienza che intreccia fruizione museale e percezione diretta della rovina. La struttura si inserisce armoniosamente nel contesto urbano grazie a un uso attento di materiali e proporzioni. Le pareti in mattoni allungati, posati a secco, evocano la matericità e la compattezza della muratura romana, mentre archi, solette e aperture modulano lo spazio in una continuità visiva con ciò che resta dell'antico. La luce naturale, filtrata attraverso lucernari e finestre opportunamente studiate, non solo plasma le superfici con un'alternanza di chiaroscuri, ma contribuisce anche a mantenere vivo il legame con le rovine, restituendo al visitatore la percezione di un ambiente in cui passato e presente convivono in equilibrio.

nella pagina successiva: dettagli Museo di Arte Romana di Mérida



A partire dal XIX secolo si sviluppa un processo che porta i reperti antichi a essere progressivamente sottratti al loro contesto originario e presentati come simboli culturali di valore universale. È questo l'approccio che caratterizza istituzioni come il Louvre, il British Museum o i musei della Museumsinsel di Berlino, dove l'antico viene decontestualizzato per essere ricondotto a un linguaggio espositivo sovranazionale.

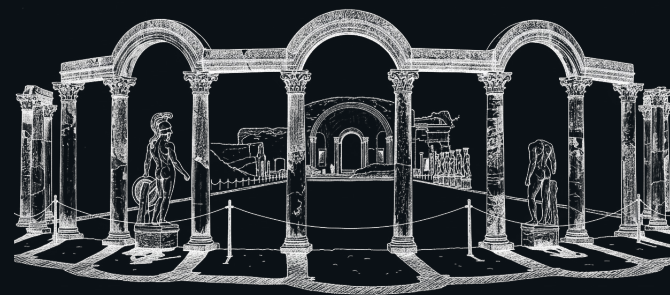
Tale visione si traduce anche in interventi di "ripulitura" dei siti archeologici, finalizzati a restituire un'immagine idealizzata della classicità. Emblematico, in questo senso, è il caso dell'Acropoli di Atene, dove le stratificazioni storiche più tarde furono rimosse per privilegiare la monumentalità dell'età classica.

In epoca contemporanea, il rapporto tra design e archeologia non si limita più all'esposizione di reperti, ma punta a valorizzarli e a renderli accessibili attraverso un processo di mediazione critica. L'architettura e la museografia assumono così il ruolo di strumenti attivi nella costruzione di una narrazione storica, capaci di integrare dati materiali e interpretazioni culturali in una vera e propria "ricomposizione conoscitiva". L'obiettivo non è soltanto mostrare ciò che rimane, ma tradurre le tracce del tempo in un'esperienza capace di restituire al visitatore la vita quotidiana degli antichi e il senso delle stratificazioni storiche che hanno modellato il sito.

Un ruolo decisivo in questo percorso è svolto dalle tecnologie digitali, che hanno ampliato in modo significativo le modalità di fruizione. Ricostruzioni tridimensionali, realtà aumentata e applicazioni multimediali consentono di restituire ambienti perduti e scenari di vita ormai scomparsi. Questi strumenti non sostituiscono il reperto materiale, ma ne potenziano il valore comunicativo, rendendo l'esperienza più immersiva e accessibile anche a un pubblico non specialistico.

La riflessione contemporanea introduce inoltre una dimensione etica: progettare spazi espositivi per l'archeologia non significa semplicemente elaborare soluzioni formali, ma implica la responsabilità di custodire e trasmettere la memoria collettiva. Ogni frammento antico va collocato in una narrazione più ampia, evitando da un lato di trasformarlo in reliquia isolata e, dall'altro, di ridurlo a puro oggetto estetico. La sfida è dunque quella di conciliare conservazione, interpretazione e comunicazione, restituendo al visitatore la complessità del tempo storico senza cancellarne le discontinuità e le fratture.

VILLA ADRIANA



2.1 VILLA ADRIANA

Storia e significato

Villa Adriana, commissionata dall'imperatore Adriano nel 118 d.C., rappresenta un complesso eccezionale di edifici classici con influenze egizie, greche e romane. La sua realizzazione durò vent'anni, fino al 138 d.C., impiegando tecniche avanzate di costruzione e ingegneria idraulica. La villa è situata su un pianoro tufaceo tra due valli, quella dell'acqua Ferrata a est e quella di Risicoli o Roccabruna a ovest, a 28 km da Roma, in una zona ricca di acqua, vegetazione e risorse per la costruzione come travertino, calcare e pozzolana.

Estesa originariamente su circa 120 ettari (l'area attualmente visitabile è di circa 40 ettari), la Villa è divisa in quattro nuclei: edifici di rappresentanza e termali, palazzo imperiale, residenza estiva e zona monumentale. La disposizione dei padiglioni e degli edifici monumentali riflette la città ideale e ripropone gli spazi delle città e province dell'Impero, con riferimenti alla Grecia, all'Egitto e alla Siria (ad esempio il Pecile richiama la Stoà di Atene). Il piano urbanistico non segue una maglia ortogonale, ma una disposizione variabile dei padiglioni, collegati tra loro da percorsi di superficie e da una rete viaria sotterranea carrabile e pedonale per i servizi.

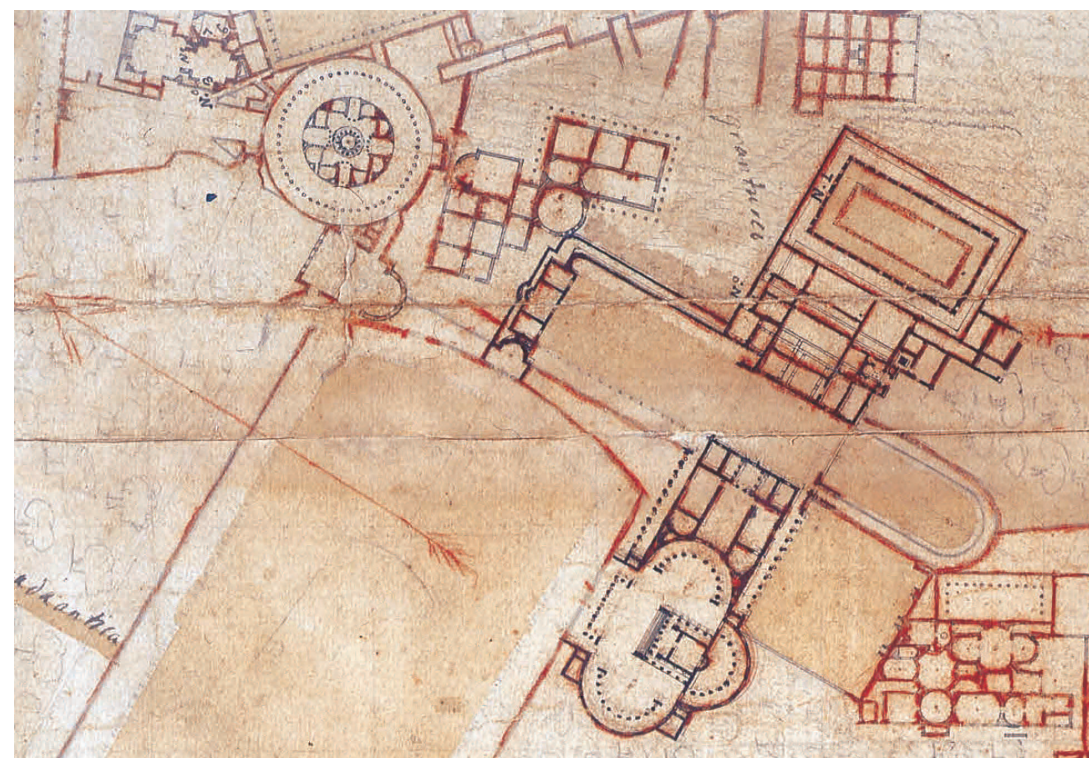
La Villa fu concepita come estensione della residenza imperiale, destinata a ospitare l'Imperatore, parte del comitatus e le funzioni ufficiali della corte. Adriano, poliedrico e interessato a varie arti, supervisionò direttamente l'architettura e l'organizzazione degli spazi, ponendo particolare attenzione al paesaggio, agli spazi esterni e alla presenza di vigneti e oliveti che, piantati dai gesuiti a metà '600, influenzarono i giardini rinascimentali. Con il declino dell'Impero la Villa subì numerosi saccheggi e fu utilizzata come cava di materiali da costruzione, con dispersione di marmi e opere decorative oggi conservate in musei italiani ed europei. Nel 1999 Villa Adriana è stata dichiarata Patrimonio dell'Umanità, avviando campagne di recupero sistematiche ancora in corso, per chiarire la funzione di alcuni edifici.

Dal punto di vista iconografico, Villa Adriana è stata documentata attraverso vedute, planimetrie, disegni, fotografie e riprese cinematografiche. Le planimetrie sono state fondamentali nello studio del complesso, sebbene con errori ed equivoci: la pianta originale di Pirro Ligorio, vissuto tra XVI e XVII secolo, non è mai stata ritrovata; una prima rappresentazione approssimativa apparve nello schizzo del geometra tiburtino Sigismondo Stracha.

In qualche maniera derivata dalla veduta di Ligorio, più probabilmente copiata dal cartone eseguito da Calderoni per predisporre la sua pittura murale su una parete del palazzo Cesi a Tivoli, è la veduta della Villa che l'architetto romano Domenico Palmucci dedica a Pio VI all'incirca nel 1790. La veduta è corredata di una sommaria legenda, i cui riferimenti numerici sono distinguibili entro il disegno; tuttavia, è evidente che l'unica parte della Villa relativamente nota a Palmucci è quella orientale, in particolare la zona vicino alla Valle di Tempe. Per il resto, i riferimenti numerici non corrispondono sempre alle definizioni della legenda, come nel caso del Teatro Greco, che risulta erroneamente identificato.

Tra il 1632 e il 1668, Francesco Contini, incaricato dal cardinale Francesco Barberini, studiò e verificò la Villa, correggendo in parte Ligorio ma introducendo anche errori funzionali e nominali che influenzarono le planimetrie successive. La pianta di Contini fu pubblicata nel 1668 e riprodotta da Athanasius Kircher nel *Latium*, con legenda in latino.

Nel XVIII secolo, Piranesi e Giovanni Battista Nolli contribuirono a nuove elaborazioni planimetriche; nel 1751 un volume anonimo della "Stamperia di Apollo" riprodusse la pianta di Contini, probabilmente rielaborata da Piranesi, senza firma. Francesco Piranesi, figlio di Giovanni Battista, pubblicò successivamente una nuova planimetria basata su quella del 1751 e aggiornata con i dati degli scavi tra il 1779 e il 1781, con l'intento di realizzare una serie completa di elaborati: piante, sezioni, prospetti dei singoli complessi e una pianta delle parti sotterranee.



nella pagina successiva

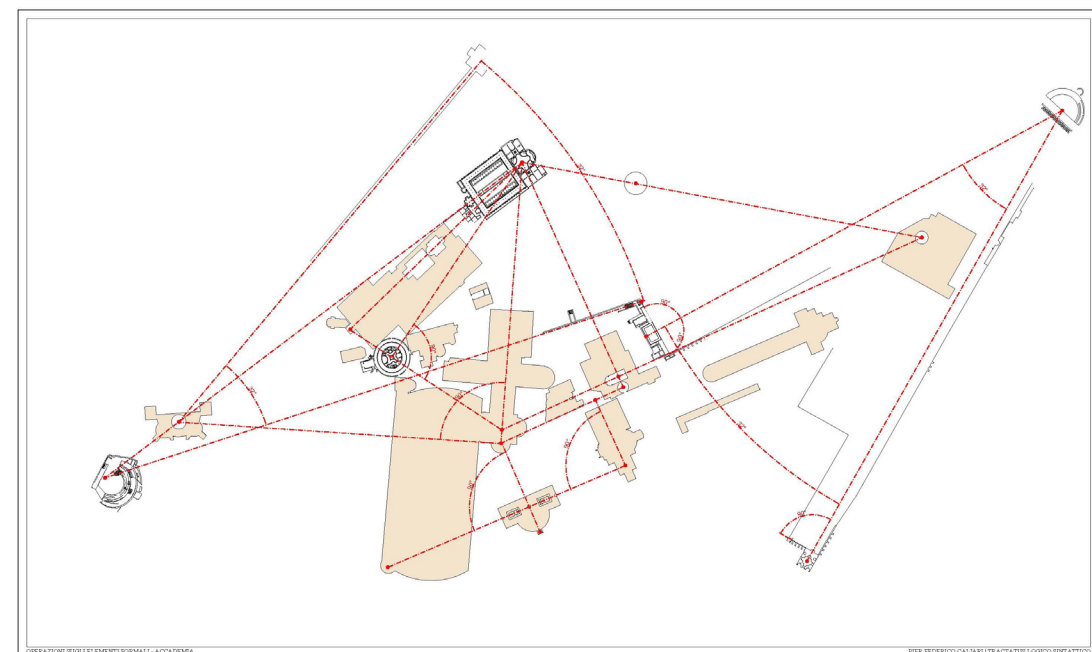
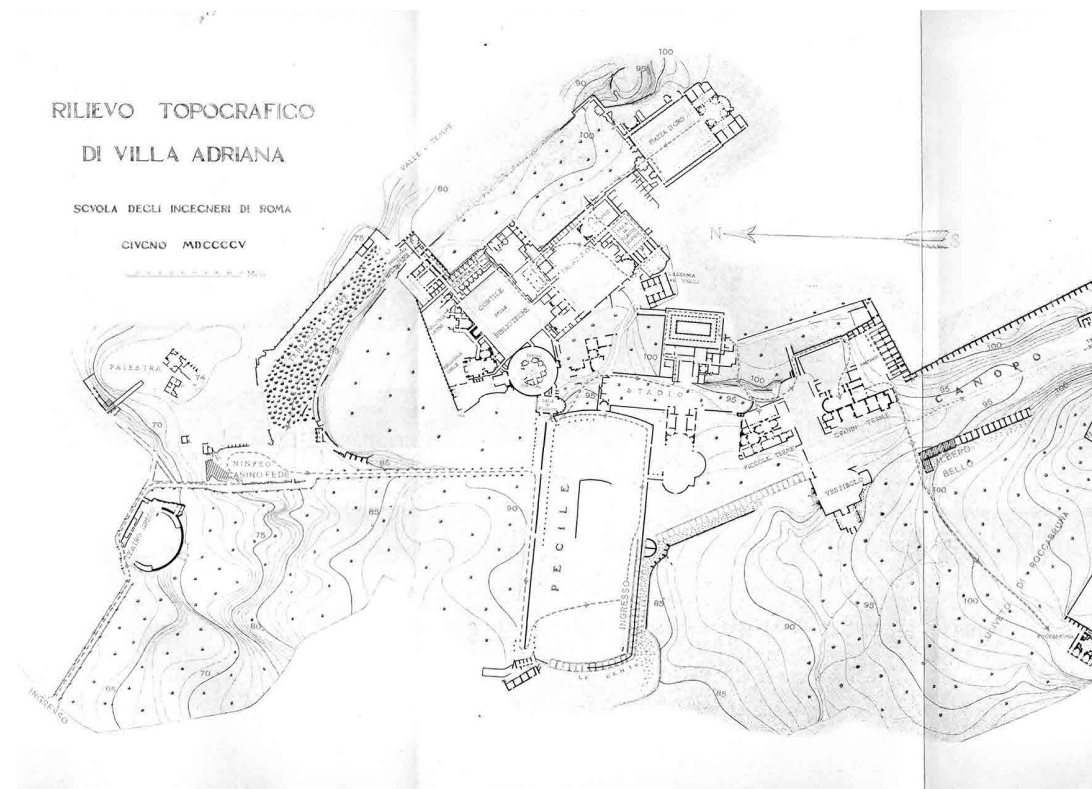
in alto: Dettagli pianta di Jacques Gondoin con Giovanni Battista Piranesi, 1777

in basso: Dettagli pianta di Jacques Gondoin con Giovanni Battista Piranesi, 1777

All'inizio del XX secolo, l'esigenza di una nuova pianta di Villa Adriana nacque dalla considerazione che le rappresentazioni precedenti fossero tutte derivazioni di quella di Piranesi. Il progetto ottenne l'approvazione iniziale della Scuola di Ingegneria di Roma e successivamente il sostegno della Direzione delle Antichità e Belle Arti, che garantì libero accesso alla Villa e contribuzione alle spese.

I lavori iniziarono nel dicembre 1904 con la partecipazione di 40 studenti, concentrandosi sull'area oggi visitabile, includendo la "Accademia" e escludendo edifici isolati come l'Odeon. Il rilevamento fu organizzato tramite due punti fondamentali (sulla terrazza del Ninfeo e nella Torre di Roccabruna) collegati da una rete di poligoni tra gli edifici; i particolari furono misurati dai vertici delle poligoni usando squadre graduati e coordinate polari.

La pianta, completata nel giugno 1905 sotto la direzione dei professori V. Reina e U. Barbieri, fu pubblicata da Lanciani nel 1906. Secondo l'autore, si tratta della prima pianta affidabile di Villa Adriana, grazie alla precisione degli operatori, degli strumenti geodetici e all'autorità dei responsabili, offrendo uno strumento scientificamente attendibile rispetto alle rappresentazioni precedenti.



nella pagina successiva

in alto: V. Reina, U. Barbieri, R. Lanciani, "La pianta degli ingegneri", 1906

in basso: Assi Villa Adriana

Studio del territorio

La Villa sorge sulle pendici dei Monti Tiburtini, in prossimità della valle dell'A-niene, in un contesto di grande ricchezza naturale e storica. L'orografia, il clima temperato e la presenza di un sistema idrico esteso e sofisticato hanno consentito ad Adriano di progettare un luogo in cui architettura e natura dialogassero armoniosamente. Lo studio del territorio ha permesso di comprendere la logica originaria della disposizione degli edifici, dei percorsi, dei giardini e delle aree agricole, nonché la scelta del punto panoramico e strategico, agevole e facilmente controllabile.

La conoscenza del sito è stata inoltre essenziale per interpretare l'organizzazione funzionale della villa, che comprendeva spazi pubblici, privati e di servizio, collegati da vie coperte e sotterranee per la mobilità discreta di persone e merci.

All'interno della villa, alcuni spazi rappresentano veri e propri modelli architettonici: Piazza d'Oro, Canopo, Grandi e Piccole Terme, Teatro Marittimo e altri ambienti significativi. Questi elementi non sono isolati, ma parte di un sistema coerente, riflettendo simmetria, assialità, rapporti tra pieni e vuoti, interno ed esterno, e un uso scenografico degli spazi.

L'architettura della Villa costituisce un laboratorio sperimentale, con forme innovative e soluzioni architettoniche uniche per l'epoca. I rivestimenti murari e la decorazione marmorea raggiungono livelli eccezionali, combinando marmi provenienti da diverse cave dell'Impero in pannelli geometrici, intarsi figurativi e motivi vegetali. I mosaici, come il celebre mosaico delle colombe, insieme a sculture, fontane, elementi ornamentali e arredi metallici e lignei, completano la scenografia degli spazi interni ed esterni, conferendo raffinatezza e ricchezza alla Villa.

Gli spazi pubblici includevano teatri, sale da banchetto, sale di ricevimento come la Sala dei Filosofi; gli spazi privati erano riservati all'imperatore e a pochi fidati, come il Teatro Marittimo e la Roccabruna; gli spazi di servizio comprendevano le Cento Camerelle, le Grandi Terme, il Pretorio e la Caserma dei Vigili. La rete di vie coperte e gallerie carrabili permetteva di muoversi senza interferire con la vita dell'imperatore.

Dal punto di vista iconografico, le planimetrie, vedute e disegni storici hanno consentito di comprendere la disposizione di questi elementi e la loro funzione simbolica e funzionale, passando dalle prime rappresentazioni stilizzate di Ligorio e Stracha alle pubblicazioni sistematiche di Contini, Kircher e Piranesi.





Sistema Idrico

L'acqua è uno degli elementi più caratteristici di Villa Adriana, con un ruolo funzionale, estetico e scenografico. Il sistema idrico era complesso: acque provenienti dall'Aniene e da acquedotti secondari venivano convogliate in cisterne e distribuite tramite canali sotterranei sotto i terrazzamenti. Questo sistema alimentava bacini ornamentali, ninfei, vasche termali e fontane, soddisfacendo anche esigenze quotidiane come irrigazione, approvvigionamento agricolo e servizi igienici.

L'acqua assumeva diverse funzioni lungo il suo percorso: grandi bacini riflettenti come il Canopo e il Pecile moltiplicavano visivamente le architetture; giochi scenografici creavano effetti di luce e movimento; le terme offrivano una valenza rituale e legata al benessere. L'acqua modellava lo spazio e arricchiva l'esperienza sensoriale, riflettendo architetture, amplificando la luce, introducendo freschezza e armonia.

Comprendere queste dinamiche ha permesso di leggere l'acqua come elemento progettuale, ispirando nuove modalità di relazione tra architettura, paesaggio e fruitore, in dialogo con l'eredità storica del sito.



nella pagina precedente

in alto: Grandi Terme, Villa Adriana

in basso: Piazza d'Oro, Villa Adriana

nella pagina successiva: Vista dall'alto di Villa Adriana

2.2 ACQUA E ARCHITETTURA

Acqua: materia viva e simbolica

L'acqua, elemento imprescindibile per la vita sul pianeta, assume in architettura un ruolo che va ben oltre la sua funzione naturale: diventa strumento progettuale e fonte di ispirazione. Attraverso il disegno architettonico, la sostanza fluida viene modellata, guidata e incorniciata, acquisendo una "forma" che dialoga con lo spazio costruito. Fontane, canali, bacini, tetti e pareti d'acqua non solo arricchiscono l'estetica degli edifici, ma influenzano microclimi, esperienze sensoriali e percezioni ambientali, trasformando l'acqua in un vero e proprio elemento architettonico integrato.

Charles Moore, nel suo saggio *Water and Architecture*, esplora in modo approfondito due grandi manifestazioni dell'acqua: l'acqua calma, contemplativa e riflessiva, e l'acqua dinamica, simbolo di energia e connessione. In entrambi i casi, l'acqua arricchisce lo spazio costruito, conferendo qualità percettive uniche. Secondo Moore, l'acqua possiede una capacità straordinaria di trasformare gli ambienti architettonici in luoghi di esperienza: essa può riflettere, amplificare, nascondere, collegare e persino dare voce al silenzio. È un materiale architettonico a tutti gli effetti, che agisce sia a livello estetico che simbolico.

Quando l'acqua si presenta come superficie calma, come negli specchi d'acqua o nei bacini, essa diventa strumento di riflessione, non solo visiva ma anche interiore. L'acqua statica ha la straordinaria capacità di duplicare l'architettura e il paesaggio, generando effetti ottici che amplificano lo spazio e ne accrescono il potenziale evocativo. Luoghi come il Kinkaku-ji a Kyoto, il Washington Monument a Washington D.C. dimostrano come l'uso dell'acqua possa conferire monumentalità, solennità e profondità agli spazi, grazie al suo potere riflettente.

Anche nei contesti più intimi, come giardini e cimiteri, l'acqua ferma assume un ruolo centrale. Nei giardini giapponesi o nei paesaggi disegnati da Monet a Giverny, gli stagni diventano superfici meditative. Un esempio emblematico è la Tomba Brion di Carlo Scarpa a San Vito d'Altivole: qui, l'acqua si integra nel disegno architettonico come presenza rituale, luogo di raccoglimento, ponte tra vita e morte. Scarpa utilizza stagni e canali come dispositivi di silenzio e contemplazione, in cui l'acqua riflette la vegetazione, i materiali e la luce, creando un dialogo profondo tra natura, architettura e memoria.

nella pagina successiva

in alto: Terme Romane, Gran Bretagna

in basso: Kinkaku-ji (Padiglione d'Oro), Kyoto, XIV secolo.





La stessa logica si ritrova nei Bagni Romani di Bath in Gran Bretagna o nella piscina circolare del Teatro Marittimo a Villa Adriana, dove l'acqua viene usata come elemento centrale della ritualità, del benessere e della sospensione temporale. L'acqua statica, dunque, congela il tempo e invita alla contemplazione, diventando simbolo di eternità, di isolamento e di quiete.

Se l'acqua calma parla alla mente e allo spirito, l'acqua in movimento coinvolge il corpo e i sensi. Fontane, cascate, canali e torrenti offrono un'esperienza multisensoriale fatta di suoni, luci e dinamismo, in grado di stimolare la percezione in modo diretto e potente. L'architettura, in questo caso, si fa scenografia fluida, e l'acqua diventa protagonista di vere e proprie coreografie visive e sonore.

Numerosi esempi storici e contemporanei mostrano come il movimento dell'acqua sia stato utilizzato per generare vitalità e sorpresa: dalle complesse cascate della Villa d'Este a Tivoli, fino alla Fontana di Trevi a Roma, che celebra con teatralità la relazione tra città e acqua. In questi casi, l'acqua diventa evento urbano, evocando miti, emozioni e sensazioni tattili. I Fort Worth Water Gardens in Texas, ad esempio, trasformano il flusso dell'acqua in un'esperienza cinetica e tridimensionale, dove l'interazione tra uomo e natura è parte integrante della progettazione.

Infine, in contesti fluviali e urbani, l'acqua dinamica assume un ruolo infrastrutturale e identitario. Le città costruite sull'acqua, come Venezia, Bruges o Suzhou, trasformano i canali in arterie vitali che collegano, riflettono e raccontano lo spazio urbano. Ponti iconici, come il Ponte Vecchio a Firenze o il Pont Neuf a Parigi, non sono solo passaggi funzionali, ma veri e propri dispositivi di mediazione tra architettura e paesaggio liquido.

nella pagina precedente: Fontana di Trevi, Nicola Salvi e Giuseppe Pannini, Roma, 1732-1762.

nella pagina 69
in alto: Centro SESC Pompeia, Lina Bo Bardi, San Paolo, 1977-1986.
in basso: Loma House, Bernardo Bader, Dornbirn (Austria), 2012.

Esperienze contemporanee e responsabilità progettuale

Nel panorama contemporaneo, l'acqua continua a essere impiegata con una molteplicità di approcci: artistici, narrativi, ecologici, funzionali. L'acqua oggi non è solo elemento estetico, ma anche risorsa da proteggere, e l'architettura si fa carico di questa consapevolezza.

Come ricorda il brand Hansgrohe, "l'acqua rappresenta vita e passione; la sua conservazione equivale a una forma di tutela climatica". Questo ci invita a riflettere sull'integrazione di soluzioni sostenibili, capaci di ridurre il consumo idrico senza sacrificare la qualità sensoriale degli spazi.

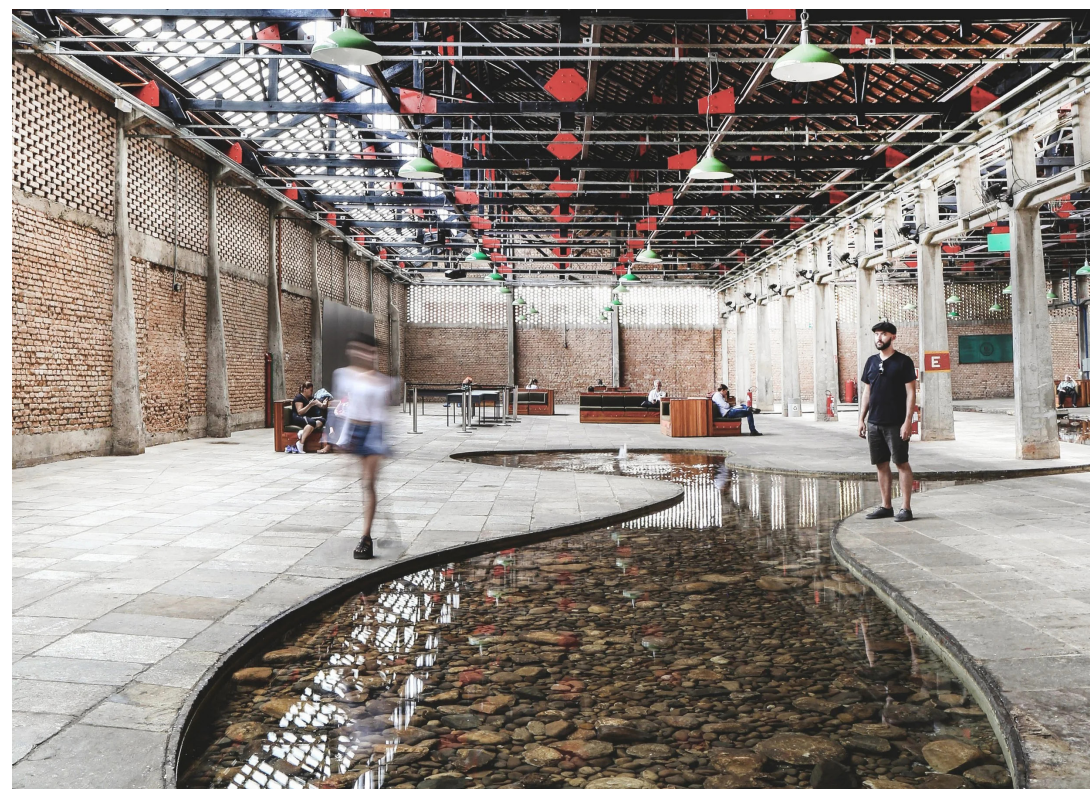
Alcuni progetti recenti testimoniano questa nuova sensibilità. Il Monument Writ in Water, per esempio, propone un'architettura immersiva e poetica dove l'acqua diventa medium per la memoria collettiva. Residenze come la 6M House o la Loma House mostrano invece come l'acqua possa essere parte attiva del paesaggio domestico, favorendo benessere, connessione con la natura e una nuova ritualità quotidiana.

Allo stesso modo, Lina Bo Bardi nel SESC Pompeia e nel Teatro Oficina ha saputo dare all'acqua un valore comunitario e narrativo. Lo specchio d'acqua sinuoso che attraversa l'ex fabbrica o la cascata che confluisce nella scena teatrale non sono solo elementi scenografici: sono gesti progettuali carichi di senso, che evocano territori, memorie collettive e desideri condivisi.

Attraverso i secoli, l'acqua ha attraversato l'architettura come un filo liquido che unisce funzione e poesia. Dagli spazi sacri ai giardini contemplativi, dalle città fluviali alle opere d'arte pubblica, questo elemento si è rivelato materia viva, capace di trasformare lo spazio in esperienza. L'acqua riflette, connette, anima. È memoria e futuro, risorsa e metafora. In una progettazione consapevole, essa diventa strumento per costruire luoghi capaci di emozionare, di coinvolgere i sensi e di favorire la riflessione, riaffermando il suo ruolo.

I principi legati all'utilizzo e all'integrazione dell'acqua in architettura trovano espressione in molteplici progetti di grande rilievo, ciascuno caratterizzato da un approccio distintivo e innovativo.

Attraverso l'analisi di esempi iconici, è possibile osservare come l'acqua non venga semplicemente impiegata come elemento decorativo, ma assuma un ruolo strutturale e concettuale fondamentale, capace di influenzare l'interazione tra spazio, ambiente e utente. Questi progetti dimostrano la versatilità e la profondità con cui l'acqua può essere integrata nella progettazione architettonica, contribuendo a definire atmosfere, sostenere funzioni ecologiche e creare esperienze sensoriali uniche.



Padiglione di Barcellona Mies van de Rohe

Un primo caso esemplare è rappresentato dal celebre Padiglione di Barcellona realizzato da Ludwig Mies van der Rohe nel 1929.

In questa architettura fondamentale del Modernismo, l'acqua compare in due distinti specchi: uno esterno, che riflette il cielo e le superfici marmoree dell'edificio, e uno interno, nel quale è collocata una scultura di Georg Kolbe. Entrambi contribuiscono a generare un senso di leggerezza e sospensione, estendendo visivamente lo spazio e accentuandone la dimensione contemplativa. L'acqua, in questo contesto, non è solo materia visiva, ma un vero e proprio "vuoto liquido", che dilata il tempo e invita a un'esperienza silenziosa e meditativa dello spazio.

Oltre a svolgere un ruolo scenico, l'acqua si comporta come un materiale architettonico immateriale, capace di dialogare alla pari con marmo, onice e vetro. Gli specchi d'acqua, attraverso riflessioni e giochi di trasparenza, smaterializzano le superfici solide e generano un ambiente in continua trasformazione.

Il movimento delle increspature contrasta con la rigidità geometrica della struttura, producendo un dinamismo che alleggerisce la percezione dell'insieme.

Lo specchio esterno amplia visivamente lo spazio e lo collega al paesaggio circostante, mentre quello interno costruisce un'atmosfera più raccolta attorno alla scultura di Kolbe. In questo modo l'acqua diventa mediatore tra interno ed esterno, rafforzando uno dei temi centrali del progetto di Mies. Essa funziona al tempo stesso come strumento di riflessione fisica e mentale: moltiplica le superfici architettoniche e, al contempo, invita il visitatore a rallentare, favorendo un'esperienza immersiva che va oltre la semplice contemplazione dell'opera costruita.

nella pagina successiva: dettagli Padiglione di Barcellona





nella pagina precedente: dettagli Padiglione di Barcellona

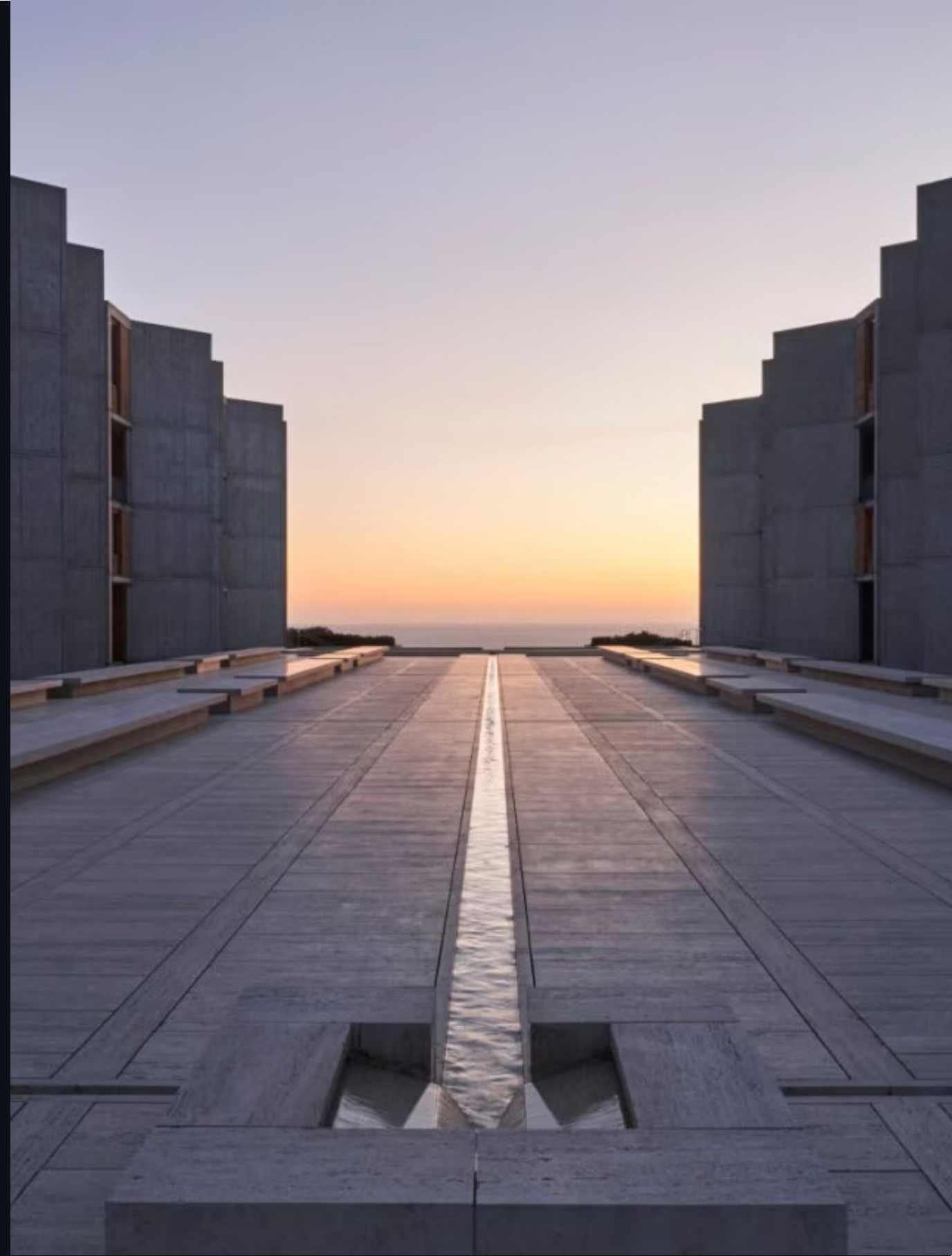
Salk Institute for Biological Studies

Louis Kahn

In un registro diverso ma altrettanto evocativo, il Salk Institute progettato da Louis Kahn nel 1965 impiega l'acqua attraverso un canale lineare che attraversa la corte centrale dell'edificio, orientando con precisione lo sguardo verso l'oceano Pacifico. Questa lama d'acqua assume una funzione multipla: non solo struttura la percezione spaziale, ma diventa elemento cardine di un'esperienza che fonde architettura, paesaggio e spiritualità.

Da un lato è un dispositivo prospettico che dirige lo sguardo, trasformando lo spazio della corte in un vero e proprio corridoio visivo che trova il suo compimento nell'orizzonte marino. Dall'altro, il flusso misurato e continuo dell'acqua introduce una dimensione contemplativa, in dialogo con la funzione di luogo di ricerca e riflessione che caratterizza l'istituto.

L'acqua diventa anche mediatore simbolico: rappresenta la tensione tra l'ordine razionale dell'architettura, basato su proporzioni rigorose e geometrie monumentali, e la vastità imprevedibile della natura. In questo senso, il canale traduce in forma tangibile la visione di Kahn, secondo cui ogni architettura deve custodire un legame con l'eterno. La sottile linea che attraversa la corte, semplice ma potentissima, è al tempo stesso gesto architettonico e metafora di connessione tra la conoscenza scientifica coltivata all'interno dell'istituto e l'immensità del mondo naturale che lo circonda.



nella pagina successiva: dettagli Salk Institute, San Diego

Water Temple e Chiesa sull'acqua

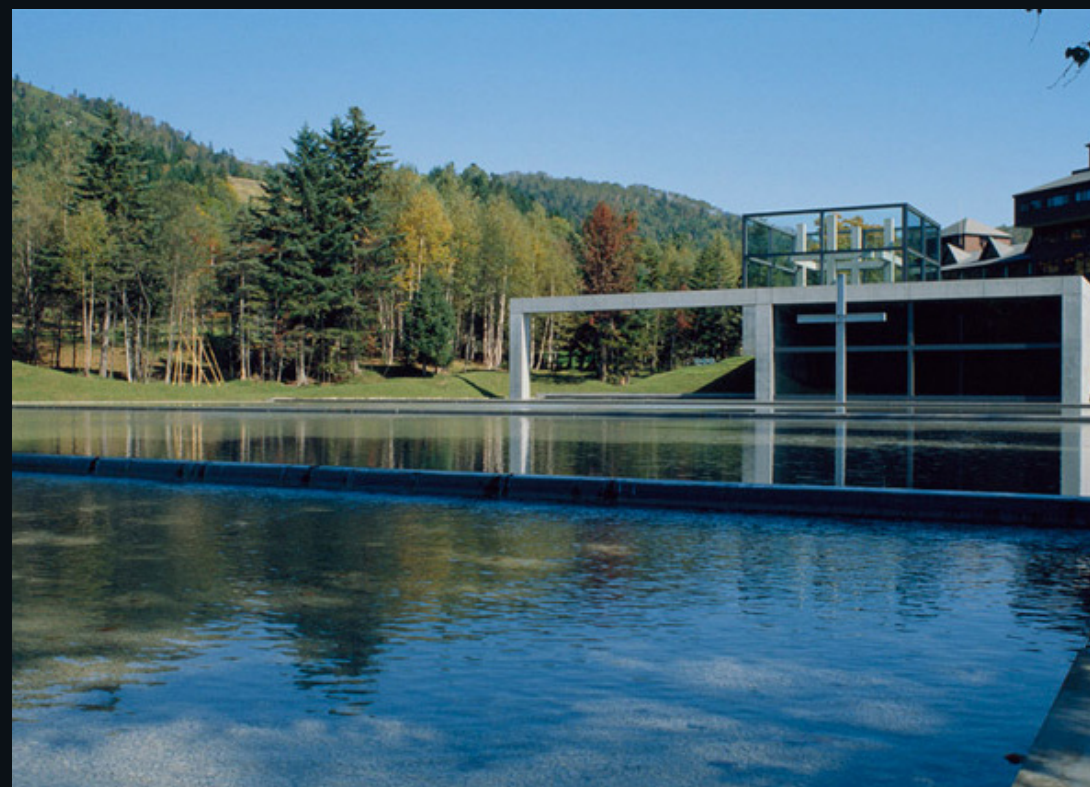
Tadao Ando

Nel progetto della Chiesa sull'acqua, realizzata da Tadao Ando nel 1988, l'acqua assume un significato spirituale di particolare intensità. Il lago artificiale disposto di fronte all'edificio non si limita a essere un elemento paesaggistico, ma diventa parte integrante della composizione architettonica: la sua superficie riflettente moltiplica le immagini della croce e della natura circostante, generando un continuum visivo che dissolve i confini tra l'interno e l'esterno. In questo modo, l'acqua non è concepita come semplice cornice, bensì come dispositivo simbolico e percettivo, capace di tradurre in forma visibile la tensione tra finito e infinito.

Analogamente, nel Water Temple di Tadao Ando, progettato nel 1989 sull'isola di Awaji, l'acqua assume un ruolo centrale nell'esperienza del visitatore. Qui, l'edificio è immerso in una piscina circolare, e il percorso liturgico conduce progressivamente verso il cuore del tempio attraverso rampe discendenti e ponti che attraversano l'acqua, creando una sensazione di immersione e purificazione. L'acqua, specchio silenzioso e riflettente, diventa simultaneamente elemento simbolico, medium meditativo e strumento di separazione dai ritmi quotidiani, guidando lo spettatore verso un'esperienza contemplativa e introspettiva.

In entrambi i casi, quindi, l'architettura si configura come soglia: un luogo di passaggio che invita a superare il dato materiale per aprirsi a una dimensione spirituale. L'acqua agisce come elemento unificante tra rito e contemplazione, diventando specchio, schermo e simbolo. Lo spazio sacro non è più semplicemente un contenitore liturgico, ma un campo esperienziale in cui luce, silenzio e acqua dialogano tra loro, producendo un'atmosfera di raccoglimento e trascendenza, in cui l'interazione tra architettura e natura conduce a una percezione del sacro intensamente sensoriale.

nella pagina successiva
in alto: Water Temple
in basso: Chiesa sull'acqua



Memoriale Brion Carlo Scarpa

Un ulteriore esempio di integrazione profonda tra architettura e acqua si trova nella Tomba Brion, progettata da Carlo Scarpa tra il 1968 e il 1978 a San Vito d'Altivole. In questo progetto, l'acqua diventa elemento centrale dell'esperienza del visitatore: i canali, le vasche e le superfici riflettenti guidano il percorso contemplativo, creando giochi di luce e riflessi che amplificano il senso di meditazione e raccoglimento. L'approccio di Scarpa trasforma l'acqua in un dispositivo poetico e simbolico: non è contenuta o semplicemente decorativa, ma dialoga costantemente con materiali, piani e geometrie, suggerendo percorsi e modulando la percezione dello spazio.

In questo senso, l'acqua assume una funzione rituale e meditativa, evocando il passaggio tra vita e memoria e accompagnando il visitatore in un'esperienza emotiva e sensoriale intensa. La sua presenza definisce il ritmo dell'architettura, scandisce i momenti di sospensione e riflessione, e crea un continuum tra interno ed esterno, tra materia costruita e natura circostante. Così, Scarpa dimostra come l'elemento liquido possa diventare co-autore dello spazio, trasformando l'architettura in un luogo di contemplazione poetica e spirituale, in cui ogni dettaglio contribuisce a una percezione complessa e multisensoriale.

nella pagina successiva: Memoriale Brion, Carlo Scarpa





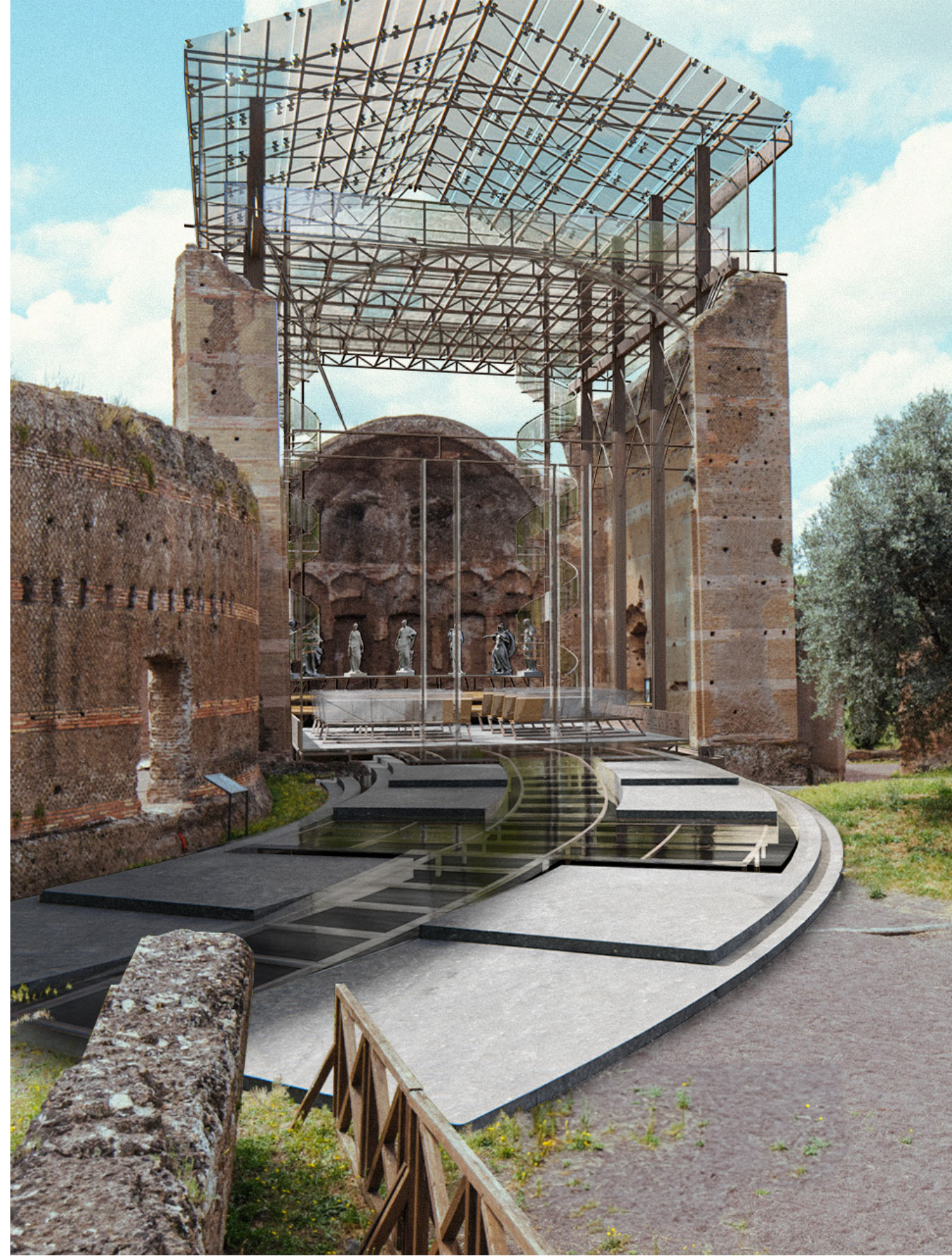
nella pagina precedente: Memoriale Brion, Carlo Scarpa

2.3 PROGETTO CONTEMPORANEO PER LA SALA DEI FILOSOFI

Storia

Il concept del nostro progetto ha preso forma a partire da uno studio approfondito della Sala dei Filosofi, indagandone non solo la configurazione architettonica e le caratteristiche spaziali, ma anche la sua storia e le funzioni originarie. In particolare, ci siamo soffermati sul suo ruolo di luogo di ritrovo e di discussione, una funzione che già in epoca antica la rendeva uno spazio dedicato all'incontro, allo scambio e alla riflessione collettiva. A partire da questa lettura, abbiamo deciso di reinterpretare la destinazione d'uso della sala inserendo all'interno della rovina un allestimento temporaneo che potesse accogliere un piccolo teatro, inteso non soltanto come spazio per la rappresentazione, ma anche come dispositivo contemporaneo per restituire vitalità a un ambiente altrimenti silenzioso e contemplativo.

La volontà principale è stata quella di progettare un intervento che rispettasse totalmente il luogo, senza compromettere né alterare la struttura antica. Per questo la nuova architettura si innesta all'interno della sala con un sistema di fondazioni leggere e rialzate, evitando qualsiasi contatto diretto con le mura della rovina. Tale scelta progettuale riflette un approccio di massima cautela e rispetto nei confronti del patrimonio storico, garantendo al tempo stesso la piena reversibilità dell'intervento.



Dal punto di vista formale e materico, l'idea è stata quella di creare una struttura visivamente leggera e in armonia con il contesto, che non andasse a turbare l'equilibrio e l'armonia complessiva della Villa. Sono stati quindi selezionati un numero limitato di materiali, vetro, corten e legno, scelti non soltanto per la loro qualità estetica, ma anche per la capacità di dialogare con le cromie e le matericità già presenti nell'ambiente circostante. Il vetro assicura trasparenza e permeabilità visiva, il corten con le sue tonalità ossidate richiama i mattoni e le superfici consumate dal tempo, mentre il legno introduce una nota calda e naturale, capace di umanizzare lo spazio e renderlo accogliente. Il progetto non si limita tuttavia all'interno della sala, ma si estende anche all'esterno con una rampa che funge da piazza di incontro e da ingresso imponente, seguendo le forme curve del vicino Teatro Marittimo e creando così una continuità formale con uno degli edifici più iconici della Villa.

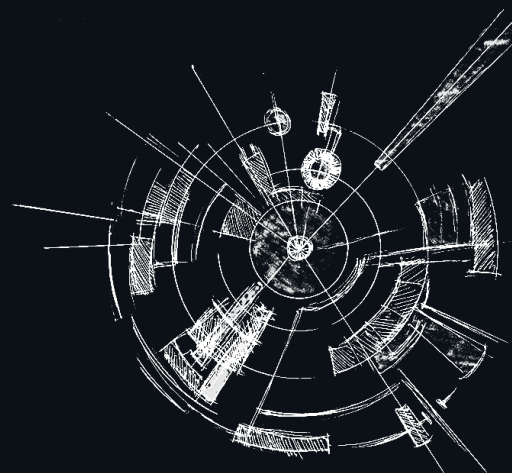
Un ulteriore aspetto del progetto riguarda l'inserimento di statue all'interno delle sette nicchie della sala. In questo modo abbiamo recuperato idealmente la funzione originaria dello spazio, restituendogli parte della sua solennità perduta e rafforzando il legame con la sua memoria storica. Tuttavia, accanto a questa funzione espositiva, la struttura si presta anche a una seconda interpretazione, quella di spazio polifunzionale, capace di accogliere attività culturali e performative di varia natura, che spaziano dalla rappresentazione teatrale alla conferenza, dalla lettura pubblica alla performance artistica. Infine, per ampliare le possibilità di fruizione, è stato progettato anche un belvedere accessibile tramite due scale a chiocciola, che permette di godere di una vista aerea privilegiata sull'insieme di Villa Adriana, trasformando l'allestimento in un punto di osservazione e contemplazione del paesaggio storico.

In sintesi, il nostro progetto non vuole essere un semplice padiglione espositivo, ma un dispositivo architettonico che, pur essendo temporaneo e reversibile, sia in grado di mettere in dialogo il presente con il passato, restituendo vita e nuove possibilità di utilizzo a un luogo straordinario come la Sala dei Filosofi.





PREMIO PIRANESI



3.1 IL PREMIO PIRANESI - PRIX DE ROME

Prix de Rome

Il Premio Piranesi – Prix de Rome è oggi un punto di riferimento per la riflessione e la sperimentazione nel campo dell'architettura applicata all'archeologia. Nato nel 2003 come Seminario Internazionale di Museografia di Villa Adriana – Premio Giambattista Piranesi, trae ispirazione dallo storico modello del Grand Prix de Rome e si presenta come un'occasione di confronto, formazione e crescita per giovani architetti e studiosi.

L'iniziativa è promossa dall'Accademia Adrianea di Architettura e Archeologia Onlus, realtà nata da anni di ricerca e da una visione incentrata sul dialogo tra architettura, museografia e archeologia. Oggi l'Accademia porta avanti un'intensa attività formativa che include master itineranti, seminari e workshop nei siti archeologici, con un approccio che riprende lo spirito del Grand Tour: imparare attraverso l'esperienza diretta dei luoghi e l'incontro tra teoria e pratica. Il Premio si articola in più sezioni: Premio Universitario, Premio dei Professionisti, Premio alla Carriera e Premio Scientifico; ciascuna pensata per coinvolgere pubblici e livelli di esperienza differenti.

Il Premio Universitario, a cui abbiamo partecipato, rappresenta il nucleo originario e mantiene ancora oggi un ruolo centrale. Si tratta di un workshop intensivo di due settimane ospitato a Villa Adriana, durante il quale studenti provenienti da scuole e università internazionali sono chiamati a confrontarsi direttamente con docenti, archeologi e professionisti, elaborando proposte di valorizzazione museografica in dialogo con il patrimonio.

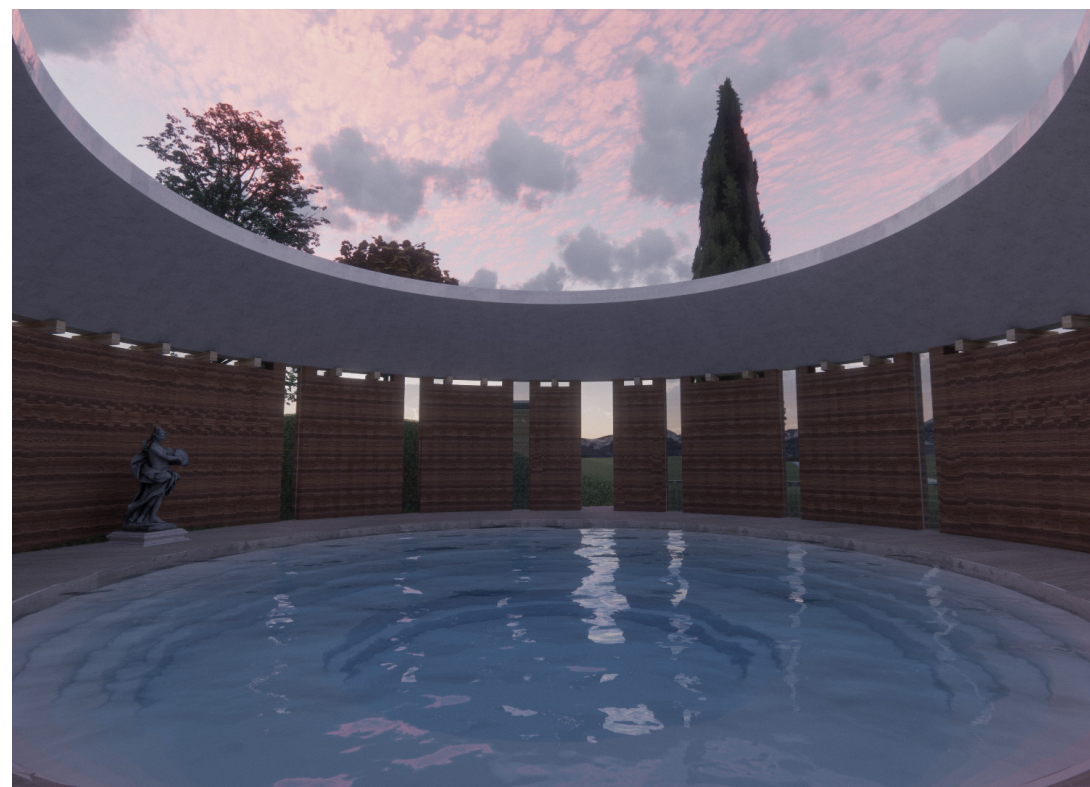
Il bando dell'edizione a cui abbiamo preso parte prevedeva tre prove progettuali, differenti ma complementari: un padiglione espositivo a carattere termale, che reinterpretasse la tradizione romana dell'acqua come elemento architettonico; degli stone display dedicati alla conservazione e alla lettura delle pietre erratiche, pensati sia per i visitatori che per studiosi e archeologi; e infine la rivalorizzazione di un'area della villa destinata a ospitare un evento temporaneo legato al mondo della moda. Questi temi hanno permesso di sperimentare diverse scale di progetto, affrontando il difficile equilibrio tra tutela del patrimonio, innovazione architettonica e nuove modalità di fruizione culturale.

Padiglione termale

Il padiglione termale è stato collocato nell'area dell'Antinoeion, in prossimità delle Cento Camerelle, su una piana tufacea oggi piuttosto brulla e poco valorizzata. L'idea di base è stata quella di concepire un complesso di piccoli padiglioni disposti secondo una geometria radiale, simile a una bussola o a un ingranaggio, dove ogni parte dialoga con la natura circostante e con l'elemento acqua. In questo modo il padiglione non si presenta come un oggetto isolato, ma come una nuova "cerniera" all'interno della Villa, capace di connettere diversi spazi della rovina, tra cui il Teatro Marittimo, e di costituire un nuovo accesso al sito.

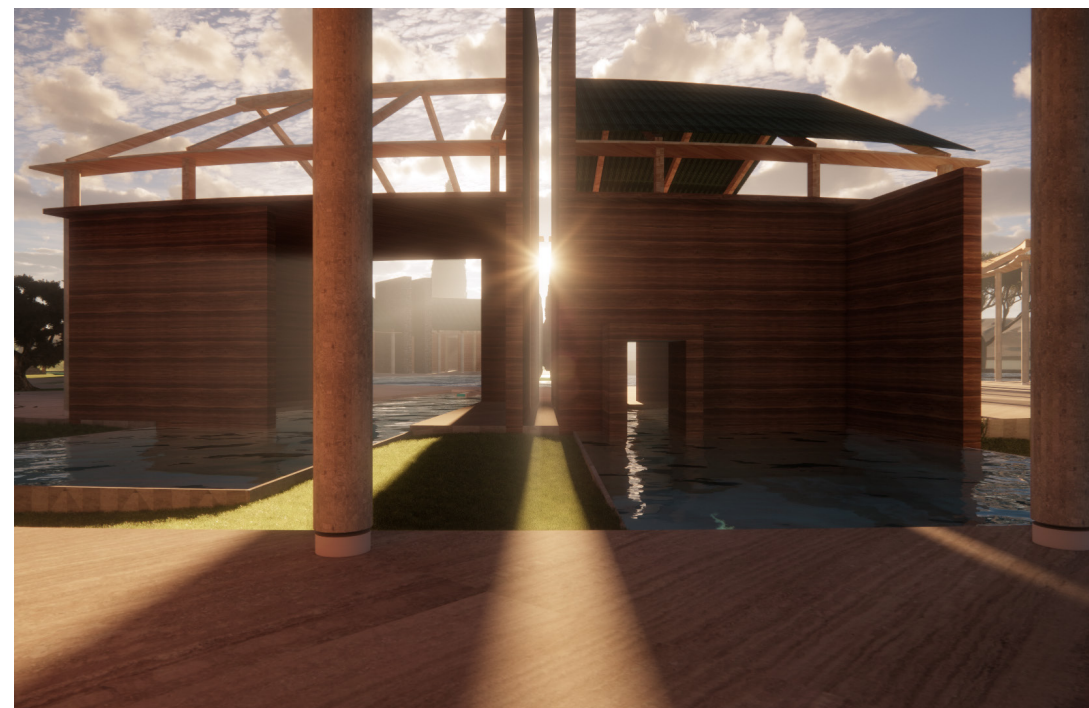
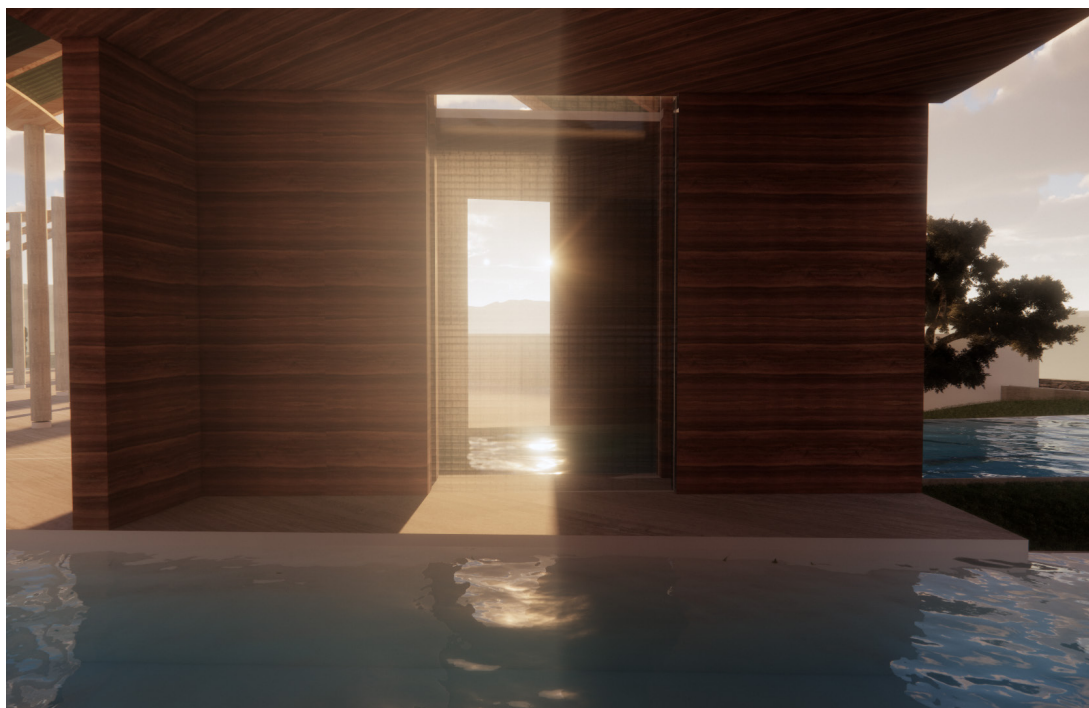
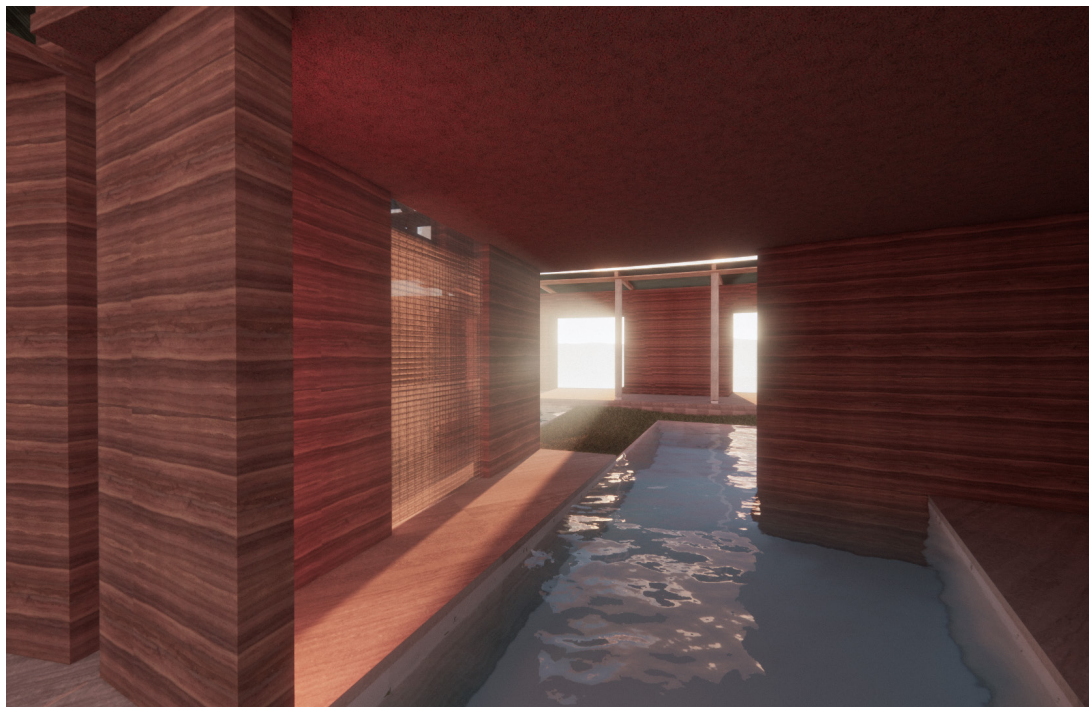
Dal punto di vista paesaggistico, l'intervento ha previsto una regolarizzazione del terreno, quasi una terraformazione, con lo scopo di creare un piano più adatto alla disposizione dei padiglioni e alla fruizione degli spazi. La pianta è volutamente libera: esistono ambienti più intimi e raccolti e altri più aperti, ma non ci sono mai vere e proprie chiusure nette. Il progetto si fonda infatti sull'idea di continuità tra interno ed esterno, con spazi simbiotici in cui non è mai del tutto chiara la distinzione tra ciò che è museale ed espositivo e ciò che è termale. La luce stessa diventa materia di progetto: il complesso è concepito come una sorta di meridiana, capace di accentuare le diverse condizioni luminose nelle varie ore del giorno, mentre i rendering mostrano il padiglione immerso in situazioni solari differenti.

I materiali impiegati sono coerenti con questa logica. Le pareti verticali sono in terra pressata, ottenuta dagli stessi scavi e compattata in blocchi assemblati a secco, a sottolineare un legame diretto con il suolo della Villa. Questo materiale massivo si contrappone alla leggerezza dell'acqua e al vetrocemento che segna i dettagli più minuti. I tetti, in rame ossidato, e lo scheletro in legno (travi, assi e colonne) completano un sistema in cui la reversibilità è un principio fondamentale: le coperture leggere permettono infatti di immaginare il complesso anche come un grande giardino d'acqua, destinato a mutare nel tempo. All'interno dei padiglioni sono previste statue e reperti, a ribadire il carattere ibrido e sperimentale di questo spazio, a metà tra museo e terme.





Villa Adriana



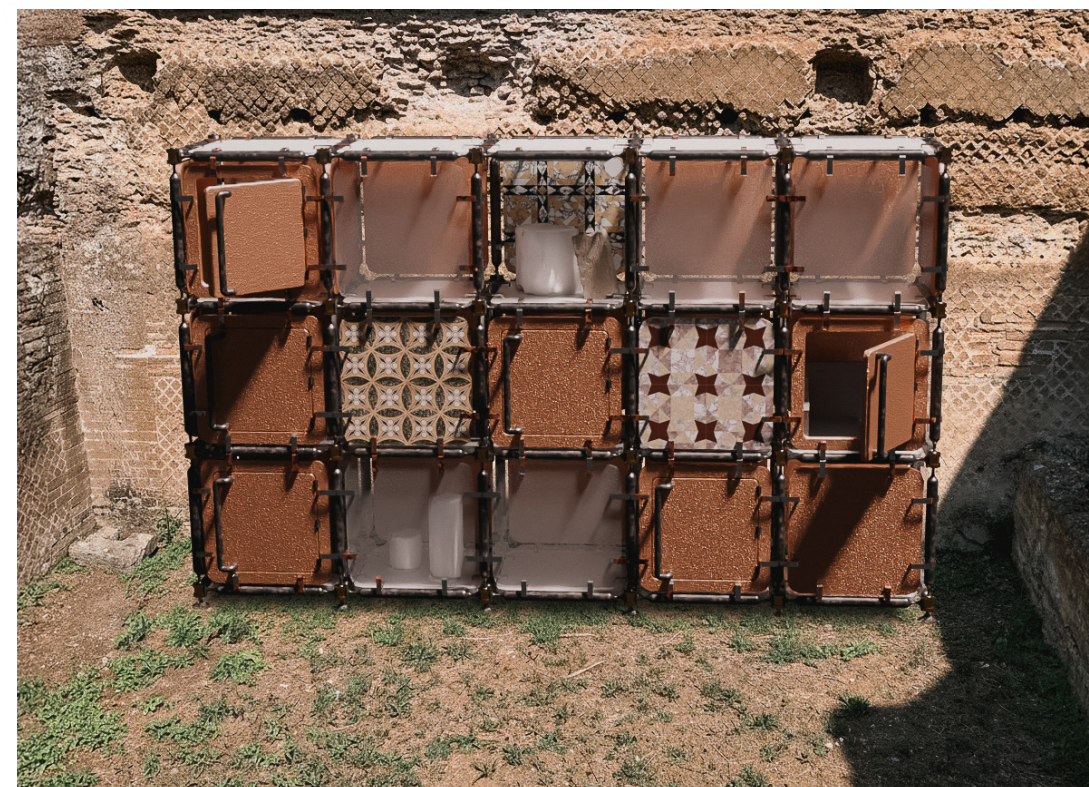
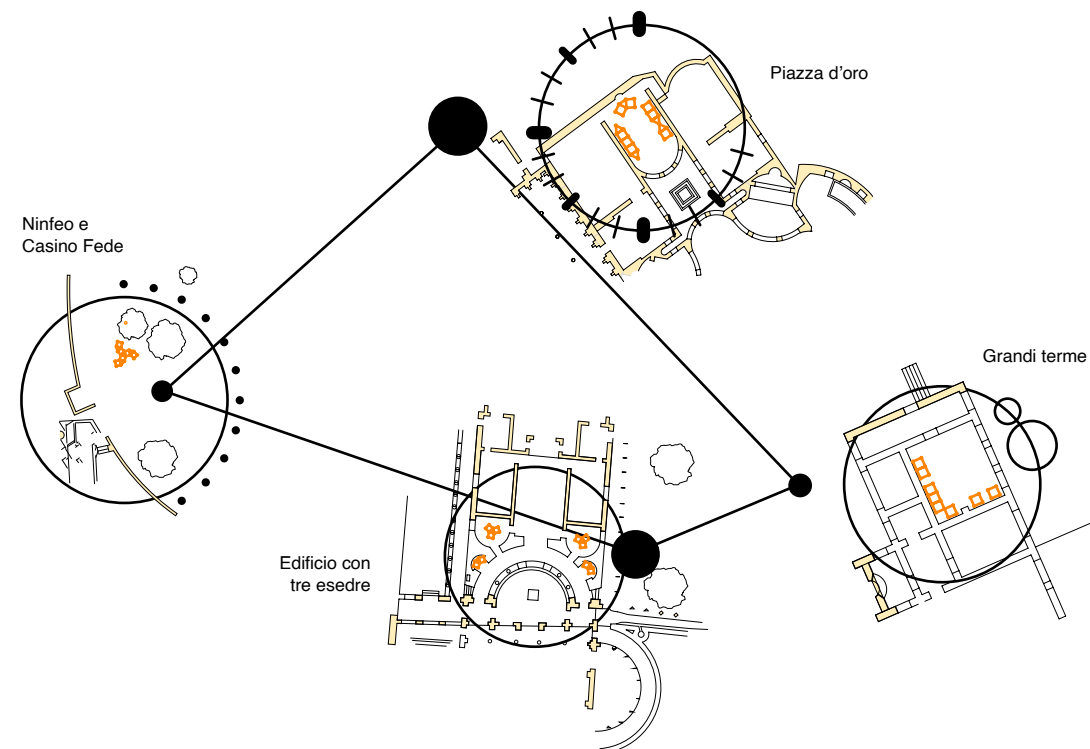
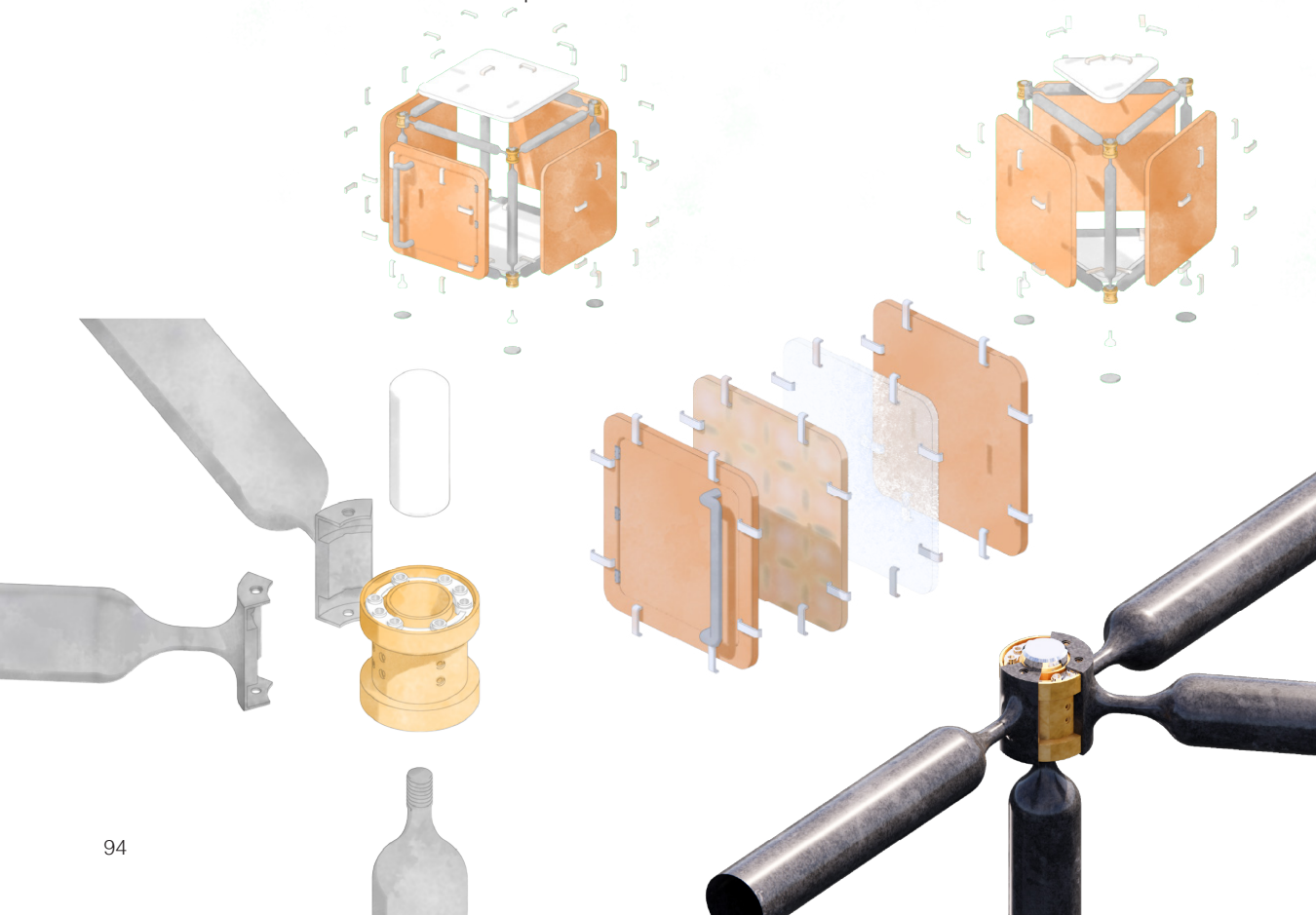
Stone display

Il secondo intervento riguarda gli stone display, per i quali il nostro gruppo ha ricevuto il premio grazie alla loro innovazione, fruibilità e fattibilità. Questi elementi espositivi sono stati collocati in diverse aree strategiche: nella Piazza d'Oro, nelle Grandi Terme, nell'edificio delle Tre Esedre e all'interno del laboratorio didattico.

L'idea alla base del progetto è la realizzazione di un oggetto semplice e modulare, composto da unità prismatiche e cubiche di un metro di lato, che possono essere accorpate e ripetute potenzialmente all'infinito.

Questa modularità li rende facilmente adattabili a contesti molto diversi, senza perdere coerenza formale. I materiali riprendono in parte quelli della Villa: pannelli in marmo che dialogano con il linguaggio originario, a cui si affiancano acciaio verniciato nero per i bracci strutturali, ottone per i giunti, rame per alcuni pannelli e portelloni, e infine vetro satinato (frosted glass) per altri elementi.

Gli stone display non sono stati pensati soltanto come semplici supporti espositivi, ma come vere e proprie strutture di archiviazione, in grado di facilitare il lavoro di archeologi e studiosi, migliorando conservazione e ordine. Al tempo stesso, permettono al pubblico di leggere e apprezzare opere che altrimenti rimarrebbero invisibili o poco valorizzate.

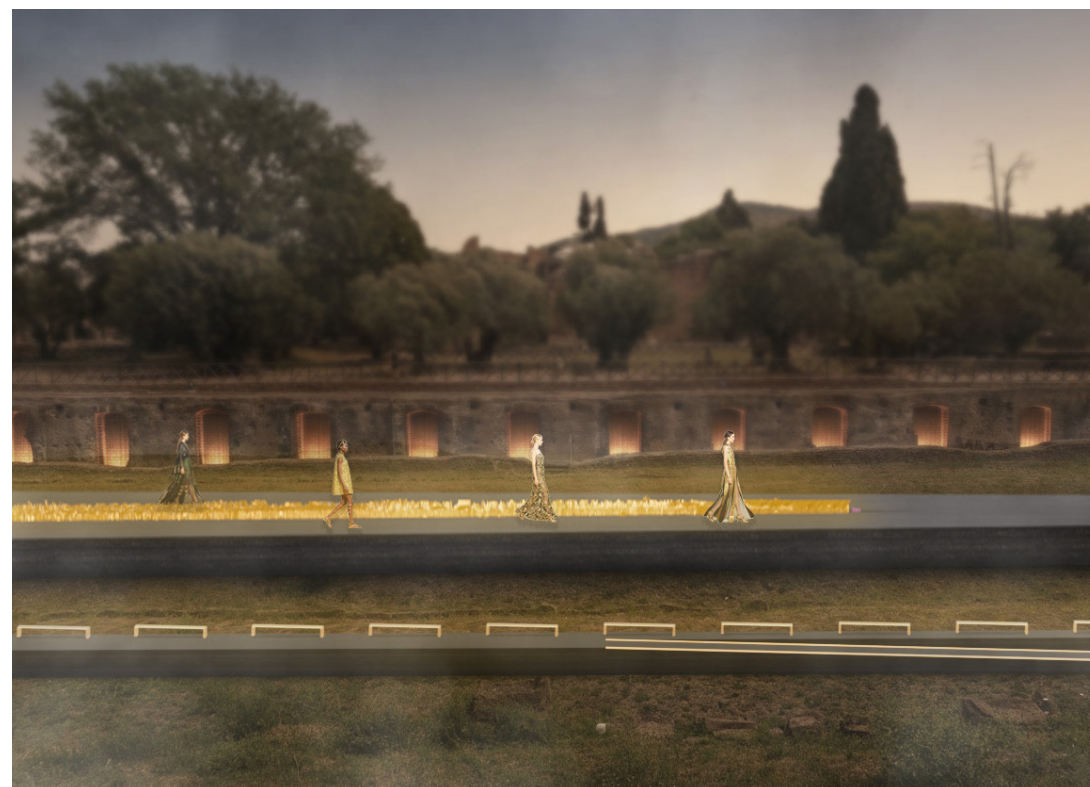


Fashion show e rivalorizzazione dell'Antinoeion

Il terzo tema progettuale è stata la rivalorizzazione dell'area dell'Antinoeion, attraverso la progettazione di uno spazio capace di accogliere un evento contemporaneo, in questo caso una sfilata di moda. La collezione immaginata è quella di Valentino, con abiti che riprendono i codici decorativi e cromatici della Villa Adriana e che, in questa occasione, vengono legati simbolicamente alla figura di Antinoo. La sfilata è stata concepita come una sorta di “funerale celebrativo”, rievocando il culto che Adriano dedicò al giovane dopo la sua morte, trasformandolo in divinità.

La passerella, costruita in legno bruciato secondo la tecnica giapponese dello yakisugi, presenta intarsi in oro che richiamano le geometrie e le forme delle opere di Arnaldo Pomodoro, a cui si rende omaggio anche perché un suo arco è presente a Tivoli. Questo materiale (il fuoco, il legno bruciato, l'oro) diventa metafora di ritualità e sacralità, in diretto dialogo con la prossimità dell'Antinoeion. L'area della sfilata è contigua al padiglione termale, in modo da creare un percorso coerente e accessibile. Alla fine della passerella è stata inserita una scala che collega direttamente il vestibolo, raggiungibile anche tramite un percorso con pendenza naturale: in questo modo si garantisce un nuovo accesso a una zona oggi difficilmente visitabile, rendendola fruibile anche a persone con difficoltà motorie.

Questa scelta progettuale non solo arricchisce l'esperienza culturale, ma offre una nuova prospettiva sulla Villa, rendendo accessibile e vivo uno spazio che fino a oggi era rimasto marginale. L'evento temporaneo diventa così pretesto per un intervento duraturo di valorizzazione e apertura al pubblico.



CONCLUSIONI

Conclusioni

La ricerca ha messo in luce come il dialogo tra architettura contemporanea, acqua e paesaggio archeologico possa rappresentare una chiave di lettura innovativa per la valorizzazione di contesti complessi come Villa Adriana. L'analisi storica e teorica, integrata dalla sperimentazione progettuale, ha dimostrato che l'intervento contemporaneo non deve contrapporsi al patrimonio, ma può diventare strumento critico di interpretazione, capace di restituire significato e nuove possibilità di fruizione al passato.

In questo percorso, l'acqua ha assunto un ruolo centrale: non solo come evocazione delle antiche infrastrutture idrauliche, ma anche come dispositivo simbolico e percettivo, in grado di generare inedite esperienze di contemplazione e di relazione con il luogo.

Ne emerge una rilettura di Villa Adriana come palinsesto dinamico, in cui il passato non resta imprigionato in una dimensione cristallizzata, ma si rinnova attraverso il progetto. La rovina si offre come matrice di nuove relazioni spaziali e narrative, e il progetto contemporaneo, se condotto con misura, diventa strumento capace di far emergere la sua voce nel presente.

ICONOGRAFIA

1. [https://www.meisterdrucke.it/stampe-d-arte/Unknown-artist/973310/Veduta-del-museo-\(-gabinetto\)-delle-curiosit%C3%A0-\(museo-enciclopedico\)-del-farmacista-Ferrante-Imp](https://www.meisterdrucke.it/stampe-d-arte/Unknown-artist/973310/Veduta-del-museo-(-gabinetto)-delle-curiosit%C3%A0-(museo-enciclopedico)-del-farmacista-Ferrante-Imp)

2. <https://www.album-online.com/en/search?iSF=3&sT=WILLEM%20VAN%20HAECHE>

3. https://it.m.wikipedia.org/wiki/File:Speculum_Romanae_Magnificentiae_-_Della_Valle_Museum_MET_DP870308.jpg

4. <https://athgroup.vn/vi/blog/b717-nghe-thuat-dieu-khac-trong-decor-su-kien>

5. <https://atlantearchitetturecontemporanea.cultura.gov.it/restauro-e-allestimento-del-museo-di-castelvecchio/>

6. <https://www.elledecor.com/it/people/a38639435/lina-bo-bardi-opere-piu-importanti/>

7. https://en.wikipedia.org/wiki/File:LouvreAD_exterior.jpg

8. https://la.pro.duravit.com/pro/content/homepage/referencias/lista_de_referencias/referencias~402880aa3a210ab9013a21deb16d001f.la-es.html?category=public&ref=8a8a-818d7032c7d2017033339e670dd4

9. <https://www.erco.com/it/progetti/culture/museo-narbo-via-narbonne-7630/>

10. <https://www.theflorentine.net/2024/01/22/deposits-florentine-civic-museums-open-to-the-public/>

11. https://torino.corriere.it/notizie/cultura/24_ottobre_16/torino-la-galleria-d-arte-moderna-ria-pre-il-secondo-piano-dopo-sei-anni-spazio-ai-capolavori-dimenticati-della-gam-859fc92b-7ad8-4d38-9304-c3f43e4b7x1k.shtml

12. <https://www.designboom.com/art/teamlab-expands-digital-museum-tokyo-immersive-garden-floating-orchids-01-23-2023/>

13. <https://www.teamlab.art/w/ffgarden/>

14. https://torino.corriere.it/notizie/cultura/25_gennaio_12/torino-al-museo-egizio-un-viaggio-tra-passato-e-futuro-bell-italia-racconta-il-nuovo-antico-museo-dei-record-a5b01e6f-f795-43c2-9c9a-018eb414fx1k.shtml

15. <https://fineartamerica.com/art/drawings/greek+theatre>

16. <https://www.rainews.it/tgr/veneto/video/2018/11/ven-Croazia-arrestata-la-banda-che-ru-bo-i-gioielli-a-Venezia-326e721c-4011-4793-a167-bd98b01161b4.html>

17. <https://arthive.com/it/exhibitions/6101>

18. https://www.castellodirivoli.org/en/archivio_mostra/maurizio-cattelan-tre-installazioni-per-il-castello/?asset_type=allestimento&asset_index=3

19. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Interior_of_Teatro_Olimpico_%28Vicenza%29_-_Scaenae_frons_close-up_-_La_porta_regia.jpg

20. <https://www.didatticarte.it/Blog/?p=21352>

21. <https://blog.naver.com/leemj0711/223084516736?trackingCode=rss>

22. <https://arte.sky.it/archivio/2016/05/invasioni-digitali-bianco-valente-museo-madre-napoli>

23. https://it.m.wikipedia.org/wiki/File:Ara_Pacis_Rom.jpg

24. <https://www.arte.it/luogo/museo-dell-ara-pacis-305>

25. <https://turismoromaqr.it/museo-ara-pacis/>

26. <https://www.area-arch.it/merida-classicanti-classic-national-museum-of-roman-art/>

27. <https://www.domusweb.it/it/architettura/gallery/2020/02/18/elementi-architettonici-larco.htm>

28. <http://www.caliari.academy/project/la-forma-trasparente-di-villa-adriana/>

29. <https://www.musement.com/it/roma/gita-di-un-giorno-a-tivoli-con-pranzo-a-villa-adriana-e-villa-d-este-7412/>

30. <https://artandtraditiontours.com/en/tour/villa-adriana-from-rome-private-tour-of-a-renaissance-masterpiece/>

31. <https://tiburno.tv/2024/06/21/tivoli-extravillae-metamorfosi-in-bellezza-cinema-musica-e-teatro-a-villa-adriana-villa-deste-e-al-santuario-di-ercole-vincitore/>

32. <https://www.peek.com/tivoli-lazio-italy/r0mvvrg/villa-adriana-and-villa-deste-explore-ancient-roman-ruins-and-renaissance-architecture-in-tivoli/a0wgm4z>

33. <https://www.ilgiornaledellarte.com/Articolo/Villa-Adriana-salva-dalla-lottizzazione-immobiliare>

34. <https://www.portsmouth.co.uk/whats-on/take-a-step-back-in-time-and-enjoy-the-beauty-of-bath-1176779>

35. <https://www.romancing-japan.com/posts/kinkaku-ji-temple-kyoto-guide/>

36. <https://bbgage.com/italy/>

37. <https://ridgehomes.in/blog/manduva-house-a-traditional-home-in-andhra-pradesh>

38. <https://mouse-dragonfly-snzw.squarespace.com/sesc-pompeia-lina-bo-bardi?itemId=f-2s4i13nmurnusgc17j6vk3keheq6w>

39. <https://pedeganielisabettaparametricdesign.wordpress.com/2021/09/26/architecture/>

40. <https://arte.sky.it/archivio/2018/10/barcellona-un-giardino-zen-nel-padiglione-di-mies-van-der-rohe>

41. <https://www.area-arch.it/mies-van-der-rohe-contemporaneita-dellinattuale/>

42. <https://it.louisvuitton.com/ita-it/magazine/articoli/committing-to-circular-creativity>

43. <https://www.re-thinkingthefuture.com/rtf-architectural-reviews/a8533-phenomenology-and-architecture/>

44. <https://www.architecturaldigest.com/gallery/tadao-ando-and-elyn-zimmerman-win-the-2016-isamu-noguchi-award>

45. <https://venetosecrets.com/arte-stile/tomba-brion-il-capolavoro-di-carlo-scarpa/>

46. <https://venetosecrets.com/arte-stile/tomba-brion-il-capolavoro-di-carlo-scarpa/>

SITOGRAFIA

1. Building on the Built – Richard Murphy e Castelveccchio: <https://www.buildingonthebuilt.org/archive-richard-murphy-and-castelveccchio>
2. Architettura Viva – SESC Fábrica Pompeia, Lina Bo Bardi: <https://arquitecturaviva.com/works/sesc-fabrica-pompeia-9>
3. AD Italia – Guggenheim Museum Bilbao (25° anniversario): <https://www.ad-italia.it/article/guggenheim-museum-bilbao-25-anni-anniversario/>
4. Area Arch – Museo Nazionale del Qatar, Jean Nouvel: <https://www.area-arch.it/dura-vit-per-il-museo-nazionale-del-qatar-di-jean-nouvel/>
5. Andyphoto2017 – MuCEM Marsiglia: <https://andyphoto2017.wordpress.com/2015/08/20/marsiglia-e-le-archistar/#jp-carousel-2474>
6. ResearchGate – Museum architecture and conversion: https://www.researchgate.net/publication/275921735_Museum_architecture_and_conversion_From_paradigm_to_institutionalization_of_anti-museum
7. Log Fakewhale – Post-Referential Space: A New Paradigm for Exhibition and Experience: <https://log.fakewhale.xyz/post-referential-space-a-new-paradigm-for-exhibition-and-experience/>
8. Atlante Architettura Contemporanea – Restauro e allestimento del Museo di Castelveccchio: <https://atlantearchitetturacontemporanea.cultura.gov.it/restauro-e-allestimento-del-museo-di-castelveccchio/>
9. Turismo Culturale – Palazzo Della Valle: <http://www.turismoculturale.org/visitepalazzodel-lavalle.htm>
10. Wikipedia – Teatro Olimpico (Vicenza): [https://it.wikipedia.org/wiki/Teatro_Olimpico#/media/File:Interior_of_Teatro_Olimpico_\(Vicenza\)-_Scaenae_frons_close-up_-_La_porta_regia.jpg](https://it.wikipedia.org/wiki/Teatro_Olimpico#/media/File:Interior_of_Teatro_Olimpico_(Vicenza)-_Scaenae_frons_close-up_-_La_porta_regia.jpg)
11. Elle Decor – Lina Bo Bardi: <https://www.elledecor.com/it/people/a38639435/lina-bo-bardi-opere-piu-importanti/>
12. Gaijinpot Travel – TeamLab Borderless: <https://travel.gaijinpot.com/teamlab-borderless/>
13. Espoarte – Borderland: un viaggio interattivo al confine tra storia dell'arte e intelligenza artificiale: <https://www.espoarte.net/arte/borderland-un-viaggio-interattivo-al-confine-tra-storia-dellarte-e-intelligenza-artificiale/>
14. Museo Bagatti Valsecchi – Accessibilità (guide CAA e Easy to Read): <https://museobagattivalsecchi.org/>
15. (contenuti accessibili disponibili online).
16. TeamLab Borderless (Tokyo, collettivo artistico giapponese): <https://www.teamlab.art/>
17. Teatro Olimpico, Vicenza – Wikipedia: https://it.wikipedia.org/wiki/Teatro_Olimpico
18. Louvre Museum – Venere di Milo: <https://www.louvre.fr/en/explore/the-palace/venus-de-milo>
19. Dia Art Foundation – Richard Serra, Tilted Arc: <https://www.diaart.org/collection/serra-richard-tilted-arc>
20. Dia Art Foundation – Robert Smithson, Spiral Jetty: <https://www.diaart.org/visit/visit/robert-smithson-spiral-jetty>
21. Muzeum Susch (Svizzera): <https://www.muzeumsusch.ch/>
22. Cisternerne (Copenhagen Contemporary Art Space): <https://cisternerne.dk/>
23. MADRE – Museo d'Arte Contemporanea Donnaregina, Napoli: <https://www.madrenapoli.it/>
24. Bianco-Valente, Il mare non bagna Napoli: <https://www.bianco-valente.com/>
25. Sito ufficiale Villa Adriana (MiC): <https://www.villaadriana.beniculturali.it/>
26. Soprintendenza Archeologia, Belle Arti e Paesaggio per l'area metropolitana di Roma: <https://sabap-rm.beniculturali.it/>
27. UNESCO World Heritage – Villa Adriana: <https://whc.unesco.org/en/list/907/>
28. Museo della Villa Adriana e Villa d'Este (MiC): <https://www.villaadrianae-villadeste.com/>
29. Europeana Collections – Piranesi, Pianta di Villa Adriana: <https://www.europeana.eu/it/item/08547/9F1B9D0B17B72F5A>

BIBLIOGRAFIA

1. Pomian, K., Collezionisti, amatori e curiosi. Parigi-Venezia: XVI–XVIII secolo, Einaudi, 1987.
2. Basso Peressut, L., Calari, F., & Martinelli, C., Architettura per l'archeologia. Museografia e allestimento, Prospettive Edizioni, 2014.
3. Findlen, P., Possessing Nature: Museums, Collecting, and Scientific Culture in Early Modern Italy, University of California Press, 1994.
4. Bennett, T., The Birth of the Museum: History, Theory, Politics, Routledge, 1995.
5. Duncan, C., Civilizing Rituals: Inside Public Art Museums, Routledge, 1995.
6. Haskell, F., Patrons and Painters: Art and Society in Baroque Italy, Yale University Press, 1980.
7. Heinich, N., La sociologia dell'arte, Il Mulino, 2002.
8. Montaner, J. M., Museums for the 21st Century, Actar, 2010.
9. Berleant, A., Art and Engagement, Philadelphia: Temple University Press, 1991.
10. Ministero della Cultura (MiC), Linee guida per l'accessibilità nei musei italiani, Roma: MiC, 2015.
11. Sciacchitano, E., contributi vari alla museologia contemporanea (saggi e articoli).
12. Simon, N., The Participatory Museum, Santa Cruz: Museum 2.0, 2010.
13. Berleant, A., Art and Engagement, Philadelphia: Temple University Press, 1991.
14. Merleau-Ponty, C., & Ezrati, J.-J. (1992). L'exposition. Théorie et pratique. Paris: Armand Colin.
15. Moore, Charles, Water and Architecture, New York, Harry N. Abrams, 1994.
16. Cinque, G. E., & Marconi, N. (a cura di). (2019). Villa Adriana. Passeggiate iconografiche. Roma: Gangemi Editore.
17. Giuliano, A., Giuliani, F., Ghetti, G., & Angelini, A. (1983). Villa Adriana. Milano: Silvana Editoriale.

La ricerca esplora il rapporto tra architettura contemporanea, acqua e paesaggio archeologico attraverso lo studio e la valorizzazione di Villa Adriana, sito UNESCO di straordinaria rilevanza storica e culturale.

La villa, eretta dall'imperatore Adriano nel II secolo d.C., si configura come un unicum per complessità architettonica, rapporto con il territorio e innovazioni idrauliche. L'obiettivo è comprendere come il progetto contemporaneo possa restituire leggibilità e nuova fruibilità al sito, trovando un equilibrio tra tutela e sperimentazione.

Il percorso di ricerca prende avvio da un approfondimento teorico sul ruolo dell'exhibit design nella valorizzazione del patrimonio archeologico, per poi proseguire con un'analisi storica e territoriale di Villa Adriana e del suo straordinario sistema idraulico. Infine, si concretizza in una fase progettuale sviluppata nell'ambito del Premio Piranesi – Prix de Rome, che ha condotto alla realizzazione di un padiglione moderno per la Sala dei Filosofi e di architetture d'acqua pensate come scenografie per i paesaggi degli Horti Hadriani e delle Aquae Ligoriane.

Il risultato è un progetto integrato che interpreta la rovina non come frammento statico, ma come matrice di nuove relazioni spaziali e narrative. L'acqua diventa dispositivo architettonico e simbolico, capace di evocare la memoria dei luoghi e, al tempo stesso, di generare nuove esperienze di fruizione culturale. In questa prospettiva, Villa Adriana è riletta come un palinsesto dinamico, in cui passato e presente si intrecciano in un dialogo fertile.

La ricerca, infine, solleva una domanda aperta: quanto dell'antico vive ancora in noi e quanto di noi possiamo restituire all'antico, affinché esso continui a parlarci e a farsi comprendere nel presente?



**Politecnico
di Torino**