

ANNA COLUCCI

CLAUDIO GIULIANI

FEDERICO MELIS

# ARCHITETTURA ETEREA

EVOCARE LA ROVINA,  
ABITARE LA SUA OMBRA

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

Presentata da:

ANNA COLUCCI, CLAUDIO GIULIANI, FEDERICO MELIS



**Politecnico  
di Torino**

Politecnico di Torino-DAD

Corso di studi in Design e Comunicazione

A.A. 2024-2025- Sessione Settembre 2025

Relatore: Prof Pier Federico Caliarì

Correlatori: Greta Allegretti, Amath Luca Diatta

---

**01 IL CONCETTO DI “ROVINA” E LE SUE  
POTENZIALITÀ NARRATIVE** 11

CASI STUDIO

SVERRE FEHN HEDMARK MUSEUM	34
KJELL LUND E NILS SLAATTO HAMARDOMEN	42

---

**02 IL “NON-FINITO” COME LINGUAGGIO  
ESPOSITIVO** 53

CASI STUDIO

EDOARDO TRESOLDI	66
Basilica di Siponto	74
Etherea - Coachella Valley Music and Arts Festival	76
Simbiosi - Arte Sella	78
Gharfa	

---

**03 MATERIALI LEGGERI ED ETEREI NELL'ESPORRE** 85

CASI STUDIO

TADAO ANDO, HONPUKUJI TEMPLE - THE WATER TEMPLE	104
JUNYA ISHIGAMI ARCHITECTURE AS AIR	122
BERNARD TSCHUMI ALESIA MUSEUM PARCO ARCHEOLOGICO	128

---

**04 ROVINE PERFORMATIVE: NUOVI RITI  
COLLETTIVI TRA MODA, TEATRO E ARTE** 135

CASI STUDIO

DOLCE & GABBANA IL GRAN TOUR	160
Valle dei Templi - Agrigento	164
Sito archeologico di Nora - Sardegna	168
ROMEO CASTELLUCCI INFERNO	178

---

**05 VILLA ADRIANA** 191

---

**06 PROGETTO** 214

SALA DEI FILOSOFI	220
PICCOLO PADIGLIONE TEMPORANEO	232
PADIGLIONE TERMALE	246
SFILATA	256
STONE DISPLAY	259

## Abstract

L'elaborato affronta il tema della rovina come dispositivo narrativo e progettuale, indagandone la forza evocativa e le possibilità di trasformazione. La rovina viene interpretata come organismo vivo, capace di accogliere memoria e futuro, stratificazione storica e sperimentazione contemporanea. Attraverso un percorso che intreccia filosofia, estetica e architettura – da Simmel a Winckelmann, da Piranesi alle teorie moderne del restauro – la ricerca mette in luce il valore del “non-finito” come linguaggio espositivo e la centralità di materiali leggeri, eterei e reversibili, capaci di instaurare un dialogo sottile e poetico con i resti del passato. L'indagine attraversa diversi ambiti, dal museo ai siti archeologici, fino agli eventi performativi, con particolare attenzione alla moda e al teatro, discipline che hanno trasformato le rovine in scenari attivi e carichi di significato. In queste esperienze il patrimonio diventa palcoscenico e dispositivo culturale, luogo in cui la dimensione storica si intreccia con la produzione estetica contemporanea, generando nuove forme di fruizione collettiva. Il cuore della sperimentazione è Villa Adriana a Tivoli, rovina archeologica di straordinaria complessità, unica nel suo genere, scelta come sede progettuale per verificare e tradurre in modo pragmatico le riflessioni teoriche. All'interno del sito vengono elaborati una serie di progetti su scale differenti – dal design, all'architettura, fino alla progettazione paesaggistica – concepiti per mettere in opera i principi elaborati nello studio: leggerezza, reversibilità, valorizzazione poetica del frammento e riqualificazione del patrimonio. La finalità della ricerca consiste nell'offrire un quadro metodologico per il progetto in contesti fragili e pregni di memorie artistico-culturali sedimentate nel tempo, che sia in grado di coniugare tutela, innovazione e narrazione. I benefici si riflettono sul piano culturale, nel rafforzamento del ruolo identitario delle rovine; su quello sociale, nell'apertura a linguaggi interdisciplinari che ampliano il pubblico; su quello progettuale, nella definizione di linee guida per interventi rispettosi e leggeri e infine su quello economico-territoriale, nella valorizzazione del patrimonio come risorsa viva, capace di attrarre, emozionare e generare nuove forme di sviluppo.

## Abstract

The dissertation addresses the theme of the ruin as a narrative and design device, exploring its evocative power and its potential for transformation. The ruin is interpreted as a living organism, capable of embodying both memory and future, historical stratification and contemporary experimentation. Through a path that interweaves philosophy, aesthetics, and architecture – from Simmel to Winckelmann, from Piranesi to modern theories of restoration – the research highlights the value of the “unfinished” as an exhibition language and the centrality of light, ethereal, and reversible materials, able to establish a subtle and poetic dialogue with the remnants of the past. The investigation spans across different fields, from museums to archaeological sites, to performative events, with particular attention to fashion and theater, disciplines that have transformed ruins into active and meaningful stages. In these experiences, heritage becomes both stage and cultural device, a place where the historical dimension intertwines with contemporary aesthetic production, generating new forms of collective engagement. The core of the experimentation is Villa Adriana in Tivoli, an archaeological ruin of extraordinary complexity and uniqueness, chosen as the design site to pragmatically test and translate the theoretical reflections. Within the site, a series of projects are developed at different scales – from design to architecture to landscape – conceived to implement the principles elaborated in the study: lightness, reversibility, poetic valorization of the fragment, and requalification of heritage. The aim of the research is to provide a methodological framework for design in fragile contexts, dense with artistic and cultural memories sedimented over time, capable of combining preservation, innovation, and narration. The benefits unfold on multiple levels: culturally, in reinforcing the identity role of ruins; socially, in the openness to interdisciplinary languages that broaden the audience; in terms of design, in defining guidelines for respectful and light interventions; and finally economically and territorially, in the enhancement of heritage as a living resource, capable of attracting, inspiring, and generating new forms of development.

## Introduzione

Il tema della rovina ha attraversato la storia dell'arte e dell'architettura come un costante terreno di riflessione, affascinando l'essere umano per la sua natura enigmatica e drammatica, capace di evocare suggestioni poetiche, impulsi artistici e tensioni progettuali. Villa Adriana a Tivoli, con la sua straordinaria complessità archeologica, rappresenta in questo senso un laboratorio privilegiato per interrogarsi sul ruolo della memoria storica e sulle possibilità del progetto contemporaneo. Questa ricerca nasce dall'esigenza di comprendere in che modo la rovina possa definitivamente superare la connotazione di reliquia silenziosa, divenendo organismo vivo, in grado di accogliere stratificazioni di senso, intrecciando passato, presente e futuro. Le rovine, infatti, non sono soltanto frammenti materiali, ma strumenti narrativi e dispositivi culturali capaci di generare nuovi significati e nuove forme di esperienza collettiva. La riflessione prende avvio da un percorso teorico che attraversa il pensiero filosofico ed estetico - da Georg Simmel a Johann Joachim Winckelmann, dalle visioni di Giovanni Battista Piranesi fino alle più recenti teorie del restauro - per individuare nel "non-finito" un linguaggio specifico, capace di valorizzare il frammento senza forzarlo in una ricostruzione totale. In questo quadro assumono particolare rilevanza i materiali leggeri, eterei e reversibili: vetro, tessuti, strutture temporanee o smontabili, che permettono di instaurare un dialogo poetico con la rovina e al tempo stesso garantire un approccio rispettoso e reversibile. Il lavoro si articola partendo dalla ricerca teorica e filosofica verso la comprensione della bellezza, passando dall'approccio progettuale nel contesto archeologico, unito ad un'analisi dei casi studio internazionali in cui musei, siti archeologici ed eventi performativi hanno trasformato la rovina in scena attiva, evidenziandone il potenziale espositivo e culturale. Il tutto si conclude attraverso una serie di progetti che mettono in pratica la lezione teorica, dimostrando come gli approcci architettonici più moderni siano in grado di generare nuova bellezza tramite il confronto e l'unione con l'antico. I progetti presentati sono cinque e, in maniera coesa, rappresentano una serie di interventi che mostrano le possibilità costruttive moderne, all'interno di un sito le cui stratificazioni si susseguono da circa duemila anni. Gli interventi spaziano su scale e destinazioni differenti,

offrendo un palinsesto di opportunità progettuali suscitate dalla poesia della rovina: padiglioni espositivi che si integrano con il paesaggio, ricostruzioni effimere delle architetture preesistenti e reinterpretazione contemporanea, nuove designazioni culturali e funzionali, sistemazione paesaggistica e accessibilità, unione di architettura e design in un connubio volto alla protezione, valorizzazione e diffusione di una delle maggiori eredità storico-artistiche del patrimonio mondiale. Attraverso questo elaborato si intende sottolineare le ragioni di una scelta metodologica precisa: proporre un modello progettuale capace di coniugare tutela e innovazione, rigore storico e libertà interpretativa. In questo senso, la rovina non è solo eredità del passato, ma diventa strumento per ripensare il futuro, campo fertile per nuove pratiche culturali, sociali ed economiche. La tesi si articola in due parti.

Una prima sezione, divisa in una serie di capitoli teorici che affrontano in primis il ruolo della rovina nella storia e nella filosofia dell'arte; prosegue con l'analisi tecnica di metodi costruttivi, materiali e casi studio di rilievo per quanto riguarda la relazione tra la museografia contemporanea e le architetture antiche; giungendo, infine, ad una rassegna del ruolo culturale che gli spazi archeologici hanno offerto e le loro potenzialità sociali per il futuro. Una seconda parte che introduce, brevemente, alla storia del sito archeologico di Villa Adriana, le suggestioni in grado di evocare e i progetti che sono stati elaborati durante il concorso Piranesi Prix de Rome, istituito dall'Accademia Adrianea di Architettura e Archeologia.



# 01

IL CONCETTO  
DI "ROVINA"  
E LE SUE  
POTENZIALITÀ  
NARRATIVE

## Le rovine come scenari di progetto, cultura e racconto

La rovina non è soltanto ciò che resta di un edificio, di un villaggio o una città. La rovina è ciò che resiste. In essa coesistono passato e presente, memoria e proiezione, assenza e potenzialità. Nell'ambito della progettazione, la rovina non è un oggetto da contemplare passivamente, ma un'entità capace di evocare storie, rendere lo spazio attivo e di accogliere nuove forme culturali. Essa trasmuta in una struttura narrativa, un dispositivo teatrale che diventa scenario fertile per l'immaginazione.

Con il trascorrere dei secoli, questi scheletri di un tempo grandioso, hanno assunto diversi ruoli simbolici: da monito della caducità dell'uomo e del potere, fino a divenire emblema Romantico del Sublime; da fondale decadente per visioni utopiche a luogo di temporanea appropriazione dal mondo dell'arte e dello spettacolo. Ed è proprio in questa ambivalenza che si nasconde il loro potenziale progettuale: le rovine suggeriscono, stimolano, implicano. Lo stesso Piranesi le definiva "parlanti ruine", poiché esse non sono mai silenziose.

### Simmel e il fascino della rovina

Nel 1911, il critico, filosofo e sociologo tedesco Georg Simmel, attraverso il saggio intitolato "La Rovina" discute sull'importanza dell'architettura, sulla bellezza delle rovine e su cos'è a conferirgli un tale fascino.

Secondo Simmel, l'architettura è la sola arte in cui il costante conflitto artistico tra volontà dello spirito e le necessità della natura, trova una soluzione armonica. In questa, l'animo umano, con il proprio slancio verso l'alto e la forza della natura, nella sua gravità, si oppongono, controbilanciandosi e trovando un equilibrio perfetto. Nelle arti come poesia, pittura e musica, si tende a definire un'opera "perfetta" quando il concetto artistico si eleva sopra ogni altra cosa e viene svincolato dalla matericità dell'artefatto. Anche nel caso della scultura, diversamente da quello che si potrebbe credere, la materia, pietra, marmo o bronzo che sia, diviene solo un mezzo per esprimere lo spirito, un substrato muto e sottomesso alla creatività dell'artista.

D'altra parte, l'architettura, pur servendosi della materia, nel creare

composizioni e nel disporre elementi che seguano o sfidino le capacità portanti del materiale, pur rimanendo un progetto frutto della mente umana, lascia agire la materia secondo la propria natura, spingendola a realizzare il progetto con le proprie forze. Così facendo, si verifica la stessa situazione in cui si riesce a condizionare una persona, al punto da indurla a realizzare la nostra volontà attraverso la propria. Per questo motivo l'autore la considera la più sublime delle vittorie dello spirito umano sulla natura, poiché non tenta di sopraffarla, ma di guidarla. La volontà della natura viene orientata in modo che sia la sua stessa inclinazione a realizzare il disegno che nasce dalla creatività umana.

Simmel sottoscrive che, l'intera storia dell'umanità può essere letta come un graduale elevarsi dello spirito sulla padronanza della natura. Se lo spirito, nelle altre arti, piega le forme e gli eventi della natura al proprio volere, nell'architettura esso modella le masse e le forze inerenti alla materia, senza cercare di imporsi su questa nel tentativo di snaturarla, ma valorizzandola, finché questa, come se agisse di volontà propria, non arriva a conformare e svelare il concetto artistico.

Questo equilibrio, in cui le forze e le necessità della natura si lasciano accompagnare, al fine di realizzare la volontà dello spirito artistico, è però solamente temporaneo. La perfetta simbiosi tra materia ed estro artistico persiste solo finché l'edificio resta intatto.

Nel momento in cui l'edificio crolla, le forze naturali diventano padrone dell'opera umana e l'equilibrio tra natura e spirito, manifestato dall'edificio, viene rotto a favore della natura, che abbandona colui che ha tentato di guidarla, sovrastandolo. L'interruzione di questa armonia diviene tragedia cosmica e infonde, in ogni rovina, una struggente nostalgia. Malinconia dal sapore agrodolce, che si manifesta dal momento in cui, il decadimento dell'opera umana, ci appare come una vendetta della natura sullo spirito che ha tentato di violarla. La rivincita della materia su chi l'aveva costretta ad assumere una forma a propria immagine.

"...Come se la forma artistica non fosse stata che un atto di violenza dello spirito a cui la pietra si era sottomessa contro voglia, e che ora scuote lentamente questo giogo e ritorna alla legge autonoma delle proprie forze." - Georg Simmel

Ma è proprio questo il motivo che rende la rovina un fenomeno estremamente significativo per il filosofo tedesco, molto più rilevante ed interessante rispetto ai frammenti delle altre opere artistiche distrutte. Infatti, un dipinto sbiadito dal sole, da cui sono cadute particelle di colore, una statua con arti mutilati, scomposta, un testo poetico incompleto, a cui mancano parole o versi, ci raccontano solo quanto resta della loro forma artistica originale o, al massimo, ci permettono di ricostruire le parti mancanti attraverso l'immaginazione.

Se lo scorrere del tempo, ci restituisce di queste opere solo una forma parziale e imperfetta, per quanto riguarda la rovina di

Fig. 11 Villa Adriana, vicino a Tivoli, Charles-Louis Clérisseau, penna e gouache su carta.



un edificio, al contrario questo contribuisce ad arricchirla, andando a creare una serie di stratificazioni che, di volta in volta, rappresentano la rinascita di nuove forze e forme originali, proprio nel punto in cui l'opera d'arte dell'intelletto umano muore. In questo caso la forza della natura genera una simbiosi sublime con ciò che resta e resiste della creazione antropica.

"...Dal punto di vista dello scopo che lo spirito ha incarnato in palazzi e chiese, castelli e sale, acquedotti e colonne commemorative, la forma che essi assumono nella decadenza è un incidente privo di significato. Ma su tale incidente interviene un nuovo significato, che lo coglie insieme alla sua forma spirituale, in un'unità che non è più fondata su uno scopo umano, ma su quella profondità in cui scopo umano e azione delle forze naturali incoscienti condividono la stessa radice"

- Georg Simmel

Per l'autore, il significato stesso di rovina si fonda sull'azione della natura sull'architettura. Da questo, ne si deduce che, per evitare di contraddirne il significato, nel caso in cui si voglia progettare artificialmente la rovina, sia indispensabile rendere la decostruzione e distruzione dell'edificio il più naturale possibile, mascherando e rendendo del tutto impercettibili le azioni operate dall'uomo. Nel momento in cui si concorre alla sua realizzazione, bisogna mantenere vivo l'equilibrio tra l'azione umana e quella della natura. È infatti tale equilibrio che dona a queste presenze immote, il loro carattere problematico, inquietante ma che al contempo ci affascina, che accende una battaglia interna costante che, attraendoci e respingendoci, rende questo sentimento quasi insopportabile. Luoghi come questi, in procinto di scivolare fuori dalla vita, ci appaiono come scenari magnifici proprio per la loro precarietà, ricordandoci la nostra caducità e il nostro essere finiti. La rovina, dunque, distribuisce queste antitesi su segmenti ancora più ampi dell'esistenza. Ciò che ha spinto l'edificio a innalzarsi è stata la volontà umana; ciò che invece gli ha conferito il suo aspetto odierno è la forza bruta, corrosiva e disgregante della natura.

Tuttavia, finché possiamo ancora individuare la forma e le fattezze originali dell'edificio, per definirlo rovina e non più solo un mucchio di macerie, vorrebbe dire che la forza della natura non seppellisce l'opera dell'uomo nella materia pura ed informe, rendendola del tutto irricognoscibile. Da questa parziale sopraffazione ne emerge una forma del tutto nuova, instaurando un rinnovato equilibrio, sovvertito dalle leggi naturali del tempo.

*"La natura ha trasformato l'opera d'arte in materiale per la propria espressione, come precedentemente era servita da materiale per l'arte."* - Georg Simmel

La rovina, in questo modo, è come se sovvertisse l'ordinamento cosmico. Se nella gerarchia del cosmo, di norma la natura viene considerata la base,

la materia grezza da cui l'opera si sviluppa attraverso lo spirito umano, il processo disgregativo del tempo erode e scolpisce l'opera umana per farla propria. Inoltre, proprio come avviene con la formazione della patina sui diversi materiali, che li avvolge con un manto sottile fino a raggiungere un'armonia misteriosa, generando una coerenza del tutto naturale anche tra le materie più disparate; allo stesso modo la rovina diviene un organismo simbiotico tra le diverse parti dell'edificio originale e l'ambiente naturale, delineando una nuova armonia in cui non esiste una separazione definita tra ciò che è stato realizzato dall'uomo o dallo scorrere del tempo.

Se da questa sinestesia tra opera dell'uomo e della natura ne scaturisce un effetto estetico, allo stesso tempo da esso si dirama un significato metafisico, in quanto da un'operazione caotica e del tutto incontrollata, ne deriva un qualcosa di nuovo e paradossalmente più coerente ed armonioso. Ma la rovina ci appare tanto tragica e attraente in quanto, la distruzione condotta dalle forze naturali, non è qualcosa di ingiustificato, una causa esogena, bensì una reazione spontanea, quasi materna, in cui la natura si riappropria della sua materia, che era stata modificata dallo spirito umano. L'azione della natura sottolinea come, nonostante l'uomo riesca ad indurla verso il proprio volere, portandola a seguire le forme della propria creatività, alla fine essa ritorna pienamente padrona della propria materia, esercitando sull'opera un diritto al quale non ha mai del tutto rinunciato. Ed è proprio nella sconfitta dello spirito, in questo perenne memorandum della finitezza umana, che si germoglia in noi un'incomprensibile forza attrattiva verso tutto ciò che è tragico, sentimento che pone le basi per la concezione del Sublime.

Kant, nella Critica al Giudizio, esprime la definizione di sublime come una sensazione di "momentaneo impedimento delle forze vitali", che può essere scaturita anche da qualcosa di informe e apparentemente privo di alcun ordinamento razionale, come nel caso della rovina.

“Il bello e il sublime concordano in questo, che entrambi piacciono per sé stessi. Entrambi inoltre non presuppongono un giudizio di sensi o un giudizio logico determinante, ma un giudizio riflettente (...). Balzano però anche agli occhi considerevoli differenze. Il bello naturale riguarda la forma dell'oggetto, che è limitazione; il sublime al contrario si può trovare anche in un oggetto informe, in quanto implichi o provochi la rappresentazione dell'illimitatezza, pensata tuttavia nella sua totalità; sicché pare che il bello debba essere considerato la presentazione d'un concetto indeterminato dell'intelletto, il sublime d'un concetto indeterminato della ragione. Nel primo caso quindi la soddisfazione è legata alla rappresentazione della qualità, nel secondo a quella della quantità. Anche tra i due tipi di soddisfazione c'è molta differenza: mentre il bello implica direttamente un sentimento di intensificazione della vita, e si può conciliare con le attrattive e con il gioco dell'immaginazione, il sentimento del sublime invece è un piacere che scaturisce in modo indiretto, venendo prodotto dal senso d'un momentaneo impedimento delle forze vitali, seguito da una tanto più forte effusione di queste; e perciò, in quanto emozione, non sembra essere qualcosa di giocoso ma di serio tra le occupazioni dell'immaginazione. Quindi è anche inconciliabile con le attrattive; e dato che l'animo non è solitamente attratto dall'oggetto, ma alternativamente attratto e respinto, la soddisfazione del sublime non è tanto un piacere positivo, ma merita piuttosto, accompagnata com'è da ammirazione o rispetto, d'esser detta piacere negativo. Ma la più importante e intima differenza tra il bello e il sublime è la seguente: se, com'è giusto, prendiamo qui in considerazione prima di tutto soltanto il sublime degli oggetti naturali (quello dell'arte è limitato sempre dalla condizione che s'accordi con la

natura), la bellezza naturale (indipendente) comprende nella sua forma una finalità, per cui l'oggetto sembra come predisposto per il nostro Giudizio, ponendosi così come autonomo oggetto di soddisfazione; mentre ciò che, nella semplice apprensione e senza che ci mettiamo a ragionare, produce in noi il sentimento del sublime, può apparire, quanto alla forma, urtante per il nostro Giudizio, inadeguato alla nostra facoltà di presentazione e per così dire violento contro l'immaginazione, ma proprio per questo sarà giudicato più sublime. (...). Ma in ciò che siamo soliti chiamare sublime c'è così poco di riducibile a principi determinati e a forme della natura ad essi adeguati, che questa anzi suscita più facilmente le idee del sublime quando in lei domina il caos, il disordine e la devastazione più selvaggi, purché si manifestino grandezza e potenza.” - Immanuel Kant

Fig. 12 Viandante sul mare di nebbia, Caspar David Friedrich, 1818, olio su tela.



## Winckelmann e la natura effimera della bellezza

Nella seconda metà del 1700, lo stesso Johann Joachim Winckelmann tentò di spiegare quello che la sola vista delle rovine, potesse suscitare sull'animo di chi si trovasse ad ammirarle. Per lui

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

Winckelmann

Vedeva nei frammenti di statue e architetture romane tracce della purezza dell'arte greca (che per lo storico tedesco rappresentava la massima espressione artistica, capace di superare i limiti della realtà e rendere visibile l'eterno), ma era convinto che solo attraverso la comprensione di quest'ultima si potessero cogliere i veri ideali di bellezza classica. Nonostante i suoi ideali risiedessero nella semplicità delle forme e nell'armonia perfetta dell'arte greca, solo attraverso il pathos e l'emozione suscitati dall'opera, come nel caso della rovina, sarebbe possibile elevare le passioni a un livello di equilibrio superiore.

L'idea nacque dall'incontro tra la sobrietà dell'arte greca e la magnificenza decadente delle rovine di Roma, testimoni potenti di un passato che, pur nella sua rovina, continuava a trasmettere un senso di elevazione spirituale. Winckelmann descrisse questa esperienza dicendo che

*“Le rovine di Roma sono come grandi libri aperti, i cui frammenti svelano ai nostri occhi un sapere antico, ma ancora capace di risvegliare nel cuore un anelito di bellezza e di verità.”*

- Johann Joachim Winckelmann

Le rovine, con la loro aura di decadenza maestosa, risvegliavano in lui non solo la nostalgia di un passato glorioso, ma anche un anelito verso la perfezione spirituale. Winckelmann era convinto che l'arte antica fosse capace di nobilitare l'animo attraverso le sue forme ideali di virtù e bellezza. Le rovine di Roma, cariche del passare del tempo, lo portarono a riflettere sulla natura effimera della bellezza e sulla possibilità di intravedere negli antichi frammenti un ideale eterno. Il suo approccio non era solo descrittivo, ma si sforzava di comprendere il contesto culturale e la sensibilità estetica che avevano dato vita a quelle opere, ponendo particolare enfasi sullo studio della natura come fonte di ispirazione per gli artisti.

**Fig. 1.3** Rovine di un Tempio Dorico, Hubert Robert, 1783, olio su tela.



Fig. 1.4 Roma: Veduta del Foro romano, Ippolito Caffi, olio su tela.



### Piranesi: l'immagine sublime di Roma e la caducità della vita

Nel Settecento, l'idea che permane tutt'oggi di Roma città eterna, custode del passato e della tradizione classica, deve gran parte della sua fortuna all'immagine che l'architetto e artista, Giambattista Piranesi, ha fissato nelle sue incisioni. Egli ritrae la capitale come una città popolata di rovine assediate dalle costruzioni moderne, come giganti imprigionati nella terra, che affiorano dal sottosuolo.

Nei primi decenni del Settecento, la moda del Grand Tour, polarizza l'attenzione di quasi tutti gli artisti dell'Europa occidentale, sul tema delle rovine, che smisero di essere considerate parte del paesaggio urbano, ma si trasformarono in veri e propri soggetti autonomi, dal potenziale creativo e evocativo smisurato. Nasce così la Roma dei "rovinisti" creata con lo scopo di attrarre la clientela straniera, attraverso composizioni pittoriche delle più strabilianti vedute paesaggistiche e dei più celebri monumenti, che venivano realizzate come souvenir elitario da riportare in patria.

Per soddisfare le richieste di questi viaggiatori, iniziò a formarsi una schiera di pittori ed incisori, che unirono uno spiccato e sapiente uso della prospettiva estremamente realistico, ad uno spirito compositivo, creativo e fantasioso. Da questa unione prendevano vita scenari fittizi, in cui le rovine di varie epoche si mescolavano assieme ad una miriade di elementi artistici, provocando un effetto simile a musei a cielo aperto.

In questo mondo di artisti e pensionnaires affascinati dalle rovine romane, si afferma l'architetto veneziano Giambattista Piranesi, che aveva già dato prova della sua incredibile abilità da incisore e della sua travolgente fantasia nelle raccolte dei Capricci e delle Carceri d'invenzione, in cui rappresenta ambienti che nascono dalla propria immaginazione, spazi surreali capaci di essere estremamente vasti e al contempo claustrofobici, arricchiti da un'intricata rete di scalinate, volte e cunicoli.

Ma è solo a partire dal 1750 si delinea in modo nitido l'interesse del Piranesi per la Roma antica, diventando appassionato studioso della rovina e stringendo un sodalizio artistico con l'abile disegnatore Charles-Louis Clérisseau.

Uniti da questa passione comune, Piranesi e Clérisseau compiono



frequenti escursioni, avventurandosi tra le rovine della capitale e delle campagne che la circondano, per effettuare rilievi e disegni, portando così il disegno architettonico a divenire vero e proprio studio archeologico. Insieme esplorano i resti delle Terme di Diocleziano, dei Bagni di Tito e della Villa Adriana a Tivoli, aprendosi varchi come pionieri nei cumuli di terra e la fitta vegetazione che celavano ancora le bellezze di quei luoghi. A seguito di queste esperienze, Piranesi realizza una raccolta di innumerevoli incisioni, raccolte in quattro volumi, intitolata *Antichità romane* e pubblicata nel 1756.

**Fig. 1.5** Archi e volte con altorilievi di leoni, Giambattista Piranesi, acquaforte con interventi a bulino.

### CAPRICCIO DI ROVINE CON STATUA DI MINERVA

Piranesi Giovanni Battista (1720/ 1778)  
Serie: Capricci  
1748  
Matrice incisa  
Misure originali: 500 x 635 mm



### AVANZI DEL TEMPIO DETTO DI APOLLO NELLA VILLA ADRIANA VICINO A TIVOLI

Piranesi Giovanni Battista (1720/ 1778)  
Serie: Vedute di Roma  
1768  
Matrice incisa  
Misure originali: 470 x 620 mm



### AVANZI DEL TEMPIO DEL DIO CANOPO NELLA VILLA ADRIANA IN TIVOLI

Piranesi Giovanni Battista (1720/ 1778)  
Serie: Vedute di Roma  
1768  
Matrice incisa  
Misure originali: 450 x 590 mm.



### VEDUTA DELL'INTERNO DELL'ANFITEATRO FLAVIO DETTO IL COLOSSEO

Piranesi Giovanni Battista (1720/ 1778)  
Serie: Vedute di Roma  
Matrice incisa  
Misure originali: 460 x 700 mm.



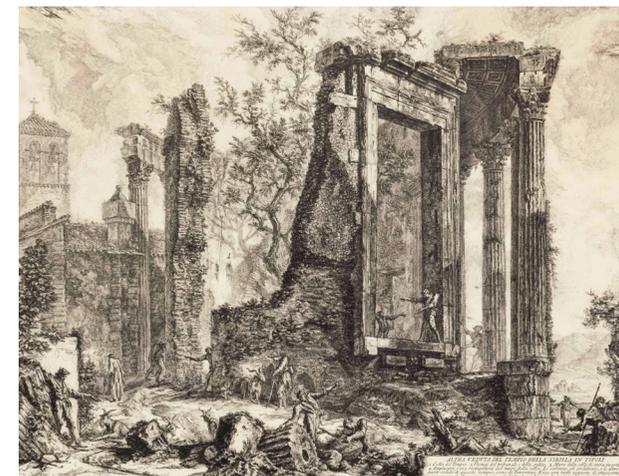
### VEDUTA DEL PONTE LUGANO SULL'ANIONE NELLA VIA TIBURTINA RISARCITO NE' TEMPI BASSI

Piranesi Giovanni Battista (1720/ 1778)  
Serie: Vedute di Roma  
1763  
Matrice incisa  
Misure originali: 450 x 655 mm.



### ALTRA VEDUTA DEL TEMPIO DELLA SIBILLA IN TIVOLI

Piranesi Giovanni Battista (1720/ 1778)  
Serie: Vedute di Roma  
1769  
Matrice incisa  
Misure originali: 400 x 540 mm.



Consacrando alla rappresentazione delle rovine, Piranesi si concentra sul continuo e progressivo miglioramento di un metodo che potesse restituire al meglio l'antico splendore della rovina e in contemporanea enfatizzarne la passata grandiosità esaltandone il potere evocativo. Questo metodo si fonda su inquadrature degli edifici dal basso, da un punto di vista molto ravvicinato che accrescono l'imponenza della struttura nuda e scomposta. I monumenti si ergono su un orizzonte bassissimo e vengono sapientemente selezionati sempre gli scorci più caratteristici e sorprendenti. Lo scenario viene eliminato, concentrando l'immagine rappresentata solamente sulle masse e i volumi della rovina, facendo sì che l'isolamento evidenzi l'effetto di sproporzionata grandezza rispetto al contesto e ricreando proprio l'effetto sublime che rende lo spettatore impotente nel confronto con opere grandiose.

Talvolta vengono anche rappresentate figure umane, ma queste divengono insignificanti nel momento in cui sono sovrastate dalla rovina e diventano esse stesse strumento per enfatizzarne la drammaticità. La presenza umana serve solamente per dare una scala e introdurre una parvenza di vita nella solitudine di quei luoghi abbandonati. L'unico elemento capace di dominare sugli edifici stessi è la natura, che domina incontrastata, rappresentata da una folta e selvaggia vegetazione che si insinua nelle crepe e nelle spaccature, come un parassita tra le pietre ricoperte da macabre muffe.

Attraverso questa visionaria interpretazione, profondamente pessimistica, Piranesi cerca di trasmettere la grandiosità delle rovine, che sembrano opporre un'ostinata resistenza all'azione devastatrice del tempo, nonostante il dilagare incontrastabile della vegetazione tra le crepe degli edifici lascia presagire una fine imminente, che presto o tardi riconsegnerà anche quei luoghi al dominio della natura, che tutto governa.

edifici lascia presagire una fine imminente, che presto o tardi riconsegnerà anche quei luoghi al dominio della natura, che tutto governa.

Le rovine della Roma imperiale, ritratte dal Piranesi, vengono viste come "proiezione figurativa del Sublime dove il piacere estetico è reso più intenso da una bellezza insidiata da presagi di morte" [Ottani Cavina]. Presto le incisioni dell'architetto veneziano si diffondono in tutta Europa, divulgando l'immagine di Roma come capitale grandiosa

e solenne.

Si può affermare che il XVIII secolo sia stato un periodo particolarmente fortunato per le rovine grazie ad una nuova visione critico-emotiva portata dal Romanticismo, che dilata gli orizzonti della ricerca archeologica. Tra la scoperta dei Ercolano e Pompei, gli studi condotti da Winckelmann sull'architettura e l'arte classica, che hanno contribuito alla rinascita del mito della Grecia, si genera una nuova ideologia dell'Antico come paradiso perduto. Il mondo occidentale viene invaso da una sorta di febbre di conoscenza che sposta l'attenzione sull'enigmatico fascino delle città sepolte.

Infine, la simbologia portata da questi edifici, dell'intreccio dell'opera umana e naturale che si istituisce nelle rovine, rimane topos ricorrente, come viene ribadito anche dal filosofo Simmel, che arriva fino ai nostri giorni, ricordandoci come l'opera dell'uomo sia destinata all'abbandono e all'oblio, mentre quella della natura prevarrà sempre attraverso il perpetuo rinnovarsi del suo ciclo vitale.

## Rovine, teatri di cultura

L'attrazione esercitata dalla rovina ha attraversato i secoli, ma è soprattutto a partire dal Novecento che esse hanno iniziato ad acquisire un carattere completamente nuovo: non più solo testimonianze storiche da dover preservare, ma veri e propri strumenti culturali e artistici attivi. Il loro potere evocativo, intrinsecamente legato alla dimensione del tempo, amplifica il senso dell'opera in virtù della propria natura dualistica. L'ambivalenza della rovina, opera umana e naturale allo stesso tempo, testimone di presenza ed assenza, costruzione e distruzione, rappresenta in maniera tangibile la sfida perpetua dell'uomo contro la natura, una sfida che è al tempo stesso consapevolezza della propria finitezza.

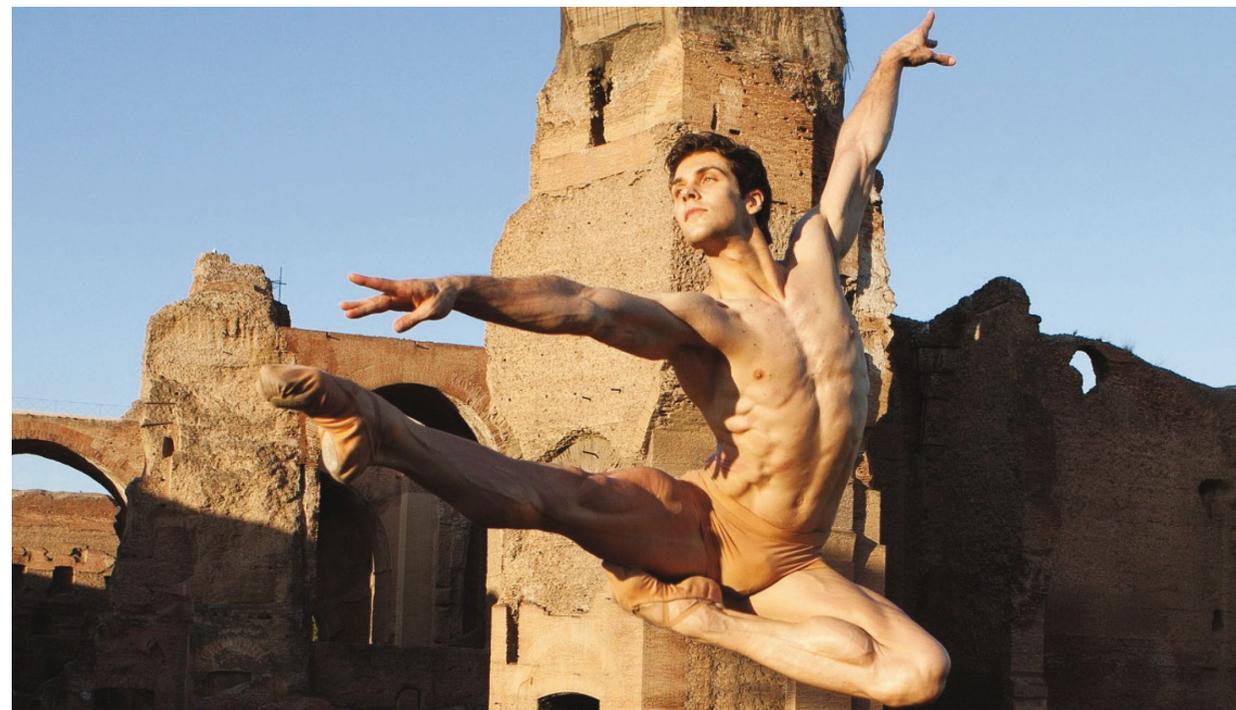
Ed è proprio per questa ragione che i siti archeologici continuano ad attrarre intellettuali ed artisti da ogni ambito culturale, come architetti, scultori, pittori, stilisti e registi; tutti sono desiderosi di confrontarsi con la carica simbolica e poetica di un edificio in rovina.

La rovina non è mai un elemento chiuso: in quanto frammento, apre alla narrazione, sollecita l'immaginazione, genera visioni. Essa può essere letta come una macchina narrativa capace di produrre senso, sfruttando la creatività dell'uomo che si inserisce nell'interstizio tra ciò che è stato e ciò che potrebbe essere, attraverso una progettualità contemporanea e consapevole, come in un atto di rivalsea dell'uomo che nonostante tutto tenta nuovamente di confrontarsi con la natura. Questa volta però esso non cerca di dominare le forze della natura e del tempo, ma interviene solamente per abitare lo scarto tra memoria e visione, attraverso opere effimere e dalla presenza leggera, destinate all'imminente rimozione o sostituzione, sottolineando il ruolo che l'essere umano occupa nei confronti della natura.

Luoghi come Villa Adriana, sospesi tra monumentalità e rovina, si offrono come territori d'incontro tra architettura, paesaggio e performance. In questi contesti, l'edificio in rovina diviene palcoscenico e materia viva per un nuovo gesto progettuale: etereo e leggero, capace di valorizzare ciò che resta senza sovrapporsi ad esso, ma instaurando un dialogo sottile, rispettoso del luogo e profondamente poetico.

**Fig. 1.6** In alto: Roberto Bolle, Caracalla Festival, Terme di Caracalla, Roberto Bolle and Friends, 2019.

**Fig. 1.7** In basso: Roberto Bolle, teatro Antico di Taormina, Bolle and Friends, 2025.



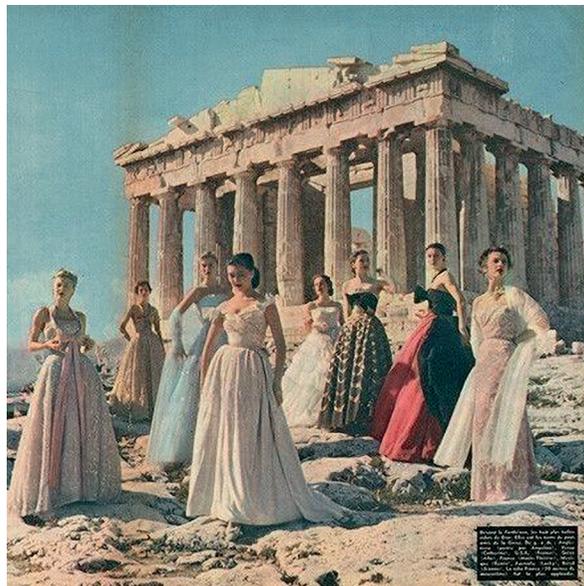


Fig. 1.8 In alto: Dior Cruise Collection, 2022, shooting: Ria Mort, Pertenone, Acropoli di Atene.

Fig. 1.9, Fig. 1.10 In basso: Dior Collection Haute Couture Autunno/Inverno, 1951, shooting: Jean-Pierre Pedrazzini, Pertenone, Acropoli di Atene.



Fig. 1.11 Colpo grosso alla napoletana, Raquel Welch e Vittorio De Sica, 1968, Villa Adriana, Tivoli



Fig. 1.12 Colpo grosso alla napoletana, Raquel Welch, 1968, Villa Adriana, Tivoli



## SVERRE FEHN HEDMARK MUSEUM

Fig. 2.13, Fig 2.14 e Fig.2.15 Hedmark museum, Sverre Fehn 1979, Hamar, Norvegia, Foto di Hélène Binet.

### Costruire nel contesto della rovina

---

Committente  
**Hedmarksmuseet-Museo di Hedmark,**  
istituzione pubblica locale

Luogo:  
**Norvegia**

Concorso e progetto  
**2011**

Realizzazione  
**1967-2005**

Collaboratori  
**(Vernebygg, 2005): Marius Mowe, Baard Hoff, Henrik Hille (studio), Terje Orlien (strutture), Lars Hauger St (elettrico), Oddvar Hegge (topografia), VVS og klimaardgving AS (impianti/consulenza climatica).**

Il progetto del maestro Sverre Fehn per l'Hedmark museum, concepito nel '67 e cominciato nel '69, posto all'interno della storica fortezza medievale di Hamar, in Norvegia, rappresenta senza dubbio un caso esemplare, tra i più profondi esponenti di quello che può essere il dialogo tra la rovina archeologica e l'intervento architettonico contemporaneo.

Tale intervento si colloca entro ad un sito per sua natura molto stratificato, tra i resti di strutture medievali e rinascimentali, parti aggiunte in seguito verso l'ottocento, e per ultimi i segni portati da abbandono e degrado, che hanno segnato profondamente l'aspetto delle rovine.

Fehn ha saputo leggere queste stratificazioni e restituire dignità al luogo, dando luogo ad una conversazione tra esso e la nuova architettura, non limitandosi ad un'opera di conservazione o riqualificazione, ma creando un dispositivo spaziale nel quale convivono, in equilibrio, antico e moderno.

Il fulcro del progetto di Fehn è insito nel concetto stesso di coesistenza temporale, senza alcun tentativo filologico o di emulazione stilistica, infatti le strutture nuove non cercano mai di sostituire o coprire quel che già era presente, e nemmeno di imitarlo, ma cercano invece di convivere con esso nello stesso spazio, instaurando una sorta di rispetto reciproco.

Con un approccio che si potrebbe definire quasi tattile, un linguaggio minimale e marcatamente scandinavo, tra passerelle sottili in acciaio, vetrate sovrapposte "a nudo" alla rovina, calcestruzzo gettato in opera, tutti elementi che si dispongono con delicatezza in leggero appoggio alle mura antiche, senza comprometterle.

Fehn ha scelto di lasciare a vista e rimarcare quelle che sono le nuove linee del suo intervento, rendendo subito riconoscibile quello che è stato aggiunto e quello che già esisteva, lo si percepisce nitidamente senza alcun equivoco.

**Fig. 2.16** Hedmark museum, Sverre Fehn 1979, Hamar, Norvegia. Foto di Hélène Binet.

"Qui il tempo non è lineare, ma circolare: il Medioevo e il Novecento si parlano senza bisogno di traduttori" - K. Frampton, 1998.



Il cuore del progetto sta nel concetto di coabitazione temporale: le nuove strutture non cercano di sostituire l'antico, né di imitarlo, ma di abitare lo stesso spazio in un rapporto di reciproco rispetto. Fehn adotta un linguaggio minimale e asciutto, quasi austero: passerelle sottili in acciaio, rampe in calcestruzzo gettato in opera, superfici vetrate si appoggiano delicatamente alle murature storiche senza alterarne la materia, sfiorano, quasi accarezzando talvolta, preservando l'autenticità della rovina mantenendone un distacco fisico e temporale. Le linee contemporanee sono volutamente nette e riconoscibili, in modo da evitare qualsiasi confusione stilistica: il visitatore percepisce con chiarezza cosa appartiene al passato e cosa è frutto dell'intervento moderno.

Ma non solo, questi accorgimenti permettono di fornire al visitatore punti di vista inediti e altrimenti impossibili, percorsi vicino, sopra ed attraverso i resti archeologici, una vera e propria esperienza spaziale nuova donata alla rovina.

La luce è in questo intervento un altro dei protagonisti, vero e proprio materiale da costruzione, come precedentemente definita appunto. In pieno stile scandinavo, la luce naturale è lasciata entrare attraverso coperture trasparenti e aperture studiate con precisione rigorosa, ed entrando questa modella i volumi e mette in risalto le superfici, i materiali, mettendo in risalto la texture della pietra o del calcestruzzo, le imperfezioni.

La luce è mutevole e restituisce atmosfere differenti a seconda che la giornata sia soleggiata o nuvolosa, o a seconda dell'ora del giorno.

Particolarmente interessante è il modo in cui Fehn ha saputo tutelare lo scenario culturale del luogo, la fortezza di Hamar infatti si inserisce in un contesto naturale ben preciso: si affaccia sul lago Mjøsa. Il progetto garantisce la continuità visiva e guida lo sguardo dalle mura verso il lago e poi al cielo.

Dal punto di vista teorico, l'Hedmark Museum si colloca in una posizione intermedia tra il restauro critico di Brandi e le teorie del non finito, dimostra che è possibile intervenire su una rovina in maniera moderna senza tradirne lo spirito, anzi, andando a valorizzarne la percezione attraverso un'architettura che è al tempo stesso rispettosa e assertiva.

La rovina è posta come un organismo vivente e non un qualcosa di fermo nel tempo da osservare con distacco; può essere ulteriormente stratificata e può accogliere funzioni nuove, come se il flusso del tempo continuasse

Fig. 2.17 Hedmark museum, Sverre Fehn 1979, Hamar, Norvegia. Foto di Hélène Binet.



a scorrere indisturbato.

Un intervento ben riuscito che ha lasciato certamente il segno nel dibattito internazionale sul restauro e sull'utilizzo della rovina archeologica, suggerendo che il nuovo può essere allo stesso tempo sia rispettoso sia capace di portare nuova linfa vitale e attribuire nuovi significati a quel che rimane.

In conclusione, l'opera di Fehn insegna a non perdere il legame con quel che è venuto prima di noi, ma esaltarlo, amplificarlo ed ampliarlo, sebbene intervenendo nel presente con linguaggi contemporanei.

**Fig. 2.18** Hedmark museum, Sverre Fehn 1979, Hamar, Norvegia. Foto di Hélène Binet.





## KJELL LUND E NILS SLAATTO HAMARDOMEN VERNEBYGG CATTEDRALE DI HAMAR

Dialogo silenzioso tra vetro e pietra

Committente  
**Hedmarksmuseet-Museo di Hedmark,  
istituzione pubblica locale**

Luogo:  
**Hamar, Norvegia**

Concorso e progetto  
**2011**

Realizzazione  
**1998**

Collaboratori  
**(Vernebygg, 2005): Marius Mowe, Baard Hoff, Henrik Hille (studio), Terje Orlien (strutture), Lars Hauger St (elettrico), Oddvar Hegge (topografia), VVS og klimaardgving AS (impianti/consulenza climatica).**

Fig. 2.19 e Fig 2.20 Hamardomen Vernebygg  
cattedrale di Hamar, Kjell Lund e Nils Slaatto,  
1998, Hamar, Norvegia.

Sulla punta di Domkirkeodden, affacciata sul lago Mjøsa, si conservano i resti della cattedrale medievale di Hamar, completata attorno al 1200. La cattedrale, inizialmente concepita come romanica, fu poi aggiornata in senso gotico. Nel 1567, la chiesa fu gravemente danneggiata e in gran parte distrutta durante la Guerra dei Sette Anni nordica; tuttavia, parte della struttura riuscì a sopravvivere al tempo e alle dure condizioni climatiche della Norvegia fino ad oggi, le cui rovine fanno parte dell'Anno Museum. Negli anni '80, per mitigare gelo e umidità, la Direzione norvegese per il Patrimonio e l'Hedmark Museum bandirono un concorso per la costruzione di un edificio permanente che proteggesse i ruderi della cattedrale, il cosiddetto vernebygg [costruzione protettiva tipica della tradizione museale scandinava, della quale l'Hamardomen ne è diventato il simbolo]. I vincitori del concorso furono Kjell Lund e Nils Slaatto, che realizzarono un edificio quasi totalmente trasparente utilizzando 4800 m<sup>2</sup> di pannellature vetrate. I due architetti dichiararono che l'intenzione alla base del concept, era quella di creare una tensione tra artificio tecnico e sacralità, ricalcando con i materiali della modernità il "volto" originale della basilica, rendendo leggibile la struttura senza ricostruirla. Vetro e acciaio agiscono come strumento evocativo dell'antica essenza dell'edificio, senza celare l'ossatura muraria dell'antica rovina; in questo modo, i materiali moderni, non solo tutelano il patrimonio culturale, ma diventano veri e propri strumenti interpretativi. Infatti, mentre migliaia di volte ecclesiastiche, nella storia dell'architettura, hanno rappresentato allegorie del cielo stellato tramite affreschi o mosaici, i due architetti pongono i resti dell'antica basilica sotto una volta in cui l'universo si proietta costantemente attraverso i sottili pannelli trasparenti, modificando i suoi colori in ogni momento del giorno e dell'anno.

L'Hamardomen è eretto su un basamento in calcestruzzo, in modo da svincolare la leggera intelaiatura d'acciaio, dalle rovine della cattedrale originale. L'ossatura metallica sorregge centinaia di pannelli triangolari in vetro perfettamente trasparente. Questa pannellatura ricopre l'intero edificio, ricostruendo, in chiave moderna e semplificata, il grande tetto a doppia falda e i fronti a capanna, come a realizzare una grande teca che lasci le murature antiche completamente libere nello spazio.

Sulla sommità della struttura, sopra la navata, la copertura si curva a formare una lunga volta a botte, mentre, in corrispondenza dei colonnati

Fig. 2.21

Hamardomen  
Vernebygg  
cattedrale di  
Hamar, Kjell Lund e  
Nils Slaatto, 1998,  
Hamar, Norvegia.



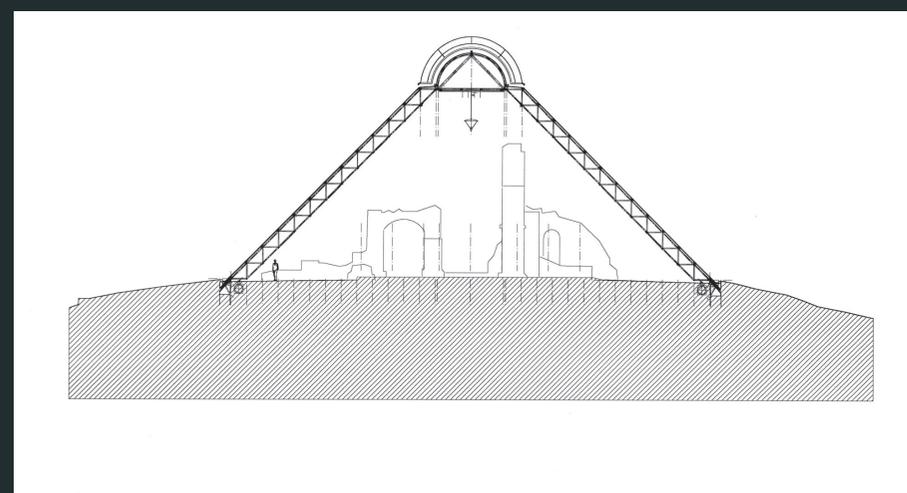
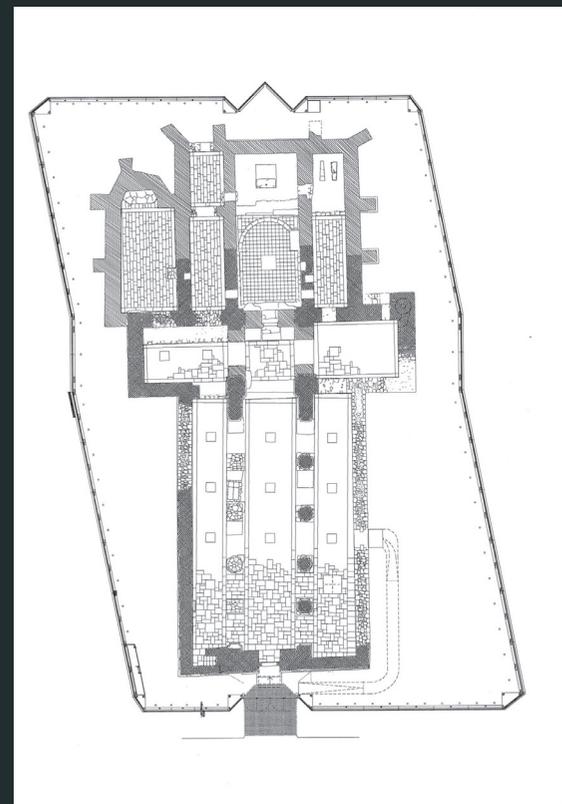
del sito archeologico, si trova una stretta sezione orizzontale su ciascun lato della navata.

Si è cercato di evitare un carattere progettuale troppo personale o distintivo, in modo da non essere di disturbo per l'insieme e per conferire alle nuove costruzioni e ai nuovi elementi una semplicità e una chiarezza che si relazionano principalmente, in modo sommesso e calmo, alla rovina. Nonostante questo, i progettisti hanno comunque cercato di conferire alla struttura un'identità velata, agendo solo sulla disposizione sfaccettata dei pannelli di vetro che, nelle facciate, vanno a creare due ali triangolari che si uniscono centralmente in un alto prisma inclinato e aggettante, delineando i due punti di collegamento con la volta.

Fin dalla sua inaugurazione, l'Hamardomen è stato pensato come spazio culturale attivo, che oltre ad essere una delle attrazioni principali dell'Anno Museum, accoglie spesso concerti e spettacoli teatrali. Questi assumono un aspetto unico dal momento che il grande spazio racchiuso sotto le enormi falde vetrate, si trasforma in una grande cassa di risonanza, dalle forme spigolose, capace di creare un effetto acustico particolare.

Fig. 2.22 e Fig.2.23

Disegni tecnici  
Hamardomen  
Vernebygg  
cattedrale di  
Hamar, Kjell Lund e  
Nils Slaatto, 1998,  
Hamar, Norvegia.





## JÉRÔME SAVIOZ E PHILIPPE FABRIZZI COPERTURA SITO ARCHEOLOGICO ABBAZIA DI SAINT-MAURICE SAINT-MAURICE

Costruire nel contesto della rovina

Committente  
**Hedmarksmuseet-Museo di Hedmark,**  
istituzione pubblica locale

Luogo:  
**Canton Vallese**

Concorso e progetto  
**2011**

Realizzazione  
**2011**

Collaboratori  
**(Vernebygg, 2005): Marius Mowe, Baard Hoff, Henrik Hille (studio), Terje Orlien (strutture), Lars Hauger St (elettrico), Oddvar Hegge (topografia), VVS og klimaardgving AS (impianti/consulenza climatica).**

Fig. 2.24 e Fig 2.25 Copertura sito  
archeologico di Saint-Maurice, Jérôme Savioz  
e Philippe Fabrizio, 2011, Foto di Thomas  
Jantscher, Svizzera.

Scavata nella roccia circa 1500 anni fa, come fortificazione difensiva stretta tra il fronte edificato di Sain-Maurice e la parete rocciosa, sorge la rovina dell'antica abbazia svizzera, che nei secoli ha dovuto resistere alle continue frane del promontorio.

Nel 2004 Savioz Fabrizzi Architectes vince il primo premio al concorso per la realizzazione di una copertura protettiva al sito archeologico, proponendo un progetto che non si limitasse al "coprire" semplicemente le rovine, ma che mettesse in scena un momento di tensione, attraverso la rappresentazione del rischio geologico che ha generato il crollo dell'abbazia. I progettisti sospendono 170 tonnellate di pietre su un grande diaframma traslucido, rievocando i cicli di frana che hanno segnato il sito e allo stesso tempo creando un'atmosfera eterea attraverso i giochi di luce che la copertura proietta sui ruderi. La schermatura, infatti, diventa una vera e propria macchina luminosa, che attraverso le pietre intrappolate su essa, filtra e puntina la luce, producendo un'illuminazione diffusa che inscena un effetto unico nel suo genere, quasi come se le rovine spuntassero da un fondale marino.

Il sistema portante viene affidato a cavi d'acciaio e arcarecci leggeri, impostato al di sopra dei volumi antichi per non interrompere la continuità visiva del sito, stagliandosi tra le facciate storiche e la falesia. La struttura viene sostenuta solamente da pochi appoggi concentrati ai bordi del sito e da robusti tiranti ancorati nella roccia.

Il diaframma traslucido della copertura accoglie il pietrame, scomparendo nella distanza e nel controllo luce, facendo sì che l'opera lapidea sparisca mimetizzandosi nel cromatismo della montagna.

L'intervento effettuato non solo protegge i resti dell'antica struttura ecclesiastica da sole, vento e intemperie, rendendo il sito percorribile in ogni periodo dell'anno, ma ricrea una soluzione poetica, dall'aura eterea. La logica costruttiva viene ribaltata e la pietra, materia pesante, viene sospesa nel vuoto, l'architettura moderna scompare nel controllo luce, lasciando le rovine protagoniste, insieme alle rocce sospese che le hanno minacciate nel tempo.

**Fig. 2.26** Sito archeologico di Saint-Maurice, Jérôme Savioz e Philippe Fabrizzi, 2011. Foto di Thomas Jantscher, Svizzera.

**Fig. 2.27** Sezione Sito archeologico di Saint-Maurice, Jérôme Savioz e Philippe Fabrizzi, 2011, Svizzera.





# 02

IL "NON-FINITO"  
COME LINGUAGGIO  
ESPOSITIVO

## Il non-finito come linguaggio espositivo

Il *non-finito* è stato a lungo e per consuetudine considerato uno stato accidentale, un'opera non conclusa e dunque ad un certo punto interrotta, per un imprevisto o cause di forza maggiore, prima che questa potesse venire ultimata.

Michelangelo, dall'alto del suo genio visionario, già nel 1500 aveva intuito che il *non-finito* poteva essere impiegato, volutamente, sia come scelta estetica, sia come mezzo comunicativo intriso di significato.

Ma è solo in tempi più moderni che i progettisti hanno carpito appieno le potenzialità del *non-finito* consapevole, del non compiuto come veicolo comunicativo, soprattutto in ambito espositivo o ancor più nel confrontarsi con il *non-finito* per eccellenza: la rovina.

Una direzione progettuale ormai molto diffusa, il confronto con il non-finito diventa oggi non più un colmare delle mancanze, ma sfruttare queste mancanze come veicolo comunicativo, come invito aperto all'interpretazione, alla lettura, alla memoria e all'immaginazione.

## L'incompiuto poetico nel museo e nella rovina

Quel che rimane incompiuto, riesce a volte a catturare la nostra attenzione e a stimolare la nostra immaginazione, molto più di quanto non faccia un'opera conclusa e perfetta. I frammenti, le rovine, gli abbozzi: tutto ciò ha un carattere emozionale e umano che è in grado di attrarre e coinvolgere. Si pensi ancora alle sculture non finite di Michelangelo, che sembrano quasi venir fuori dal marmo, o agli schizzi preparatori dei pittori: in essi, c'è una verità che talvolta le versioni ultimate e definitive degli stessi lavori non riescono a trasmettere.

Questa "poetica dell'incompiuto" sembra essere capace di parlare direttamente al cuore di chi osserva, ricordandogli che, a volte, è proprio nell'imperfetto e nel provvisorio che risiede la vera bellezza dell'arte.

Nel mondo dei musei, possiamo osservare un interessante fenomeno: a volte, le cose incomplete o abbozzate possono diventare un linguaggio vero e proprio. Carlo Scarpa, per esempio, ha compiuto questo tipo di magia al Museo di Castelvecchio a Verona, creando un'atmosfera unica con



Fig. 2.1 Pietà Bandini, Michelangelo, 1550-55. Marmo, altezza 2,26 m. Firenze, Museo dell'Opera del Duomo.



Fig. 2.2 Schiavo che si ridesta, Michelangelo, 1525-30. Marmo, altezza 2,67 m. Firenze, Galleria dell'Accademia.

"...certo Michelangelo non li avrebbe considerati come opere finite, perché il suo ideale: era il rilievo assoluto. Ma egli non poteva continuare perché procedendo oltre ne avrebbe diminuito l'intensità lirica: il fantasma lirico in quella forma aveva già trovato completa realizzazione." - Aldo Bertini



Fig. 2.3 Veduta dall'alto Statua equestre di Cangrande della Scala, Castel Vecchio, Carlo Scarpa. Foto di Peter Guthrie, 1974, Verona.

il suo allestimento.

I giunti lasciati deliberatamente a vista, l'utilizzo dei materiali come fossero quasi dei libri aperti, esibiti per poter essere letti e carichi di significato, le passerelle sospese, fa tutto parte di un racconto che narra un processo creativo in divenire, un processo che, invece di essere celato, viene rivelato e offerto all'osservatore.

Grazie ad approcci di questo tipo il museo non è più muto contenitore statico, ma si trasforma in organismo vivente, in grado di dialogare con i suoi interlocutori, e nel quale si rendono visibili, anzi si esaltano, i segni del tempo e del progetto, le stratificazioni, il confronto con il preesistente e con le opere che il museo espone, non contiene.

Carlo Scarpa ci insegna che le carenze, le incompletezze, non sono un difetto, ma sono un mezzo potente, se saputo sfruttare, che può coinvolgere il visitatore nella costruzione di significato.

La poetica dell'incompiuto trova forse la sua estrema sublimazione in quelle che sono il non-finito per eccellenza: le rovine archeologiche.

Qui, sono possibili interventi che diventano come sospesi nel tempo e nello spazio, che non cercano di completare quel che si è perso nel corso della storia, ma assecondano il silenzio di quel che resta.

Intervenire in un contesto quale la rovina, frammentata, misteriosa, timida, può dare la possibilità di trasformare in linguaggio e punto di forza quelle che sono comunemente viste come debolezze e fragilità.

Come spesso ha rimarcato Alvaro Siza, l'architettura può essere qualcosa che cresce in continuità con il contesto storico, il preesistente e la cultura del luogo, con le tracce che hanno lasciato coloro che ci hanno preceduti, ascoltando, invece che cercando di parlare ad un volume più alto.

L'architettura è un dialogo tra noi e chi ci ha preceduti - e chi verrà poi.

“La coscienza della realtà comincia dalla conoscenza del luogo.”

- Rafael Moneo

## Il non-finito contemporaneo: approcci espositivi

Come già inteso, nel contesto contemporaneo dell'allestimento espositivo -museografico o archeologico che sia- il concetto del non-finito ha ormai assunto un riconosciuto valore strategico, critico e poetico.

In particolar modo per quanto riguarda il confronto con le rovine, dei veri e propri "frammenti architettonici" intrisi di stratificazioni storiche, si è nel progetto dell'espone, man mano, deciso di abbandonare l'approccio della ricostruzione integrale di stampo positivista.

Si favoriscono dunque dei metodi più narrativi e interpretativi, in modo che possa risaltare il non compiuto, il non finito, come mezzo portatore di forti significati.

Il non-finito non viene più visto come mancanza e difetto, ma ne viene sfruttato il suo valore intrinseco, la sua potenzialità semantica in grado di dar vita a rinnovati tragitti interpretativi.

Una prospettiva che si inserisce in quella tradizione teorica che pone le sue radici nell'Ottocento, da John Ruskin a Alois Riegl, passando per Cesare Brandi, fino ad arrivare alle sperimentazioni progettuali del secondo Novecento e infine a noi.

Lungi dall'essere la seguente una categorizzazione esaustiva, si possono però forse distinguere, nel panorama della prassi contemporanea, almeno tre principali atteggiamenti progettuali differenti nei confronti del non-finito espositivo per la rovina. (nota a pedice: Gli approcci progettuali, anche se illustrati come distinti, non esistono certamente sotto forma di mondi isolati a sé stanti. Vengono qui illustrate diverse categorie, ma con la consapevolezza che queste spesso e volentieri possono ibridarsi, contaminarsi, sovrapporsi, variare di tema e così via.)

Un breve accenno dei tre filoni:

### L'APPROCCIO DOCUMENTALE

Come già inteso, nel contesto contemporaneo dell'allestimento espositivo -museografico o archeologico che sia- il concetto del *non-finito* ha ormai assunto un riconosciuto valore strategico, critico e poetico. In particolar modo per quanto riguarda il confronto con le rovine, dei veri e propri "frammenti architettonici" intrisi di stratificazioni storiche, si è nel progetto dell'espone,

Fig. 2.4 Shelter for roman ruins in Chur, Peter Zumthor, 1986, Graubünden, Switzerland.



### L'APPROCCIO EVOCATIVO

Il secondo approccio vede invece la rovina come una "metafora", materia dal potere evocativo, capace di rappresentare la fragilità e la temporaneità dell'architettura, il passaggio del tempo e di tutto ciò che inesorabilmente questo si porta via.

Secondo tale visione, il progetto espositivo può provare a fornire suggerimenti, appunto evocare, invece che solamente o

man mano, deciso di abbandonare l'approccio della ricostruzione integrale di stampo positivista. Si favoriscono dunque dei metodi più narrativi e interpretativi, in modo che possa risaltare il non compiuto, il non finito, come mezzo portatore di forti significati.

Il *non-finito* non viene più visto come mancanza e difetto, ma ne viene sfruttato il suo valore intrinseco, la sua potenzialità semantica in grado di dar vita a rinnovati tragitti interpretativi.

Una prospettiva che si inserisce in quella tradizione teorica che pone le sue radici nell'Ottocento, da John Ruskin a Alois Riegl, passando per Cesare Brandi, fino ad arrivare alle sperimentazioni progettuali del secondo Novecento e infine a noi.

Il secondo approccio vede invece la rovina come una “metafora”, materia dal potere evocativo, capace di rappresentare la fragilità e la temporaneità dell’architettura, il passaggio del tempo e di tutto ciò che inesorabilmente questo si porta via.

Secondo tale visione, il progetto espositivo può provare a fornire suggerimenti, appunto evocare, invece che solamente o meramente conservare e rendere comprensibile. La dimensione sensoriale degli spazi diventa dunque preponderante rispetto a quella informativa o esplicativa, sono proprio le assenze e le interruzioni le vere protagoniste e le narratrici del significato.

In questi tipi di intervento non si aggiunge solitamente molto di costruito, ma si cerca di suggerire o accennare, e lasciar pensare, lavorando sugli spazi, sul vuoto, sull’assenza.

Il *non-finito* diventa un *non-detto*.

Franco Albini in vari dei suoi allestimenti (es. Palazzo Bianco a Genova), operava in tal modo, agendo per sottrazione e sospensione: le sue teche sono leggere, come sospese; la presenza dell’antico non è monumentalizzata, ma accompagnata con discrezione critica.

“L’esposizione deve parlare sottovoce: non ingannare né spettacolarizzare, ma servire l’opera.”

- Franco Albini, in *Domus*, n. 150, 1940

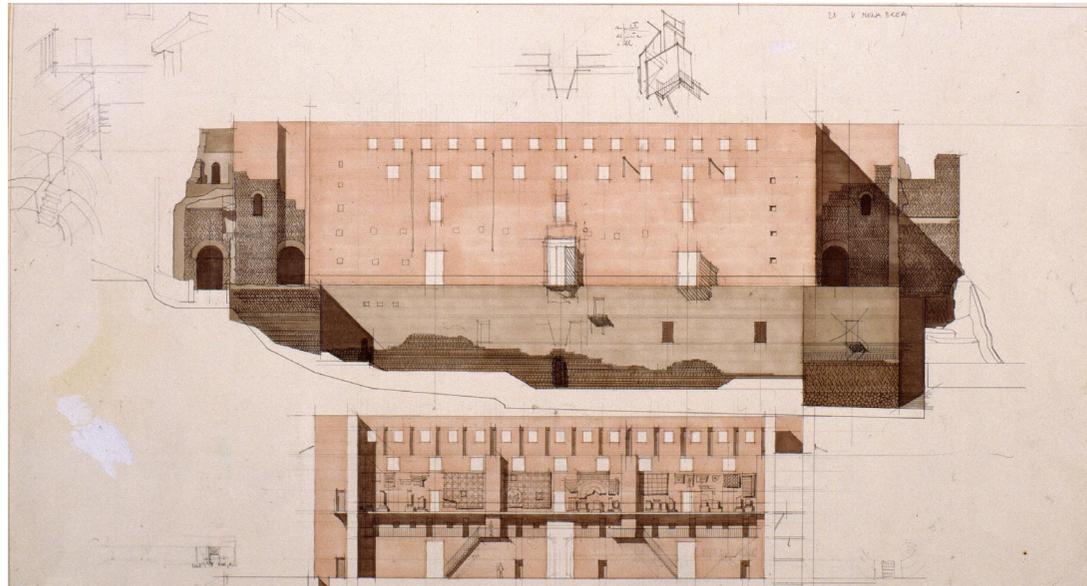
Paradossalmente, quello evocativo è un metodo dibattuto poiché facilmente può imboccare la via della ricostruzione, anche se parziale, con l’utilizzo di volumi importanti o di installazioni multimediali considerate inadeguate.

Emblematico in questo senso l’intervento di Giorgio Grassi del 1994 al Teatro Romano di Sagunto, che fu appunto aspramente contestato per il suo eccesso di matericità e di modernità.



Fig. 2.5 In alto: Galleria interna Palazzo Bianco, Franco Albini e Franca Helg, 1949-51, Foto di A. Villani & Figli, Genova.

Fig. 2.6 A sinistra: Galleria interna Palazzo Bianco, Franco Albini e Franca Helg, 1949-51.



### L'APPROCCIO GENERATIVO

Il terzo e ultimo approccio qui affrontato è infine quello della rovina concepita come materiale da cui poter generare una nuova composizione.

In altre parole, non si cerca né di semplicemente conservare né di provare a rievocare, si punta invece, partendo da un raffronto tra passato e presente, a costruire un significato nuovo.

A partire dalla rovina si può costruire qualcos'altro, con interventi chiaramente presentati e spesso molto contemporanei ma che cercano comunque un dialogo con la "materia progettuale" di base. Come detto in precedenza, le categorie non sono confinate entro compartimenti stagni, l'approccio generativo può essere facilmente interpretato come un approccio evocativo "troppo marcato", l'intervento sopracitato di Giorgio Grassi ne è un chiaro esempio. Si rimarca che queste categorie vogliono essere più uno spunto di riflessione, che una distinzione netta e arbitraria.

Per far ciò è necessario un approccio che sia allo stesso tempo critico e non mascherato.

Secondo Cesare Brandi la carenza va

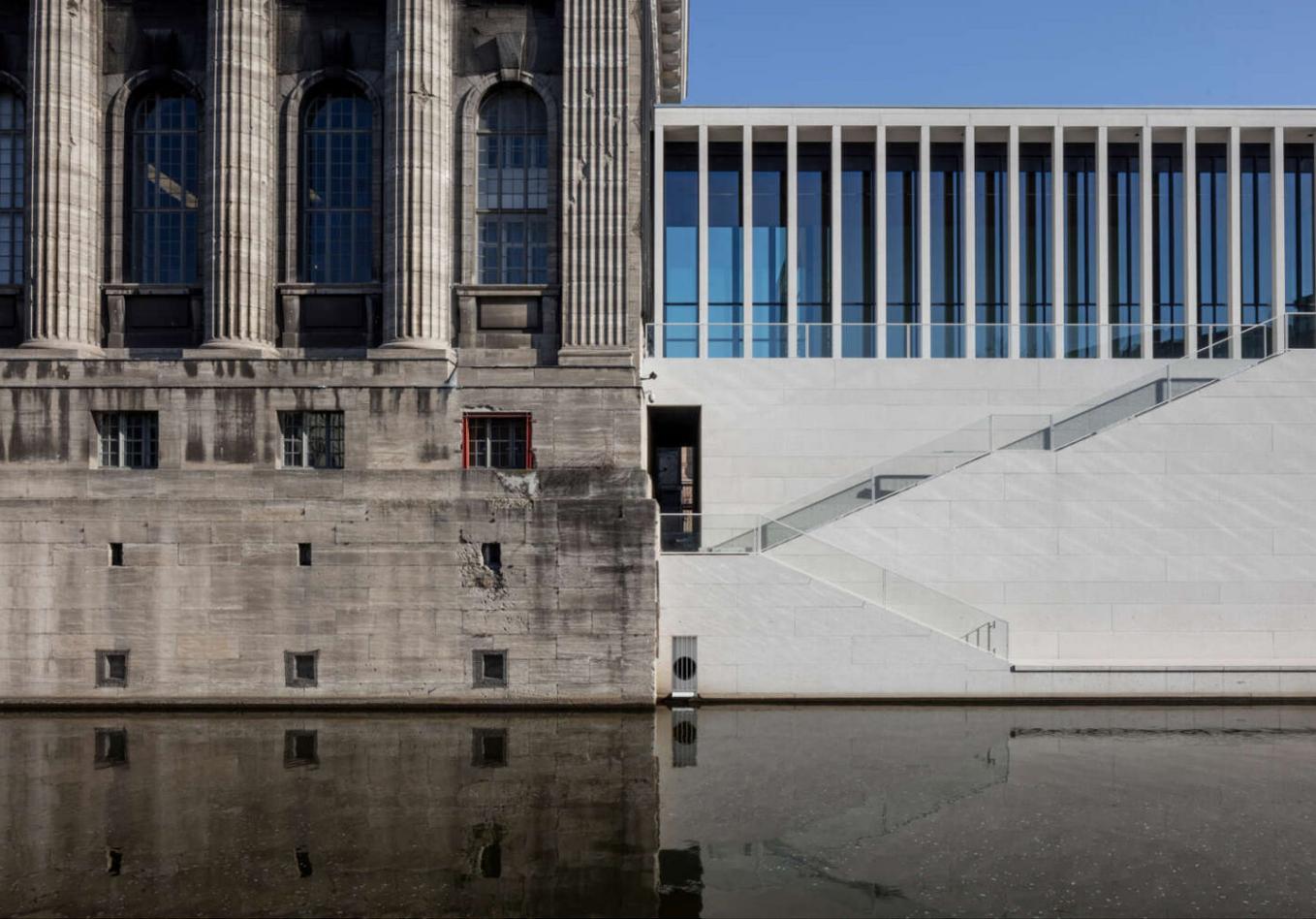
**Fig. 2.7** In alto:  
Disegno del Teatro di Sagunto, Giorgio Grassi, 1985-86.  
Foto di Chen Hao.

**Fig. 2.8** In basso:  
Vista frontale del Teatro di Sagunto, Giorgio Grassi, 1985-86.  
Foto di Chen Hao.

"riconosciuta come tale, ma reintegrata in modo che non generi confusione tra originale e intervento" — Teoria del restauro, 1963

Un atteggiamento di questo tipo è quello adottato da David Chipperfield nel suo intervento al Neues Museum di Berlino (2009), dove le parti carenti non vengono reintegrate seguendo criteri storicisti, o ancor peggio cancellate, ma si è scelto invece di consolidarle attraverso l'utilizzo di materiali moderni, in modo da mostrare le "ferite" invece che nasconderle.

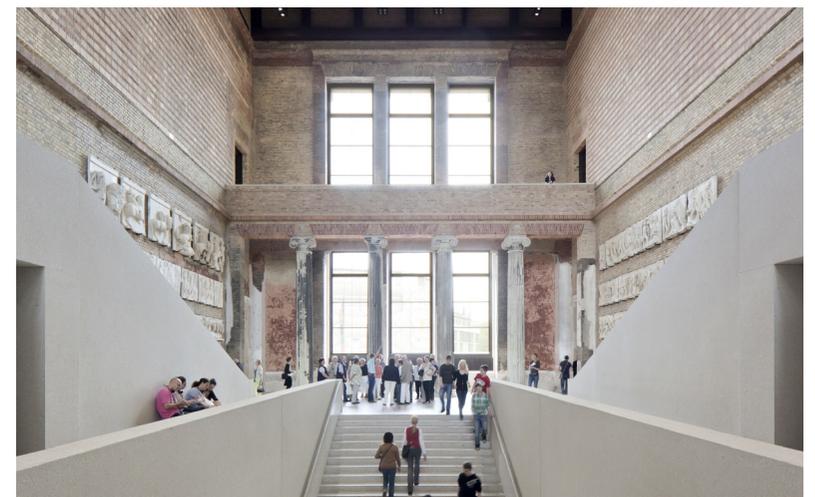
"We did not reconstruct the building as it was, but rather repaired it as a ruin" — David Chipperfield, Lecture at Harvard GSD, 2012



**Fig. 2.9 e Fig. 2.10**  
 A sinistra e in altro a destra: Esterno del Neues Museum, Berlino, David Chipperfield, 2009-2018, Foto di Simon Menges, Ute Zscharnt



**Fig. 2.11 e Fig.2.12**  
 A destra e in basso: Ingresso del Neues Museum, Berlino, David Chipperfield, 2009-2018, Foto di Jean-Pierre Dalbéra





## EDOARDO TRESOLDI

### Il non finito

---

Committente

**Hedmarksmuseet-Museo di Hedmark,  
istituzione pubblica locale**

Luogo:

**Norvegia**

Concorso e progetto

**2011**

Realizzazione

**1967-2005**

Collaboratori

**(Vernebygg, 2005): Marius Mowe, Baard Hoff, Henrik Hille (studio), Terje Orlien (strutture), Lars Hauger St (elettrico), Oddvar Hegge (topografia), VVS og klimaaradgving AS (impianti/consulenza climatica).**

**Fig. 2.13** *Etherea* - Coachella Valley, Music and Arts Festival, Edoardo Tresoldi, 2018, Indo USA, Tratte da Edoardo Tresoldi

**Fig. 2.14** *Opera*, installazione permanente, Falcomatà Seafront, Edoardo Tresoldi, 2020, Reggio Calabria, Italia, Tratta da Edoardo Tresoldi.

Nato nel 1987 a Milano, l'architetto e artista Edoardo Tresoldi, alterna interventi in spazi pubblici, parchi d'arte e contesti istituzionali, affiancando alla pratica artistica scultorea, uno studio (Tresoldi Studio) e un laboratorio interdisciplinare (Studio Studio Studio) che sviluppano progetti ibridi con musicisti, designers, registi e botanici. Le sue opere accendono l'immaginario della rovina senza sovrapporsi con massa e peso; sono cornici d'aria che lasciano il ruolo di protagonista al luogo.

### Materia assente

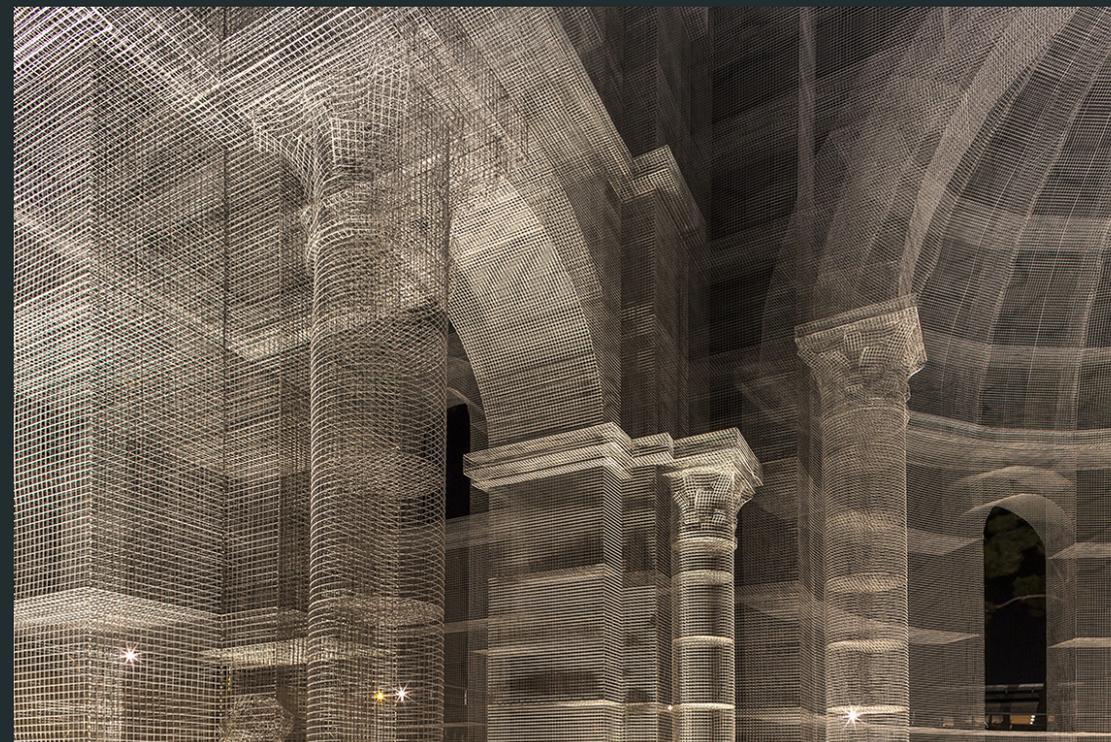
Tresoldi occupa un ruolo centrale tra gli artisti contemporanei che più hanno saputo trasformare la rovina (e l'ideale che essa rappresenta) in spazio culturale attivo.

Con le sue architetture in rete metallica, le cosiddette wire mesh, rende visibile l'invisibile: sagome, volumi e ordini architettonici che riapparecchiano la scena del passato senza chiuderla tra masse murarie, lasciando che aria, luce e tempo restino co-autori dell'opera. Attraverso l'uso della rete metallica e lo studio della trasparenza, egli disegna una proiezione mentale, filtro attraverso il quale viene raccontata la compenetrazione di paesaggio naturale, spazio culturale e ambiente costruito. Tresoldi definisce questa ricerca "Materia Assente": un lessico che non sostituisce il costruito ma lo evoca, per far emergere il palinsesto di memorie e potenzialità che abita i luoghi.

La trasparenza della rete metallica produce un paradosso percettivo: forme compiute che restano, al contempo, incerte, attraversabili, temporanee.

È la declinazione contemporanea del non-finito: non come opere "interrotte", ma come dispositivi che sospendono l'oggetto nella soglia tra apparizione e scomparsa. Quella dell'artista milanese è una teoria che pone l'accento sulla volontà di proiettare i dialoghi interrotti tra spazio e storia, in un'inedita dimensione temporale, sospesa e indefinita.

**Fig. 2.15** Dettaglio Basilica di Siponto, Edoardo Tresoldi, 2016, Parco Archologico di Siponto Manfredonia, Italia. Foto di Roberto Conte.



“...ciò che è dissolto, o non è mai esistito, rivive in un tempo non suo.” - Edoardo Tresoldi

L'aria è il vero "riempimento", la luce il materiale di progetto, il visitatore l'elemento attivo che "chiude" l'immagine nella propria esperienza. In questa chiave, la trasparenza riesce a rendere plastica la negazione della materia e la rovina si carica di un'aura poetica e sublime. La leggerezza visiva diventa una scelta etica prima che estetica, in quanto il continuo alternarsi del reticolo strutturale apre ad una interpretazione personale, generata dalle continue sequenze di astrazione della realtà: la leggibilità dello spazio scultoreo viene posta ogni istante in situazioni sempre diverse, che si adattano al movimento delle luci naturali o artificiali e ai fattori atmosferici.

“Nascono opere scultoree, vive, in grado di generare esperienze personali quanto collettive che si evolvono attraverso gli elementi che le compongono.” - Edoardo Tresoldi

### Rovina metafisica

Direttamente collegata allo sviluppo del concetto di Materia Assente e ampliata attraverso un approfondito studio dell'archeologia, la teoria di Tresoldi riapre la riflessione, già affrontata da Simmel, sulla vita dell'architettura, sul suo prostrarsi davanti all'illimitata forza della natura e sul rapporto esistenziale che la rovina instaura con gli elementi del paesaggio antropico e naturale.

Una visione che colloca il lavoro dell'uomo all'interno di un ciclo vitale in cui natura e architettura si avvicinano e dialogano, in questo modo, Tresoldi si concentra sulle diverse fasi che una architettura affronta nel suo ciclo di vita, attraversando più stati fisici nell'arco della sua esistenza.

“Nelle fasi precedenti alla costruzione vige lo stato di non materia, un vuoto che l'uomo riempie per sottrazione a vantaggio dell'architettura. In seguito ad un cambiamento traumatico ambientale o sociale subentra l'abbandono, un fenomeno che avvia il processo dinamico di alterazione, mutazione e decomposizione del fabbricato, ossia lo stato di rovina: la materia causa l'azione ciclica e inesorabile della natura, si disgrega e si arricchisce del suo vissuto temporale. Questa graduale metamorfosi ne modifica l'insieme e conduce lentamente il monumento alla sparizione, ad uno stato di assenza di materia, un “reperto immateriale” di ciò che era e non è più...” - Edoardo Tresoldi

Fig. 2.16 Schizzo concettuale, Edoardo Tresoldi., Tratta da Edoardo Tresoldi.

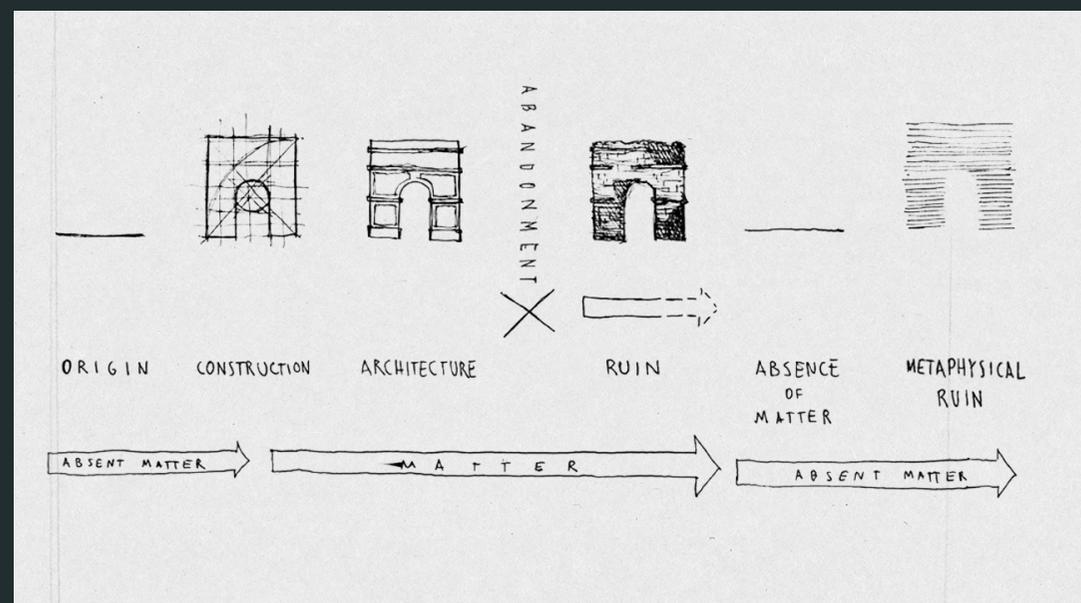
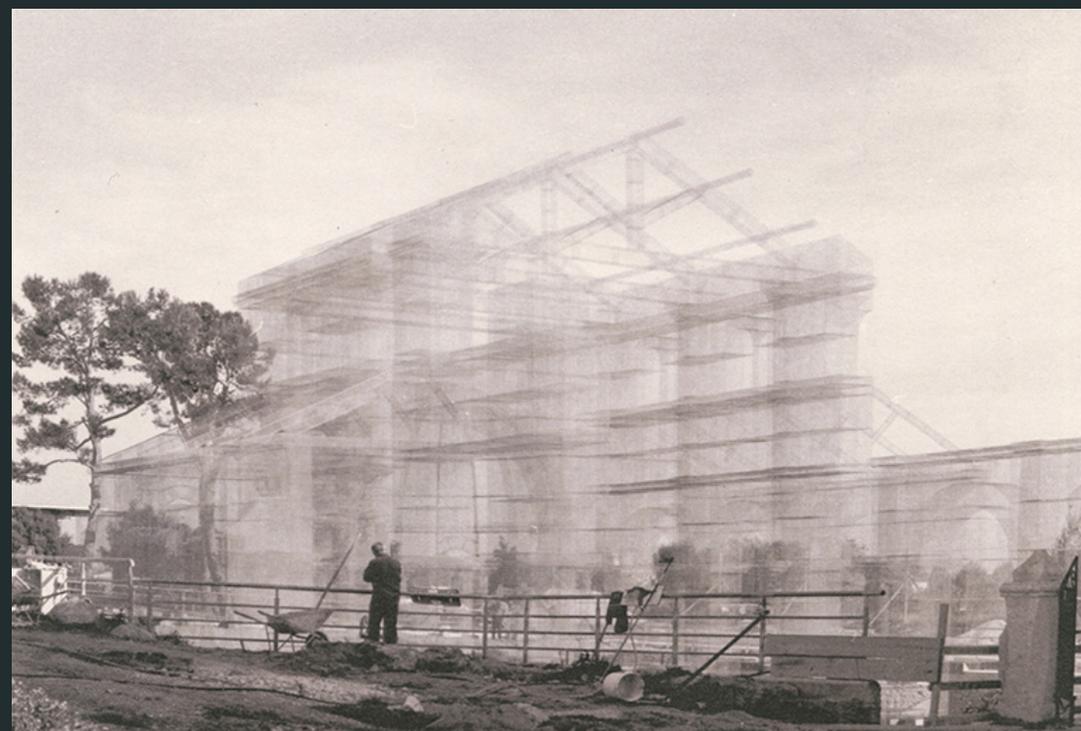


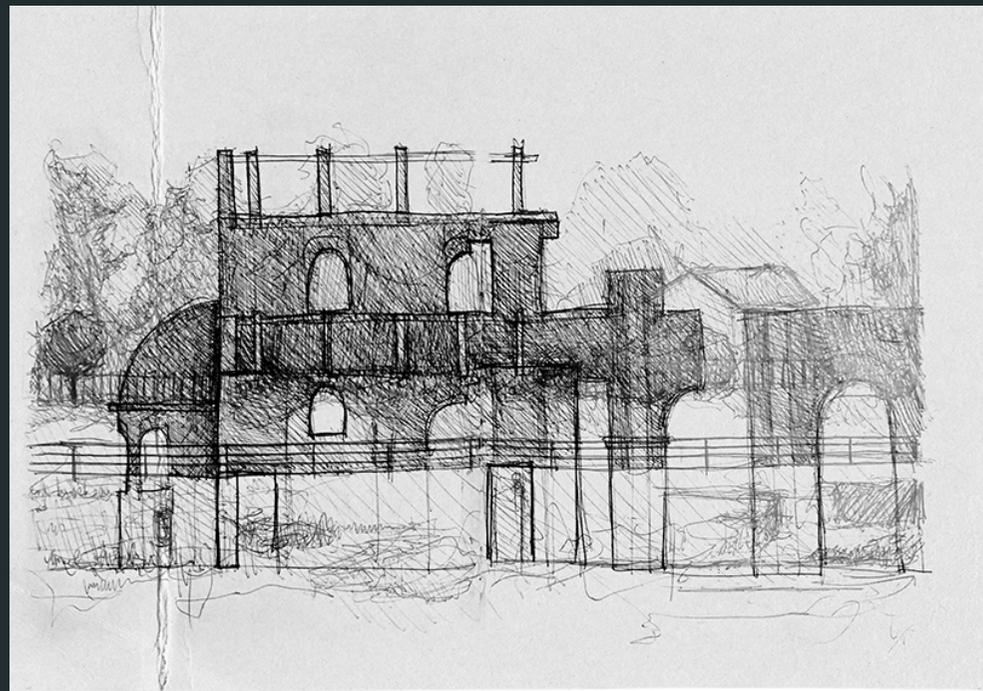
Fig. 2.17 Render Basilica di Siponto, Edoardo Tresoldi, 2016, Parco Archeologico di Siponto Manfredonia, Italia. Tratta da Edoardo Tresoldi.



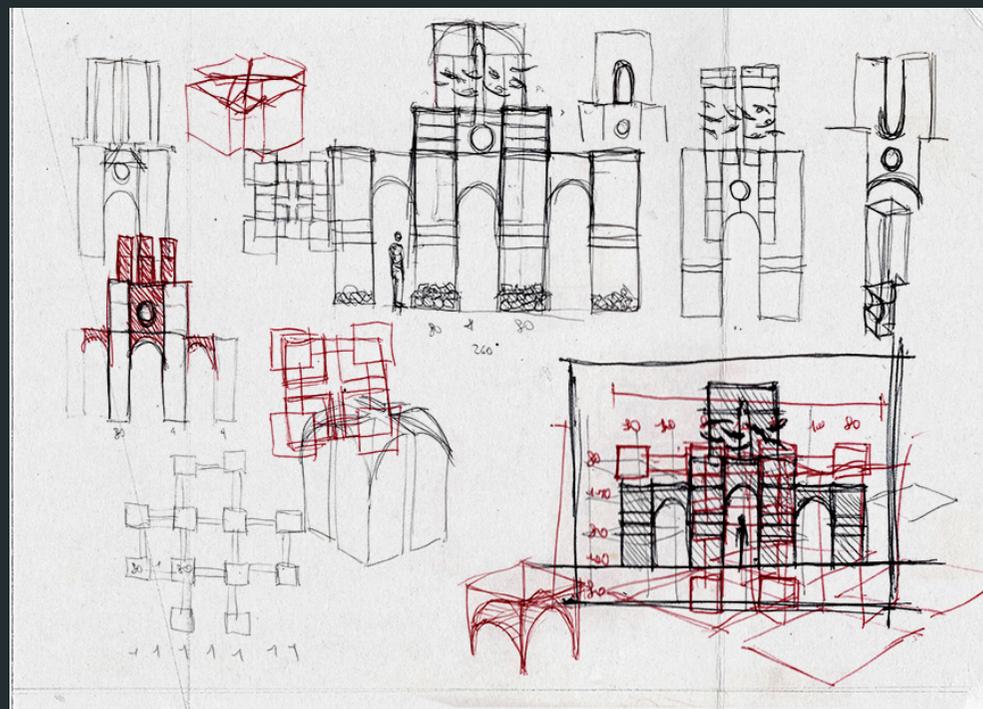
Ed è proprio dall'assenza del monumento che prende vita il progetto di Tresoldi, aggiungendo al ciclo vitale un'ulteriore fase, che raccoglie i linguaggi dell'architettura originale, raccontandone le geometrie, gli ingombri e i volumi, senza proporre una mera ricostruzione di ciò che non c'è più. Attraverso la trasparenza, le sue opere sono capaci di riaccendere la memoria dell'edificio, che con la sua immaterialità si integra nel contesto circostante senza contaminarlo. Questo viene definito dallo stesso autore concetto di Rovina Metafisica, ossia riesumare l'essenza delle grandi opere monumentali, proponendo al fruitore una nuova esperienza di compenetrazione temporale, fra passato e presente, distinta alla contemplazione della rovina e della sua "voce".

La pratica curatoriale alla base del suo progetto è quella del non "non finito", che viene adottata contemporaneamente su tre diversi livelli d'interpretazione: in primis un non finito iconico, in cui le figure architettoniche sono riconoscibili nonostante la struttura venga ridotta all'osso ed evocata attraverso il vuoto della maglia metallica; questa, arriva a spingere la percezione del volume, incompleto ed etereo filtrando luce e paesaggio, lasciando che sia l'occhio dello spettatore a completare l'architettura. Infine, la poeticità dell'incompletezza della materia viene sfruttata come scenografia per le arti performative, tramutando questi interventi in dispositivi di relazione, nei quali si incontrano memoria, comunità e immaginazione.

**Fig. 2.18** Schizzo Basilica di Siponto, Edoardo Tresoldi, 2016, Parco Archologico di Siponto Manfredonia, Itali, Tratta da Edoardo Tresoldi.



**Fig. 2.19** Schizzo di Incipit, Installazione temporanea: Meeting del Mare Edoardo Tresoldi, 2015, Marina di Camerota, Italia, Tratta da Edoardo Tresoldi.



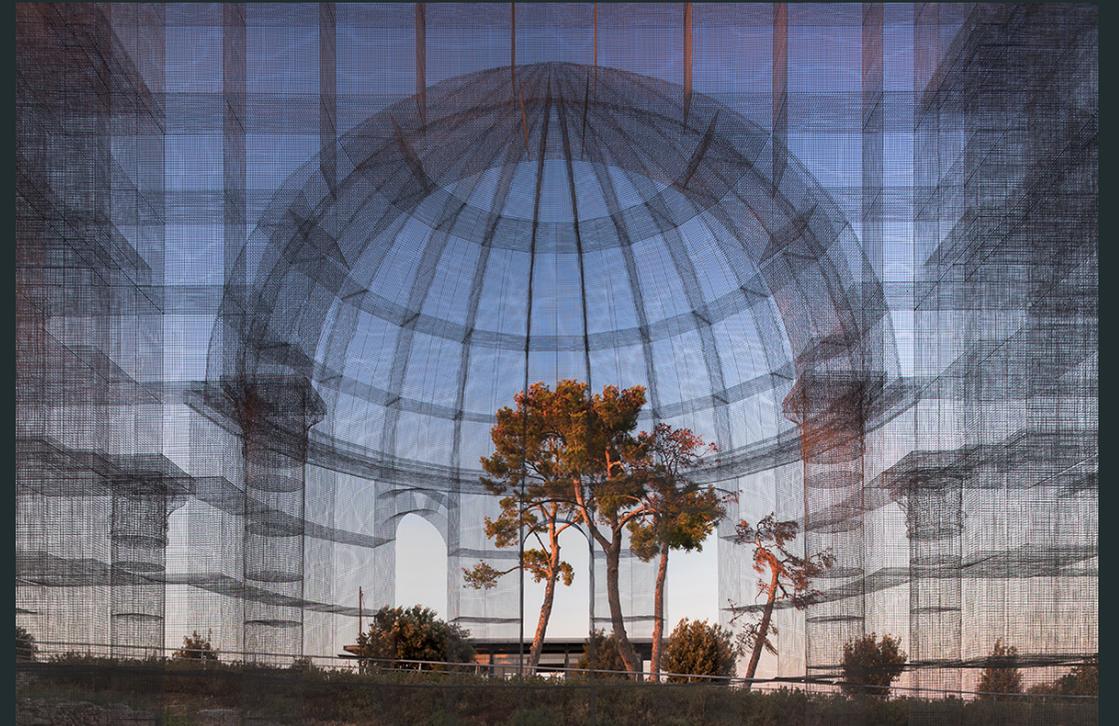


### Basilica di Siponto - Manfredonia (FG), 2016

Direttamente collegata allo sviluppo del concetto di *Materia Assente* e ampliata attraverso un approfondito studio dell'archeologia, la teoria di Tresoldi riapre la riflessione, già affrontata da Simmel, sulla vita dell'architettura, sul suo prostrarsi davanti all'illimitata forza della natura e sul rapporto esistenziale che la rovina instaura con gli elementi del paesaggio antropico e naturale.

Una visione che colloca il lavoro dell'uomo all'interno di un ciclo vitale in cui natura e architettura si avvicinano e dialogano, in questo modo, Tresoldi

Fig. 2.20, Fig. 2.21 e Fig. 2.22 Basilica di Siponto, Edoardo Tresoldi, 2016, Parco Archeologico di Siponto Manfredonia, Italia, Tratte da Edoardo Tresoldi.





Etherea - Coachella Valley  
Music and Arts Festival, 2018

L'installazione è stata ideata per il Coachella Valley Music and Arts Festival, uno degli eventi musicali più importanti al mondo, mettendo in gioco il tema dell'illusione prospettica che si aggiunge a quello della trasparenza. Per l'occasione sono state realizzate tre figure architettoniche "gemelle" in rete metallica, di scala crescente (11 m, 16,5 m, 22 m), ispirate ad architetture barocche e neoclassiche. Il gioco ottico di prospettive e rapporti dimensionali, unito all'effetto che la luce realizza nell'attraversare i fili di ferro, trasformano il festival musicale in un laboratorio di percezione: la crescente scala degli edifici in linea distorce la visione, dando l'illusione di una maggiore distanza con il cielo, in modo che agli spettatori sembrerà di rimpicciolire, lasciando spazio alla contemplazione delle nuvole.

Fig. 2.23 e Fig. 2.24  
Etherea - Coachella  
Valley, Music and  
Arts Festival,  
Edoardo Tresoldi,  
2018, Inca USA,  
Tratte da Edoardo  
Tresoldi





Simbiosi — Arte Sella,  
Borgo Valsugana (TN), 2019

L'installazione è stata ideata per il Coachella Valley Music and Arts Festival, uno degli eventi musicali più importanti al mondo, mettendo in gioco il tema dell'illusione prospettica che si aggiunge a quello della trasparenza. Per l'occasione sono state realizzate tre figure architettoniche "gemelle" in rete metallica, di scala crescente (11 m, 16,5 m, 22 m), ispirate ad architetture barocche e neoclassiche. Il gioco ottico di prospettive e rapporti dimensionali, unito all'effetto che la luce realizza nell'attraversare i fili di ferro, trasformano il festival musicale in un laboratorio di percezione: la crescente scala degli edifici in linea distorce la visione, dando l'illusione di una maggiore distanza con il cielo, in modo che agli spettatori sembrerà di rimpicciolire, lasciando spazio alla contemplazione delle nuvole.

Fig.2.25 e  
Fig.2.26 Simbiosi  
Installazione  
permanente,  
Arte Sella, Edoardo  
Tresoldi, 2019,  
Borgo Valsugana,  
Italia. Tratte da  
Edoardo Tresoldi.



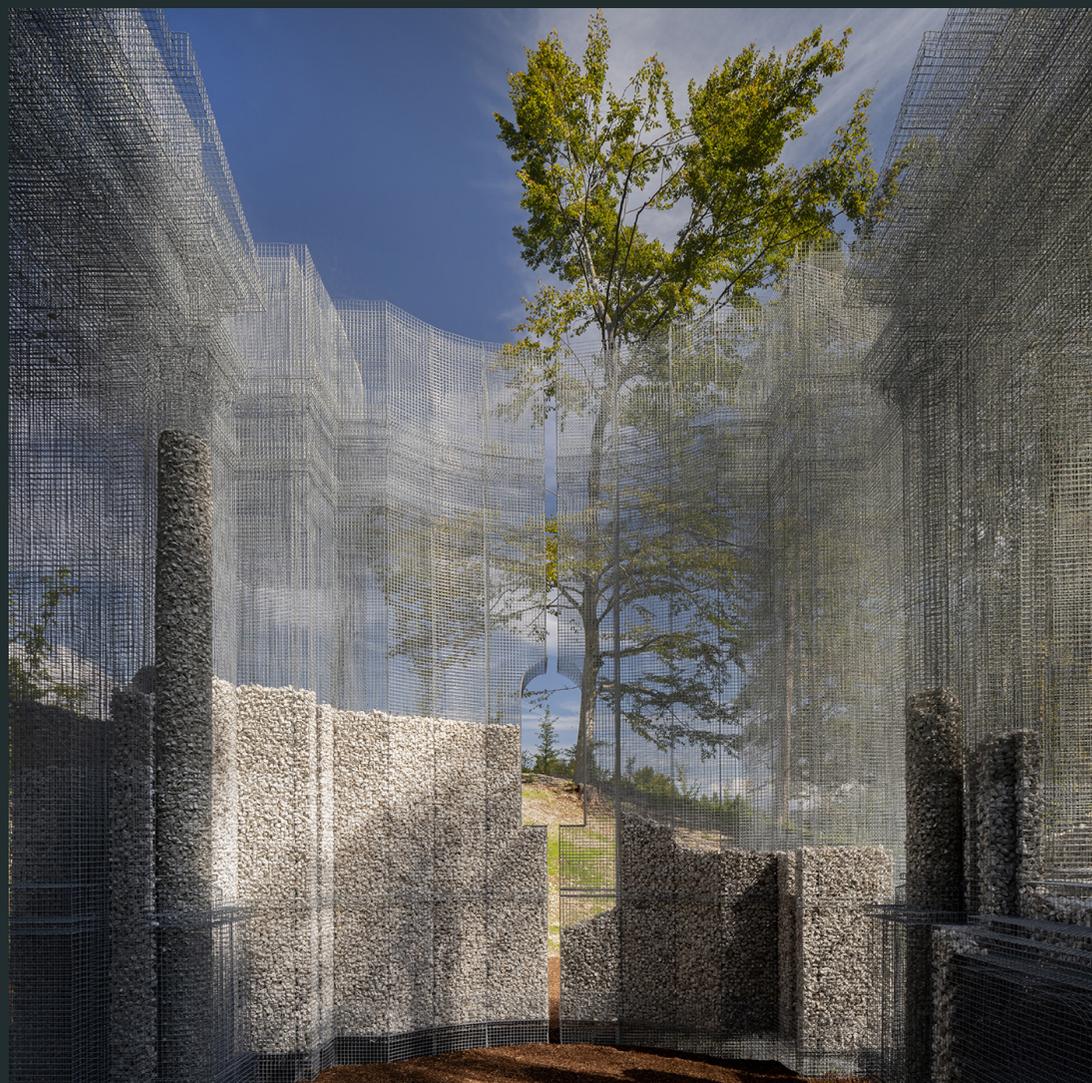
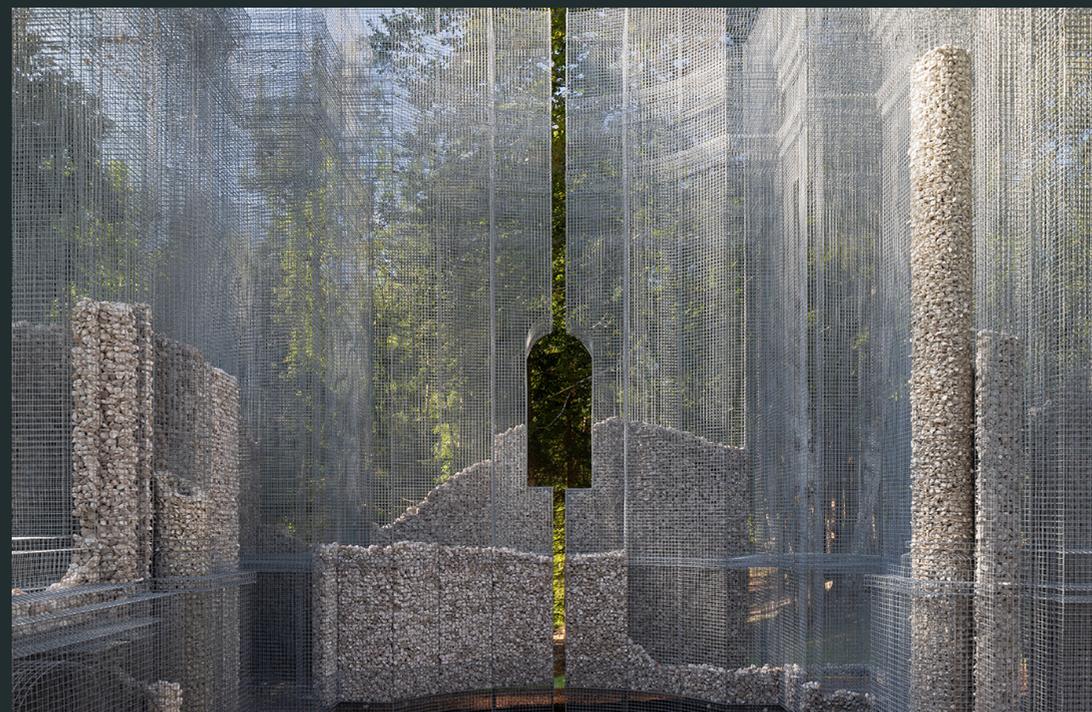


Fig.2.27, Fig.2.28 e Fig.2.29 Simbiosi Installazione permanente,  
Arte Sella, Edoardo Tresoldi, 2019, Borgo Valsugana, Italia, Tratte da  
Edoardo Tresoldi.





### Gharfa - Diriyah, Riyadh, 2019–20

Progetto del laboratorio Studio Studio Studio fondato da Tresoldi, costituisce un padiglione esperienziale in rete metallica e, questa volta, viene aggiunto un nuovo materiale materialmente leggero alla composizione: il sughero. Con un'altezza che arriva fino a 26 m, si ispira alle rovine locali, diventando opera viva attivata da una commistione di suono, luce e installazioni vegetali. Qui l'opera si apre a una drammaturgia multimediale e collaborativa, mettendo in scena l'interazione tra uomo e il contesto in cui è immerso, attraverso la reinterpretazione di un mondo teatrale in cui tecnica, realtà e illusione si intrecciano.

Fig. 2.30 Fig. 2.31 e Fig. 2.32 Gharfa - Diriyah, Riyadh, Edoardo Tresoldi, 2019-20, At-Turaif District, Arabia Saudita, Tratte da StudioStudioStudio





# 03

MATERIALI  
LEGGERI ED ETEREI  
NELL'ESPORRE

## La leggerezza

Nel parlare di approccio contemporaneo al design per l'allestimento, è imprescindibile affrontare un discorso sui materiali impiegati: questi sono ormai uno dei punti focali del progetto contemporaneo, sono svariati e sempre nuovi e dalle enormi potenzialità.

La scelta dei materiali ed il loro impiego sono aspetti ancor più cruciali quando ci si trova ad operare nel contesto archeologico o storico. La necessità di non gravare fisicamente sul preesistente, di tutelare le opere, e la scelta progettuale sempre più diffusa del basso impatto visivo, spingono a direzioni in cui la leggerezza è un obiettivo primario. In queste soluzioni spesso il confine tra passato e presente, tra spazi esterni ed interni e tra "contenitore" ed opera non è ben definito ma assume delle sfumature. Oltre alle citate esigenze di conservazione e reversibilità, tale tendenza è legata ad un nuovo gusto estetico della "leggerezza", ormai consueto in architettura, che può diventare in ambito espositivo un potente linguaggio narrativo.

In ambito espositivo la leggerezza può essere interpretata in diversa

maniera e può portare a differenti risultati formali e differenti significati. Per alcuni progettisti, come ad esempio Tresoldi o Ishigami, essa viene tradotta in termini di leggerezza materica, mentre per altri la leggerezza è più un fatto di spazio e luce, di trasparenze, di riflessi. Il Serpentine Pavillion di Ryue Nishizawa e Kazuyo Sejima (SANAA) nel 2009 utilizza proprio strutture riflettenti affinché possa come dissolversi nel paesaggio, creando un continuo gioco di apparizioni e sparizioni che trasforma i visitatori in protagonisti attivi dell'esperienza espositiva.

La tendenza verso il leggero ed immateriale, etereo, non equivale a rifiutare la fisicità, si tratta invece di una sua reinterpretazione più sottile e poetica. Ci si concentrerà in questo capitolo, dapprima, su quelli che si è scelto di definire "materiali fondativi" dell'architettura, ed in seguito sui materiali "leggeri"—leggerezza intesa sia in senso fisico che percettivo—tradizionali e moderni.

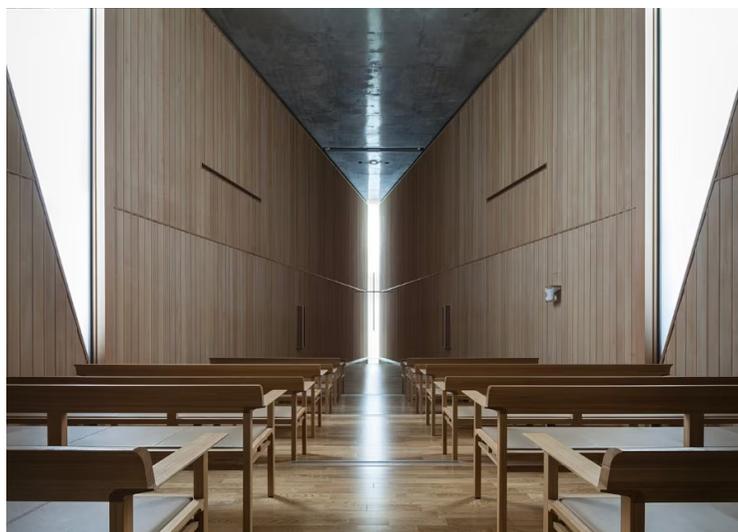
**Fig. 3.1** Serpentine Pavillion, Ryue Nishizawa e Kazuyo Sejima (SANAA), 2009, Londra.



## I materiali primari dell'architettura

Quando si pensa ai materiali del costruire, comunemente si pensa subito al cemento, alla pietra, al legno, al metallo o al vetro. Tuttavia, l'architettura non nasce dall'assemblaggio di elementi fisici isolati: prima ancora di pietra, acciaio o calcestruzzo, esistono materiali immaginari e sensoriali che plasmano il progetto. In contesti progettuali—ancor più nei luoghi archeologici, museali e in rovina—elementi come spazio, vuoto, luce, tempo o anche acqua assumono la funzione di materiali fondativi dell'opera, capaci di determinare l'esperienza, il significato e la fisicità del progetto.

Nel disegno per l'espore e a maggior ragione in contesti archeologici, per loro natura segmentati o in rovina, l'intervento architettonico non è una mera composizione di elementi materici, si basa invece su elementi intangibili che stanno al principio dell'esperienza percettiva. In modo particolare vuoto, spazio, luce e tempo, talvolta anche acqua, possono essere utilizzati come veri e propri materiali di progetto, che possono essere sfruttati e manipolati con contezza per generare l'esperienza dell'allestimento.



**Fig. 3.2**  
Interno Chiesa  
di Cristo, Tadao  
Ando, 2014, Hiroo,  
Giappone, Foto  
tratta da Domus.

## LO SPAZIO: PRIMO MATERIALE DELL'ARCHITETTURA

Esiste un "materiale" che è prima di tutti gli altri: l'essenza e il fondamento, seppure "invisibile", dell'architettura: lo spazio.

*"Architecture is the will of an epoch translated into space."*

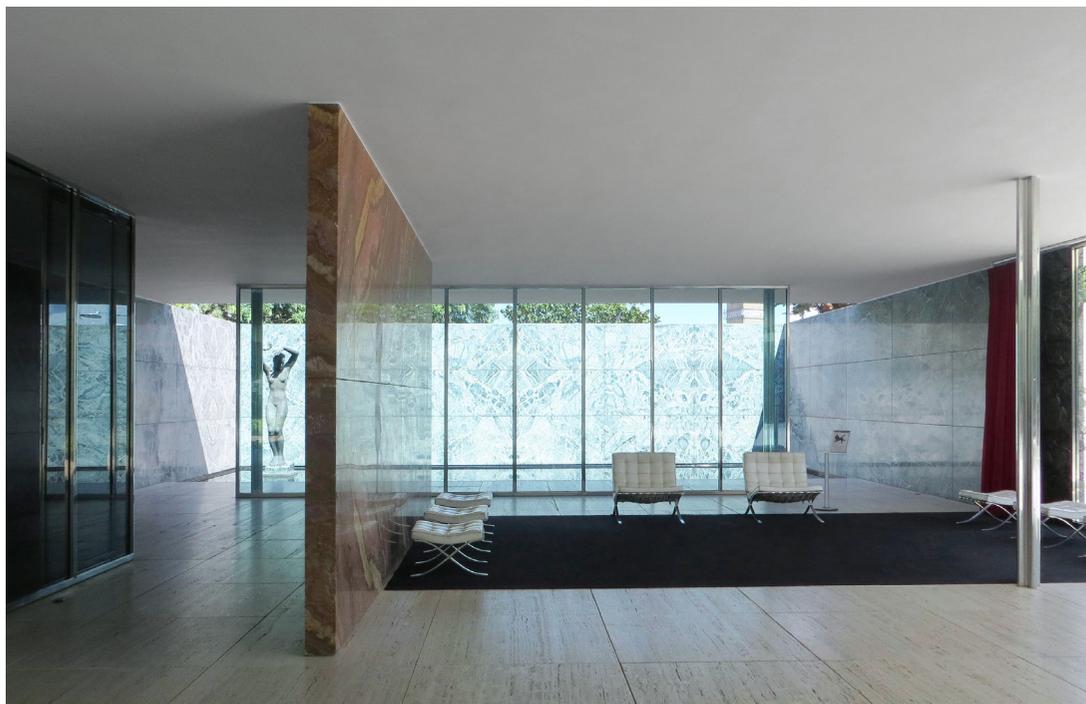
- Mies Van Der Rohe

Lo spazio è una delle chiavi di lettura con cui l'essere umano percepisce il mondo e di conseguenza sé stesso. Uno spazio può essere attraversato, modellato, riempito o svuotato, suddiviso, celato, delineato o aperto, compresso o espanso; può avere delle gerarchie o delle direzioni, un ordine o un disordine.

Ancora prima di scegliere i materiali fisici, qualunque progetto, ma soprattutto un buon progetto, è concepito attraverso una costruzione spaziale, facendo in modo che questi possa essere percepito in una determinata maniera.

Lo spazio diviene così linguaggio, è in grado di dialogare con coloro che vi interagiscono, coinvolgendo emozioni, sensazioni, interpretazioni. Coinvolge la vista ma anche l'udito, il tatto e l'olfatto, coinvolge l'equilibrio e quel senso apposito che, attraverso recettori dell'apparato motorio, ci permette di percepire il nostro corpo, la sua posizione e i suoi movimenti nello spazio, anche senza bisogno di vedere.

Nel progetto museografico ed in particolar modo nei contesti inerenti all'archeologia e alla rovina, lo spazio non è solo la base sulla quale si espone, ma diventa elemento narrativo e comunicativo. Come ci insegna Louis Kahn, l'architettura nasce innanzitutto da un dialogo intimo con lo spazio, non una mera organizzazione di volumi e funzioni. Per Kahn esiste una vocazione intrinseca in ogni luogo, ogni luogo è come un'entità che possiede una sua particolare essenza, è compito dell'architetto trovarla ed



interpretarla, molto prima di iniziare a disegnare. Questa essenza dello spazio, quasi come una voce, andrebbe secondo lui ascoltata per poterne cogliere i ricordi e le suggestioni e tramutarle in architettura come forma intrisa di significato.

Lo spazio non è semplice contenitore ma è il vero protagonista, è come un'energia invisibile che agisce sulla materia, sulla luce e sulla percezione di chi ci si trova immerso.

*"Architecture is the thoughtful making of space. The space where you sit, where you read, where you feel the sun."* - —

Louis Kahn, 1960, Frampton, K. (1995). Louis Kahn: Gli spazi del silenzio. Electa.

**Fig. 3.3**

Ricostruzione del padiglione tedesco all'Esposizione Universale di Barcellona del 1929, Ludwig Mies van der Rohe, 2006, Tratto da Wikipedia.

**Fig. 3.4** Chichu Art Museum, Tadao Ando, 2004, foto di Iwan Baan.



Scontato affermare quanto sia importante l'uso dello spazio nel contesto espositivo del museo e dell'archeologia, contesti che per loro natura si presentano come frammentati e sequenziali. Qui tutta la potenza narrativa dell'uso dello spazio raggiunge il suo culmine. L'esperienza -e la sua qualità- può essere disegnata attraverso una serie di scelte spaziali, come ad esempio i percorsi, il rapporto tra interno ed esterno, la relazione tra ciò che si espone ed il contesto intorno. Uno spazio aperto può suggerire respiro, uno angusto può creare intimità, un altro più lungo può creare attesa; lo spazio può parlare a bassa voce o può urlare, può mettere in relazione o anche dividere e isolare.

Nell'architettura per il museo e per la rovina lo spazio è come un libro, è narrativa, e proprio come in un testo le pagine, le frasi, le sequenze, le pause, aperte ad interpretazione, costruiscono l'esperienza e guidano la percezione. Prima ancora di tracciare forme, progettare significa colloquiare con lo spazio, creare rapporti tra chiuso e aperto, tra dentro e fuori, tra vicino e lontano: un esercizio di ascolto dove tutto diventa linguaggio. Non è un mezzo o lo sfondo dell'architettura ma è esso l'architettura stessa.

### IL VUOTO: COSTRUIRE CON L'ASSENZA

Il *vuoto*, legato indissolubilmente allo spazio, può configurarsi anch'esso come elemento generativo, lungi dall'essere una negazione del costruito. Soprattutto in contesti pregni di memoria quali sono i siti archeologici, l'opera di sottrazione e creazione di assenza, è più adatta di quella dell'addizione e della presenza materica.

Il concetto di vuoto, non facile da afferrare se affrontato da una prospettiva occidentale, è spesso associato all'idea di mancanza. Eppure nella filosofia e nell'architettura orientale, il vuoto è visto come connessione, intervallo che mette in relazione, come la pausa di un brano musicale o lo spazio bianco di una composizione pittorica; il vuoto lega lo spazio ed il tempo e condiziona la percezione. Nella filosofia giapponese, radicata nello Zen e nello Shintoismo, il termine *ma* (間) definisce esattamente questa presenza "vuota" tra due pieni, un non-luogo dove avviene il senso, qualcosa che consente di percepire.

"Il suono più profondo è il silenzio" - Takemitsu Tōru, compositore

Il *ma* non è mero vuoto, bensì condizione attiva che crea ritmo, attesa e profondità. In architettura, trovarsi tra il pieno e l'assenza (tra gli elementi strutturali, tra le azioni narrative) può generare il vero evento spaziale: uno spazio sospeso, in cui la forma emerge non tanto per ciò che è, quanto per ciò che lascia intendere, evocando una presenza invisibile.

Un lessico progettuale utilizzato ad esempio da Tadao Ando, che nella sua architettura rende il vuoto elemento emotivo ed evocativo

"L'architettura è un dialogo silenzioso tra pieni e vuoti. Il vuoto non è assenza, ma luogo della contemplazione."

- Tadao Ando, *Conversations with Students*, 1997

In maniera simile, seppure in accezione occidentale, Louis Kahn sosteneva che l'architettura nasce quando il vuoto è definito dalla luce.

Nell'allestimento museografico il vuoto può essere utilizzato come elemento che consente alle opere e agli spazi di dialogare, può lasciare respiro o può mettere in risalto quel che è rimasto.

In particolare modo nel contesto delle rovine archeologiche, il vuoto è la condizione primaria stessa del luogo; è possibile progettare in questi luoghi pensando e adoperando il vuoto, non colmandolo, ma come qualcosa che può evidenziare, relazionare, descrivere un'assenza

### LA LUCE: GENERATRICE

Non meno importante dello spazio e del vuoto, con cui entra imprescindibilmente in relazione, generandoli a volte, è la luce, uno dei materiali non materici per eccellenza.

La luce da sempre affascina l'uomo e da sempre il progettista se ne serve, è un potentissimo mezzo narrativo ed espressivo, capace di influenzare la percezione di spazio e forma. Con la luce è possibile definire i volumi, è possibile plasmare la materia e definire gli spazi.

"L'Architettura è il gioco sapiente, rigoroso e magnifico, dei volumi assemblati nella luce."

- Le Corbusier



**Fig. 3.5** In alto: Galleria interna Palazzo Bianco, Franco Albini e Franca Helg, 1949-51, Foto di A. Villani & Figli, Genova.

**Fig. 3.6** A sinistra: Galleria interna Palazzo Bianco, Franco Albini e Franca Helg, 1949-51.

Che sia naturale o artificiale, è possibile progettare la direzione, la quantità o la qualità; Peter Zumthor la descrive come “costruttrice dell’anima nello spazio”, un vero e proprio materiale costruttivo in grado di generare emozioni, di modulare intimità o drammaticità.

“Light is not merely illumination. It gives things their character, their weight, their distance.” - P. Zumthor, *Thinking Architecture*, 2006

Per Kahn stesso la luce è un elemento “originario”, la luce è in grado di creare architettura anche senza materia.

“Una stanza è completa quando si percepisce da dove viene la luce.” - Louis Kahn, *Between Silence and Light*, 1980

Nel progetto museografico contemporaneo, la luce è sicuramente uno dei mezzi progettuali centrali, diventa a tutti gli effetti strumento narrativo; può creare tensione sul dettaglio, può dare atmosfera, può scandire i ritmi. Pensiamo agli allestimenti di Franco Albini: qui l'utilizzo di materiali come il vetro o le strutture metalliche, la sospensione, permettono alla luce di “attraversare” gli oggetti, o pensiamo agli spiragli che Tadao Ando lascia aperti nel cemento in modo che la luce diventi materia.

La luce non è dunque un semplice mezzo per illuminare le opere o i percorsi, ne è esempio magistrale il suo utilizzo nell'intervento di Carlo Scarpa alla Gipsoteca Canoviana di Possagno.

Qui la luce gioca il ruolo di protagonista, e si muove come in un teatro, dinamica e mutevole, tra i gessi del Canova, tra piani e superfici, tra gli spettatori.

Quanta poesia in quei tagli tra le pareti ed il soffitto, che permettono di delineare e porgere due porzioni di cielo dentro alla sala, e che illuminano le sculture con tanta potenza emotiva.

La luce non è dunque solo mero strumento tecnico che rende l'opera fruibile, ma è mezzo che può tramutare oggetti in presenze vive.

Il contesto della rovina è sicuramente delicato e particolare per quanto riguarda la luce, soprattutto naturale: in questi luoghi la luce assume il compito di presentare il passaggio del tempo, filtrando tra le strutture frammentate o penetrando dalle porzioni di tetto che non esistono più, evidenziando le ferite che lo scorrere degli anni ha inciso sull'architettura.

#### L'ACQUA: VITA

Fin dall'antichità, l'acqua è stata elemento importantissimo e primario, sia degli spazi naturali abitati dall'uomo, sia di quelli che esso stesso ha concepito e costruito attraverso l'architettura.

L'acqua, oltre alla dimensione funzionale, possiede anche una dimensione sensoriale, simbolica e poetica: non è un semplice vezzo decorativo.

Per sua natura elemento vivente e simbolo della vita stessa, capace di fluire attraverso lo spazio, la luce e il suono; capace di immergere forme e corpi, di scaldare o rinfrescare, di muoversi e muovere.

Nella tradizione classica e nelle più svariate culture l'acqua giocava un ruolo centralissimo ed era strumento fondamentale del costruire, basti pensare alle terme romane e al loro ruolo nella società, oppure ai canali che attraversavano i giardini persiani, o ancora all'uso che ne facevano in Cina e Giappone nei giardini e nei templi, ai pozzi sacri risalenti agli albori della civiltà.

Nel progetto contemporaneo – e in particolare nella museografia archeologica – anche l'acqua, esattamente come gli altri materiali

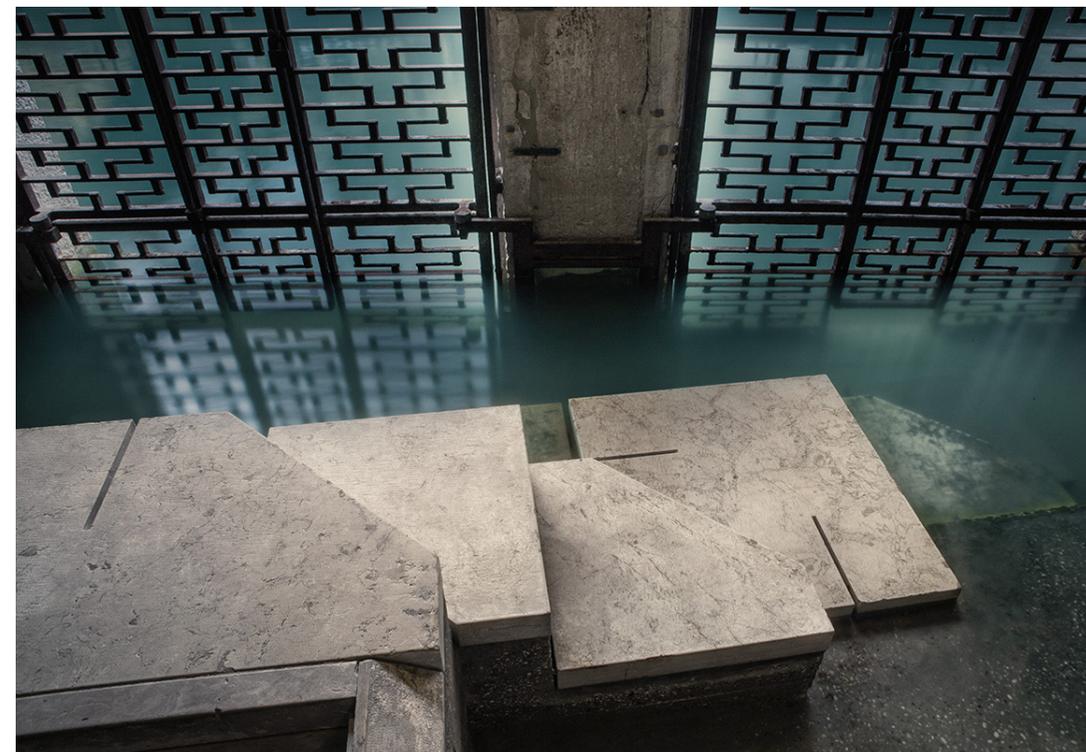


Fig. 3.7 In alto: Dettaglio scalini Fondazione Querini Stampalia, Carlo Scarpa, 1959-63, Venezia.



Fig. 3.8 A destra: Dettaglio ingresso cappella Memoriale Brion, Carlo Scarpa, 1970-78, San Vito, Treviso.



primari già citati, può divenire potente strumento narrativo. Gran maestro dell'uso poetico e narrativo dell'acqua è ancora Carlo Scarpa, in numerosi dei suoi interventi questa è non solo introdotta, ma assume un ruolo di primo piano. Vero e proprio dispositivo spaziale, guida i percorsi, crea giochi di riflessi e trasparenze, fluisce, scandisce il ritmo; dal dialogo con l'acqua dei canali veneziani nella Fondazione Querini Stampalia, dove canali e aperture e vasche invitano la laguna dentro al palazzo, al valore simbolico e percettivo dell'acqua nella Tomba Brion, vera e propria architettura d'acqua, con le sue piscine, canaletti, riflessi modulati sapientemente.

Un atto progettuale volontario ricco di significati e ricco di memoria, insomma.

*“L'acqua è per me la pelle del tempo. Si muove, riflette, cambia.*

*Porta con sé la memoria e la trasforma in sensazione.”*

- Carlo Scarpa, conversazioni raccolte da G. Mazzariol

Celebre per il suo consueto e magistrale utilizzo dell'acqua nelle sue architetture è anche Tadao Ando, che la utilizza come dispositivo di confronto tra la luce, la materia, il cielo e il visitatore. Con i suoi piani riflettenti l'acqua di Ando restituisce e amplifica la purezza geometrica dei volumi, il rapporto tra interno ed esterno; questi specchi d'acqua creano un senso di vuoto e sospensione, mentre li si attraversa, suggerendo un ritmo e invitando alla contemplazione.

Basti pensare alla Chiesa sull'Acqua di Tomamu o al Tempio sull'Acqua a Hompuku-ji, in Giappone, dove l'acqua è capace di estendere le composizioni architettoniche oltre i suoi limiti strutturali, dove il cielo è portato al livello dell'osservatore, creando un continuum tra il dentro e il fuori.

**Fig. 3.9** Nella pagina precedente in ordine: Ingresso laterale cappella Memoriale Brion, Carlo Scarpa, 1970-78, Foto di Filippo Poli, San Vito, Treviso.

**Fig. 3.10** Nella pagina precedente in ordine: Padiglione della Meditazione, Memoriale Brion, Carlo Scarpa, 1970-78, Foto di Filippo Poli, San Vito, Treviso.

**Fig. 3.11** Nella pagina precedente in ordine: Vista dall'alto Memoriale Brion, Carlo Scarpa, 1970-78, Foto di Filippo Poli, San Vito, Treviso.

Come per Scarpa, per Tadao Ando l'acqua è un elemento carico di forte valore culturale e di memoria.

*“L'acqua ferma è una superficie che contiene il cielo. È un mezzo per toccare l'invisibile.” - Tadao Ando, The Colours of Light, 1998*

Nel progetto per l'espore l'acqua può quindi essere utilizzata per molteplici scopi, non semplice elemento funzionale o decorativo. Può delimitare spazi senza bisogno di costruire, può introdurre il suono nel progetto, può evocare la presenza originaria di acqua in un determinato sito, basti pensare a Villa Adriana, può delineare percorsi, riflettere, celare o svelare quello che vi sta sotto, e via dicendo.

### IL TEMPO: MATERIA DEL PROGETTO

Infine, il tempo. Il tempo in architettura è materiale progettuale attivo anch'esso.

Il suo scorrere è leggibile chiaramente nell'architettura, ancora di più nel contesto della rovina archeologica, attraverso le fratture, i materiali, la patina superficiale o le stratificazioni; il tempo fa da sfondo storico ma non è solo questo.

Nella progettazione contemporanea per l'archeologia e la rovina il tempo deve essere reso visibile e deve diventare esperienza, va esaltato invece che cancellato o nascosto.

Come insegna una delle figure più importanti della teoria moderna del restauro, Alois Riegl, il tempo è portatore di un valore specifico che consiste nel rendere consapevole e visibile lo scorrere del tempo su un qualsiasi manufatto, che sia oggetto o architettura. Scorrere del tempo che trasforma, modifica, rimuove o talvolta

aggiunge, il suo valore dovrebbe secondo Riegl essere preservato e rivelato, mai cancellato.

In questo senso il progettista può adoperare il tempo come vero e proprio materiale progettuale, percepibile come presenza in grado di prendere forma. Non solo evidenziandone il passaggio sul preesistente, ma anche con la possibilità di introdurre nuovi elementi che lo contemplino: l'architettura stessa, per sua natura, è secondo Isozaki una sorta di "rovina del futuro", un qualcosa che prima o poi, inesorabilmente, è destinata a subire il passaggio del tempo e consumarsi, e questa condizione dovrebbe essere accettata e tenuta da conto nel progetto.

*"To design is to prepare for decay. Architecture is the memory of its own disappearance."*

- Isozaki, Japan-ness in Architecture, 2006

Più il sito entro al quale si agisce è intriso di storia, più il fattore tempo ed il suo utilizzo diventa importante e delicato. Inutile rimarcare quanto primario sia tale elemento in un contesto come può essere quello della Villa Adriana a Tivoli, estremamente antico e stratificato.

In conclusione, spazio, vuoto, luce, acqua e tempo possono essere definiti, soprattutto in ambito museografico e ancor più nel disegno dell'espore in contesti archeologici, degli elementi attivi con i quali si può costruire, letteralmente o metaforicamente. Pur non essendo materiali nel senso stretto del termine, stanno alla base della materia e sono in grado di generare architettura.

Il progettista contemporaneo dovrebbe rendersi in grado di ascoltare e dosare tali elementi.

**Fig. 3.13** Dettagli cappella Memoriale Brion, Carlo Scarpa, 1970-78, Foto di Federico Melis, San Vito, Treviso.





## TADAO ANDO, HONPUKUJI TEMPLE THE WATER TEMPLE

### Architetture d'acqua

---

Committente

**Hedmarksmuseet-Museo di Hedmark,  
istituzione pubblica locale**

Luogo:

**Isola di Awaji, Giappone**

Concorso e progetto

**2011**

Realizzazione

**1990-1991**

Collaboratori

**(Vernebygg, 2005): Marius Mowe, Baard Hoff, Henrik Hille (studio), Terje Orlien (strutture), Lars Hauger St (elettrico), Oddvar Hegge (topografia), VVS og klimaardgving AS (impianti/consulenza climatica).**

**Fig. 3.13 e Fig 3.14** Honpukuji Temple – The Water Temple, Tadao Ando, 1990-1991, Isola di Awaji, Giappone, Foto di Petr Šmidek.

Il Tempio dell'Acqua, inserito nel complesso buddhista di Honpukuji, sull'isola di Awaji in Giappone, è una delle opere più emblematiche dell'architettura di Tadao Ando, ed uno dei massimi esempi di quelle che possiamo definire "architetture d'acqua".

Qui tradizione spirituale giapponese e minimalismo moderno si fondono in una sintesi straordinaria, un luogo senza tempo del quale l'acqua è protagonista e medium, simbolo di una soglia che divide il profano dallo spazio rituale sacro.

Il tempio dell'acqua si basa su una vasca d'acqua di forma ellittica, coperta di ninfee, sopraelevata rispetto al livello del terreno: è questa che accoglie il visitatore, non una facciata o una porta.

L'acqua, una superficie quasi immobile, fa da specchio e cattura la luce, le nuvole, il cielo.

Una scala taglia la vasca, dopo un breve sentiero, e conduce al di sotto, un ingresso metaforico dentro all'acqua stessa, un percorso rituale per lasciarsi il mondo alle spalle, come un vero e proprio rito di iniziazione o di passaggio -avvicinamento, immersione, discesa- in cui l'acqua funziona da velo tra esterno e interno.

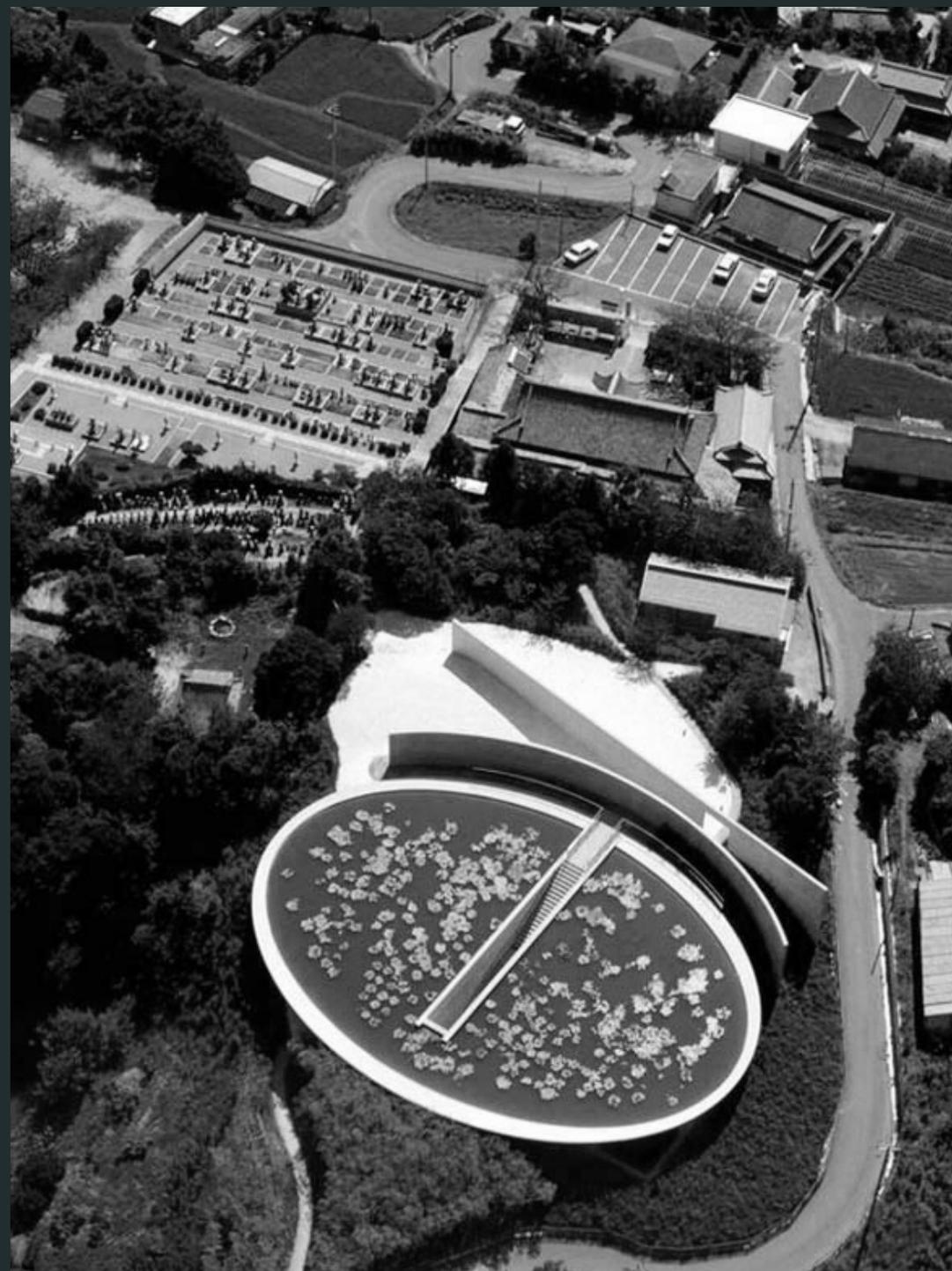
Lo spazio interno cambia in maniera netta, un'aula di preghiera rivestita in legno e in tatami, dove regna la penombra, con pareti in calcestruzzo armato liscio che riflettono lievemente una luce diffusa, lasciata entrare attraverso delle fessure.

La transizione da luminosità dell'esterno a semi-oscurità interna è legata al concetto buddhista di passaggio dal disturbo alla concentrazione, espediente in grado di accompagnare il visitatore in uno stato meditativo e raccolto.

Ando utilizza l'acqua come elemento sia fisico che metafisico, come generatrice di spazio e dispositivo narrativa che marca i ritmi e le fasi dell'esperienza, un elemento mutevole e quasi vivo, che entra in contrasto con la geometricità pura della vasca ellittica e della scala, e con la matericità solida del calcestruzzo e del legno.

Il rapporto tra acqua e architettura qui è duplice: da un lato l'acqua è elemento fisico e percettivo, che costruisce lo spazio esterno e ne definisce il carattere; dall'altro è un dispositivo narrativo che struttura il tempo della visita, scandendolo in fasi. La geometria pura della vasca ellittica e la linearità della scala creano un contrasto forte con la materia viva e

**Fig. 3.15** Honpukuji Temple - The Water Temple, Tadao Ando, 1990-1991, Isola di Awaji, Giappone. Foto di Petr Šmídek.



mutevole dell'acqua, mentre il calcestruzzo e il legno interni restituiscono una sensazione di permanenza e solidità.

Ando riprende sia elementi della tradizione giapponese come il Ma (間, intervallo) o il Kū (空, vuoto buddhista), sia altri elementi occidentali come l'utilizzo dell'acqua degli antichi romani o del medioevo, dove l'acqua svolgeva funzione sia strutturale che sacrale.

L'acqua non è dunque puro ornamento scenografico, ma sostanza che trasforma l'edificio in un organismo mutevole, che riflette o lascia passare, cela o rivela, parte integrante dell'architettura stessa, coinvolgendo non solo la vista ma anche il tatto, l'udito e la propriocezione.

L'acqua è un elemento senza tempo, capace di evocare la tradizione ma accompagnando la modernità, in un equilibrio tra forma e spirito.

Il Tempio dell'Acqua è un dispositivo capace di guidare con il movimento indotto, con la luce, con l'acqua, con la geometria ed i materiali, un'esperienza di passaggio sia fisica che spirituale.

Fig. 3.16 e Fig 3.17  
Honpukuji Temple –  
The Water Temple,  
Tadao Ando, 1990-  
1991, Isola di Awaji,  
Giappone, Foto di  
Petr Šmídek.



## I materiali leggeri ed eterei

I materiali leggeri, sebbene esistenti dal principio della storia del costruito dall'uomo, sono ormai simbolo di modernità e ampiamente utilizzati nel contemporaneo, esplorati e sperimentati.

Dai tessuti tecnici alle membrane polimeriche, al metallo stirato o forato in pattern, ai vetri trattati in maniera speciale e così via, i materiali sono elemento caratterizzante ed imprescindibile del progetto.

I materiali leggeri ed eterei sono materiali dotati di leggerezza materica -poco pesanti- o leggerezza percettiva -poco visibili-. Questi consentono di intervenire in maniera audace ma allo stesso tempo rispettosa, in contesti particolari, fragili e molto delicati, quali i siti archeologici o l'ambito museale.

L'utilizzo di materiali leggeri nasce da esigenze, ma anche da un gusto ed una rinnovata sensibilità, molto contemporanei, strettamente legati alla tutela del patrimonio, alla reversibilità, ai costi e alla sostenibilità; una scelta che oltre che estetica diventa assolutamente anche etica, in un periodo storico dove cerchiamo di ripensare il consumo di risorse e guardare con occhio critico al nostro impatto su quello che ci circonda. I materiali leggeri possiedono una dimensione funzionale importante, ma il contributo più significativo risiede forse nella loro capacità poetica ed evocativa: in questa direzione si muove gran parte della ricerca in ambito di allestimento.

Allontanandosi da quella tradizionale pesantezza materica degli interventi, che generavano percorsi obbligati ed esperienze imbrigliate entro a spesse mura percepite, ci si muove oggi verso spazi aperti, fluidi, frammentati, che dialogano con le opere e con il preesistente in maniera più sottile e discreta, che spingono il visitatore ad interpretare, a connettere nella sua mente tutti i vari pezzi a lui offerti.

I materiali leggeri si legano così, indissolubilmente, alla poetica del non-finito, a quell'indirizzo progettuale dove il vuoto diventa portatore di significato tanto quanto il pieno, dove il visitatore partecipa alla costruzione di significato.

I materiali leggeri -intesi sia in termini fisici che percettivi- sfuggono ormai ad una banale categorizzazione strutturale e costruttiva, ma assumono valori altri, soprattutto in contesti museografici o di rovina

archeologica, si presentano come mezzi critici in grado di mediare e porre in dialogo il preesistente con il contemporaneo.

## Leggerezza come principio progettuale

I siti archeologici e i musei sono per loro natura degli ambienti saturi di storia: qui, occorre che l'intervento contemporaneo si guardi bene dal ambire a completare o ripristinare: dovrebbe invece cercare di fornire un'interpretazione più critica, con rispetto ed in maniera non irreversibile. A tal proposito, la leggerezza, da non confondere con l'inconsistenza, consente al progetto di non andare a porsi prepotentemente in sovrapposizione -fisica o figurativa che sia- con il preesistente o l'opera, o tra il visitatore con il contesto.

I materiali leggeri sono materiali dotati di caratteristiche particolari, non solo visive, dalla trasparenza o riflettanza del vetro, alle finiture opacizzanti dei polimeri, alla leggerezza del metallo forato o stirato, delle reti metalliche, del legno lamellare o delle tensostrutture, simili materiali consentono di ottenere:

Apparati espositivi minimali, che possono essere sospesi o poco invasivi.

"Linee di demarcazione" non nette, filtranti.

Strutture a secco appoggiate e dunque non impattanti.

Strutture che evitano il contatto diretto con la fragilità della rovina.

Un autore impossibile da non menzionare in riferimento a questo ambito è Franco Albini, dotato di un'incredibile vocabolario espositivo costituito di elementi leggeri come teche e vetri sospesi, opere appese da sottili cavi, strutture filiformi, scheletri minimali in metallo. In allestimenti come quelli del Palazzo Bianco di Genova i materiali leggeri elevano a vera protagonista l'opera, ponendola nello spazio al centro di una dimensione come metafisica.

*"L'esposizione non è scena, ma silenzio. L'allestimento deve sparire, per far esistere l'oggetto."*

- F. Albini, in *Domus*, n.150, 1940

## Reversibilità e compatibilità materica

Come già accennato, la reversibilità è un aspetto fondamentale della scelta di utilizzare materiali leggeri nel progetto contemporaneo.

Non esistono compromessi nella tutela e nel rispetto del patrimonio imposti dalle normative, dalla moderna scuola di pensiero del restauro e dall'etica; strutture leggere come ad esempio telai in acciaio inox o alluminio anodizzato, tessuti in tensione o pannelli trasparenti, possono essere installate in maniera discreta, senza gravare sulle strutture antiche e nel rispetto di tutti i criteri di salvaguardia.

Materiali compositi che possono essere disassemblati, tecniche di montaggio a secco, giunti reversibili, impronta visiva ridotta, sono tutti espedienti costruttivi caratterizzanti di interventi che vogliono e devono essere a basso impatto.

Nel progetto contemporaneo la leggerezza è prima di tutto condizione di base di un confronto etico con dei contesti fortemente identitari e delicati, non alterabili.

## Espressività discreta

Benché questi materiali siano leggeri, ciò non significa siano anche neutri o anonimi, anzi, la loro presenza, seppur discreta, può diventare mezzo espressivo di grande impatto.

La leggerezza può essere caratterizzata da una marcata densità semantica, non è un valore meramente tecnico riferito alla massa o alla trasparenza, la leggerezza è una scelta comunicativa, capace di mediare tra quel che è tangibile e quel che è intangibile, quel che è visibile e quello che non lo è.

Elementi sospesi possono suscitare tensione narrativa, le trasparenze possono rendere enigmatica la percezione visiva, le superfici riflettenti possono specchiare opere, volumi o porzioni di contesto, offrire letture differenti, e così via.

In svariati progetti, come ad esempio nel Neues Museum di Berlino di David Chipperfield, o nel Museo Archeologico di Hamar di Sverre Fehn, la leggerezza che offrono i materiali moderni si pone in dialogo poetica con quella che è la massa e la monumentalità, o quel che ne resta, della rovina, un dialogo che si sviluppa sulla coesistenza, non sulla prepotenza.

“Nel costruire all'interno della rovina, l'unico materiale legittimo è quello che non pesa: il tempo è già abbastanza denso.”

- Sverre Fehn, conferenza a Oslo, 1985

L'impiego di materiali leggeri nel progetto museografico contemporaneo non rappresenta una mera risposta tecnica o normativa, bensì una scelta critica e poetica, profondamente radicata in una riflessione sulla responsabilità del costruire nel tempo. La leggerezza, nelle sue diverse declinazioni - visiva, strutturale, simbolica - consente di abitare la rovina senza violarla, di esplicitare il presente senza annullare il passato, e di rendere l'architettura partecipe della narrazione, non protagonista.

Si sono qui di seguito definite, a scopo illustrativo, due differenti categorie di materiali leggeri: i materiali fisicamente leggeri e quelli percettivamente leggeri.

Ancora una volta, è importante rimarcare che, in contesto progettuale, diverse categorie individuate possono spesso e volentieri sovrapporsi, contaminarsi, qualcosa può uscire dagli schemi e via dicendo. Esistono indubbiamente materiali che sono entrambe le cose, che possono diventarli grazie ad espedienti progettuali, che sono dinamici o anche interpretabili.

## Materiali fisicamente leggeri

I materiali fisicamente leggeri, per loro natura o per i metodi con i quali possono venir lavorati e utilizzati a tal scopo, puntano a ridurre al minimo il peso strutturale, permettendo dunque interventi non invasivi o impattanti e reversibili. Questi materiali possono essere di svariata natura, forma e aspetto, lungi dal elencarli tutti, se ne forniscono alcune tipologie, abbinata a degli esempi, qui di seguito:

### RETI METALLICHE

Reti in acciaio zincato, ottone o altri metalli, con maglie che possono variare da pochi millimetri a diversi centimetri. Queste strutture, apparentemente fragili, in realtà formano gusci autoportanti quando fissate a telai metallici leggeri. La loro resistenza aumenta proporzionalmente alla densità della maglia - più fitta è la trama, più rigida risulta la struttura.

Spesso si lavora a partire da moduli prefabbricati che vengono assemblati in loco, utilizzando cavi tensori per contrastare l'azione del vento.

### TESSUTI O MEMBRANE

Tensostrutture, costituite da tessuti o membrane molto sottili che raramente superano i 2 millimetri. Lavorano esclusivamente a trazione e possono essere di varia natura, sia tessile, che polimerica come le coperture in PTFE (teflon rinforzato) o PVC/poliestere.

La loro installazione richiede un'attenta pretensione iniziale, che permette di resistere a carichi importanti. Il Padiglione Giapponese di Shigeru Ban all'Expo 2000 dimostra come queste strutture possano creare spazi ampi senza supporti intermedi.

### FIBRE DI CARBONIO

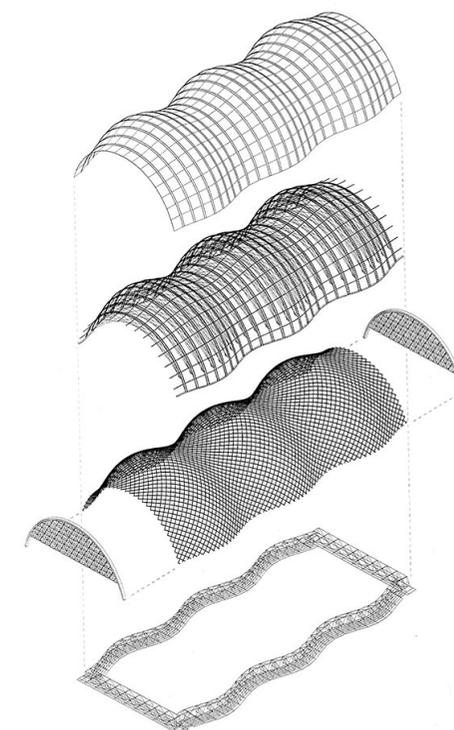
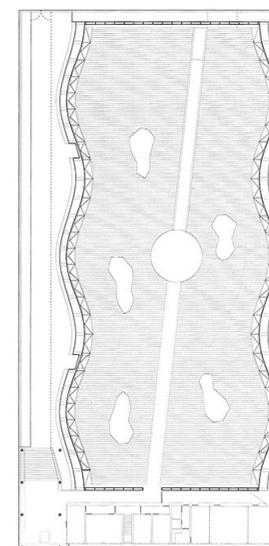
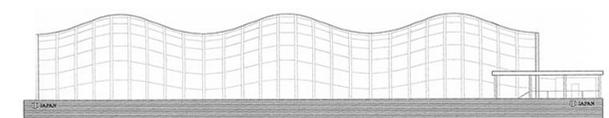
I materiali compositi in fibra di carbonio (CFRP) hanno permesso di aprire nuove frontiere, con una densità molto bassa, pari a solo un quinto di quella dell'acciaio ma una resistenza a trazione cinque volte superiore, questi permettono realizzazioni che possono sembrare all'apparenza impossibili.

Gli elementi vengono solitamente stampati e in seguito assemblati, tramite particolari giunti o degli adesivi strutturali.

**Fig. 3.18** In alto a sinistra: Interno del Padiglione Giapponese all'Expo 2000, Shigeru Ban, Hannover, Germania. Foto tratta da *Arquitectura Viva*.

**Fig. 3.19** In alto a destra: Dettaglio della struttura del Padiglione Giapponese all'Expo 2000, Shigeru Ban, Hannover, Germania.

**Fig. 3.20** In basso: Disegni tecnici della struttura del Padiglione Giapponese all'Expo 2000, Shigeru Ban, Hannover, Germania.



L'installazione "Floating Clouds" di MAD Architects mostra come questi materiali possano creare volumi sospesi di grande leggerezza visiva.

### SCHELETRI IN LEGNO E METALLO

Le strutture leggere di Kengo Kuma dimostrano come legno laminato e metalli possano essere utilizzati in modo innovativo. Travi reticolari in GLULAM con sezioni contenute (inferiori a 10×10 cm) vengono collegate a secco con bulloni passanti, raggiungendo luci importanti, fino a 15 metri.

Le versioni metalliche utilizzano invece profili alveolari in alluminio o acciaio Corten forato, con spessori di appena 2-3 mm. In entrambi i casi vengono implementati dei sistemi di controventatura integrata, per dare stabilità senza necessitare di fondamenta importanti.

*Attenzione: queste strutture, visivamente leggere, a volte hanno una massa importante.*

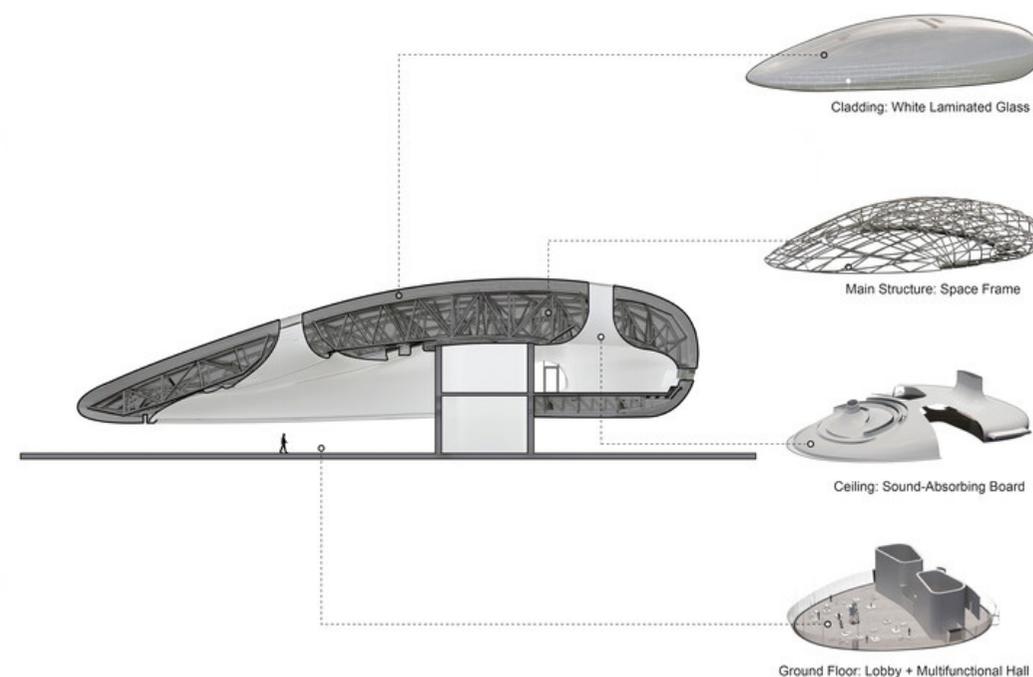
### POLIMERI AVANZATI

Materiali come l'ETFE (usato nei cuscini gonfiabili degli edifici) o il policarbonato cellulare stanno ridefinendo il concetto di involucro architettonico.

La vera rivoluzione però arriva dai materiali "intelligenti": composti con grafene o idrogel che modificano la loro forma o trasparenza in risposta a stimoli termici o elettrici, aprendo possibilità inedite per un'architettura realmente adattiva.

**Fig. 3.21** Nella pagina seguente, in alto: Render Floating Clouds, MAD Architects, 2021-22 Qinhuangdao, Cina.

**Fig. 3.22** Nella pagina seguente, in basso: Disegno tecnico Floating Clouds, MAD Architects, 2021-22 Qinhuangdao, Cina.



### Materiali visivamente leggeri

Talvolta i materiali -o le soluzioni per essi adottate- possono apparire "leggeri" anche se in realtà decisamente pesanti se ci si riferisce alla loro massa, questi materiali giocano infatti con la luce, con la rifrazione o la trasparenza, con il posizionamento, sfruttando i punti di vista, in modo da alleggerirsi percettivamente, fino a volte anche scomparire. Anch'essi sono molteplici ed in continua sperimentazione, allo stesso modo dei materiali fisicamente leggeri se ne forniscono alcune tipologie con degli esempi:

#### VETRO E SPECCHI

Superfici che, sebbene matericamente densi e pesanti, dissolvono i confini architettonici, moltiplicando prospettive e fondendo interno/esterno. Oramai è possibile modulare e dosare la trasparenza e la riflessione, permettendo a più o meno luce -e quindi immagine- di specchiarsi o filtrare, anche in maniera modificata, ad esempio offuscata o deformata. (es. Hiroshi Sugimoto, Glass Tea House)

#### ACRILICO O POLICARBONATO

Superfici traslucide o texturizzate che filtrano in parte la luce, creando effetti di ambiguità spaziale e di giochi di luci e ombre. (es. SANAA, 21st Century Museum of Kanazawa)

#### FILI E SOSPENSIONI

Reticoli sospesi che disegnano geometrie aeree, evocando strutture impossibili. In questo caso il materiale è spesso e volentieri anche fisicamente leggero, ma non necessariamente. Esistono strutture filiformi o sospese di peso decisamente importante. (es. Tomas Saraceno, "Cloud Cities")

**Fig. 3.23** Nella pagina seguente, in alto: Installazione Stillness in Motion - Cloud Cities, Tomas Saraceno e Esther Schipper, San Francisco, Museum of Modern Art, 2016. Foto di Studio Tomás Saraceno.

**Fig. 3.24** Nella pagina seguente, in basso: Blur Building per Swiss National Exposition in 2002, Diller Scofidio e Renfro. Foto di Diller Scofidio + Renfro.



### MEMBRANE TESSILI

Creano involucri semitrasparenti che vibrano con il vento e diffondono la luce in modo morbido, dissolvendo i confini tra costruzione e atmosfera.

(es. Blur Building di Diller Scofidio + Renfro)

### RETI METALLICHE O IN FIBRA DI VETRO

Avvolgono lo spazio con trame sottili che lasciano passare lo sguardo, generando effetti di velatura e profondità.

(es. alcuni lavori di Junya Ishigami, vedi caso studio più avanti)

### LAMINE PERFORATE IN METALLO O LEGNO

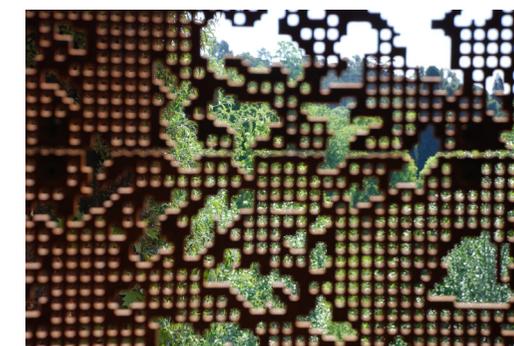
Materiali decisamente solidi e piuttosto pesanti, possono risultare percettivamente molto leggeri grazie al gioco di pieni e vuoti, proiettando pattern di luce mutevoli sulle superfici circostanti.

(Herzog & de Meuron, CaixaForum Madrid)

**Fig. 3.25** Nella pagina seguente, in alto: Esterno CaixaForum Madrid, Herzog & de Meuron, 2003-2008, Foto di HG&M.

**Fig. 3.26** Nella pagina seguente, in basso a sinistra: Interno CaixaForum Madrid, Herzog & de Meuron, 2003-2008, Foto di HG&M.

**Fig. 3.27** Nella pagina seguente, in basso a destra: Particolare foratura laminato CaixaForum Madrid, Herzog & de Meuron, 2003-2008, Foto di HG&M.





## JUNYA ISHIGAMI ARCHITECTURE AS AIR

La poetica dell'effimero

Committente  
**Hedmarksmuseet-Museo di Hedmark,  
istituzione pubblica locale**

Luogo:  
**Festival d'Avignon**

Concorso e progetto  
**2011**

Realizzazione  
**2008**

Collaboratori  
**(Vernebygg, 2005): Marius Mowe, Baard  
Hoff, Henrik Hille (studio), Terje Orlien  
(strutture), Lars Hauger St (elettrico), Oddvar  
Hegge (topografia), VVS og klimaardgving  
AS (impianti/consulenza climatica).**

Fig. 3.28 e Fig 2.29 Architecture as air: Study for  
Chateau la Coste, Junya Ishigami, 2010, Biennale di  
Venezia. Foto di designboom.

Junya Ishigami, allievo della celebre Kazuyo Sejima, di cui segue la filosofia progettuale, è uno degli autori più innovativi dell'architettura contemporanea giapponese; Ishigami, spinto da una profonda riflessione filosofica, ha ridefinito i confini entro i quali la disciplina si muove, attraverso una ricerca quasi ossessiva della leggerezza estrema, dell'effimero e del rapporto tra pieno e vuoto.

La sua installazione "Architecture as Air", presentata alla Biennale di Venezia nel 2010 e vincitrice del Leone d'Oro, spinge al limite la riflessione sull'etereo e sul come l'architettura possa essere tale anche se praticamente quasi assente.

Un'opera che si dissolve fino a sparire nell'ambiente circostante, sfidando le consuetudini dell'architettura come la solidità.

L'installazione fu collocata originariamente nel Padiglione Centrale dei giardini della biennale, per poi essere riproposta l'anno seguente negli spazi del Barbican Centre di Londra, in uno scenario costituito da grosse solide colonne e volumi molto materici.

Qui, Ishigami dispone una moltitudine di fili bianchi quasi impercettibili, 2.756 ad essere precisi, a delineare strutture immaginarie che fluttuano sulle pareti bianche del Barbican che fanno da sfondo. Sorreggono 53 "colonne" del diametro di 0,9 millimetri, che galleggiano a mezz'aria, fatte in fogli arrotolati di fibra di carbonio bianca.

Materiali quasi invisibili e talmente fragili e leggeri che si chiede ai visitatori, all'ingresso, di togliere le scarpe e i cappotti, per non danneggiare l'installazione inavvertitamente.

Le linee tracciate sono essenziali e seguono gli elementi classici esistenti, le volte, le colonne, quasi un'apparizione o una proiezione dell'essenza dell'architettura, una sfida stessa al concetto di costruzione. Questo "edificio" esiste solo come memoria in sospeso nel tempo, un segno evanescente che non si materializza mai veramente.

John Ruskin si chiedeva quando la dimensione materiale dell'architettura scompare: cosa resta? Secondo Ishigami forse resta la memoria e la suggestione, ma può questo definirsi ancora architettura?

La ricerca di Ishigami a tal proposito si muove proprio tra:

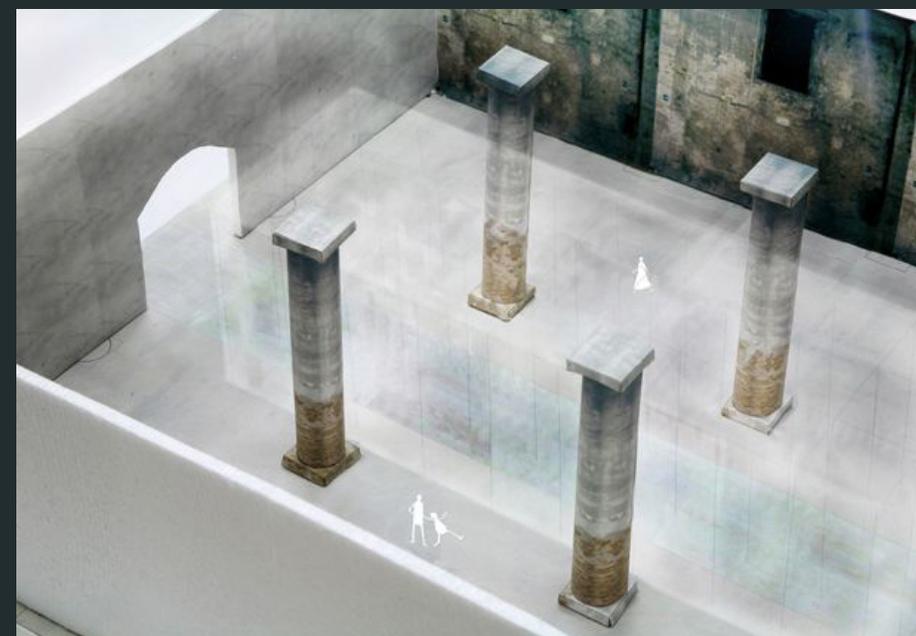
#### LA CULTURA OCCIDENTALE DELLA ROVINA

Il concetto tipicamente europeo di rovina come simbolo della transitorietà della materia, della sua sconfitta al cospetto del trascorrere del tempo, viene ribaltato: quella di Ishigami non è una rovina, ma è la prefigurazione di essa, qualcosa che dal principio

#### LO YŪGEN GIAPPONESE

Una filosofia estetica basata sul non-detto, sul mistero del non rivelato, del solo accennato. "Architecture as air" fa esattamente questo: suggerisce al visitatore quello che potrebbe essere.

Fig. 3.30 Render  
Architecture as air:  
Study for Chateau  
la Coste, Junya  
Ishigami, 2010,  
Biennale di Venezia.



L'opera apre a direzioni e riflessioni interessanti per ripensare la museografia contemporanea, soprattutto per quanto riguarda il contesto archeologico.

Il visitatore potrebbe essere reso vero e proprio co-autore, pensatore di spazi e volumi pieni creati mentalmente intorno all'essenza e al vuoto dell'installazione.

Inoltre, la percezione può variare in base a come l'osservatore si muove ed in base alla luce, il processo è dinamico e la percezione è soggettiva.

"Architecture as Air" è una risposta alla ricerca della monumentalità e alla pesantezza della materia, un'opera d'arte effimera capace di apparire e scomparire, che esiste proprio in natura della sua impalpabilità, un'architettura che ha compreso e accettato di svanire.

**Fig. 3.31**

Architecture as air. Study for Chateau la Coste, Junya Ishigami, 2010, Biennale di Venezia, Foto di designboom.





## BERNARD TSCHUMI ALESIA MUSEUM PARCO ARCHEOLOGICO

Visibile e invisibile

---

Committente

**Hedmarksmuseet-Museo di Hedmark,  
istituzione pubblica locale**

Luogo:

**Alise-Sainte-Reine**

Concorso e progetto

**2011**

Realizzazione

**2012**

Collaboratori

**(Vernebygg, 2005): Marius Mowe, Baard Hoff, Henrik Hille (studio), Terje Orlien (strutture), Lars Hauger St (elettrico), Oddvar Hegge (topografia), VVS og klimaardgving AS (impianti/consulenza climatica).**

Fig. 3.32 e Fig 3.33 Alesia museum, Parco archeologico,  
Bernard Tschumi, 2003-2012, Alise-Sainte-Reine,  
Francia

Il progetto originario proposto dalla Bernard Tschumi Architects prevedeva la costruzione di due edifici contrapposti e distati oltre un chilometro, che rappresentassero i due schieramenti del celebre assedio della città di Alesia, scontro decisivo tra le armate di Giulio Cesare e quelle di Vercingetorige. Le due strutture avrebbero dovuto essere due cilindri integrati con il parco archeologico, tramite l'uso di materiali locali e geometrie discrete, a rappresentanza dei due schieramenti: nella piana il campo romano, reinterpretato attraverso l'uso del legno (larice), ad evocare le classiche palizzate che circondavano gli accampamenti; la città gallica in cima al colle, con un rivestimento lapideo (in pietra di Borgogna) per il secondo edificio, a rievocarne le mura, con una struttura parzialmente interrata.

Il concept poneva alla base in paradosso intenzionale di rendere l'intervento al contempo "visibile e invisibile" rispetto alla narrazione storica del paesaggio, quindi che fosse al contempo perfettamente integrato con il sito e fortemente identitario, per creare un punto di separazione con le rovine della città di Alesia, senza sovrapporvisi.

Ma nel 2012 fu completato solamente l'edificio del Centro di Interpretazione (schieramento Romano), revisionando il progetto del secondo per integrarlo al primo e costituire un museo unico, reinterpretando internamente lo spazio esistente e creando un nuovo percorso espositivo immersivo, che fosse comprensivo di entrambi gli schieramenti.

Il grande cilindro che costituisce il museo è formato da più strati concentrici, in cui la pelle esterna è realizzata tramite un brise-soleil in legno di larice: sottili anelli lignei, distanziati in modo intermittente da pioli diagonali, vanno a creare un effetto che smaterializza il volume e produce un vibrante pattern di ombre all'interno dell'edificio. Lo strato successivo è costituito da un'enorme parete vetrata, dalla tonalità grigiasta per conferire maggior contrasto con il filtro in legno, che insieme alla pavimentazione, anch'essa a tratti vetrata, mira ad una percezione eterea della luce sia laterale che zenitale. Al centro dell'edificio si trova una grande rotunda, libera, con colonne snelle ed inclinate, attorno alla quale si avviluppa una scala a spirale con rampe e gradinate, che orchestrano la promenade espositiva. Infine, il volume è sormontato da un tetto giardino con betulle e querce, allo scopo di attenuare l'impatto visivo della struttura, naturalizzando il museo e mimetizzandolo con l'ambiente campestre.

Tutti questi stratagemmi descritti mirano a dematerializzare l'intervento

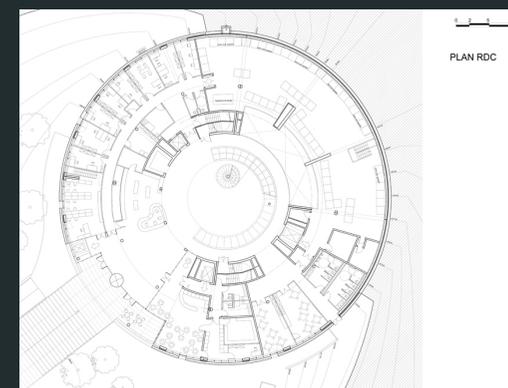
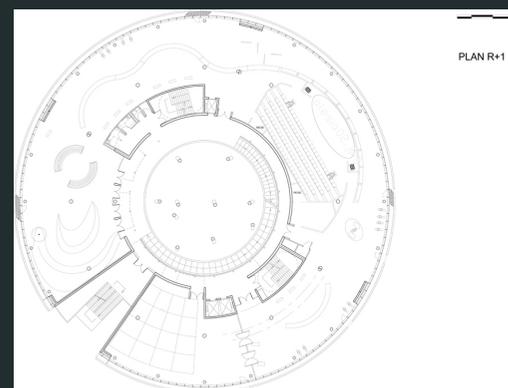
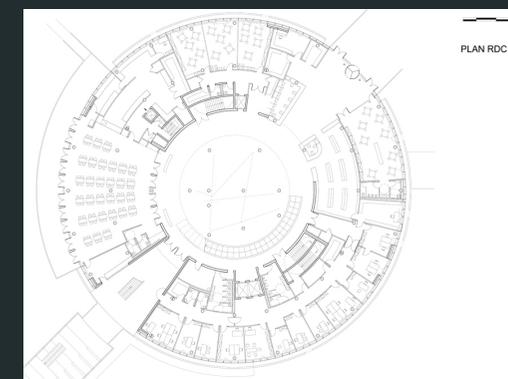
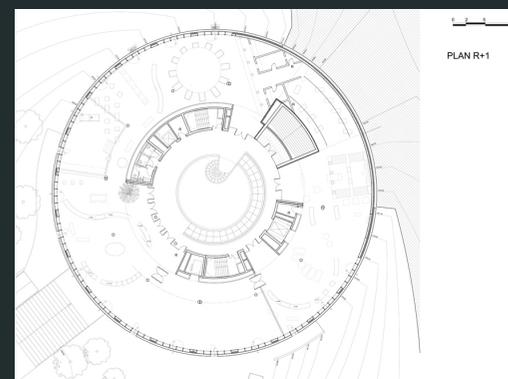
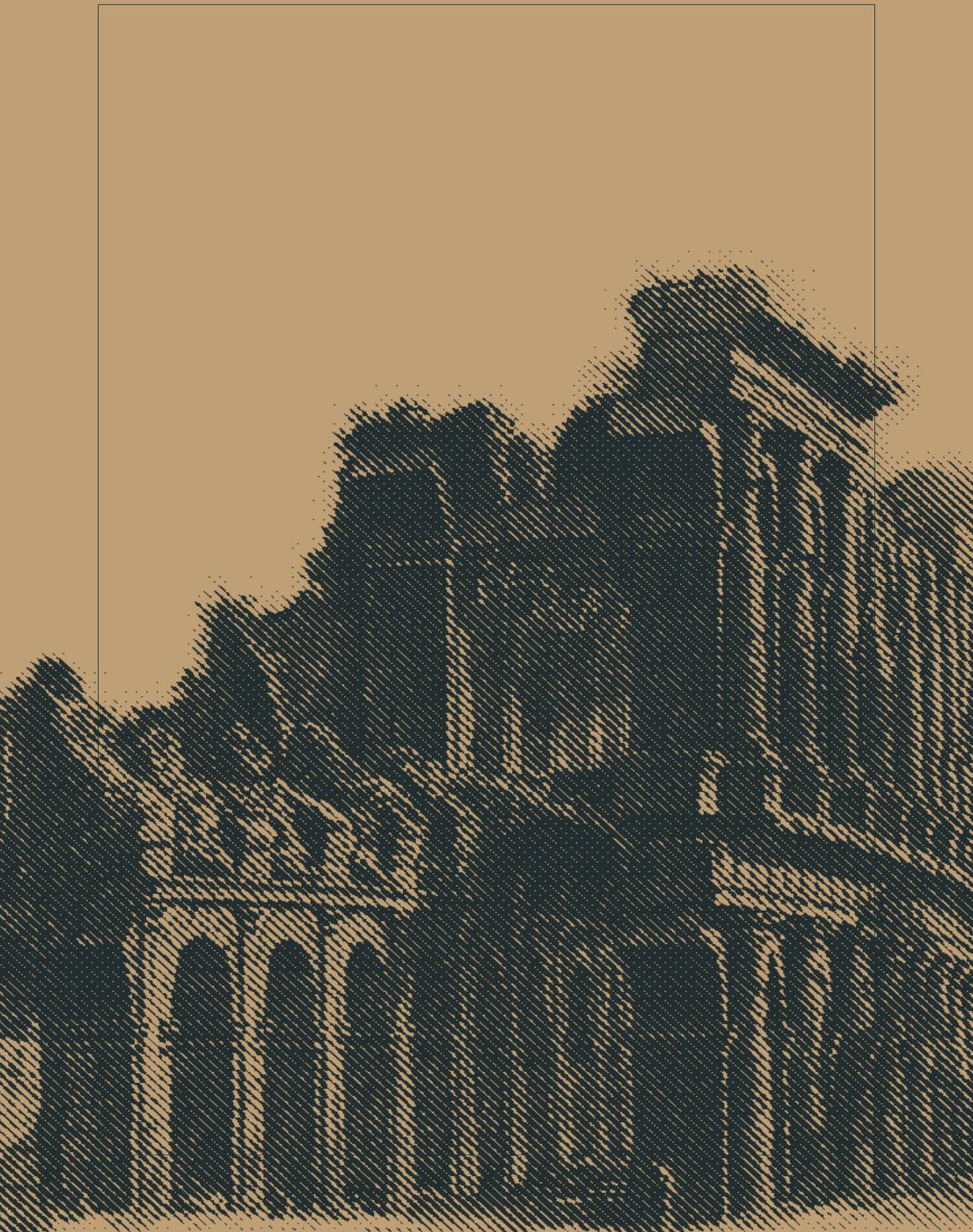


Fig. 3.34, Fig 2.35, Fig 2.36 e Fig 3.37 Disegni tecnici  
Alesia museum, Parco archeologico, Bernard Tschumi,  
2003-2012, Alise-Sainte-Reine, Francia

moderno, trasformando un solido monolitico in un corpo vaporoso e cangiante alla luce. In questo modo, l'architettura propone un dialogo allusivo con le tecniche campali antiche e, allo stesso tempo, si pone come una presenza leggera ed eterea tra le macerie dell'antica battaglia, la cui voce non s'imprime su quella della rovina, ma lascia che siano i materiali a costruire la relazione culturale con il luogo.

**Fig. 3.38 e Fig. 3.39** Interni di Alesia museum, Parco archeologico, Bernard Tschumi, 2003-2012, Alise-Sainte-Reine, Francia





# 04

ROVINE

PERFORMATIVE:

NUOVI RITI

COLLETTIVI

TRA MODA, TEATRO

E ARTE

## Dialogo tra passato e presente

Nel panorama culturale contemporaneo, la rovina non è più considerata soltanto come luogo di contemplazione silenziosa o oggetto di tutela conservativa, si offre invece come spazio dinamico e attivo, in cui la storia incontra nuove forme di espressione, narrazione e rappresentazione. In particolare, settori come la moda, il teatro, il cinema e l'arte contemporanea trovano nelle architetture del passato un fondale simbolico in cui far agire il proprio linguaggio. In questi contesti, la rovina diventa palcoscenico di nuovi riti collettivi, dove la performance effimera si innesta sulla permanenza della materia antica, creando una tensione percettiva che amplifica entrambi e generando un intreccio tra tempi, significati e visioni. L'attrazione esercitata dalle rovine, già ampiamente tematizzata da filosofi come Simmel e Benjamin, si rinnova oggi nel confronto con le logiche dello spettacolo e della comunicazione visiva. Non si tratta dunque di una semplice ambientazione suggestiva o di un'occupazione impropria dello spazio archeologico, ma di un ritorno al suo destino rituale originario: quando una passerella attraversa un sito archeologico, quando un attore pronuncia un testo all'interno di un antico tempio, o quando una cinepresa lo trasforma in scena, si mette in moto un dialogo tra tempi e forme. L'effimero dell'evento si sovrappone alla durevolezza del sito, generando una tensione produttiva e la rovina torna a essere un luogo di concentrazione collettiva del senso, anche se mutato nel linguaggio, nel tempo e nel gesto.

In questa intersezione tra rovina e spettacolo emergono nuove ritualità collettive: pratiche culturali che, pur non essendo sacre in senso stretto, riattivano le funzioni simboliche e comunitarie del rito. L'evento culturale, la sfilata o la performance, diventano nuove forme di apparizione pubblica: momenti in cui una collettività si riunisce attorno a un'immagine condivisa, in uno spazio che, per la sua storia, trattiene e amplifica il significato del gesto.

L'apparizione della moda o dell'arte in uno spazio archeologico può essere allora letta come un atto quasi liturgico: la passerella come processione, la scena come altare, lo spettatore come testimone. Scrive Victor Turner che

“I riti di passaggio sono soglie tra mondi, tra stati dell'essere.”

- Victor Turner

In modo analogo, oggi, la rovina diventa una soglia simbolica, un dispositivo capace di trasformare lo spazio espositivo in uno spazio di senso. Questa trasformazione si fonda su un paradosso: quanto più la rovina è segnata dalla mancanza, tanto più è capace di generare proiezione immaginativa. Walter Benjamin osservava che

“Le rovine sono l'aspetto dialettico della storia, il punto in cui il tempo si arresta e diventa visibile.” - Walter Benjamin

In questo arresto, la rovina acquisisce potenza visiva e narrativa: si fa immagine del tempo, superficie su cui si possono sovrapporre memorie, miti, narrazioni.

Dunque, dal tempio al palco, non si tratta solo di continuità formale, ma di persistenza di una funzione simbolica: la rovina continua a essere luogo dove si manifesta una collettività, dove il mito può ancora prendere corpo e dove l'arte si fa forma in rito. L'obiettivo di questo capitolo perciò non è soltanto quello di documentare gli eventi, ma soprattutto quello di comprendere quale narrazione della rovina viene messa in scena, e in che modo queste pratiche culturali possano ispirare una nuova idea di progetto, che sovrapponendosi alla rovina, ne amplifichi la voce.

**Fig. 4.1** Nella pagina seguente in alto: Modelle sospese su passerella di plexiglass nella Fontana di Trevi, Sfilata Fendi Legends and Fairy, 2016, Roma.

**Fig. 4.2** Nella pagina seguente in basso: Proiezioni sulla Fontana di Trevi, Sfilata Fendi Legends and Fairy, 2016, Roma.



### Moda e rovina: ritualità effimera, memoria e patrimonio

“Un cocktail, un gala dinner e una sfilata sulle acque di Fontana di Trevi. Fendi celebra i suoi 90 anni con un sogno nella Città Eterna.” - Vogue Italia, sfilata Fendi collezione Legends and Fairy Tales, autunno inverno 2016-2017).

Fig. 4.3 A destra: Karl Lagerfeld e Silvia Venturini Fendi Sfilata Fendi Legends and Fairy Tales, 2016, Roma.

Una passerella trasparente attraversa la Fontana di Trevi. L'acqua scorre sotto i piedi delle modelle illuminate dai riflettori, gli abiti fluttuano come apparizioni, mentre il marmo antico riflette luci, colori e movimenti. Attorno, il pubblico guarda in silenzio: l'abito diventa icona e il luogo stesso altare. Ma cosa accade quando l'effimero della moda occupa lo spazio della rovina? Quale tipo di potere simbolico si attiva nell'istante in cui un corpo vestito attraversa un monumento millenario?





Nel rapporto tra moda e patrimonio culturale, si manifesta oggi una delle strategie più significative di narrazione visiva e costruzione del valore: collocare l'effimero della moda dentro la durata simbolica delle rovine supera la mera scelta estetica e diventa una dichiarazione di identità, potere e visione.

La moda, come scrive Gilles Lipovetsky ne "L'impero dell'effimero", è il "regno dell'instabilità organizzata", un dispositivo sociale e culturale che vive nel presente e del presente. Eppure, proprio per la sua natura mutevole, la moda è anche capace di metabolizzare il passato, reinterpretandolo e proiettandolo ciclicamente in nuove forme. Si gioca dunque su una

Fig. 4.4 In basso: Proiezioni Castel del Monte illuminato con proiezioni della mappa stellare, Sfilata Cosmogonie Gucci, 2022.



Fig. 4.5 Castel del Monte illuminazione Gucci, Sfilata Cosmogonie Gucci, 2022.



Fig. 4.6 Sfilata Cosmogonie Gucci, Castel del Monte 2022.

delle tensioni più affascinanti del contemporaneo: da un lato un linguaggio estetico per sua natura transitorio, costantemente orientato al nuovo, dall'altro un sistema di segni, oggetti e luoghi fondato sulla memoria e la conservazione. La rovina, intesa come spazio incompiuto e sacro, diventa quindi il palcoscenico di nuove mitologie collettive che la moda è oggi tra i pochi linguaggi a saper costruire con forza iconica e immediatezza globale. Si potrebbe parlare di una vera e propria esperienza alternativa del patrimonio che si costruisce attraverso la presenza effimera del corpo vestito in spazi storicamente densi. Il sito archeologico, attraverso il gesto della sfilata, oltre ad essere valorizzato acquisisce parallelamente nuovi significati e diventa un punto di incontro tra visioni del passato e proiezioni future.

Alcune maison, come Gucci, hanno scelto di esplorare questo potenziale in chiave simbolica e quasi iniziatica. La sfilata Cosmogonie (2022), presentata a Castel del Monte, si iscrive perfettamente in questa logica. Non si tratta tanto di un'evocazione storicista, quanto di un'operazione mitopoietica. Alessandro Michele descrive il castello come:

“Una mappa stellare dove passato e futuro si toccano.”

-Alessandro Michele

Un luogo sospeso, carico di enigmi, che diventa portale esoterico più che rovina storica. Attraverso una costellazione di simboli culturali, il rituale visivo della sfilata è in grado di restituire la funzione culturale attiva allo spazio, senza isolarlo in una dimensione puramente conservativa.

Se Gucci lavora sulla potenza arcana del luogo, altre maison come Fendi scelgono un approccio più sistemico, legato a una visione istituzionale e curatoriale del patrimonio. Da anni Fendi costruisce il proprio profilo culturale attraverso eventi che intrecciano moda, restauro, arte e diplomazia simbolica. Alcuni esempi emblematici:

#### 2006- LEGENDS AND FAIRY TALES

In occasione del 90° anniversario della maison, Fendi sfilava sulla Fontana di Trevi, da poco restaurata grazie a un finanziamento diretto del brand (oltre 2 milioni di euro). La passerella galleggiante in plexiglass trasforma l'acqua in spazio onirico, in cui le modelle sembrano galleggiare come creature fatate.

#### 2007-GREAT WALL

Fendi presenta una delle sfilate più iconiche sulla Grande Muraglia cinese, trasformando il monumento in una passerella lunga 80 metri. L'evento fu definito all'epoca il più lungo "catwalk" mai realizzato. Un articolato sistema di luci valorizzava sia il tracciato murario sia il movimento delle modelle, creando un effetto scenografico notturno che enfatizzava la continuità tra moda e architettura.



Fig. 4.7 In alto:  
Sfilata Fendi Great  
Wall, Muraglia  
cinese, 2007, Cina.



Fig. 4.8 In basso:  
Proiezioni logo  
Fendi sulla muraglia  
cinese, Sfilata Fendi  
Great Wall, 2007,  
Muraglia cinese.



### 2019-THE DAWN OF ROMANITY

Fendi sfilava al tramonto nelle rovine del Tempio di Venere a Roma, un'area rialzata sul lato est del Foro Romano, che permette al Colosseo di diventare scenografia monumentale dell'evento. La collezione esplora lo splendore metaforico delle naturali imperfezioni del marmo e celebra il suo forte legame con la città di Roma.

**Fig. 4.9** Modelle Sfilata Fendi The Dawn of Romanity, 2019, Tempio di Venere a Roma.



**Fig. 4.10** In alto: filata Fendi The Dawn of Romanity, 2019, Tempio di Venere a Roma.



**Fig. 4.11** A sinistra: Sfilata Fendi The Dawn of Romanity, 2019, Tempio di Venere a Roma.



Fig. 4.12 Nella pagina precedente: Modelle disposte sulla Scalinata di Trinità dei Monti, Sfilata Valentino The Beginning, Roma, 2022.

Fig. 4.13 In basso: Restauro delle Terme di Caracalla da parte della maison Valentino, 2022, Roma.

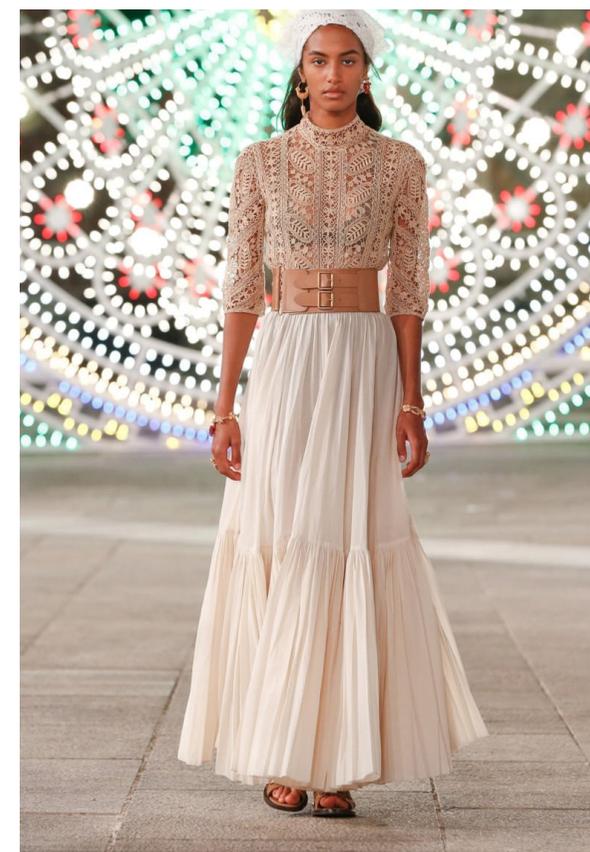
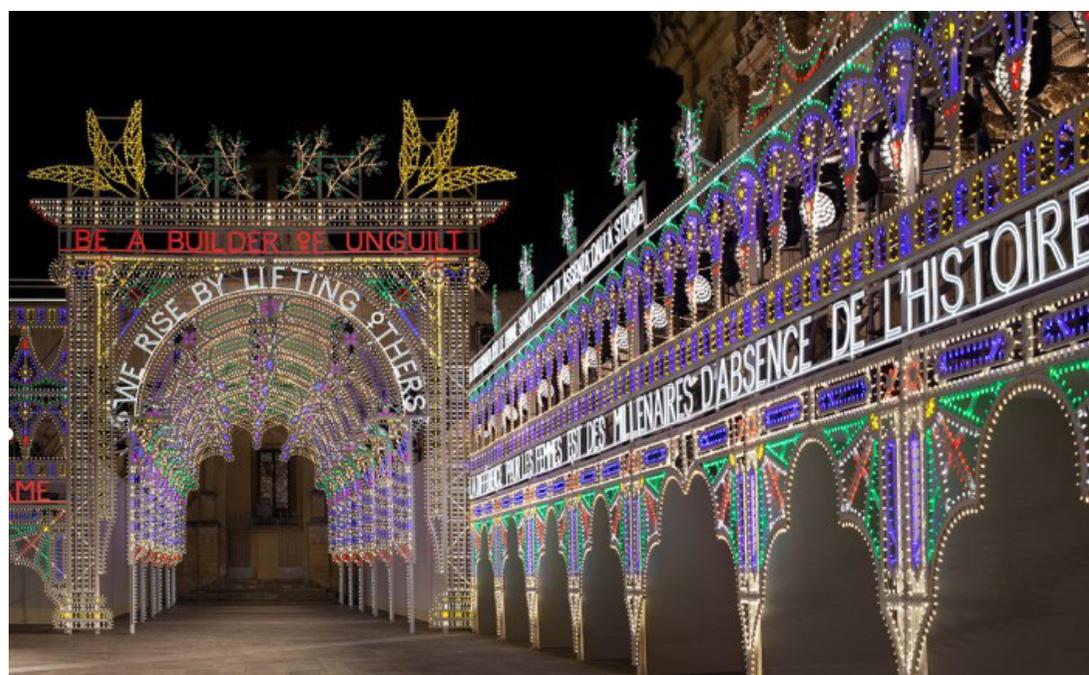
Parallelamente a Fendi anche Valentino celebra la sua città natale, presentando la nuova collezione Haute Couture per l'autunno-inverno 2022-2023, intitolata "The Beginning" proprio nel cuore di Roma. La scelta di partire da piazza Mignanelli riporta, 64 anni dopo, la maison proprio alle sue origini: nella piazza sorge la sede storica della casa di moda, fondata nel 1959. Una passerella di 600 metri corre su piazza Mignanelli, snodandosi su via Gregoriana fino ai gradini della scalinata di Trinità dei Monti dove un centinaio di modelle scenderanno per poi girare in piazza di Spagna attorno alla Barcaccia e rientrare nella casa di moda. La lunga passerella attraversa alcuni luoghi iconici della città di Roma, utilizzando lo spazio pubblico come mezzo per enfatizzare il legame profondo della maison con la città, ribandendone la sua eredità. L'evento prevedeva anche un gala alle Terme di Caracalla per 200 invitati, tra cui star internazionali del cinema e della musica. Anche in questo caso, il 'mecenatismo alla moda' ha visto la maison finanziare il restauro di alcuni mosaici del sito archeologico e la sostituzione di due palme in Piazza di Spagna, danneggiate dai parassiti.



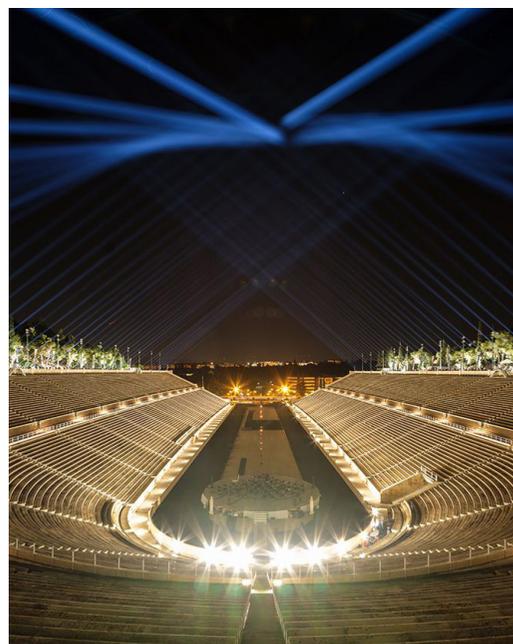


Fig. 4.14 e 4.15 Nella pagina precedente: Sfilata Dior Cruise 2021, Piazza Duomo, Lecce, Puglia.

Fig. 4.16 In basso: Modella della Sfilata Dior Cruise 2021, Piazza Duomo, Lecce, Puglia.



Negli ultimi anni anche la maison Dior ha sviluppato una riflessione sempre più marcata attorno al tema della valorizzazione del patrimonio culturale. Un caso esemplare è rappresentato dalla scelta, nel 2020, di Maria Grazia Chiuri, direttrice creativa della casa di moda, di presentare la collezione Cruise 2021 nella propria terra d'origine, il Salento. La Piazza del Duomo di Lecce è stata così trasformata in una passerella d'eccezione, animata da installazioni luminose, ballerini di pizzica e sonorità di tamburelli. Particolarmente significativo risulta l'approccio adottato, che ha posto l'accento non soltanto sul patrimonio "materiale", l'architettura storica della piazza, ma anche su quello "immateriale", costituito da musica, danza e tradizioni popolari, elementi costitutivi dell'identità culturale del territorio.



**Fig. 4.17** Nella pagina precedente in alto: Modelle Sfilata Dior Cruise 2022, Stadio Panathinaiko ad Atene.

**Fig. 4.18** Nella pagina precedente a sinistra: Allestimento Sfilata Dior Cruise 2022, Stadio Panathinaiko ad Atene.

**Fig. 4.19** Nella pagina precedente a destra: Sfilata Dior Cruise 2022, Stadio Panathinaiko ad Atene.

Un ulteriore esempio è offerto dalla collezione Cruise 2022, per la quale Dior ha scelto come cornice l'Acropoli di Atene, sito riconosciuto patrimonio UNESCO, ricreando l'iconico servizio fotografico realizzato dal brand nel 1951. In questo caso, le restrizioni poste dalle istituzioni greche hanno consentito esclusivamente lo svolgimento della campagna fotografica, vietando la messa in scena della sfilata, che si è svolta invece nello Stadio Panathinaiko. Ciò nonostante, l'operazione ha assunto una forte valenza culturale: da un lato attraverso la citazione di un episodio centrale nella storia visiva della maison, dall'altro mediante la realizzazione di un'intera collezione ispirata all'antica Grecia e prodotta in collaborazione con artigiani locali. In tal modo Dior ha attivato un processo di valorizzazione che ha permesso di coinvolgere, contemporaneamente, sia il patrimonio storico-artistico che quello artigianale, riaffermando il ruolo della moda come dispositivo culturale capace di reinterpretare e rinnovare i luoghi e le tradizioni.

In ognuno degli eventi sopracitati, l'ambiente antico agisce su due livelli: da un lato, potenzia l'identità culturale del brand, donandole profondità e autorevolezza; dall'altro, riattualizza lo spazio archeologico, trasformandolo in scena viva e luogo di attenzione collettiva. Il gesto effimero della moda si sovrappone dunque alla durevolezza della rovina, generando una tensione produttiva, una forma di liturgia laica in grado di restituire al patrimonio una dimensione esperienziale e condivisa.

### Heritage e brand identity: investire nella memoria

Nel panorama competitivo del lusso contemporaneo, l'associazione con le rovine non è mai casuale. Ogni volta che un brand sceglie di sfilare in un sito archeologico, sta compiendo un'operazione di branding simbolico: un investimento nella propria identità culturale. La rovina funziona come amplificatore di senso, fornendo non solo uno sfondo spettacolare, ma anche trasferendo sul brand l'aura di autorevolezza, classicità e unicità che quei luoghi incarnano.

In un sistema in cui l'immagine è capitale e la narrazione è parte attiva del prodotto, essere associati a un luogo storico di valore universale significa generare:

Esclusività: pochi hanno accesso a questi spazi.

Autorità simbolica: il brand si pone come soggetto "legittimato" a dialogare con la storia.

Visibilità globale: media internazionali, viralità, prestigio culturale.

Fig. 4.20 Sfilata  
Dolce & Gabbana  
Alta Moda Roma,  
Gran Tour 2025.



Come scrive Pierre Bourdieu, il campo culturale è strutturato attorno a forme di capitale simbolico: e nel caso delle maison di moda, la rovina agisce proprio come "bene simbolico" da acquisire, abitare, restituire. Non a caso, eventi come quello di FENDI alla Fontana di Trevi o sulla Muraglia Cinese non sono solo performance estetiche, ma dichiarazioni geopolitiche: atti con cui la moda si presenta come attore culturale capace di negoziare con i poteri istituzionali, conservare la memoria, produrre bellezza e valore. Lo stesso Pietro Beccari, presidente e amministratore delegato di FENDI ha dichiarato:

"Una sfilata a Roma presso la Fontana di Trevi è il modo migliore per celebrare i 90 anni di FENDI, un'occasione unica per esprimere le nostre radici, l'audace creatività e la più elevata artigianalità che da sempre ci contraddistinguono. La Fontana di Trevi è un luogo magico, che rappresenta perfettamente i valori di FENDI, la sua tradizione e la sua storia, con uno sguardo rivolto sempre al futuro". -Pietro Beccari

A motivare tali scelte vi sono dunque diversi fattori convergenti:

#### COSTRUZIONE DI UN'IDENTITÀ STORICA

Il brand, che sia giovane e in cerca di legittimità culturale, oppure storico e desideroso di riaffermare la propria identità, si innesta su una temporalità lunga e narrativamente potente. La rovina consente infatti di iscrivere il presente del marchio in una linea mitica, quasi genealogica, con il passato, riuscendo a rafforzare un'idea di autorevolezza e radicamento storico.

### **STRATEGIA DI DIFFERENZIAZIONE NEL MERCATO GLOBALE:**

In un contesto saturo, la sfilata in uno spazio archeologico offre unicità narrativa. Il luogo diventa una firma estetica e irripetibile in cui la narrazione della collezione si amplifica attraverso la presenza di una scena irripetibile.

### **PRODUZIONE DI CONTENUTI VISIVI ICONICI**

Le rovine operano come potenti matrici simboliche: generano contenuti spettacolari, capaci di sedimentarsi nell'immaginario collettivo. L'evento ottiene risonanza globale non solo per gli abiti presentati, ma per la forza iconica dell'insieme visivo: l'effimero della sfilata di moda è in grado di generare immagini che superano il tempo stesso dell'evento, fissandosi come icone visive della cultura contemporanea.

### **ALLINEAMENTO CON I VALORI DEL PATRIMONIO E DELLA**

Sempre più spesso, i brand non si limitano più a "usare" lo spazio, ma lo restaurano, lo finanziano e lo valorizzano. In questo modo si inseriscono in una retorica di responsabilità, rafforzando la propria dimensione etica e istituzionale. Si veda il caso, che segue, del restauro della Fontana di Trevi da parte di Fendi, o delle iniziative culturali di Dior in Grecia.

In definitiva, la rovina, nella sua ambivalenza tra assenza e potenza evocativa, permette al brand di farsi portatore di una narrazione potente, in cui l'effimero della moda acquista un certa profondità temporale ed è in grado di amplificare i valori, l'estetica e la vision del brand.

**Fig. 4.21** Sfilata Dolce & Gabbana Alta Moda Firenze, Gran Tour 2025, Villa Bardini.



## Moda, istituzioni e patrimonio: una co-produzione culturale tra opportunità e ambiguità

La relazione tra moda e rovina porta con sé molte implicazioni di carattere istituzionale e politico, oltre che estetico simbolico, poiché si configura sempre più spesso come uno spazio in cui poteri pubblici e privati co-producono valori culturali, economici e mediatici. Molti musei, fondazioni e istituzioni pubbliche, infatti, collaborano con i brand di moda per valorizzare i siti archeologici o i beni culturali: stipulando accordi, ottenendo finanziamenti per restauri e organizzando eventi in partnership. Tali collaborazioni, se ben progettate, possono generare effetti virtuosi in termini di visibilità, accesso ai fondi, promozione del sito e innovazione nella comunicazione culturale.

Un caso emblematico è la già ampiamente citata sfilata "Legends and Fairy Tales" di FENDI (2016) realizzata nella Fontana di Trevi, in occasione del 90° anniversario della maison. Il monumento era appena stato restaurato grazie a oltre 2 milioni di euro versati dalla casa di moda romana, in un progetto patrocinato dalla Sovrintendenza Capitolina. In quell'occasione, la sfilata divenne un evento istituzionale e mediatico: vi parteciparono il sindaco di Roma, rappresentanti del Ministero dei Beni Culturali e stampa internazionale. La fontana, da simbolo monumentale "inattivo", si trasformò in scena rituale e ponte tra memoria e brand identity.

Allo stesso modo, la maison Dior, nel presentare la collezione Cruise 2022 al Panathinaiko Stadium di Atene, lavorò a stretto contatto con il Ministero della Cultura greco, in un'ottica che univa: rispetto delle regolamentazioni e tutela del sito, coinvolgimento di artisti e artigiani locali e finanziamento di una mostra fotografica in collaborazione con l'Eforato delle Antichità.

In questi esempi, l'operazione culturale si è articolata attraverso una strategia complessa di valorizzazione del patrimonio non limitandosi a un'esibizione spettacolare. Tuttavia, il confine tra valorizzazione e spettacolarizzazione è fragile. Quando la narrazione è costruita unicamente sulla forza visuale dell'evento, la rovina rischia di essere ridotta a "cornice di lusso": l'antico rischia di diventare sfondo per il consumo, e non soggetto attivo del racconto.

Lo stesso articolo evidenzia che, per evitare la deriva "museografica", è necessario adottare un approccio curatoriale, capace di contestualizzare l'intervento e renderlo parte di una riflessione sul tempo, la memoria e il rito contemporaneo. L'incapacità di soddisfare le condizioni previste

dalle istituzioni preposte alla gestione e amministrazione del patrimonio in oggetto, sopprime qualsiasi possibilità di raggiungimento di un accordo, tra gli obiettivi del brand e quelli del bene culturale e dell'effettiva realizzazione dell'evento. Nel 2017 viene respinta la richiesta della maison Gucci di organizzare una sfilata sull'Acropoli di Atene, in quanto considerata incompatibile con i valori culturali e i caratteri del sito archeologico. «Il carattere culturale unico dei monumenti dell'Acropoli è incompatibile con questo evento», si legge nella replica ufficiale del Kas, il Consiglio archeologico centrale della Grecia e il direttore del Museo dell'Acropoli, Dimitris Pantermalis, ha aggiunto:

*“Il Partenone e l'Acropoli non hanno bisogno di farsi pubblicità. Da un evento simile non ricaverebbero alcun beneficio. Il punto è di non degradare il simbolo (culturale) collocandovi un palco, perché il protagonista diventerebbe la passerella, non certo l'Acropoli.”-Dimitris Pantermalis*

Il rapporto tra brand e istituzioni appare dunque ambivalente: da un lato genera valore condiviso, fondi e attenzione globale; dall'altro, può produrre logiche estrattive, se non accompagnato da un progetto culturale consapevole e partecipativo. In questo senso, il potenziale della moda risiede sia nella sua forza visiva, che nella capacità di attivare narrazioni critiche e inclusive, che restituiscano alla rovina la sua funzione pubblica, simbolica e trasformativa.

**Fig. 4.22** Nella pagina seguente Dior Cruise Collection, 2022, shooting: Ria Mort, Partenone, Acropoli di Atene.





## DOLCE & GABBANA IL GRAN TOUR

### Da Nora alla Valle dei Templi

Committente

**Hedmarksmuseet-Museo di Hedmark,**  
istituzione pubblica locale

Luogo:

**Festival d'Avignon**

Realizzazione

**2008**

Collaboratori

**(Vernebygg, 2005): Marius Mowe, Baard Hoff, Henrik Hille (studio), Terje Orlien (strutture), Lars Hauger St (elettrico), Oddvar Hegge (topografia), VVS og klimaaradgving AS (impianti/consulenza climatica).**

**Fig. 3.23** Sfilata Dolce & Gabbana Alta Moda Venezia Gran Tour 2021, Piazza San Marco, Foto tratta da Dolce & Gabbana.

**Fig. 3.24** Sfilata Dolce & Gabbana Alta Moda Roma Gran Tour 2025, Froro romani, Roma, Foto tratta da Dolce & Gabbana.

Dolce & Gabbana nasce nel 1984, dalla collaborazione tra Domenico Dolce e Stefano Gabbana, per la loro prima sfilata alla Milano Fashion Week. Entrambi di origine siciliana, faranno delle loro radici l'inconfondibile cifra stilistica della maison. Saranno proprio il cinema italiano degli anni '40 e '50, le donne del realismo, sensuali e austere come Anna Magnani ad essere le principali fonti di ispirazione per i due stilisti.

Il 2012 segna l'ingresso della maison nel mondo dell'Alta Moda, con la presentazione della prima collezione a Taormina, e nel 2015, il percorso si amplia con l'Alta Sartoria maschile. Il brand si distingue subito per la scelta di sfilare fuori dal tradizionale calendario Haute Couture di Parigi, attraverso un progetto che recupera la tradizione storica del Gran Tour. Dal 2012 in poi, Dolce & Gabbana, costituisce una relazione sempre più profonda con il territorio italiano e il suo patrimonio culturale: l'Alta Moda della maison si pone infatti come un itinerario celebrativo del patrimonio culturale italiano, scegliendo ogni anno di presentare le proprie collezioni in alcuni dei luoghi simbolo della "Grande Bellezza" italiana. Ogni evento è assimilabile a una vera e propria installazione site-specific in senso lato, in cui il rapporto tra la temporalità effimera dell'abito e la permanenza materiale dell'architettura produce uno spazio liminale onirico, sospeso tra passato e proiezioni future.

Attraverso la propria impronta stilistica, Dolce & Gabbana, reinterpreta e narra, in un racconto dai tratti mitici, la cultura e l'identità dei luoghi ospitanti. In questo quadro, il progetto del Grand Tour si configura come strategia di reinscrizione: il Teatro alla Scala di Milano, la Scala dei Turchi in Sicilia, il Palazzo Reale di Palermo, il Duomo di Ortigia a Siracusa non sono meri sfondi, bensì nodi in una rete di significati che articolano la tensione tra locale e globale, tradizione e industria creativa. La moda, qui, funziona come medium di traduzione culturale, capace di deterritorializzare la memoria storica per reinsediarla in un dispositivo performativo che coinvolge comunità, spettatori e industria turistica. Attraverso il coinvolgimento di artigiani, musicisti, artisti e comunità locali, la maison costruisce un racconto corale che fonde quindi tradizione popolare e orizzonte internazionale.

La sfilata al Palazzo Reale di Palermo o quella al Duomo di Ortigia rendono esplicita, ad esempio, questa dinamica: lo spazio architettonico non si offre come cornice passiva, ma come elemento di resistenza e al contempo di

amplificazione, in cui l'abito, con la sua natura transitoria, diventa veicolo di un'"allegoria" della cultura italiana. Questa continuità, che dal 2012 ad oggi ha attraversato l'Italia da nord a sud, mostra l'ambizione di Dolce & Gabbana di proporre un'immagine del Paese che è al tempo stesso radicata e globalmente esportabile: una "Grande Bellezza" reinventata, che mette in scena la cultura come risorsa viva e la moda come strumento di valorizzazione e trasmissione identitaria.

## Valle dei Templi - Agrigento

Nel 2019 Dolce & Gabbana scelsero di presentare la collezione Autunno/Inverno 2019-2020 in un luogo che, più di altri, parla di radici e memoria: il Tempio della Concordia, nella Valle dei Templi di Agrigento. Non fu certo una scelta casuale. I due stilisti volevano intrecciare la loro idea di moda con la Sicilia, la terra a cui entrambi appartengono, trasformando il sito archeologico in un segno visibile di identità. In questo modo il legame con il territorio smetteva di essere un semplice omaggio sentimentale e diventava parte di un racconto più ampio, dove passato e presente, storia e creatività, finivano per incontrarsi sulla stessa passerella. Il Tempio della Concordia, che insieme al Partenone di Atene è tra i più integri esempi di architettura dorica, non fu ridotto a cornice passiva, bensì trasformato in parte viva della messa in scena. Arrivare a quel risultato non fu immediato: servì quasi un biennio di confronti con le autorità regionali, tra permessi e vincoli da rispettare. Alla fine, il coinvolgimento diretto di archeologi e restauratori rese possibile la costruzione della passerella senza compromettere la struttura del monumento. Archeologi e restauratori vennero coinvolti direttamente, garantendo che la passerella potesse essere allestita senza arrecare alcun danno al monumento. La passerella, elemento temporaneo per eccellenza, è stata invece resa permanente, affinché visitatori e turisti potessero attraversare il tempio in occasione dei 2600 anni di Akragas, l'antica polis greca.

Il linguaggio della sfilata ha saputo fondere mito e moda, proiettando sulla scena figure femminili trasfigurate in muse e divinità: le modelle, rivestite di pepli, calzari e copricapi che riecheggiano micro-sculpture classiche, hanno reso visibile un intreccio di memoria e desiderio estetico. Vogue, nel raccontare l'evento, ha sottolineato come «la creatività-moda abbia solo completato, con armonia e maestà, il quadro dalla struggente bellezza», unendo tradizione e gusto siciliano attraverso il savoir-faire dell'Alta Moda. In questo senso, la Valle dei Templi non è stata solo cornice, ma parte integrante della narrazione: il territorio si è fatto corpo simbolico di un'identità che la moda ha appropriato e sublimato.

Infine, l'operazione ha avuto anche una dimensione di restituzione materiale: Dolce & Gabbana hanno donato un nuovo sistema di ingresso al Tempio della Concordia e un'ingente somma di denaro, di cui non è stato reso pubblico l'ammontare, destinata alla valorizzazione del patrimonio locale. Tra gli interventi si segnalano il restauro di Palazzo Ducale Tomasi di

Fig. 4.25

Scenografia sfilata Dolce & Gabbana Alta Moda Agrigento, Gran Tour 2019, Valle dei templi.



Fig. 4.26 Nella pagina seguente: Sfilata Dolce & Gabbana Alta Moda Agrigento, Gran Tour 2019, Valle dei templi.

Lampedusa, al quale resteranno permanentemente alcuni degli allestimenti e dei decori creati per la sfilata, e la progettazione di un sistema di floral design per la riqualificazione dei giardini della Villa Comunale e del Corso di Via Turati. In questo intreccio tra gesto estetico e atto filantropico, si rivela la logica di una moda che non solo occupa lo spazio del patrimonio, ma lo risignifica, lo incorpora e, al contempo, lo restituisce sotto forma di narrazione identitaria e capitale culturale.





## Sito archeologico di Nora - Sardegna

Nel luglio del 2024, Dolce & Gabbana porta per la prima volta L'Alta moda in Sardegna nelle rovine romane di Nora, nel sud dell'isola, dando visibilità, attraverso l'evento della sfilata, a una zona di grande valore archeologico ma poco nota al pubblico. Fondata dai Fenici nell'VIII secolo a.C. e successivamente divenuta città punica e poi romana, Nora raggiunse il suo apice durante l'epoca imperiale. Oggi, il Foro Romano e il teatro, adagiati tra il promontorio e il mare, appaiono come vestigia di un passato ormai perduto, dalla straordinaria potenza suggestiva: l'orizzonte marino sembra fondersi con la pietra antica, mentre la Torre del Coltellazzo, visibile in lontananza, domina il paesaggio brullo. L'attraversare questo paesaggio imprime sullo spettatore una coscienza storica e simbolica, che trascende l'individuo, e, contemporaneamente, una traccia emotiva e sensoriale: il vento che filtra tra le colonne spezzate, il riverbero del sole sulle superfici consumate, il profumo salmastro che avvolge lo spazio scenico.

**Fig. 4.27**  
Sfilata Dolce & Gabbana Alta Moda Sardegna, Gran Tour 2024, Sito archeologico di Nora.

**Fig. 4.28**  
Sfilata Dolce & Gabbana Alta Moda Sardegna, Gran Tour 2024, Sito archeologico di Nora.

L'evento, ospitato nella piazza del Foro, ha accolto più di mille invitati, riconfigurando l'area archeologica in uno spazio di incontro tra passato e presente. La cavea del teatro e la disposizione degli edifici hanno disegnato una scenografia naturale già pronta ad accogliere la sfilata, mentre i dispositivi logistici, un unico accesso riservato e la possibilità di approdare via mare, hanno accentuato la dimensione esclusiva dell'esperienza, quasi fosse un rito iniziatico riservato a pochi. All'interno di questo quadro, la collezione si è presentata come un omaggio alla Sardegna: ai suoi tessuti, alle lavorazioni artigianali e ai costumi popolari, rielaborati con sensibilità contemporanea. Particolare rilievo ha assunto il "Su Collettu", giubba tradizionale dei contadini locali, simbolo di protezione e resilienza, che nelle mani dei due stilisti si è trasformato in segno sartoriale capace di restituire continuità e rinnovamento, memoria e invenzione. I capi, apparentemente semplici nella palette di bianchi e neri, con

tocchi di colore e ricami tridimensionali, nascondevano una complessità costruttiva straordinaria: camicie cucite a mano secondo antiche tecniche locali, cappe realizzate intrecciando lana tubolare e seta jacquard, frange e motivi zoomorfi e vegetali ispirati al patrimonio tessile di Mogoro, con corsetti e bustini impreziositi dalla filigrana sarda, una sapiente arte orafa che intreccia sottili fili d'oro con precisione millimetrica. Ogni elemento della collezione, così, si poneva come estensione dell'ambiente circostante, dialogando con la storia del sito e con la sua presenza fisica, trasformando la passerella in uno spazio liminale dove passato e contemporaneo si incontrano in un racconto coerente.

A rendere unica l'esperienza, l'installazione site-specific dell'artista Phillip K. Smith III, intitolata Nora Mirage, ha reinterpretato le colonne e le rovine attraverso grandi monoliti inclinati, che riflettevano la luce e i colori della collezione, fondendo tradizione e contemporaneità. L'installazione, con il suo gioco di riflessi su cielo, mare e terra, ha enfatizzato la dimensione metafisica dello spazio, richiamando visivamente le opere di de Chirico e accentuando la verticalità dei capi in passerella.

“Abbiamo pensato subito a una piazza di de Chirico per questo volevamo enfatizzarne l'aspetto metafisico” - Phillip K. Smith III

In questa cornice, Dolce & Gabbana ha costruito una narrazione che celebra l'artigianalità, l'eleganza e la cultura sarda, sottolineando come ogni capo richieda ore di dedizione e maestria, e come la moda, nel rispetto del territorio, possa diventare strumento di valorizzazione culturale. La sfilata non si è limitata a mostrare abiti, ma ha reso Nora un luogo di esperienza estetica totale, in cui il patrimonio archeologico, la luce del Mediterraneo e la sapienza artigiana locale si sono fusi in un racconto che è insieme storico, culturale e sensoriale.

Fig. 4.29  
Modelle Sfilata  
Dolce & Gabbana  
Alta Moda  
Sardegna, Gran  
Tour 2024, Sito  
archeologico di  
Nora.



## Teatro e rovina: rito, scena e memoria

Il rapporto tra architettura scenica ed esperienza teatrale ha radici antichissime: dalla tragedia greca e romana fino alle esperienze performative contemporanee. Tale relazione si è configurata attraverso un dialogo costante tra spazio e azione scenica in cui il ruolo del teatro antico non fosse confinato a semplice contenitore dell'evento drammatico. Costituiva, invece, una parte integrante e imprescindibile del linguaggio teatrale: la cavea, l'orchestra e lo sfondo architettonico rappresentavano elementi scenici attivi, capaci di modulare la percezione dello spettatore e di inscrivere l'azione in un orizzonte simbolico e paesaggistico. Il teatro è considerabile come uno degli aspetti più preziosi che la cultura classica ha trasmesso al mondo moderno. Tuttavia, la concezione della realtà teatrale di un cittadino ateniese del V secolo a. C. era ben diversa rispetto a quella dell'uomo contemporaneo, che, nel migliore dei casi, rappresenta una passione o un piacevole passatempo.

“Il teatro è uno dei centri della vita collettiva della polis greca, un luogo dell'identità culturale, politica e religiosa, che accoglie spettacoli e manifestazioni pubbliche investiti di un fondamentale ruolo educativo per il cittadino; ma costituisce anche la culla di sperimentazioni architettoniche e artistiche di grande rilievo.”-Umberto Eco, *Storia della civiltà europea*

Così Umberto Eco ci descrive l'azione teatrale in “Storia della civiltà europea”. Emerge chiaramente come nella polis classica il teatro non costituisse affatto un privilegio riservato a pochi, e fosse invece parte integrante del tessuto comunitario venendo percepito dalla cittadinanza come una festa collettiva e religiosa. In particolare, ad Atene, le rappresentazioni si svolgevano nelle Grandi Dionisie, celebrazioni in onore di Dioniso organizzate sotto forma di gare drammatiche, tragedie, drammi satirici e commedie, in cui gli spettatori e la cittadinanza partecipavano attivamente, non solo come pubblico, ma come giudici e custodi del senso

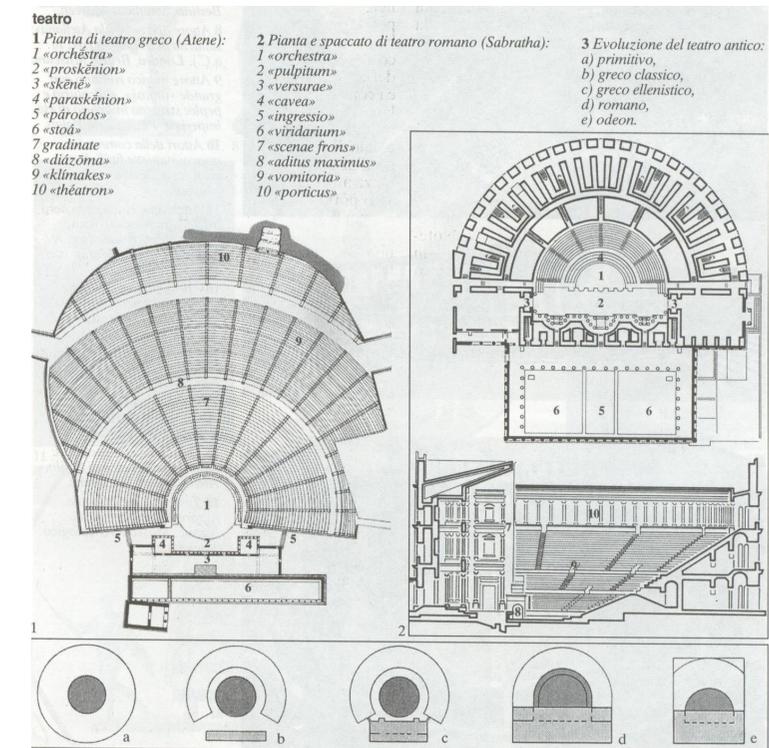


Fig. 4.30 Schema struttura teatro greco.

condiviso dell'opera. Il teatro diveniva dunque una forma istituzionale della polis, una pagina vivente della memoria collettiva e del dibattito pubblico, dove l'identità cittadina si formava e si riaffermava attraverso il rito performativo.

Anche l'edificio teatrale rifletteva questa dimensione civica. Il termine greco *théatron* rimanda direttamente al “vedere” (*theáomai*), richiamando un'esperienza visiva comunitaria. I teatri, inizialmente mobili e in legno, divennero presto spazi in pietra, posti su pendii naturali o strutture permanenti. L'evoluzione portò alla definizione di tre nuclei architettonici fondamentali: la *cavea* (*koilon*), dove sedevano gli spettatori; l'*orchestra*, spazio dedicato alla danza, al coro e alla rappresentazione rituale; e la *skéné*, struttura di sfondo scenico e zona di servizio per attori e attrezzi. Questi

spazi non erano solo funzionali, ma riflettevano la distribuzione sociale: i posti d'onore erano riservati a sacerdoti o autorità, i gradini superiori alla cittadinanza comune. Nel tempo vennero aggiunti elementi come il *proskénion* (palcoscenico elevato per gli attori) e *paraskènia* (ali laterali), amplificando la complessità architettonica dello spazio performativo.

### Rovina come teatro naturale: Spazio liminale e Genus loci

L'uso teatrale della rovina oggi può essere compreso anche attraverso categorie teoriche come lo Spazio liminale e il Genus loci. Il concetto di liminalità, formulato da Arnold van Gennep e sviluppato da Victor Turner, indica una condizione di soglia (*betwixt and between*) in cui le strutture ordinarie, o *frame* secondo una definizione antropologica, vengono sospese, generando una dimensione di apertura e trasformazione. Il concetto descrive una fase di passaggio nei rituali in cui non si è più ciò che si era prima, ma non si è ancora ciò che si diventerà. In questi contesti liminali si produce spesso la *communitas*, una forma di aggregazione orizzontale e rituale che supera le gerarchie. La rovina o il teatro antico che ospita un evento culturale, proprio per la sua condizione di frammento sospeso tra passato e presente, si presta a incarnare questo spazio intermedio in cui il visitatore vive un'esperienza di transizione, che può amplificare l'intensità emotiva: non è più immerso nel flusso quotidiano, ma non è neanche completamente estraneo al presente. Che la scelta di un luogo storico come location di un evento abbia una funzione scenografica è evidente; tuttavia, risulta ancora più interessante osservare proprio la capacità dello spazio di trasformare e di accrescere temporaneamente le percezioni e relazioni emotive e personali.

Parallelamente, il concetto di Genus loci, elaborato da Christian Norberg-Schulz, offre una chiave di lettura fenomenologica: ogni luogo possiede uno "spirito" unico, dato dall'insieme delle sue qualità fisiche, storiche e simboliche. Lo "spirito del luogo" è ciò che rende un determinato teatro

Fig. 4.31 In alto:  
Opera *il Nabucco*,  
Giuseppe Verdi,  
Regia di Stefano  
Poda, 2025, Arena  
di Verona.



Fig. 4.32 In basso:  
Opera *il Barbiere di*  
*Siviglia*, Giuseppe  
Verdi, Regia di  
Hugo De Ana, 2024,  
Arena di Verona.



antico, o una determinata rovina quel luogo e non un altro. Il compito dell'architettura e, per estensione, della performance che vi si iscrive, è di rivelare e interpretare questo spirito, rafforzando il legame identitario tra individuo, comunità e spazio. Nella rovina, luogo segnato dalla storia e dalla stratificazione, il *genius loci* si manifesta più intensamente: la presenza del passato, di tracce materiali e assenze fisiche trasformano lo spazio scenico in un'esperienza immersiva e carica di senso, dando consistenza emotiva a qualsiasi atto performativo e sottolineando l'insostituibilità dell'identità del luogo e della relazione instauratasi con l'evento.

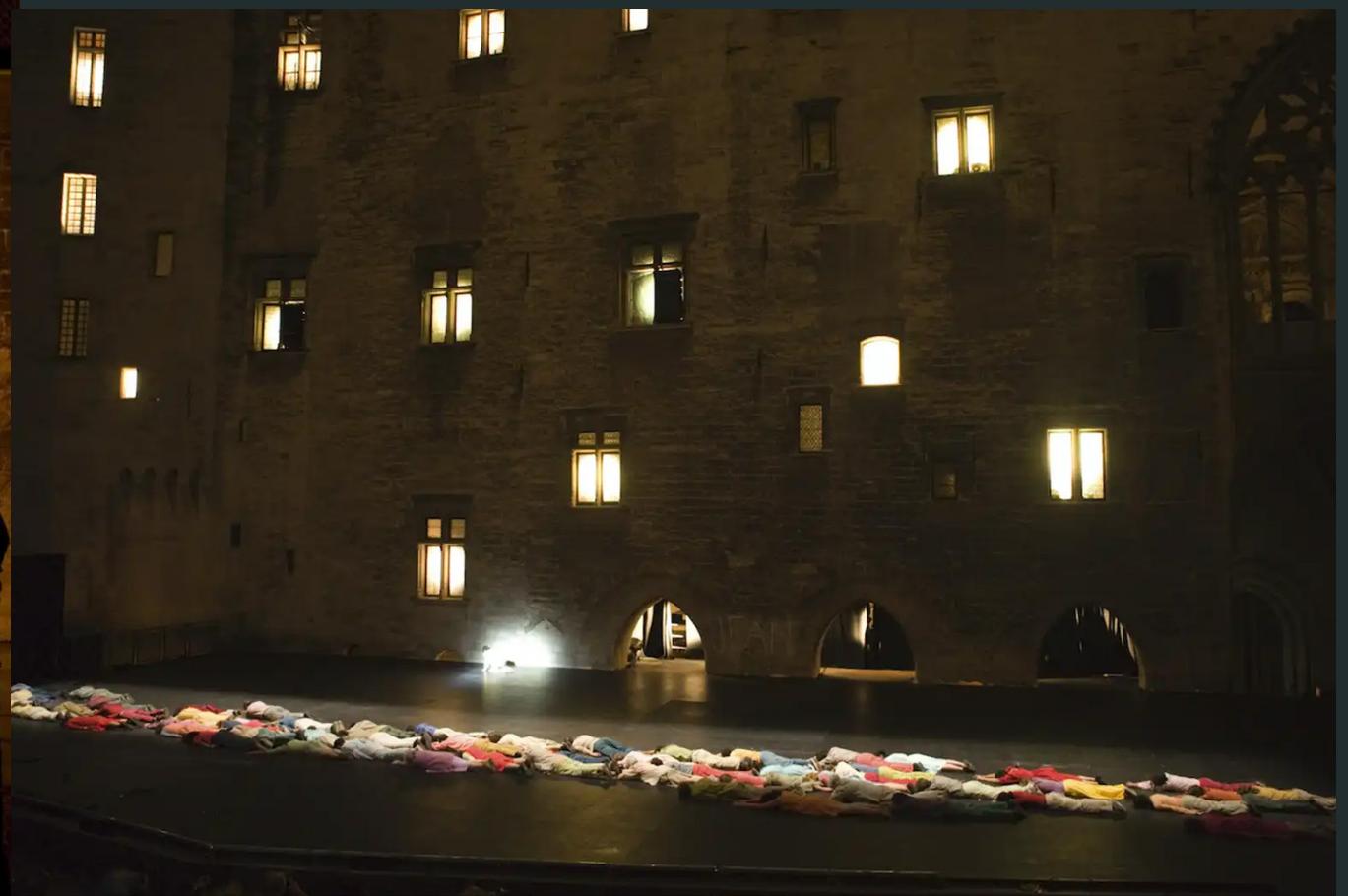
In questa prospettiva, la rovina appare perciò come un "palcoscenico già costruito dalla storia": uno spazio che porta con sé un'aura intrisa di memoria e mito, dove la materia degradata ma persistente diventa parte stessa della drammaturgia. A differenza di una scenografia artificiale, la rovina conserva le tracce tangibili del tempo, che agiscono come segni drammatici autonomi. La sua superficie, segnata da stratificazioni e lacune, è un testo architettonico che il performer e lo spettatore sono chiamati a leggere e interpretare.

### Teatro contemporaneo e site-specific

Il concetto di *Genius loci* nel teatro contemporaneo si traduce in una pratica scenica in cui il regista dialoga con l'identità storica, fisica e simbolica del luogo scelto, non limitandosi al semplice collocamento dell'azione. Più precisamente con il termine *Site-specific* viene indicata una pratica artistica teatrale in cui il luogo è considerato un elemento generativo dell'opera stessa. Come scrive Nick Kaye, il teatro *site-specific* si sviluppa "in e attraverso il sito", nel senso che ogni scelta scenica, dal testo ai movimenti degli attori, è concepita in relazione alle caratteristiche fisiche, storiche e simboliche di quello spazio. Di conseguenza lo spettacolo non può che vivere nello spazio e dello spazio in cui è stato concepito. Un'eventuale spostamento o replica in luoghi differenti comporterebbe una necessaria revisione della rappresentazione e della sua struttura, nonché

potrebbe portare ad un mutamento della propria potenza espressiva e di significato della performance.

Il teatro nelle rovine è pienamente integrato in questa logica. La memoria fisica, fatta di pietra, spazi vuoti e strati, diventa parte della scrittura scenografica, influenzando il tempo, i ritmi e la percezione. In questi contesti, il regista interagisce con lo spazio come un partner di dialogo. La rovina diventa un co-autore dell'evento con il suo peso storico e assenza, trasformando la performance in un incontro di due presenze vive: l'esecutore e il luogo. È essenziale, perciò, fare una precisazione specificando esplicitamente la distinzione tra uso scenografico e uso drammatico della rovina. Nel primo caso, la rovina funge da fondale spettacolare, offrendo un valore estetico e atmosferico che amplifica l'impatto visivo ma senza che la sua specificità influenzi in modo sostanziale la drammaturgia o la regia. Potremmo definirlo un uso passivo dell'ambiente rispetto alla scrittura scenica. Nel secondo caso invece, lo spazio è integrato nella drammaturgia e diventa elemento attivo del racconto. Le sue peculiarità, quali acustica, accessibilità, morfologia e storia, determinano la forma dell'opera, la disposizione del pubblico, la costruzione delle immagini e perfino il testo. Quando un regista decide di adottare la tecnica del *site-specific theatre*, e quindi dell'utilizzo drammatico dello spazio, può assumere generalmente tre atteggiamenti: interpretare il *genius loci*, accogliendo le sue suggestioni e traducendole in linguaggio scenico; sfidarlo, mettendolo in tensione con un testo o un'estetica incongruenti; oppure amplificarlo, esaltandone i tratti identitari attraverso la performance.



## ROMEO CASTELLUCCI INFERNO

Liturgia dell'immagine

---

Committente

**Hedmarksmuseet-Museo di Hedmark,  
istituzione pubblica locale**

Luogo:

**Festival d'Avignon**

Realizzazione

**2008**

Collaboratori

**(Vernebygg, 2005): Marius Mowe, Baard Hoff, Henrik Hille (studio), Terje Orlien (strutture), Lars Hauger St (elettrico), Oddvar Hegge (topografia), VVS og klimaadgning AS (impianti/consulenza climatica).**

Fig. 4.33 e Fig. 4.35 Spettacolo  
Inferno, Romeo Castellucci, Festival  
d'Avignon

Romeo Castellucci, nato a Cesena nel 1960, si distingue come una delle figure più radicali e influenti del teatro contemporaneo europeo. Fondatore della Societas Raffaello Sanzio, il suo lavoro è noto per un linguaggio teatrale in cui la parola recitata spesso lascia spazio a un impianto visivo, sonoro e performativo di grande intensità simbolica. La sua visione artistica indaga l'essenza stessa della rappresentazione, esplorando gli spazi liminali tra arte visiva, rito e performance, dove il testo drammatico è spesso subordinato ad un'esperienza percettiva pienamente immersiva e di forte intensità simbolica. Il suo spettacolo *Inferno* (2008), prima parte di una trilogia ispirata alla Divina Commedia di Dante, è stato presentato al Festival d'Avignon nella suggestiva Cour d'Honneur del Palais des Papes, uno dei teatri all'aperto più iconici al mondo. Castellucci modella la permorfice sull'architettura gotica del cortile, facendola agire come un vero e proprio "attante scenico". Un'analisi focalizzata sugli aspetti sonori, in "Les soundscapes" evidenzia come la performance utilizzi la spazialità acustica della Cour d'Honneur, con le sue mura imponenti e verticali, come dispositivo scenico, producendo un effetto di sur-presenza che investe l'intero edificio, amplificando e rifrangendo il suono. Castellucci utilizza in modo mirato queste caratteristiche, creando un dialogo serrato tra la materia dell'architettura e le immagini sceniche, creando una potente contrapposizione tra la fisicità del potere papale e la dimensione infernale evocata dalla sua drammaturgia.

Le proporzioni monumentali dell'architettura hanno la capacità di amplificare vivamente e acusticamente ogni gesto e figura, determinando la scala stessa dell'azione scenica. In questo contesto, elementi iconici come il cavallo bianco o l'incendio del pianoforte a coda assumono un rilievo particolare. Il manto chiaro del cavallo risalta con forza sulla pietra scura, mentre le fiamme avvolgono l'oggetto musicale, proiettando bagliori sulle mura e alterandone temporaneamente la percezione materica e cromatica. L'uso di proiezioni e suoni ambientali sfrutta la superficie muraria come schermo e cassa di risonanza, moltiplicando l'impatto sensoriale. L'attore che scala lentamente la facciata ne sottolinea la potenza verticale, trasformando il muro in un terreno di tensione fisica e simbolica. Le finestre gotiche, illuminate e spente in sequenze ritmiche, agiscono come segni scenici che scandiscono il tempo e suggeriscono presenze nascoste, come se il palazzo stesso partecipasse all'azione. In sintesi, lo spazio si

**Fig. 4.36**  
Spettacolo  
*Inferno*, Romeo  
Castellucci,  
Festival d'Avignon



mostra capace di assorbire lo spettatore in una dimensione onirica del racconto infernale, che non può essere scissa dall'architettura e dalla percezione del luogo, rendendo l'evento teatrale irripetibile e radicato nella sua collocazione specifica.



## L'evoluzione dei festival teatrali nelle rovine: dal caso greco all'esperienza italiana

Dalla Grecia classica all'età ellenistica, fino alla romanità e al Medioevo, gli edifici destinati allo spettacolo hanno progressivamente perso la loro funzione originaria, trasformandosi in rovine silenziose o in cave di materiali. Il recupero della loro funzione originale, mediante la messa in scena di manifestazioni analoghe a quelle svolte nell'antichità, compare a metà Ottocento nella Grecia moderna, quando l'odeon di Erode Attico, primo edificio di questo tipo, fu completamente riportato alla luce. Si è assistito così, a una progressiva inversione di tendenza, avvenuta anche grazie sviluppo dell'archeologia moderna e delle pratiche di restauro. La rifunzionalizzazione degli spazi teatrali antichi viene collegata da una parte all'insegnamento moderno del dramma antico e dall'altra all'attività di restauro dei Servizi Statali responsabili della protezione dei monumenti dell'antichità. Tale processo ha inoltre concorso alla definizione e al rafforzamento di quell'identità collettiva e storica propria di tutti i contesti territoriali a elevata rilevanza archeologica.

### Il caso greco: continuità e trasformazione

La prima rappresentazione sulla scena del dramma antico avviene già prima della liberazione dei Greci dal dominio ottomano, a Odessa, nel 1818, con la messa in scena della tragedia Filottete. Da quel momento in poi le rappresentazioni proseguiranno con ritmo sempre maggiore fino ai giorni nostri. I primi interventi di restauro iniziano già nel 1834, concentrandosi prevalentemente sulla rupe dell'Acropoli; tuttavia, è solo grazie alla scoperta dei resti dell'odeon romano di Erode Attico nel 1858 e del teatro greco classico di Dioniso alle pendici sud dell'Acropoli nel 1862, che viene posta pubblica attenzione sul processo di riqualifica: si considera il loro riuso effettivo. Così già nel 1867, viene messa in scena l'Antigone di Sofocle, nell'odeon di Erode Attico. Così nella prima metà del Novecento edifici come l'odeon di Erode Attico, lo Stadio Panatenaico, ricostruito per ospitare i primi giochi olimpici del 1896, o il Telesterio di Eleus diventano

**Fig. 4.37** Nella pagina precedente: Teatro di Epidauro, Epidauro, Grecia, 360 a.C.

sempre più frequentemente luogo di rappresentazioni dal carattere sia patriottico che consolatorio e di redenzione per la società greca. Si ricorda nel periodo compreso tra le due Guerre anche la cosiddetta strage di Smirne del 1922 e l'arrivo dall'Asia Minore di oltre un milione e mezzo di profughi. Durante la rappresentazione di Ecuba nello Stadio Panatenaico, nel 1927, gli spettatori si identificarono con le donne profughe di Troia e piansero per le loro sofferenze. La rinascita del teatro fu sostenuta anche dal regime dittatoriale che si stabilì nel paese nel 1967 poiché considerato come un potente mezzo da sfruttare ideologicamente la gloriosa eredità classica. Il dramma è infatti considerato un potente mezzo per educare e forgiare lo spirito nazionale.

Questa sempre maggiore attenzione al recupero e alla valorizzazione delle rovine storiche permise alla Grecia, nel secondo dopoguerra, di aumentare il turismo di massa a sfondo culturale e vengono ufficialmente istituiti i Festival di Atene, nell'odeon di Erode Attico, e di Epidauro, nell'omonimo teatro.

Negli anni Cinquanta e Sessanta molti interventi sui teatri e odeia antichi in Grecia assunsero il carattere di ricostruzioni estese, talvolta con l'uso di marmo nuovo e cemento armato. Esempi emblematici sono l'odeon romano di Patras, ricostruito integralmente, e il teatro di Epidauro, dove l'anastilosi si accompagnò a completamenti totali. L'operato del Servizio di Anastilosi, ente incaricato degli interventi di restauro in quel periodo, pur garantendo alta qualità costruttiva, fu spesso privo di studi preliminari e documentazione, alimentando critiche sul rispetto dei principi internazionali del restauro. Il caso più discusso fu il restauro del proscenio di Epidauro (1960). Anastasios Orlandos, architetto, storico dell'arte e direttore del Servizio di Anastilosi, ricostruì il colonnato per poi smantellarlo, poiché sia gli archeologi, contrari a ricostruzioni non basate su elementi originali, sia gli ambienti teatrali, preoccupati per l'impatto scenografico, contestarono l'intervento. Questa tensione tra esigenze conservative e uso scenico del monumento, emersa in quegli anni, sarebbe diventata una questione centrale nel dibattito sul restauro dei teatri antichi in Grecia.

L'intenso riutilizzo di teatri antichi come l'odeon di Erode Attico e il teatro di Epidauro in occasione dei festival ha messo in luce criticità sia conservative sia gestionali. L'afflusso del pubblico, con il conseguente degrado delle

superfici dovuto a tacchi e gomme da masticare, e l'installazione di impianti e scenografie pesanti hanno accelerato l'usura dei monumenti. Negli anni Ottanta il Servizio Archeologico ha introdotto misure restrittive: coperture protettive, limiti annuali di spettacoli (otto a Epidauro), strutture sceniche autoportanti, aree predefinite per installazioni e un controllo rigoroso delle proposte scenografiche per garantirne la compatibilità con il sito.

Tali norme hanno spesso generato conflitti con registi e artisti, accusati dagli archeologi di proporre allestimenti fuori scala, antiarmonici o pericolosi (uso di fuoco, animali o veicoli pesanti), mentre gli artisti lamentano un'ingerenza che limita la libertà creativa. Ne risulta un dualismo persistente: da un lato, la tutela del monumento e del suo valore archeologico; dall'altro, le esigenze performative e spettacolari. A Epidauro questo equilibrio è stato trovato nella scelta di rappresentare esclusivamente tragedie antiche o teatro classico, mentre l'odeon di Erode Attico ospita generi più vari, soprattutto concerti, talvolta legati a eventi filantropici.

Il caso del teatro di Dioniso, culla del teatro occidentale, rappresenta il punto più delicato di questo dibattito. Il suo stato frammentario, la scarsa leggibilità delle fasi edilizie e il forte valore simbolico hanno sempre bloccato ogni proposta di riuso, nonostante finanziamenti recenti per il restauro. Le reazioni contrarie dimostrano quanto il tema del riutilizzo di monumenti teatrali in Grecia resti un terreno di scontro tra esigenze culturali, artistiche e conservative.

### Dall'esperienza greca all'Italia

L'esperienza ellenica ha ispirato anche l'intervento nel territorio italiano, caratterizzato da un'elevata concentrazione di teatri antichi e dalla consolidata tradizione di spettacoli in spazi archeologici.

In particolare, Il Teatro antico di Taormina, sorto in età ellenistica e ampliato in epoca romana, ospita oggi una vasta programmazione che propone performance artistiche di diverso tipo, tra teatro di prosa, musica e cinema. Il teatro fu per secoli, dopo il suo originario splendore, una cava

di materiali da costruzione, sicché, secondo la tradizione, le colonne del teatro sarebbero state riutilizzate in varie chiese e con i frammenti delle late marmore sarebbe stato realizzato l'altare del Duomo. Il teatro antico di Taormina diventa tappa obbligata per i viaggiatori del Grand Tour e lo stesso Goethe la descrive nell'*Italienische Reise* forse la più celebre di una visita al teatro antico:

“Quando si raggiunge la sommità delle rocce che si elevano non lontano dalla riva del mare, si trovano due cime collegate da un semicerchio. Qualunque sia stata la configurazione stabilita dalla natura, l'arte è venuta in aiuto, e ne ha ricavato l'emicyclo aniteatrale per gli spettatori; i muri e gli altri annessi in mattoni, addossandosi, hanno fornito i passaggi e gli ambienti necessari. Ai piedi del semicerchio provvisto di gradinate fu costruita di traverso la scena, collegando in tal modo entrambe le cime e completando la più immane opera di natura e di arte ('das ungeheuerste Natur- und Kunstwerk'). Chi ora si collochi dove un tempo sedevano gli spettatori delle file superiori, deve confessare che forse mai il pubblico di un teatro ha avuto davanti a sé qualcosa di simile. A destra, di lato, su rupi piuttosto alte, si innalzano fortificazioni; in basso, più lontano, giace la città, e sebbene questi edifici siano recenti, tuttavia nel passato ne dovevano sorgere di simili proprio negli stessi luoghi. Ora si vede per intero il lungo dorso dell'Etna, a sinistra la riva del mare ino a Catania, anzi ino a Siracusa; quindi chiude l'immenso quadro l'enorme vulcano fumante, per nulla terribile, poiché l'atmosfera, addolcendosi, lo fa apparire più lontano e più mite di quanto non sia”.-Goethe, *Italienische Reise*

Il teatro di Siracusa fu il primo che, in tempi moderni, accolse le antiche visioni greche del tragico. Nel 1914 la traduzione e dell'Agamennone di Ettore Romagnoli riportò idealmente Eschilo a Siracusa, sancendo l'identità classica del teatro siracusano sia dal punto di vista teatrale che architettonico. Siracusa divenne così un laboratorio interdisciplinare per definire come mettere in scena una tragedia classica in un teatro greco, grazie alla collaborazione di studiosi, traduttori, scenografi come Duilio Cambellotti e archeologi come Paolo Orsi, garante scientifico del nascente INDA. Gli scavi di Orsi confluirono nel volume di Giulio Emanuele Rizzo, che ripercorreva le fasi storiche del monumento, pur leggendo il passaggio dall'età classica a quella romana nei termini di un declino rispetto alla "finezza greca".

La scelta di recuperare gli antichi siti in rovina, restituendo il proprio splendore in chiave contemporanea, si è rivelata quindi essere una scelta strategica per le aree interessate. Se sul piano sociale i festival teatrali promuovono un dialogo intergenerazionale e interculturale, anche attraverso attività aggiuntive quali workshop, laboratori e visite guidate. Da un punto di vista politico diventano potenti strumenti di promozione culturale e di diplomazia soft per le amministrazioni locali e nazionali. Partecipano, infatti, a quel processo di costruzione di un'immagine pubblica consapevole e orgogliosa delle proprie radici e del proprio patrimonio e possiedono un'azione propulsiva nei confronti dei processi di riqualificazione urbana, territoriale e, ovviamente, economica. L'ingente investimento in infrastrutture, servizi e miglioramento dell'accessibilità ha portato con sé, come diretta conseguenza, la crescita del turismo culturale e il derivante significativo indotto economico, coinvolgendo attivamente gli operatori locali. La sfida principale rimane perciò proprio quella di coniugare la tutela del sito con l'apertura a nuove forme di creatività e partecipazione, che diano nuova vita alle rovine antiche.

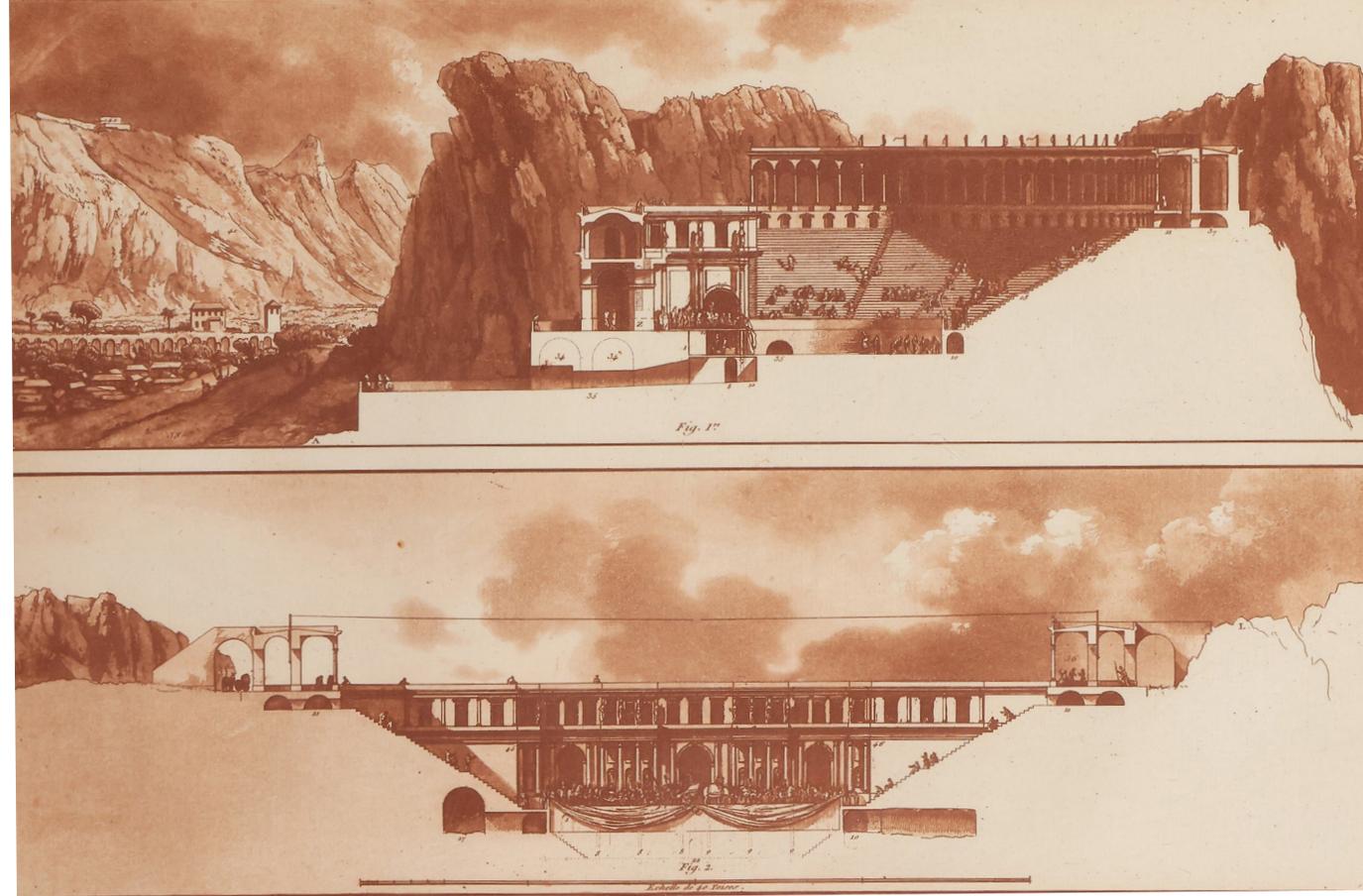


Fig. 4.38 Sezioni geometriche del Teatro di Taormina, Jean-Pierre Louis Laurent Houel, Tratta da Voyage pittoresque des Îles de Sicile, de Malte et de Lipari, 1782-1787. Acquaforse ad acquatinta in seppia, con passe-partout, Parigi.



05

VILLA  
ADRIANA

## Storia e straficiatione del sito

Publio Elio Adriano, nato il 24 gennaio del 76 d.C. ad Italica, in Spagna, è ricordato come uno dei più grandi imperatori dell'antichità romana. La sua figura si distingue per la cultura raffinata e per l'amore verso le arti, dalla musica alla filosofia, dalla letteratura all'architettura e per gli straordinari edifici che ci ha lasciato, fra i quali il Pantheon, il suo Mausoleo e soprattutto Villa Adriana.

Quest'ultima è considerata ancora oggi la regina delle ville imperiali romane. In essa confluiscono la sua poliedricità e la sua visione universalistica dell'impero, un microcosmo costruito come sintesi del mondo mediterraneo. È una delle più straordinarie realtà archeologiche e paesaggistiche del mondo, divenuta Sito Unesco dal 1999, costituisce uno dei punti più alti dell'offerta culturale riferita al patrimonio presente sul suolo italiano.

Villa Adriana è costituita da un eccezionale complesso di edifici classici che combinano elementi architettonici egizi, greci e romani. Giunta fino a noi con la sua consistenza monumentale ancora molto presente e visibile, la Villa, voluta dall'imperatore Adriano come rifugio, luogo di rappresentanza e centro politico-culturale, è oggetto di studio, di visita e di ammirazione da almeno mezzo millennio.

L'imponente e grandiosa architettura rappresentava una vera e propria città, estesa su un'area di circa 120 ettari e divisa in quattro nuclei: gli edifici di rappresentanza e termali, il Palazzo imperiale, la residenza estiva e la zona monumentale. La Villa riproponeva gli spazi della città romana ma anche le province dell'Impero, per questo viene definita come una città ideale, in cui le parti si accordano in una grande descrizione simbolica del mondo mediterraneo dell'epoca di Adriano. In ricordo dei viaggi di Adriano nelle province, gli edifici monumentali sono dedicati alla Grecia, all'Egitto, alla Siria: ad esempio, il Pecile ripropone la Stoà di Atene, il celebre porticato sotto cui si discuteva di filosofia e scienza, mentre il Canopo richiama i paesaggi nilotici egizi.

Oltre al Palazzo imperiale, vi erano templi, biblioteche, teatri, terme, ninfei, l'odeon, l'arena, l'accademia e poi parchi, magazzini e alloggi per la servitù e le guarnigioni. L'intero impianto era arricchito da un apparato decorativo e scultoreo di altissimo livello: ovunque troviamo statue, giochi d'acqua, colonnati, marmi pregiati, affreschi, stucchi e mosaici policromi.



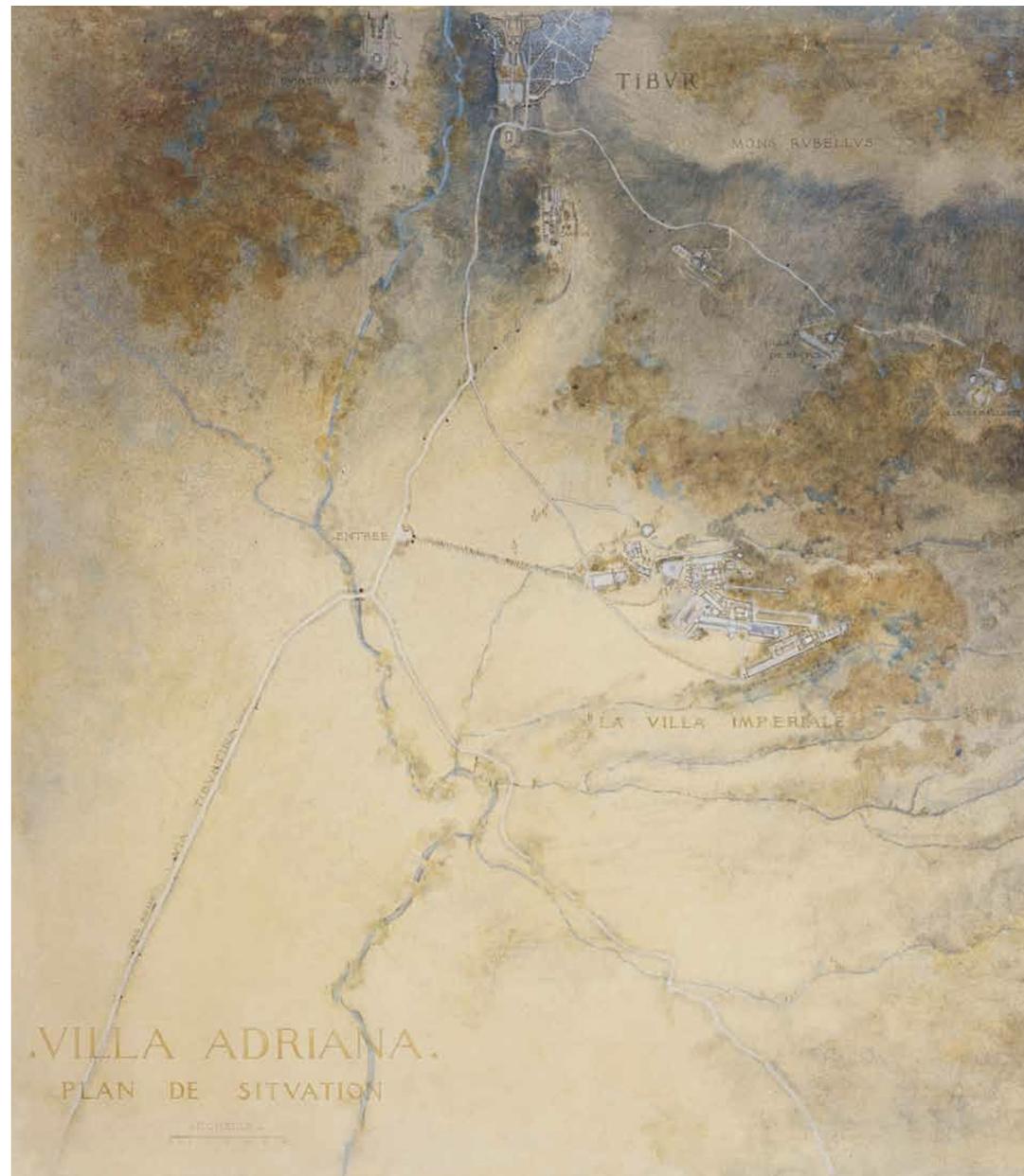
Charles Boussois (1884-1918), Villa Adriana. Plan restauré. Travaux d'élèves, concours, diplômés, Envoi de Rome de 4<sup>ème</sup> année, Paris, École Nationale Supérieure des Beaux-Arts (Inv. 17422207 N.).

**Fig. 5.1** In alto: Villa Adriana. Plan restauré. Travaux d'élèves, concours, diplômés, Charles Boussois, Envoi de Rome de 4<sup>ème</sup> année, Paris, École Nationale Supérieure des Beaux-Arts.



**Fig. 5.2 e Fig. 5.3** Villa d'Hadrien à Tivoli. Coupe sur l'axe transversal du péristyle du Palais de l'empereur, état actuel et restauration, Paris, École Nationale Supérieure des Beaux-Arts, Girault Charles, Foto di © BeauxArts de Paris, Dist. RMN-Grand Palais / image Beaux-arts de Paris





**Fig. 5.4** Villa Adriana. Plan de situation, Charles Boussais, Travaux d'élèves, concours, diplômes, Envoi de Rome de 4<sup>ème</sup> année, Paris, École Nationale Supérieure des Beaux-Arts.

Adriano era convinto della missione universalistica dell'impero e con questa visione egli aveva progettato per la sua Villa ampi spazi verdi in un'ottica di dialogo tra architettura, paesaggio, e giardino artificiale. La presenza di vigneti e oliveti, impiantati successivamente nei secoli seguenti, divenne parte dell'immagine della Villa, una scenografia vegetale che sarebbe poi diventata un modello per i giardini rinascimentali, basti pensare alle Ville d'Este o Farnese.

Con il declino dell'Impero, la Villa subì varie razzie e per molti secoli venne lasciata in stato d'abbandono, espoliata e sfruttata come cava di materiali da costruzione. Il prodigioso patrimonio di statue venne saccheggiato via via da papi e cardinali, a partire dal Cinquecento, lasciando che il suo prodigioso apparato scultoreo venisse spartito tra i musei e le collezioni di tutta Europa.

La sua composizione architettonica, prima ancora della sua rovina, è a tutti gli effetti un tema ancora dibattuto e aperto. La sua architettura è un caso unico nel mondo antico e sin dalla sua edificazione ha esibito uno scheletro tipicamente romano associato a uno spirito totalmente nuovo, se non rivoluzionario, e comunque assai lontano da quello del mos maiorum dell'architettura istituzionale Flavia o Traiana. Molti studiosi si sono interrogati sull'esistenza o meno di un principio ordinatore unitario, di una lex che ne governi la complessa planimetria. In questo risiede una delle ragioni del fascino inesauribile del sito: la Villa come palinsesto, un puzzle in parte indecifrabile, che stimola da secoli interpretazioni sempre diverse. Molta letteratura architettonica e archeologica si è spesa attorno a questi temi al punto da costituire, nel mare magno dell'"adrianologia", uno dei capitoli più consistenti.

Villa Adriana si trova nel territorio di Tivoli, a circa 28 km a est di Roma, sui Monti Tiburtini. La posizione fu scelta con grande cura da Adriano per la presenza di numerose fonti d'acqua e per la vicinanza con quattro acquedotti romani (Anio Vetus, Anio Novus, Aqua Marcia e Aqua Claudia). La villa sorge in una zona collinare e strategica, sulla destra della via Tiburtina, offrendo un'ottima difendibilità e un clima salubre. Costruita nel ventennio tra il 118 e il 138 d.C., fu concepita come rifugio e luogo di rappresentanza da Adriano. La villa non si limitava a un semplice complesso di villeggiatura: rappresentava piuttosto un "impero in miniatura", dove

l'imperatore poté esprimere la propria visione architettonica e politica in un linguaggio personale e innovativo.

È soprattutto grazie all'opera degli architetti francesi vincitori del Grand Prix de Rome, nella seconda metà del XIX secolo, che la descrizione di Villa Adriana e del suo paesaggio esce dallo schema poetico e visionario delle rappresentazioni piranesiane (nei confronti della quale comunque sono tutti debitori) ed entra in una dimensione descrittiva puntuale e restitutiva. Uscire dallo schema piranesiano significa introdurre due aspetti fondamentali: il rilevamento scientifico e l'uso del colore applicato all'elemento naturalistico nella raffigurazione d'insieme e dei dettagli, primo passo verso una contestualizzazione dei resti della Villa nel suo paesaggio. Il passaggio dal disegno piranesiano al rilievo ottocentesco segna la nascita di una nuova percezione della Villa: non più rovina isolata, ma sistema territoriale, inserito in un contesto storico, naturale e urbano. Il primo tra i Pensionnaires a studiare con grande cura metodologica il paesaggio archeologico della Villa è stato Pierre Gêrôme-Honoré Daumet (1826-1911), operativo a Villa Adriana tra il 1856 e il 1860. Dopo di lui, dedicarono i propri envois alla residenza tiburtina altri quattro pensionnaires: Charles Girault, che visse a lungo a Roma e lavorò fondamentalmente su Piazza d'Oro (1881\_1885); successivamente Pierre Joseph Esquié, che lavorò sullo stesso sedime di Daumet basandosi sui risultati dei nuovi scavi (1883-1887). Dopo di lui, vi operò Louis Marie Henri Sortrais, concentrandosi sui nuovi scavi del Canopo (1890-1894). Infine, fu Charles Louis Boussois, che riprese gli studi sull'impianto generale restituendo straordinarie sezioni territoriali della Villa (1909-1913).

Ed è proprio dalla planimetria territoriale disegnata da Boussois che possiamo farci un'idea di come fosse il paesaggio compreso tra Tivoli, l'Aniene e Villa Adriana. Il disegno di Boussois cerca di restituire l'intero sistema di presenze monumentali di Tivoli, evidenziando l'oppidum fortificato, il Tempio di Ercole Vincitore, la grande villa di Quintilio Varo e la costellazione di ville minori che si affacciano sul banco di tufo su cui è costruita quella dell'imperatore. Ma soprattutto mette in evidenza la verginità del rapporto tra la Villa e il fiume Aniene, che la connette con la città alta. Oggi la Villa è un laboratorio di ricerca, restauro e valorizzazione, oltre che un sito turistico e didattico di importanza mondiale. La sua rovina

non è semplice vestigia, ma materia viva, che continua a suggerire nuovi approcci progettuali. Il carattere enigmatico del complesso, la sua scala urbana e la sua natura ibrida di città, residenza e paesaggio, fanno sì che Villa Adriana sia continuamente oggetto di riflessione per archeologi, architetti, artisti e teorici.

### Analisi architettonica e paesagistica

La Villa, probabilmente, si estendeva originariamente per più di 120 ettari e includeva oltre 30 edifici. Lo stesso imperatore Adriano fu direttamente coinvolto nella progettazione, con il probabile supporto di architetti e tecnici di corte. La concezione generale, come dimostrano gli impianti idraulici e fognari, appare unitaria, anche se la costruzione avvenne in più fasi (118-121, 125-128, 134-138 d.C.). Alcune fonti (come Elio Spaziano nella *Historia Augusta*) sostengono che Adriano volle riprodurre nella villa i luoghi a lui cari visitati durante i viaggi nelle province. Tuttavia, le strutture della villa non sono semplici copie, bensì reinterpretazioni originali e all'avanguardia dell'architettura romana.

Villa Adriana, almeno per la maggior parte di quella costruita e a noi nota, si sviluppa dialogando con un terreno complesso e articolato caratterizzato da forti dislivelli che ne condizionano la distribuzione. Lo sviluppo del complesso trova la sua quota media su un lungo falsopiano: la piana del Pecile, posta ad una quota di metri 89 sul livello del mare. Da essa il sito sale fino all'Altura, altopiano coltivato che si dispiega su quote comprese tra i 106 e i 120 metri. Tale dislivello, di circa una trentina di metri, si sviluppa su una distanza di circa novecento metri in linea d'aria. Ma, in realtà, la *basis villae* è posizionata in prossimità del cosiddetto Pantanello, luogo di confluenza delle dorsali di Roccabruna e quella dell'Acqua Ferrata che delimitano tettonicamente il falsopiano precedentemente descritto, ad una quota di 59 metri sul livello del mare dove insistono alcuni edifici importanti come il Teatro Nord, la Palestra e le sostruzioni del Tempio di



Venere Cnidia. Questo secondo dislivello, a sua volta di circa una trentina di metri dalla quota della piana del Pecile, si palesa invece in modo più repentino sviluppandosi lungo una distanza di soli trecento metri in linea d'aria, calcolati tra il Pecile e il Teatro Nord.

Complessivamente la parte più consistente della Villa, è quindi ubicata tra il Pantanello e l'Altura con uno sviluppo in linea d'aria di circa un chilometro e duecento metri tra il Teatro Nord e il Teatro Sud, che appaiono come i due capisaldi architettonici che segnano il confine della composizione generale e, pertanto, il dislivello complessivo tra i due edifici di riferimento, è intorno ai sessanta metri. Dal punto di vista topografico, Villa Adriana si configura quindi come un complesso architettonico che si confronta con un suolo molto plastico, in parte dovuto alle caratteristiche orografiche e morfologiche del territorio compreso tra la Via Tiburtina, il Fiume Aniene e la Via Prenestina, in parte dovuto alle trasformazioni che il suolo ha subito durante la costruzione della Villa stessa.

**Fig. 5.5** Villa Adriana. Façade nord, état actuel et restauration, Boussois Charles, Envoi de Rome de 4ème année, Env 104 06-07, Paris, École Nationale Supérieure des Beaux-Arts.

## I quattro quartieri principali

Osservando la planimetria, è possibile notare come l'impianto della villa sia riconducibile, per quanto evidente dagli edifici in rovina, a quattro grandi quartieri, ciascuno dotato di una relativa autonomia ma connesso agli altri tramite diverse realtà periferiche o interstiziali anche di notevole consistenza. Tali connessioni non sottendono comunque relazioni di movimento, cioè non sono varchi che permettono il passaggio da un quartiere all'altro, ma veri e propri edifici-cerniera che cuciono gli spazi tra i diversi quartieri. Questo prelude alla considerazione secondo la quale, allo stato attuale degli scavi, non sembra essere evidente la presenza di un tessuto che organizzi i percorsi interni alla villa in modo canonico, gerarchizzato e capillare. Infatti, gli unici percorsi esistenti che sono stati rinvenuti, sono o ipogei o esterni alla Villa. In superficie prevale il principio del collegamento interno-interno di tipo labirintico, più vicino alla composizione dei Fori Imperiali che alla classica villa rurale.

Il primo quartiere, che costituiva la parte più privata, luogo di rappresentanza ma anche di vita quotidiana, è collocato a nord-est ed è costituito dal blocco residenziale della Piazza d'Oro e dalla Domus con le sue terrazze su Valle di Tempe, dal Cortile delle Biblioteche, dalla Terrazza delle Fontane, dagli Hospitalia, dal Triclinio Imperiale e dal Padiglione di Tempe.

Il secondo è collocato nel cuore della Villa, quartiere centrale, monumentale e pubblico, comprendente il Palatium Invernale, il Ninfeo Stadio, e l'Edificio con tre Esedre. Allo stesso fanno riferimento anche il Pecile e la Sala dei Filosofi, che ne assumono l'orientamento generale. Tra questo quartiere ed il primo, si inserisce, come collegamento, secondo una logica interstiziale, il blocco composto dal Teatro Marittimo, dalla Biblioteca Latina e dalle Terme con Eliocaminus.

Il terzo quartiere si trova su un'area pianeggiante e va ad occupare lo spazio compreso tra il Pecile e il salto di quota dell'Altura. È composto da una serie di edifici tra loro collocati secondo uno schema ortogonale comprendente gli impianti termali centrali (Piccole e Grandi Terme) e alcuni dei monumenti maggiormente scenografici: il Grande Vestibolo, ossia l'antico ingresso trionfale della Villa; il Canopo, l'area destinata alle feste e i banchetti; e l'Antinoeion, edificio sacro costruito in onore del favorito dell'imperatore, che divinizza Antinoo a seguito della morte prematura.

**Fig. 5.1** Nella pagina successiva: Render ricostruttivo di Villa Adriana, Catatexilux.



Infine, il quarto quartiere, quello denominato Accademia, che si sviluppa in aderenza all'erosione del banco tufaceo occidentale, dalla Torre di Roccabruna al Teatro Sud, configurandosi come un'area di otium filosofico e culturale.

A questi si aggiungono inoltre diverse presenze monumentali collocate al di fuori dei quattro quartieri principali, a segnare i confini ideali della composizione. A nord, in prossimità del Pantanello, e precisamente sotto le sostruzioni del Tempio di Venere, è presente il complesso della Palestra, enigmatico edificio composto da quattro edifici di differente dimensione e orientamento, che rappresentano una novità tipologica assoluta. A ridosso di questo complesso, oltre l'alveo del torrente dell'Acqua Ferrata, tutta la cartografia storica riporta la pianta di un edificio teatrale restituito con una "certezza" di particolari in effetti molto singolare, soprattutto se si pensa al fatto che forse questo edificio non è mai esistito. Salendo di quota, collocata tra il Cortile dei Pilastri Dorici, la sala del Trono e il Cortile con Peschiera del Palatium. Più a Sud, inoltrandosi nel parco, è possibile incontrare la Tomba a Tholos, il Plutonium, gli Inferi, il Quadrilatero e, come ultimo baluardo costruito prima delle campagne, il Liceo, il cui doppio portico si pone come terminale sud e corrispettivo di quello del Pecile a Nord.

### Struttura e composizione del masterplan

La struttura compositiva di Villa Adriana si basa su un complesso sistema di centralità che organizzano il suo tracciato ordinatore e ne definiscono la sintassi posizionale degli elementi architettonici. Tale tracciato è organizzato secondo un sistema radiale-ipotattico, basato su architetture o singoli elementi la cui essenza è riconducibile ad una forma circolare, o ad una cupola che qualificano generalmente una pianta centrale, che funzionano come poli di attrazione connessi da assi generativi, da cui si sviluppano diversi raggi che a loro volta connettono altre centralità gerarchicamente dipendenti.

Tali centralità sono identificabili nella Sala Quadrilobata della Piazza d'Oro, nella Tholos del Tempio di Venere Cnidia, nei due teatri (a Nord, il cosiddetto Teatro Greco, e a Sud il cosiddetto Odeon), nel Teatro Marittimo, nell'Antinoeion e nell'Edificio con Tre Esedre. Le due centralità principali, che presiedono la composizione generale della Villa sono la Tholos del Tempio di Venere Cnidia e la Sala Quadrilobata della Piazza d'Oro, le quali, assieme ai due Teatri, organizzano il quadrilatero del perimetro ideale della composizione nonché la spina dorsale che percorre ascensionalmente l'intera Villa come una lunga diagonale. Tale composizione planimetrica, lascia intuire che Adriano e i suoi architetti abbiano studiato e disegnato il progetto a tavolino, con una sorprendente precisione. Il master plan strutturava l'intera forma di Villa Adriana, compresa la posizione dei padiglioni periferici, mediante un sistema di relazioni molto complesso e articolato. Complessità che, tra l'altro, ha reso questo modello praticamente privo di ulteriori applicazioni successive fino alla modernità, rendendo la composizione di Villa Adriana un fatto a sé stante e rimasto unico. Va comunque sottolineato che prima dell'applicazione a Villa Adriana, la tecnica compositiva polare è stata utilizzata assai raramente e sempre in relazione a complessi architettonici sacri: l'Acropoli di Atene, l'Altis di Olimpia, il Santuario di Iside a Phylae in Egitto e l'Acropoli di Pergamo. Tutti luoghi sacri e tutti luoghi riconducibili alla vita di Adriano, un aspetto, che sicuramente non può essere considerato casuale.

### Il disegno dell'acqua e del paesaggio

Elemento fondante e imprescindibile della villa è la sua sistemazione paesaggistica, ottenuta tramite la fusione di due elementi costitutivi: gli Horti Hadriani e le Aquae Ligoriane.

Questi corsi d'acqua, a loro volta, si dispiegano secondo un sistema di direttrici virtuali che originano la cosiddetta "WaterNet". Questa è strutturata principalmente su tre flussi che scorrono da Sud a Nord dell'altopiano della Villa, partendo dal cosiddetto Muro delle Fontane, disposto come terminale del grande giardino del Palazzo d'Estate. La prima

dorsale passa per la Terrazza di Roccabruna fino alla Valle delle Cento Camerelle; la seconda, dal Muro delle Fontane, passa per il giardino del Palazzo d'Estate discende verso le Grandi Terme e la Valle del Canopo, fino al Pantanello attraversando il Pecile e Teatro Greco; scende diramandosi nel Giardino delle Esperidi verso il Plutonium fino al parterre del Tempio di Venere Cnidia, passando per i principali edifici del primo quartiere.

Questi corsi, tuttavia, non sono reali, nel senso che non sono tracciabili sul suolo, ma costituiscono un sistema stimolante per la progettazione. Quando il progetto li interseca, questi vengono elaborati come architetture di suolo connotate dalla presenza viva dell'acqua.

Dal punto di vista figurativo e dell'ars topiaria, gli Horti Adriani sono in larga parte costituiti da alcuni elementi specifici consolidati in un certo modo di disegnare artisticamente il suolo.

In primis i cosiddetti Parterres; serie di terrazze multilivello generate da azioni di movimento terra secondo un disegno geometrico regolare e concluso alla maniera classica, oppure a quella romantica, basata sul contrappunto percettivo e sull'effetto sorpresa. L'obiettivo dei parterres è muovere il suolo e generare punti di osservazione differenziati tramite il movimento ed immersi in stupefacenti effetti scenografici.

A seguire, i Miroirs d'eau; analoghi ai parterres, gli specchi d'acqua costituiscono gli elementi geometrici e simbolici della composizione paesaggistica; alternandosi ai parterres definiscono quella modalità di trattamento dell'acqua detto "aqua captiva", cioè acqua catturata dalla geometria.

In contrapposizione a quest'ultima, le Chutes d'eau; la declinazione di natura "barocca" dell'uso dinamico dell'acqua, la cosiddetta aqua ex machina, capace di rompere la fissità dell'effetto specchio per assumere disegno e suono alzando il tono della spettacolarità gestendo i cambi di quota dei parterres e dei miroirs d'eau. Le chutes possono naturalmente anche assumere configurazioni geometriche, sequenze ordinate e ritmica musicale e, naturalmente riversarsi in maniera concentrata oppure distesa e velata cambiando gradiente di densità.

Infine, i Labyrinthe; potentissimo dispositivo paesaggistico, il labirinto può assumere dimensioni e geometrie di diversa entità e qualità a seconda dell'estensione e dell'altezza. Anche questo elemento, molto intenso sotto

il profilo vegetale, si presenta come una figura dal grande potenziale scenografico soprattutto se osservato da una posizione rialzata e interna al paesaggio archeologico della Villa.

L'articolazione tematica degli Horti suggerisce un intervento paesaggistico che può accogliere tutta quella tradizione di arte dei giardini che ha accompagnato lo sviluppo del rapporto tra natura e paesaggio progettato, sia dal punto di vista del giardino formale, sia da quello del giardino romantico. Entrambi fanno parte della storia del luogo e sono rappresentati dalle altre due ville tiburtine, Villa D'Este come illustre esempio di composizione geometrica spettacolarizzata, e Villa Gregoriana, progettata mettendo a sistema le sorprendenti caratteristiche geomorfologiche del sito, le rovine antiche scavate nel tufo, le consistenti opere idrauliche sul corso dell'Aniene, e le cascate naturali.

Le Aquae possono quindi essere ambientate sia in un quadro di riferimento classico, dove l'acqua è catturata, addomesticata e distribuita dall'architettura oppure in un quadro di riferimento legato all'esperienza del giardino romantico, dove l'acqua è invece libera e potente, espressione più viva della natura naturans.

Formalmente sono composte da canali, acquedotti, vasche e colonne. I Canali sono collettori d'acqua collocati a livello del suolo e che con esso si confrontano, dal punto di vista delle pendenze e della superficie di definizione architettonica. Gli acquedotti sono collettori d'acqua che viaggiano sospesi ad altezza superiore a quella dell'uomo e che sono sostenuti da strutture architettoniche. Le vasche sono bacini che ospitano acqua tendenzialmente a lento scorrimento e che creano superfici specchianti o increspate a seconda di come in essa viene immessa l'acqua. Le colonne sono volumi architettonici che si sviluppano in verticale e sono collocate all'interno delle vasche oppure come collegamento tra vasche e tra vasche e canali. I suddetti elementi, se visti in chiave classica sono figurativamente architettonici; al contrario, se visti invece in chiave romantica, sono figurativamente naturalistici.

## Opportunità di progetto

La Villa Adriana, essendo fonte di ispirazione, luogo di studio e ricerca da secoli; rappresenta uno dei siti archeologici più significativi per quanto riguarda l'antichità Romana, e non solo.

Un luogo di estrema bellezza, che ha subito la ferocia dell'uomo e l'implacabile scorrere del tempo, stratificato, esteso e vario; un luogo che necessita di tutela e cura.

Per tali e altri motivi, le opportunità espositive nel contesto della Villa Adriana, sollevano diverse questioni di carattere sia storico, che etico, economico, politico o estetico, soprattutto in un Paese quale è l'Italia.

*“C'è qualcosa che rende l'Italia più lenta e macchinosa nello sviluppo di proposte innovative e nell'applicazione di modelli sperimentati con successo all'estero. In particolare è la dotazione di infrastrutture a supporto delle aree archeologiche e dei luoghi della cultura che rende il nostro Paese sempre in affanno nella corsa alla produzione di valore. Le ragioni sono diversissime. Da una parte la scarsa fiducia nella contemporaneità come partner dell'antico, se non per tutto ciò che è immateriale, virtuale, non fisico, che viene invece accettato perché totalmente reversibile”-Pier Federico Calviari*

*Valorizzazione dei Beni Culturali. Appunti su Villa Adriana, Villa Adriana*

*Memoria, storia, fortuna, futuro a cura di Monica Centanni e Daniela Sacco.*

D'altro canto però, la Villa è ormai da secoli un punto di riferimento per artisti e progettisti di tutto il mondo, terreno fertile che dà vita a riflessioni, dialoghi, dibattiti, anche rispetto al ruolo del contemporaneo nei confronti della rovina archeologica.

Da sempre l'uomo, attraverso il progetto suo contemporaneo, si confronta con l'antico. Un discorso molto complesso e multi-sfaccettato, ma in questa tesi, non vogliono essere affrontate diatribe di alcun genere, si

vogliono invece esplorare, cercando di farlo con la massima sensibilità, alcune delle immense opportunità che la Villa Adriana offre al progetto architettonico e dell'espone contemporaneo, e viceversa, i grandi vantaggi che, a nostro avviso, potrebbe trarre il sito da ciò.

Tra le diverse opportunità di intervento si possono citare quelle: a) espositive: strutture dedicate all'esposizione di opere d'arte, nel contesto della Villa; b) culturali: interventi di un certo tipo potrebbero aiutare la rovina a rendersi più comprensibile e fruibile al visitatore, oppure ancora ospitare eventi culturali di vario genere, tra i quali anche gli eventi di moda più volte citati in questo elaborato; c) estetiche: forse il punto più controverso, ma non è da escludere che architetture molto leggere, come installazioni temporanee, ovviamente molto ben calibrate, possano esaltare e valorizzare la qualità estetica della Villa, soprattutto in merito alle parti sulle quali il tempo o l'uomo sono stati più feroci; d) simboliche: a significare il fatto che antico e contemporaneo possono forse convivere, in armonia, dando vita anche in contesti millenari a nuove letture e significati.

## Requisiti fondamentali

I requisiti fondamentali per l'intervento in aree archeologiche, come la Villa Adriana, sono regolati da normative e linee guida, e devono essere seguiti alla lettera e con attenzione. In ogni caso, esistono dei limiti ben precisi e qualsiasi intervento deve derivare da un confronto con la Soprintendenza e seguire un principio di minimo impatto e massima reversibilità.

Lungi dall'essere questo un documento esaustivo, si possono comunque citare alcuni dei criteri fondamentali:

### STUDI PRELIMINARI

Ogni progetto deve necessariamente includere e valutare studi preliminari come analisi della cartografia, ricognizioni, rilievi, etc.

**REVERSIBILITÀ**

L'intervento deve poter essere rimosso senza che lasci traccia alcuna. Da prediligere sistemi costruttivi a secco e smontabili con facilità.

**COMPATIBILITÀ**

Forme e materiali devono essere compatibili e coerenti con il contesto archeologico, sarebbe fuori luogo ad esempio, banalmente, utilizzare strutture gonfiabili di colore rosa acceso e

**RICONOSCIBILITÀ**

Il restauro "così com'era" è ormai superato da tempo, non sono oggi ammessi i falsi storici e non è ammesso alterare la storia. L'intervento deve essere distinguibili dal preesistente.

Per concludere, possiamo dire che ogni progetto necessita di valutazione dell'impatto archeologico, e di approvazione dagli organi preposti.

E' dunque importantissimo per il progettista agire strategicamente e con cura, con consapevolezza, coinvolgendo fin da subito anche altre figure quali archeologi o conservatori, e presentando quindi un progetto il più possibile impeccabile dal punto di vista normativo.

**Tipologie di intervento**

Le tipologie di intervento possibili sono diverse, qualcuna più opinabile di altre, sempre però nel rispetto dei requisiti fondamentali esposti nel paragrafo precedente.

Per scelta, si è deciso di evitare di parlare della categoria delle architetture permanenti.

**ARCHITETTURE TEMPORANEE**

Questo tipo di intervento è solitamente più invasivo rispetto alle altre categorie esplorate, tuttavia, mediante accorgimenti particolari può esistere nel rispetto della rovina archeologica.

Per far ciò, l'architettura temporanea deve essere prima di tutto, come suggerisce la parola, del tutto reversibile, dunque disassemblabile e asportabile senza che lasci traccia.

A tal proposito, è prima di tutto importante che la struttura non necessiti di essere ancorata o fissata al suolo o ancor peggio alle rovine, e se poggiata, che non arrechi comunque danni.

In secondo luogo, la struttura deve permettere di essere rimossa in maniera piuttosto semplice, evitando l'utilizzo di mezzi pesanti su aree fragili o la demolizione in loco.

Le architetture temporanee possono ospitare diverse funzioni, come quella appunto espositiva, ma anche didattica oppure di accoglienza, ad esempio.

**INSTALLAZIONI ARTISTICHE**

Le installazioni artistiche devono seguire imprescindibilmente gli stessi criteri delle architetture temporanee, la sola differenza è che in questo caso è solitamente più semplice poterlo fare.

Le installazioni artistiche sono sovente più leggere, meno estese e meno materiche delle architetture contemporanee.

Attenzione però, occorre tener conto che un'installazione artistica, sebbene poco impattante dal punto di vista fisico, può essere

anche estremamente impattante dal punto di vista percettivo. Una musica alta o una determinata estetica o interazione potrebbero essere del tutto fuori luogo nel contesto della Villa, è necessaria grande sensibilità. Questo tipo di intervento ha comunque un grande potenziale, può essere capace, anche tramite l'utilizzo di linguaggio visivo oppure sonoro appunto, di coinvolgere il visitatore ed evocare storia o memoria.

#### **INSTALLAZIONI PER GRANDI EVENTI**

Tipo di intervento al giorno d'oggi abbastanza diffuso, e già discusso ampiamente in questo elaborato. Di enorme potenzialità, soprattutto mediatica ed economica, segue le stesse linee guida delle altre categorie, ma può beneficiare di capitali spesso ingenti e di vie burocratiche o realizzative facilitate. Per approfondimenti si rimanda al capitolo 5.

#### **DISPOSITIVI PER L'ESPOSIZIONE**

Un intervento poco impattante, solitamente di piccole dimensioni o sparso. Si tratta di dispositivi in grado di accogliere delle opere e presentarle al visitatore. Anche questo tipo di intervento deve seguire le linee guida finora citate, e deve tutelare allo stesso tempo le opere che accoglie.

#### **PERCORSI O INFOGRAFICA**

L'intervento più comune e del tutto accettato dall'opinione pubblica, presente praticamente in qualunque sito archeologico, ma comunque degno di nota. Percorsi e infografiche sono quasi sempre di fondamentale

importanza per la fruibilità di un sito, si potrebbe dire ormai imprescindibili.

Nonostante questo, non sono interventi da sottovalutare, in quanto anch'essi possono potenzialmente portare un enorme valore aggiunto, oppure di contro danneggiare addirittura il sito o l'esperienza del visitatore.

### **Dove intervenire**

La Villa Adriana è un sito molto vasto e molto vario, il punto specifico nel quale si sceglie di intervenire risulta dunque fondamentale, sia dal punto di vista normativo e di fattibilità, sia dal punto di vista contestuale.

La scelta del luogo va approcciata con molta delicatezza e cognizione di causa, tenendo a mente diverse dinamiche.

In primis, non sono mai ammesse installazioni che possano alterare la percezione complessiva del sito.

Alcuni interventi poi, sono inevitabilmente proibiti in natura del luogo specifico: è praticamente impossibile e altamente sconsigliato, ad esempio, agire negli ambienti più iconici e fragili come ad esempio il Canopo o il Teatro Marittimo, se non forse sotto forma di dispositivi quali proiezioni, luci o suoni.

Altre parti della Villa invece, si prestano ad interventi anche di una certa importanza, come le architetture temporanee.

Alcune aree periferiche del sito, oggi prive di elementi architettonici di rilevanza o già molto compromesse dal tempo, potrebbero ospitare strutture leggere. Si tratta di aree che non competono con gli ambienti monumentali principali, ma che permettono di offrire servizi o esperienze integrative senza compromettere l'integrità del sito.

Anche gli ingressi e le vie di accesso sono luoghi potenzialmente idonei all'inserimento di architetture temporanee. Qui si potrebbero collocare, ad esempio, padiglioni informativi, installazioni introduttive o dispositivi espositivi, per preparare il visitatore ad una giusta e migliore lettura del sito.

Gli spazi verdi che circondano i complessi monumentali offrono sicuramente molte opportunità. Qui, ad esempio, installazioni leggere e reversibili,

inserite nei giardini o lungo i terrazzamenti, possono esaltare quella dimensione della Villa più paesaggistica, oggi solitamente sottovalutata rispetto alle sole architetture. La funzione di questi interventi sarebbe quella di mediare tra il costruito ed il contesto naturale, restituendo l'immagine di un insieme unitario come era nel principio.

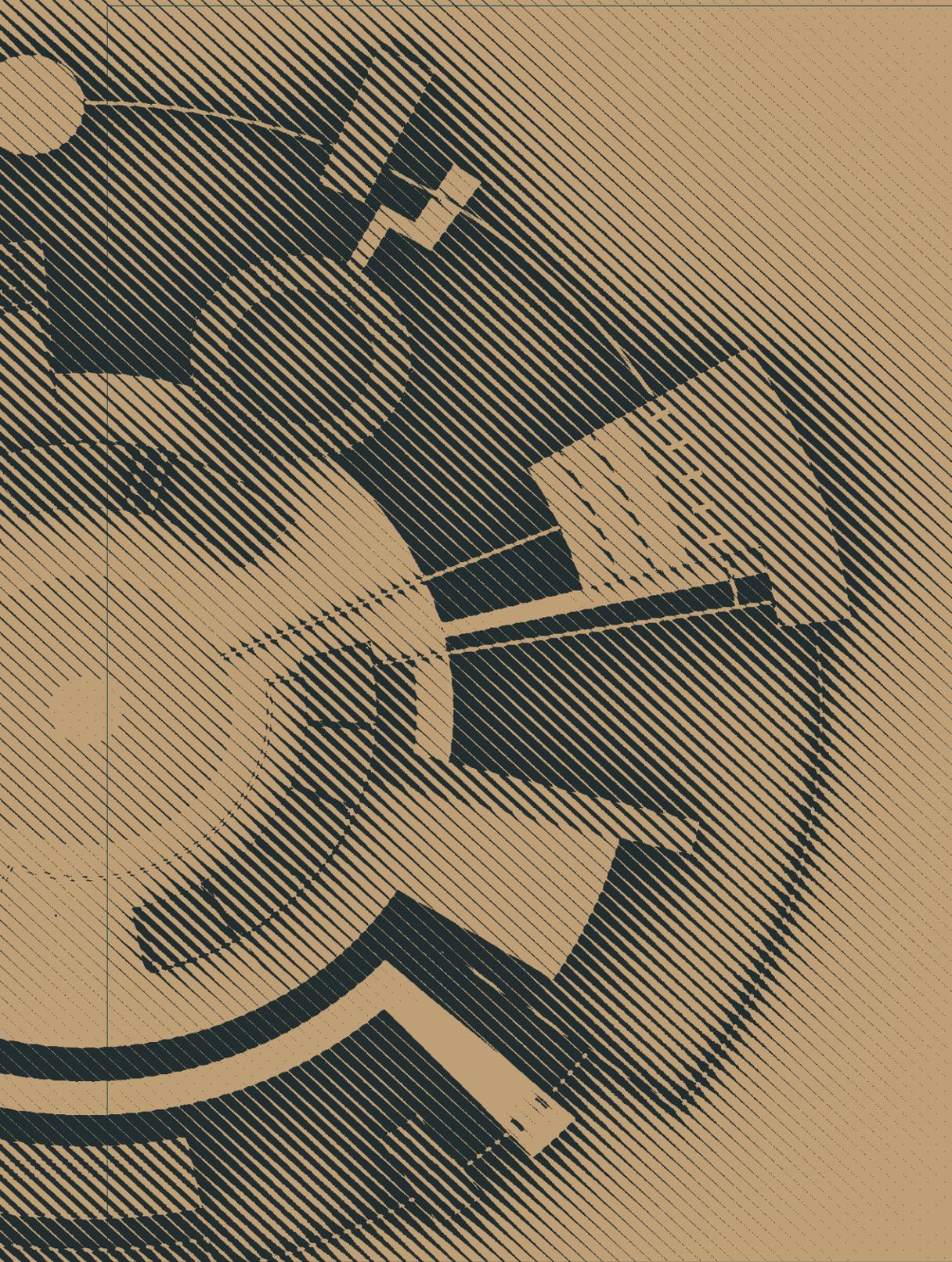
Infine, alcune parti della Villa che hanno ad esempio subito restauri molto invasivi oppure crolli, potrebbero essere adatte ad una "sperimentazione sensibile", una ri-significazione e ri-valorizzazione del luogo.

Qui, un'installazione contemporanea può essere capace di evidenziare i vuoti, restituire le volumetrie ormai perdute, o suggerire al visitatore la scala originaria degli ambienti, oppure ancora concedere nuova vita a tali rovine.

In questa tipologia di intervento rientra anche il progetto per la Sala dei Filosofi presentato più avanti in questa tesi.

In conclusione, il progetto espositivo contemporaneo all'interno della Villa resta oggetto di dibattito, di ricerca, di studio e di sperimentazione.

Fondamentale è in qualunque caso operare secondo criteri di tutela del patrimonio, consapevolezza, anche storica, sensibilità e correttezza. Solo in questo modo è possibile agire rispettando il sito e la sua memoria storica, cercando di instaurare quel dialogo di cui si è a fondo parlato, tra l'antico e il contemporaneo.



06

ROVINE PERFORMATIVE,  
NUOVI RITI COLLETTIVI  
TRA MODA, TEATRO E  
CINEMA

## Introduzione

Dopo aver indagato, nei capitoli precedenti, il potenziale espressivo e narrativo della rovina, la sua capacità di farsi dispositivo estetico e culturale, e i principi teorici che possono guidare un intervento rispettoso ma innovativo, il presente capitolo segna un passaggio fondamentale: quello dalla riflessione alla sperimentazione. Se fino ad ora l'analisi si è concentrata su aspetti filosofici, storici e metodologici, ora la ricerca si confronta con la dimensione progettuale, verificando nella pratica le ipotesi maturate.

I cinque progetti qui presentati – sviluppati a scale differenti, dal design all'architettura, fino alla sistemazione paesaggistica – nascono da un medesimo intento: ridefinire il rapporto tra il patrimonio archeologico di Villa Adriana e le possibilità del contemporaneo. Pur nella diversità di obiettivi e linguaggi, essi sono accomunati dai principi già emersi nella parte teorica: la leggerezza come strumento espressivo, la reversibilità come garanzia di tutela, il frammento come occasione di valorizzazione poetica, e la capacità della rovina di generare nuove narrazioni attraverso il progetto.

I primi due interventi costituiscono esercizi di esplorazione concettuale, con lo scopo di verificare in maniera diretta i temi di ricerca; gli altri tre, invece, si radicano in un'esperienza diretta con il sito, poiché elaborati nell'ambito del Piranesi Prix de Rome, un concorso di architettura svoltosi nei pressi della Villa. Questa occasione ha permesso di confrontarsi in prima persona con la materia archeologica e con il paesaggio che la accoglie, osservando da vicino la complessità di un luogo che non è soltanto rovina, ma organismo vivo, stratificato e in continua trasformazione.

Fig. 6.1 Masterplan interventi progettuali in Villa Adrian, realizzato dagli autori.

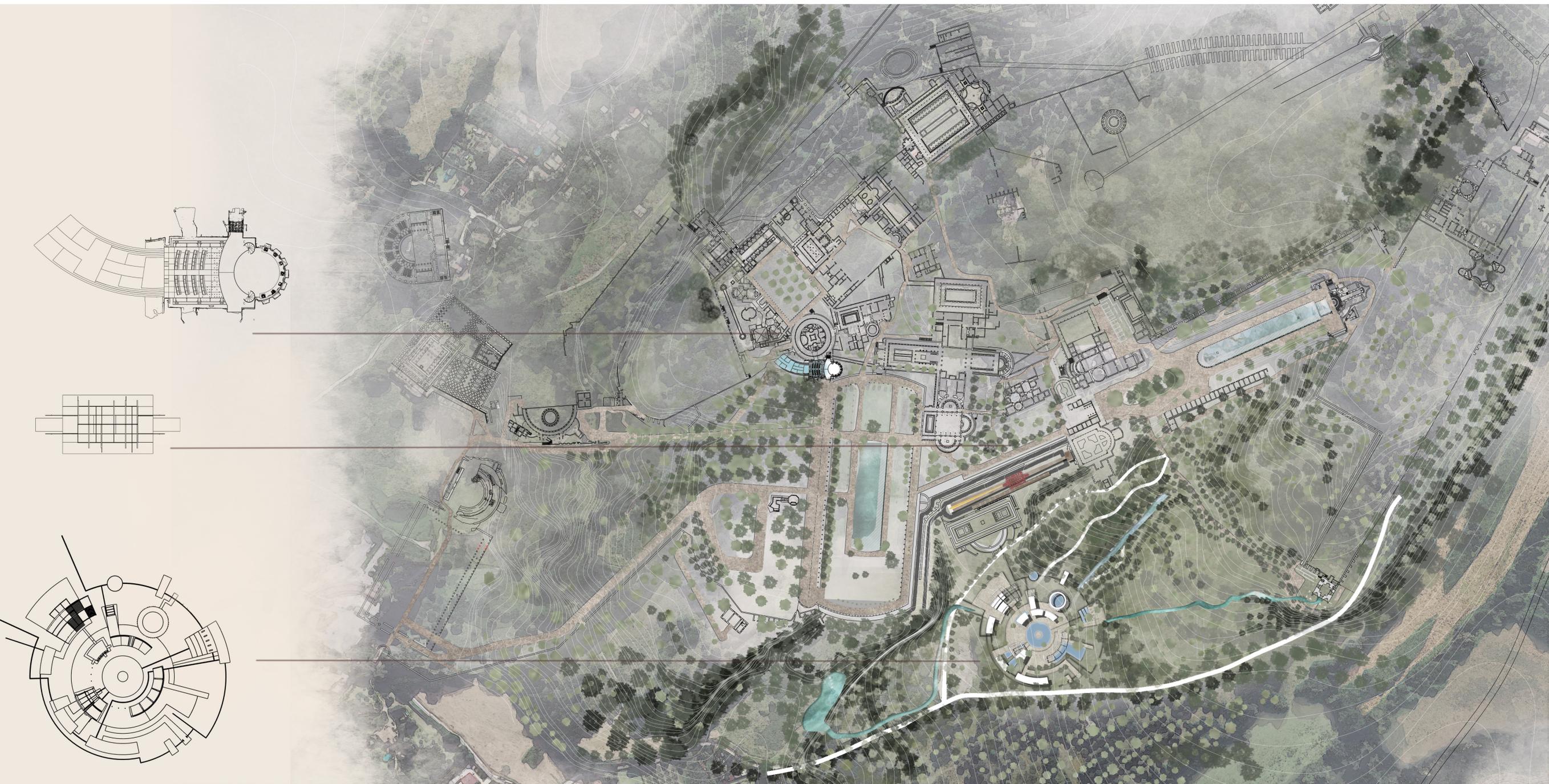




Fig. 6.2 Sala dei Filosofi, Villa Adriana, Tivoli, Roma, Foto realizzata da autori.

## PROGETTO NELLA SALA DEI FILOSOFI

### Una struttura enigmatica

La Sala dei Filosofi è un edificio che si colloca, come fosse uno snodo, tra il porticato del Pecile e il Teatro Marittimo. L'ingresso principale sul salone è posto a nord, mentre quelli di connessione, con gli altri due edifici monumentali, si aprono sulle pareti est ed ovest. La pianta della Sala è formata da un'aula rettangolare ed un'abside semicircolare e, proprio nella parete absidata, sono presenti sette nicchie (di circa 3 metri d'altezza poste a 1.60 metri dal suolo) che, nel corso dei secoli, sono state l'elemento maggiormente coinvolto nella discussione sulla destinazione d'uso dell'edificio.

La più antica descrizione riguardante la Sala dei Filosofi, risale al XVI secolo, redatta dal grande architetto e antiquario Pirro Ligorio, che si occupò della direzione di numerosi scavi all'interno di Villa Adriana, per conto di Ippolito II d'Este, allora governatore di Tivoli.

Ligorio, nei suoi scritti, si riferiva alla sala come "Tempio degli Stoici", descrivendo tracce dell'apparato decorativo man mano che la rovina veniva riportata alla luce. Le colonne dovevano essere in alabastro, poi riusate per erigere quelle delle chiese di Tivoli; mentre la pavimentazione era costituita per la maggior parte da porfido rosso, il marmo imperiale per eccellenza, per il suo incredibile color porpora. Ma di questi marmi ormai non rimane più nulla se non i fori che ospitavano le grappe, il sistema di giunti che permetteva il sostegno dei rivestimenti marmorei ancorandoli alle pareti in muratura, mentre per il pavimento permangono solamente poche tracce, riconducibili alle fughe che tenevano insieme l'opus sectile, tecnica utilizzata per la composizione di pavimentazioni estremamente ricche di decori in pietra.

La Sala dei Filosofi deve il nome odierno alle sette nicchie presenti nell'abside che chiude la zona posteriore del salone e molto probabilmente ospitavano le statue di uomini saggi dell'epoca. Prima di questa ipotesi, per secoli, si era pensato che la destinazione per questo edificio, avrebbe dovuto essere quella di biblioteca, con una serie di librerie in legno, contenenti papiri e manoscritti, poste all'interno delle nicchie. Ma le imponenti dimensioni delle nicchie demonizzano quest'ultima e l'interpretazione maggiormente

accreditata è quella che fosse adibita a sala di rappresentanza o di udienza, in cui l'ospite poteva incontrare l'imperatore seduto sul trono e circondato da queste statue maestose.

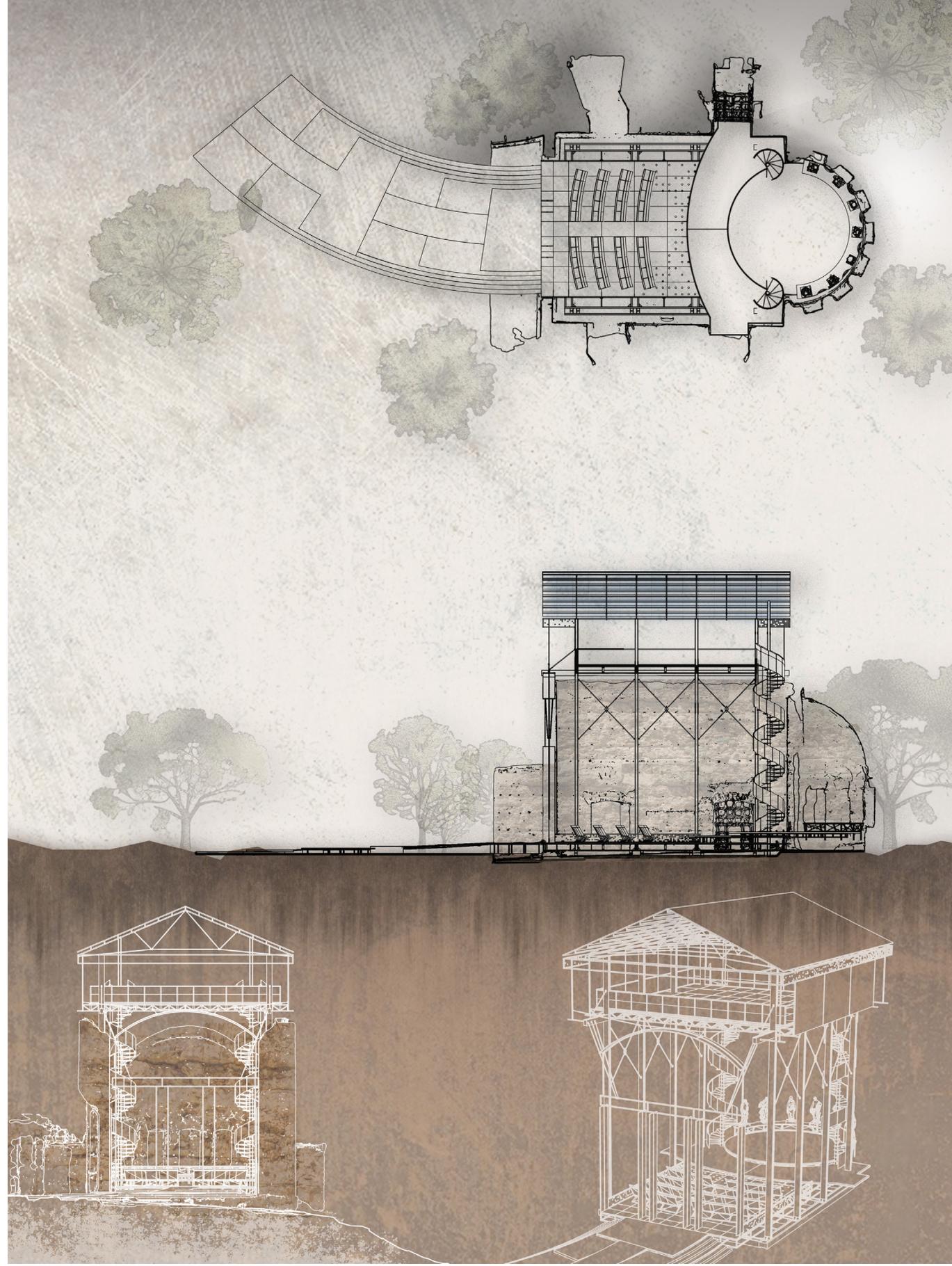
Analizzando la rovina della Sala ai nostri giorni, si può intuire l'altezza dell'edificio originale, attraverso i resti delle pareti in opus reticulatum (tecnica di composizione muraria a forma di reticolato). L'aula era presumibilmente coperta da un tetto a doppia falda, rivestito da embrici (tegole romane), sostenuto da capriate in legno, che potevano fungere anche da punto di ancoraggio per il soffitto cassettonato. Queste ipotesi si basano su analogie con ambienti simili risalenti allo stesso periodo, ma gli elementi di cui si ha la certezza sono sicuramente le due colonne poste all'ingresso principale, delle quali restano tracce dei basamenti, e il grande arco che chiudeva la facciata, deducibile dalla forma diagonale del piano d'imposta sulle pareti laterali, provocata dal crollo di esso.

### Concept intervento moderno

Seguendo il filone contemporaneo, che promuove la leggerezza degli interventi architettonici nei contesti culturali e artistici del calibro di Villa Adriana, la proposta per la Sala dei Filosofi nasce dal desiderio di rievocare l'edificio originario, mantenendo invariati gli elementi di cui si presume fosse costituito, ma andando a creare, contemporaneamente, un momento di rottura attraverso l'uso di materiali moderni, instaurando un dialogo dialettico con la rovina, in cui la tensione tra continuità e rottura diventa generatrice di senso. I materiali selezionati sono vetro, legno e acciaio corten, ciascuno dei quali interpreta, in modo diverso, il concetto di leggerezza. Il primo, grazie alla sua trasparenza, definisce i volumi delle coperture solamente accennando la propria presenza con i riflessi della luce che si infrange su esse, senza mai imporsi visivamente. Il corten, materiale di elevata densità, permette di realizzare una struttura portante utilizzando elementi con sezioni minime, dall'aspetto esile e slanciato,

**Fig. 6.3** Tavola di rappresentazione del progetto realizzata dagli autori.

**Fig. 6.3** Nella pagina seguente: render esterno intervento nella Sala dei Filosofi realizzata dagli autori..





ma estremamente resistente alle sollecitazioni meccaniche; inoltre, la superficie ossidata dialoga con la pietra antica, accomunata alla rovina dal tema della patina del tempo. Infine, il legno, materiale senza tempo e radicato nella tradizione costruttiva romana, viene ripreso nella copertura, in una forma evocativa che richiama le tecniche originarie, stabilendo un ponte simbolico tra passato e presente.

Il progetto assegna alla nuova struttura il compito di valorizzare le nicchie absidali, pensate come dispositivi espositivi per accogliere copie di sculture romane. Queste, pur essendo repliche, restano comunque opere cariche di un'incredibile forza poetica, che gli consente di diventare elementi perfetti per la scenografia di spettacoli teatrali.

L'insieme genera un nuovo spazio teatrale, che non nasconde né si sovrappone, ma esalta la rovina nella sua condizione frammentaria. L'abside si trasforma in palcoscenico, accogliendo spettacoli sotto il cielo stellato della campagna tiburtina.

In questo modo la rovina custodisce la memoria del passato, diventando matrice di un'esperienza contemporanea eterea e sublime, in cui architettura e paesaggio, memoria e visione, convivono in equilibrio.

## Realizzazione

L'intervento proposto all'interno della Sala dei Filosofi si fonda sul principio di reversibilità e autonomia strutturale: nessun elemento della nuova architettura viene ancorato alle murature antiche o al suolo archeologico. Per garantire stabilità e integrità, l'intero sistema si appoggia su una base unitaria flottante, costituita da un reticolo di travi e profili metallici. Tale fondazione sostiene sia i pilastri portanti sia la pavimentazione, creando un piano indipendente dalla rovina. I pilastri in corten si erigono per un'altezza di oltre 15 m, permettendo la costruzione di un piano sopraelevato collocato a 13 m dal suolo, quindi oltre la quota delle pareti superstiti, in modo da svincolarle dalla struttura portante. Il sistema è irrigidito mediante controventature e tiranti metallici, che ritornano anche nelle capriate polonceau della copertura. Pavimento, falde del tetto,

**Fig. 6.4 e Fig.6.5**  
Render diurna  
e notturna  
intervento nella  
Sala dei Filosofi  
realizzata dagli  
autori.



parapetti e pareti sono interamente realizzati con lastre in vetro, interrotte solamente dagli elementi strutturali in corten; da questo luogo sospeso a mezz'aria si può osservare in modo nitido l'intero sito archeologico di Villa Adriana senza alcuna barriera visiva. Al piano sopraelevato si accede tramite una doppia scala a chiocciola, una d'ingresso e una d'uscita, due elementi che rafforzano la simmetria dell'edificio quasi come due enormi colonne spiraliformi, anch'esse completamente in vetro a eccezione del sostegno centrale e dei supporti per gradini, giunti e corrimani. Oltre ad essere elemento funzionale e decorativo, le due scale offrono anche la possibilità di essere coinvolte nella scenografia degli spettacoli, in quanto posizionate a ridosso del palcoscenico. L'ingresso scenografico dell'edificio è stato rievocato tramite grandi lastre in vetro che riprendono il colonnato sul lato nord e il grande arco ribassato, che viene sospeso tra le due imposte attraverso un sistema di tiranti. Il pavimento realizzato all'interno del salone utilizzando lastre di cemento grezzo, poggia sul reticolo flottante, che oltre a distaccarsi dal suolo per non gravare sulla rovina, facilita l'installazione dell'impianto illuminotecnico. Questo crea un gioco di luci attraverso alcuni fori praticati nel pavimento stesso, che si intensificano man mano ci si avvicina al palco. All'ingresso principale le lastre di cemento vengono sostituite da vetro trasparente, permettendo la visione dei resti delle colonne originali dell'edificio. I fori che sulla pavimentazione conferiscono un effetto di luce che va ad intensificarsi con l'avvicinarsi al palco, vengono ripresi come elementi decorativi delle lamiera in corten che costituiscono i parapetti e la cornice del tetto. Quest'effetto mira a direzionare lo sguardo sempre verso l'abside in fondo al salone, punto focale dell'intero edificio. Al centro della sala si trovano le sedute per gli spettatori, che si dispongono ad arco di circonferenza intorno alla curvatura del palco, tagliate da un corridoio che le collega all'ingresso; queste sono sorrette sempre da una struttura in corten rinforzata da tiranti ed imbullonata alla pavimentazione, mentre sono rivestite da assi in legno e lastre di vetro seguendo un pattern che si dipana a raggiera, ponendo come fulcro il palco. In questo modo l'abside assume anch'esso la funzione di epicentro costruttivo, riprendendo la tipica composizione della Villa di Adriano. Essendo le sedute poste alla stessa altezza per le diverse



Fig. 6.6 Render intervento nella Sala dei Filosofi realizzata dagli autori.

file, il palco è rialzato su due differenti livelli, per facilitare la visione delle scene e al tempo stesso conferirgli una maggiore dinamicità, soprattutto attraverso il coinvolgimento delle due scale a chiocciola e l'apparato statuario che si staglia sullo sfondo.

Per garantire un accesso adeguato ad ogni visitatore, è stata, inoltre, progettata una rampa d'ingresso che si fonde ad una scalinata dall'ampia pedata e che segue l'andamento ricurvo del Teatro Marittimo. Per avere in minor impatto visivo possibile, la rampa ha uno scheletro in corten, con una pavimentazione in vetro e lastre di cemento, che sembrano perdersi nei colori della terra battuta e della ghiaia del sito archeologico, diventando un tutt'uno anche con la pavimentazione della Sala.



Fig. 6.7 Render intervento nella Sala dei Filosofi realizzata dagli autori.



Fig. 6.8 Anello Basolato e Cento Camerelle.

## PROGETTO PER PICCOLO PADIGLIONE

### Introduzione

La Villa Adriana è un luogo incredibilmente intriso di storia e di segni del tempo, testimonia il corso di epoche, l'intreccio di vite e di anime che ci hanno vissuto o che la hanno studiata o anche solo ammirata.

Un luogo carico di significati e di messaggi, alcuni più facili da afferrare, altri più nascosti, celati nei reconditi anfratti delle rovine.

I più grandi architetti degli ultimi secoli si sono confrontati con le rovine della Villa Adriana, qualcuno per provare a capire come fosse fatta nel pieno del suo splendore, qualcuno per provare a coglierne l'essenza, qualcun altro ancora per assorbirne la potenza intrinseca.

Architetti moderni come Le Corbusier o Louis Kahn osservarono con estremo interesse la Villa: sono evidenti le ispirazioni che ciò suscitò nelle loro architetture moderne.

Pensiamo al fronte posteriore della First Unitarian Church and School di Rochester, New York (1959-69) di Louis Kahn, chiaramente ispirato alle sostruzioni del Pretorio della Villa Adriana, che sostengono le murature del Palatium Estivo (117-138 d.C.)

Se è dunque chiaramente possibile trasportare la Villa Adriana nell'architettura moderna, è anche possibile, al contrario, portare l'architettura moderna all'interno delle rovine?

Più in particolare, è possibile che l'architettura del nostro tempo, posta in intimo dialogo con le rovine della Villa, possa essere in grado e degna di "aiutare" la rovina a raccontare qualcuna delle proprie storie, magari una di quelle più impalpabili o dimenticate?

Il piccolo padiglione presentato in questo capitolo è un tentativo di risposta a queste domande, o meglio, un mezzo per riuscire a formulare queste e altre domande, prima ancora che trovarne risposte.

## Contesto

Prima di introdurre il concept ed il padiglione stesso, è strettamente necessario parlare del contesto nel quale questo vuole collocarsi.

La Villa Adriana è vasta ed estremamente varia, per natura stessa del suo progetto, e sempre per lo stesso motivo è ricca di colpi d'occhio e prospettive determinate e diverse, di grande potenza.

Diverso è anche lo stato di conservazione di differenti parti delle rovine, e diverso è il dialogo che queste hanno stabilito con la natura circostante.

Risulta dunque impossibile pensare ad interventi generalizzati o di collocazione casuale: spostarsi anche di qualche passo, cambiare leggermente la prospettiva, significa entrare in un contesto differente.

L'intervento espositivo in seguito proposto, si collega in una zona ed in un punto specifici della Villa Adriana: il cosiddetto Anello Basolato.

In origine, la Villa presentava un accesso monumentale ad Ovest, il Vestibolo, e da questo si accedeva a due diverse aree: l'area della Residenza Imperiale e l'area del Canopo, dove venivano ricevuti ed intrattenuti in banchetti ufficiali gli ospiti più importanti.

Questi ultimi giungevano al Vestibolo tramite una grande via carrabile fatta ad anello, l'Anello Basolato, che costeggia le cosiddette Cento Camerelle.

Ma l'Anello Basolato era concepito come duplice sistema viario, e oltre agli ospiti, tramite una adiacente strada basolata di servizio, abbastanza stretta e posta al di sotto del livello del terreno e separata dall'Anello tramite un muro divisorio, permetteva anche agli schiavi di accedere alla villa. Dalle Cento Camerelle infatti, provenivano i numerosi schiavi che lavoravano incessantemente per servire gli impianti di riscaldamento delle Piccole e delle Grandi Termi.

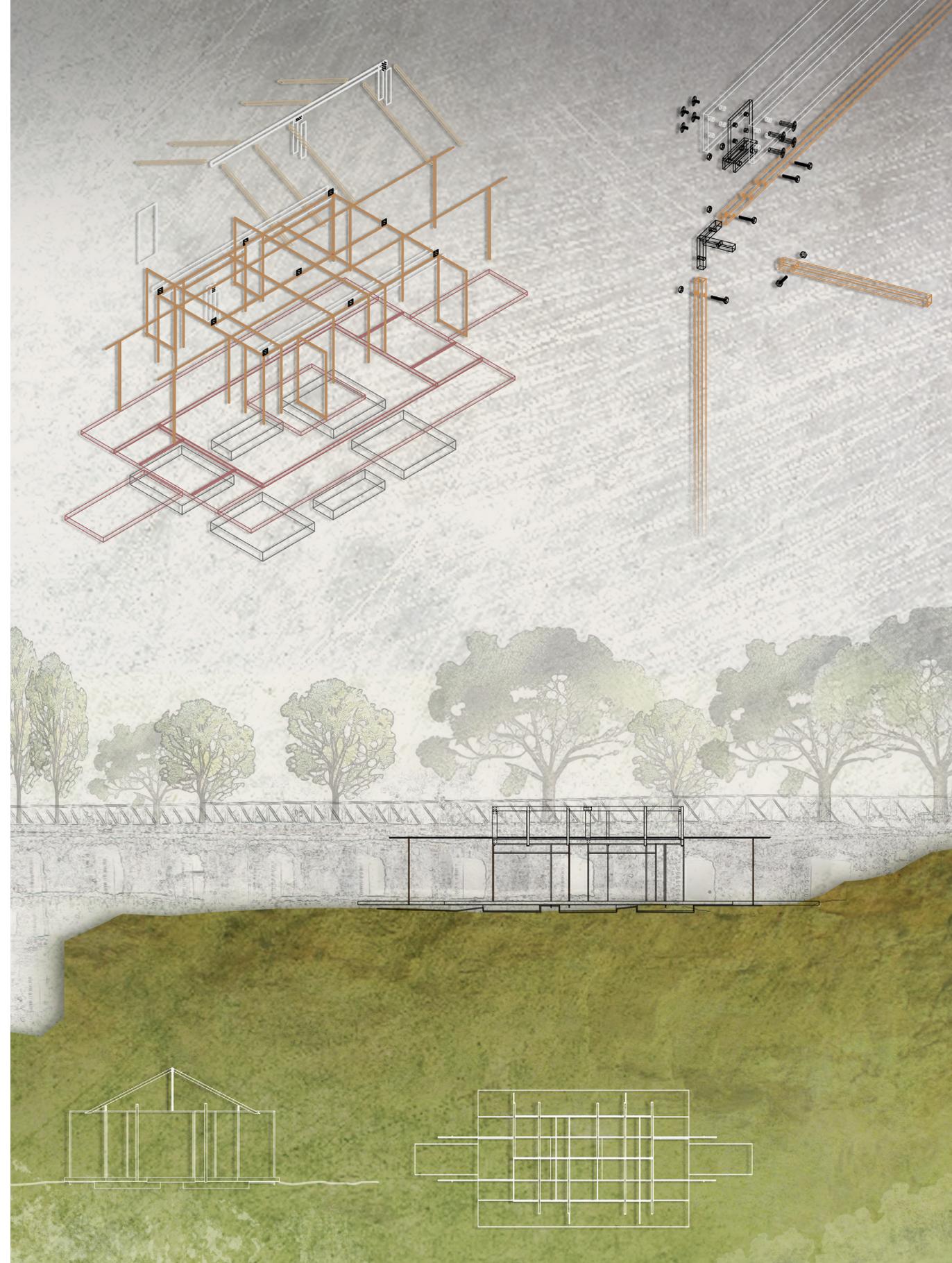
Superata la strada basolata di esclusività degli schiavi, si accedeva, al di sotto del Vestibolo, a tutta tutta una serie di criptoportici e corridoi secondari che venivano utilizzati da questi per muoversi senza essere scorti dagli ospiti.

Le Cento Camerelle erano le residenze degli schiavi, ricavate dalle imponenti sostruzioni del Pecile, alte a tratti anche più di 15 metri.

Le sostruzioni si sviluppano lungo i lati Ovest e Sud, circondando dunque l'Anello Basolato su due lati e giungendo fino al Vestibolo.

In cima ad esse, è sostenuto un grande terrazzamento panoramico, che conduce al Vestibolo dall'Edificio con Tre Esedre, e permette di godere di

Fig. 6.9 Tavola di rappresentazione del progetto realizzata dagli autori.





## Contesto

una vista sulla campagna circostante e sull'Anello Basolato.

Le Cento Camerelle erano costruite con un muro di fondo e tutta una serie di muri "a pettine" che fungevano da contrafforti e separavano degli spazi, suddivisi in diversi piani tramite dei soppalchi il legno, ai quali si accedeva dall'esterno. Gli spazi erano abitati da centinaia di schiavi, servi e soldati che lavoravano nella Villa.

Le Cento Camerelle, nonostante appaiano oggi in rovina, sono pregne di una potenza comunicativa non di poco conto.

L'area è di grande impatto visivo, soprattutto se osservata dal lato del Vestibolo o dal lato sud esterno alla Villa, rivolti verso le Camerelle.

Sebbene queste a prima vista possono sembrare solo tante alte finestrelle poste in serie, si celano in esse dei significati molto profondi, dei messaggi persi nel tempo o difficili da cogliere ad un occhio poco attento o una mente poco pronta.

## Concept intervento moderno

L'intervento all'interno del contesto sopracitato, nasce per provare a restituire dignità a tutte quelle anime, persone, che invisibili e dimenticate, hanno reso possibile l'esistenza stessa della Villa Adriana.

Schiavi, manovali, artigiani, umili lavoratori, mani instancabili in corpi anonimi con le quali Roma costruì la sua magnificenza, ma che ancora oggi, sotto svariate forme, sostengono le nostre società.

Vite consumate dal tempo, nel silenzio, spesso incapaci di contemplare con i loro occhi la grande bellezza che essi stessi hanno costruito.

Il padiglione è pensato per tutti loro, e per tale motivo ne è stata scelta la collocazione specifica in dialogo con le Cento Camerelle, le dimore degli schiavi, e con le strade basolate o con gli accessi e le gallerie.

Un luogo dove qualcosa viene celato ed un'altra esaltata, dove potenza e umiltà entrano in netto contrasto.

L'intervento vuole essere sottile ed evocativo, senza imporsi o incriminare, ma in dialogo, non in competizione, con le rovine millenarie entro le quali si pone.

### Fig. 6.10

Nella pagina precedente: Render Padiglione espositivo nell'Anello Basolato realizzata dagli autori.

Un omaggio discreto a tutte quelle vite spesso considerate minori, che hanno e che sostengono ancora oggi la grandezza delle civiltà dell'uomo. Uno spazio di memoria attiva, un invito, a scorgere e riconoscere il valore del lavoro invisibile, di chi non ha voce, della dignità che è stata negata, di ciò che il tempo e la storia hanno celato.

Uno spazio di ascolto e contemplazione, dove è possibile accogliere suggestioni e significati, scorgere tracce di chi lavorò senza lasciare alcuna firma o alcuna traccia nella storia, uno strumento per stimolare il pensiero: a chi appartengono, ancora oggi, queste mani umili che rendono possibile la nostra vita quotidiana?

Il padiglione è pensato come leggero, matericamente e visivamente, ed effimero, proprio come è stata ed è la vita delle persone che riconosce.

Sarà esso stesso una sorta di rovina, incompleta e abitata dalle anime ad essa legate.

Cerca di essere discreto e rispettoso, di fondersi con le rovine stesse, seppur senza mai toccarle.

Senza un dentro ed un fuori dai confini chiari o netti, mutevole, capace di offrire colpi d'occhio e "incorniciare" le rovine circostanti tramite parti aperte o trasparenti, di riflettere delle altre, o di offuscare in parte altre ancora. Un'esperienza interattiva e dinamica, il visitatore stesso, sia all'esterno che all'interno del padiglione, diventa parte integrante della narrazione. Il padiglione è pensato come un "amplificatore" delle rovine, un "rivelatore" di messaggi che queste celano.

Ospiterà due opere d'arte, due sculture, riproduzioni, legate al tema dell'intervento, non solo di grande bellezza ma di grande aiuto al veicolare i messaggi che si vogliono proporre: lo Schiavo morente e lo Schiavo ribelle di Michelangelo.

## Il progetto

L'installazione consiste in un padiglione espositivo leggero, temporaneo e non invasivo o gravoso rispetto al contesto archeologico, dunque totalmente removibile senza che lasci traccia o modifichi in alcun modo il sito. Il padiglione appare come una piccola struttura a base rettangolare di metri 10 per 6 ed alta 3, appoggiata sopra ad una base, rialzata di qualche decina di centimetri dal suolo, di 14 per 10 metri, che a sua volta "poggia" su un selciato posato a terra.

Il selciato è realizzato in materiale inerte di colore e forma coerenti al contesto, posato al suolo mediante appositi teli, dunque facilmente asportabile senza che lasci traccia.

L'accesso alla piattaforma avviene tramite una passerella, posta sul lato corto esposto ad Est, adeguata per garantire accessibilità anche a persone con mobilità ridotta.

La passerella sul lato opposto, simmetrica, è invece a vicolo cieco: permette di osservare l'opera posta in adiacenza - la scultura dello Schiavo ribelle posata sul selciato - di ammirare le rovine circostanti e di tornare indietro entrando nel padiglione in maniera contraria rispetto a quella iniziale.

Il Padiglione è posto all'interno dell'Anello Basolato, presso la parte Est che dà verso il Vestibolo, da qui è possibile accedere all'area del padiglione attraverso una scala/rampa appositamente pensata.

Né la piattaforma né la struttura del padiglione sono ancorate al suolo, ma sono rette tramite un sistema di zavorre nascoste sotto alla piattaforma, posate, allo stesso modo del selciato, non direttamente sul suolo del sito ma utilizzando dei teli appositi al fine di salvaguardare il terreno.

In un sito archeologico come quello della Villa Adriana, il rispetto del sito è di primaria importanza, per lo stesso motivo la struttura non poggia, in alcun modo, su alcun resto archeologico, ma sulla sola parte di prato all'interno dell'Anello Basolato. La struttura rettangolare è costituita da uno scheletro metallico a sezione quadrata molto leggero, ancorato alle zavorre sottostanti, al quale sono connessi dei pannelli che costituiscono parte delle pareti, del soffitto, e che regge il tetto. Il tetto, a due falde e volutamente incompleto, è composto da travi di legno sorrette da una struttura in vetro strutturale e dallo scheletro metallico citato.

Non è presente una copertura del tetto, le travi vengono lasciate completamente a vista.

I pannelli, in gran parte di 1 per 3 metri, e in parte in frazioni in rapporti di 3:2,

Fig. 6.11 e  
Fig.6.12 Render  
Padiglione  
espositivo  
nell'Anello Basolato  
realizzata dagli  
autori.



sono disegnati su un modulo basato su proporzioni utilizzate dai Romani, così come l'altezza, la spiovenza e la gronda del tetto sono pensati rispetto alle proporzioni e alle consuetudini Romane, in particolare in riferimento ad edifici di minore importanza posti alle latitudini di Villa Adriana.

Anche le "pareti" ed il soffitto, proprio come il tetto, sono incompleti e volutamente lasciati aperti in alcune parti.

Per contribuire a suggerire una struttura che ricordi una rovina romana, come quelle circostanti, alcuni dei pannelli sono realizzati in acciaio corten meshato, corrispondenti metaforicamente a resti murari, mentre altri pannelli sono trasparenti, completamente o in parte, corrispondenti all' assenza di matericità, metaforicamente quel che il tempo nella rovina si è portato via. Per tale motivo, questi pannelli presentano una

## Bando e linee guida Piranesi

Al centro del tema progettuale del Premio Piranesi, vi sono i principali elementi che costituiscono l'immagine di Villa Adriana e la loro interconnessione: il Paesaggio Archeologico, l'Architettura e l'Acqua, elementi che sono stati alla base della scelta del sito e della posizione dei suoi elementi e che saranno il punto di partenza per il concorso.

L'intervento dei partecipanti, pertanto, deve con l'atto fondativo della Villa, il suo paesaggio naturalistico in relazione con l'acqua e i luoghi mnemonici delle rovine.

Il progetto delle architetture d'acqua ha quindi il compito di raggiungere come obiettivi la progettazione di tre diversi interventi su scale differenti:

La creazione di un padiglione termale, al contempo spazio culturale ed espositivo, secondo la più stretta relazione con l'architettura termale romana, con l'obiettivo di restituire una straordinaria immagine architettonica.

La creazione di una sistemazione paesaggistica, da realizzarsi all'interno e lungo il perimetro della Villa, finalizzata a ricostituire lo spettacolo dell'acqua catturata dall'architettura, a sua volta sottoposta al prorompente scorrere dei corsi e dei canali, unito alla ricomposizione dei giardini. Il tutto attraverso la progettazione consapevole volta alla riqualifica e all'accessibilità totale di aree del sito attualmente chiuse al pubblico.

La creazione di sistemi espositivi a carattere museografico, denominati Stone Display, finalizzati alla collocazione di pietre erratiche (reperti lapidei che attualmente non posseggono una posizione di rilievo che li evidenzia nel sito) in alcuni luoghi strategici della Villa, con il doppio obiettivo dell'esposizione e della conservazione ordinata. Gli Stone Display sono tutti collocati all'interno di architetture caratterizzate dalla presenza dell'acqua.

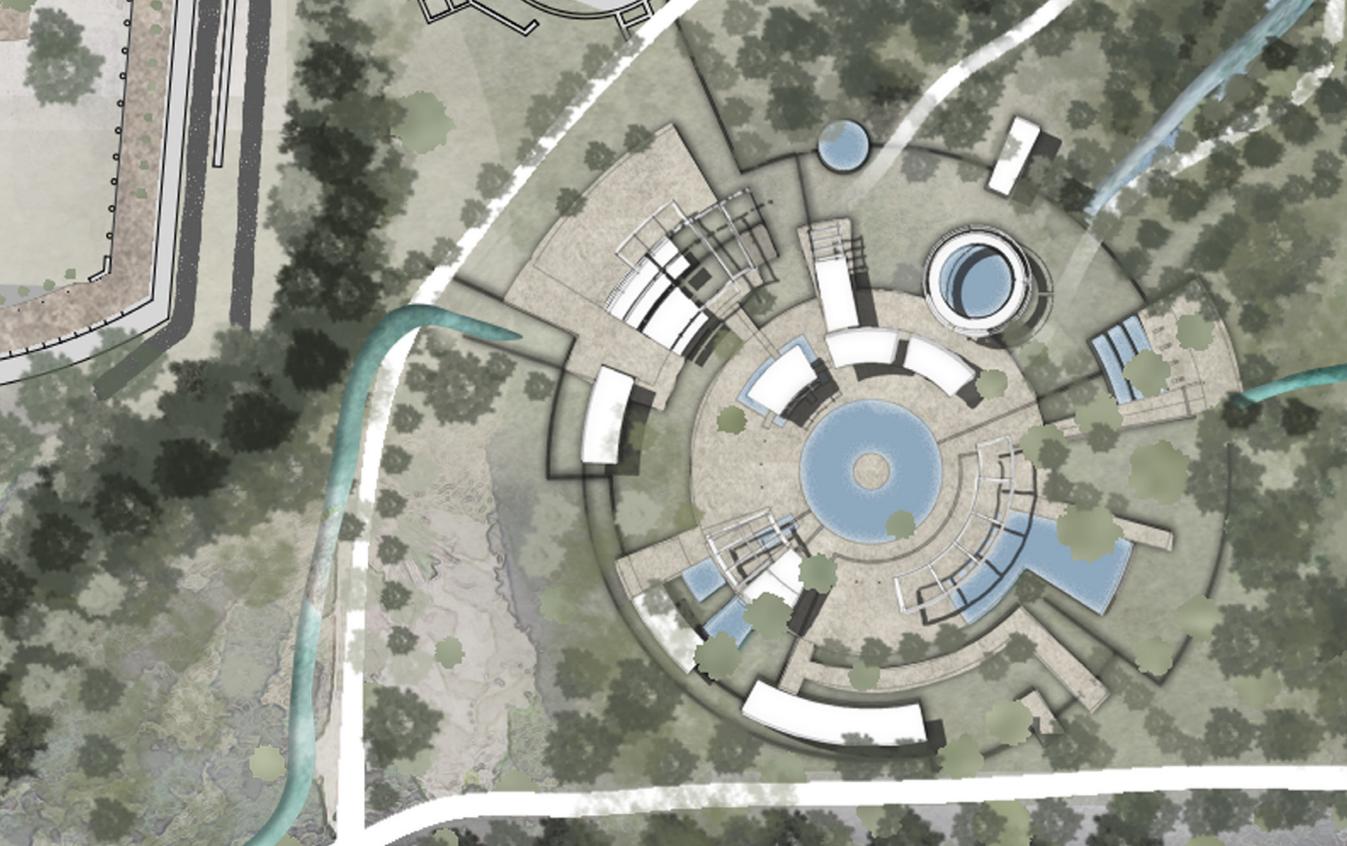
## PROGETTI PIRANESI

### Concept padiglione termale-espositivo

La riqualificazione del paesaggio nei pressi delle vestigia di Villa Adriana trova il suo fulcro nella nuova architettura del padiglione termale-espositivo. Collocato nell'area occidentale del complesso, di fronte ai resti dell'Antinoeion e su una radura che si innalza di circa quattro metri rispetto al livello del Pecile, esso si apre come una quinta naturale che offre uno sguardo panoramico sulle Cento Camerelle. L'edificio si innesta nel contesto agreste quale nuovo polo della configurazione policentrica della Villa, grazie a un preciso posizionamento ottenuto prolungando le direttrici che attraversano i principali corpi edilizi del sito archeologico e mettendo in relazione i monumenti affini al nuovo organismo. In questo modo si individua un centro ideale che si sviluppa come un cerchio generatore, espanso e frammentato in segmenti che danno vita a una costellazione di piccoli padiglioni, distinti ma interconnessi, parti di un unico sistema.

La disposizione segue un andamento labirintico e fluido, evocando la struttura libera e complessa della Villa stessa, e definisce ambienti che non si chiudono mai in maniera netta, spazi di soglia e di attraversamento, soste e passaggi senza soluzione di continuità. L'impianto privo di un percorso univoco lascia al visitatore la libertà di smarrirsi tra le architetture come in una passeggiata meditativa tra le rovine. L'organicità del disegno dissolve i confini funzionali, fondendo l'esperienza termale e quella espositiva in un continuum in cui la cura del corpo si intreccia con la contemplazione e la riflessione estetica.

In questa apertura spaziale, la frammentazione del cerchio produce scorci poetici e visuali incorniciate, dove il vuoto diventa disegno e le assenze tracciano assi visivi verso i poli generatori del progetto. La pianta stessa si configura come bussola che orienta lo sguardo ai luoghi di ispirazione: il Teatro Marittimo, il Canopo e le Grandi Terme. L'assetto del padiglione permette inoltre a luce, acqua e vegetazione di penetrare, in maniera guidata ma naturale, in ogni ambiente, creando un dialogo profondo con il paesaggio circostante. L'intero intervento si pone così in continuità con la drammaticità della rovina, riflettendo la tensione dialettica tra natura e artificio, tra opera umana e forze naturali, in un equilibrio in cui non è mai chiaro chi prevalga sull'altro.



### Realizzazione del padiglione termale

Per dare attuazione al concept, si è scelto di operare con il minimo impatto, intervenendo con scavi selettivi solo dove necessario al posizionamento delle vasche, degli impianti termali e delle fondazioni dei setti murari. Il materiale estratto viene interamente reimpiegato: i blocchi lapidei per la formazione di gabbioni costitutivi delle basi degli ambienti di servizio, mentre la terra viene compressa in moduli prefabbricati di Terra Pisé, montati a secco per garantire la reversibilità e la futura riconfigurabilità dell'intervento. A completamento, la terra di riporto è utilizzata per modellare terrazzamenti e coperture verdi che arricchiscono la vegetazione del sito, oggi brullo e incolto, trasformandolo in paesaggio fertile e integrato.

Il progetto prevede inoltre un nuovo accesso alla Villa, dal lato di Rocca Bruna e dell'Antinoeion, offrendo agli ospiti delle terme un ingresso separato ma al tempo stesso connesso, attraverso un percorso accessibile immerso in giardini e corsi d'acqua che segue la dorsale da Rocca Bruna,

Fig. 6.13 Pianta padiglione termale realizzata dagli autori.

attraversando la Torre, l'Antiquario e il Grande Vestibolo, fino ad aprirsi sulla valle del Pecile e delle Cento Camerelle.

Le coperture degli edifici si poggiano su porticati leggeri, sostenuti da snelle colonne lignee che richiamano i moduli architettonici romani. Esse si articolano in tettoie a doppia o singola falda, talvolta piane, rivestite parzialmente da lastre metalliche con trattamento di ossidazione al rame, che conferiscono una patina materica in dialogo con il tempo. La pavimentazione, in travertino bocciardato, riveste uniformemente vasche, interni ed esterni, creando continuità funzionale ed estetica, armonizzandosi con il terreno e le aree verdi senza necessità di ulteriori aggiustamenti per l'accessibilità.

Infine, coperture e pareti sono concepite come elementi smontabili, così che l'intero padiglione possa trasformarsi in giardino, evocando gli Horti Hadriani: uno spazio fluido di acque, bacini, architetture verdi e statue che intrecciano natura e artificio in un paesaggio in perpetua mutazione.

### Composizione padiglione termale-espositivo

Dall'ingresso principale a sud-ovest, varcato un portale che isola l'intervento dalla strada di accesso. Passando in rassegna tutti gli elementi che vanno a comporre il padiglione andando in senso orario, a sinistra si trova la reception, mimetizzata nella collina su cui poggia il padiglione e sormontata da una copertura che si fonde col verde. Seguono gli spogliatoi, parzialmente ipogei e disposti lungo la circonferenza, che introducono al primo ambiente termale, filtrato da un anello di cipressi che garantisce riservatezza senza chiusura totale. Qui si incontra il primo volume in blocchi di Terra Pisé, che segna l'ingresso vero e proprio alle acque. All'interno, pareti di mattoni Uglass fendono lo spazio con tagli luminosi, in una rilettura contemporanea del Tepidarium, concepito per acclimatare l'ospite. Le due vasche disposte lungo i raggi del cerchio

Fig. 6.14 e Fig. 6.15 Prospetti padiglione termale realizzata dagli autori.





Fig. 6.16 Render padiglione termale  
realizzata dagli autori.

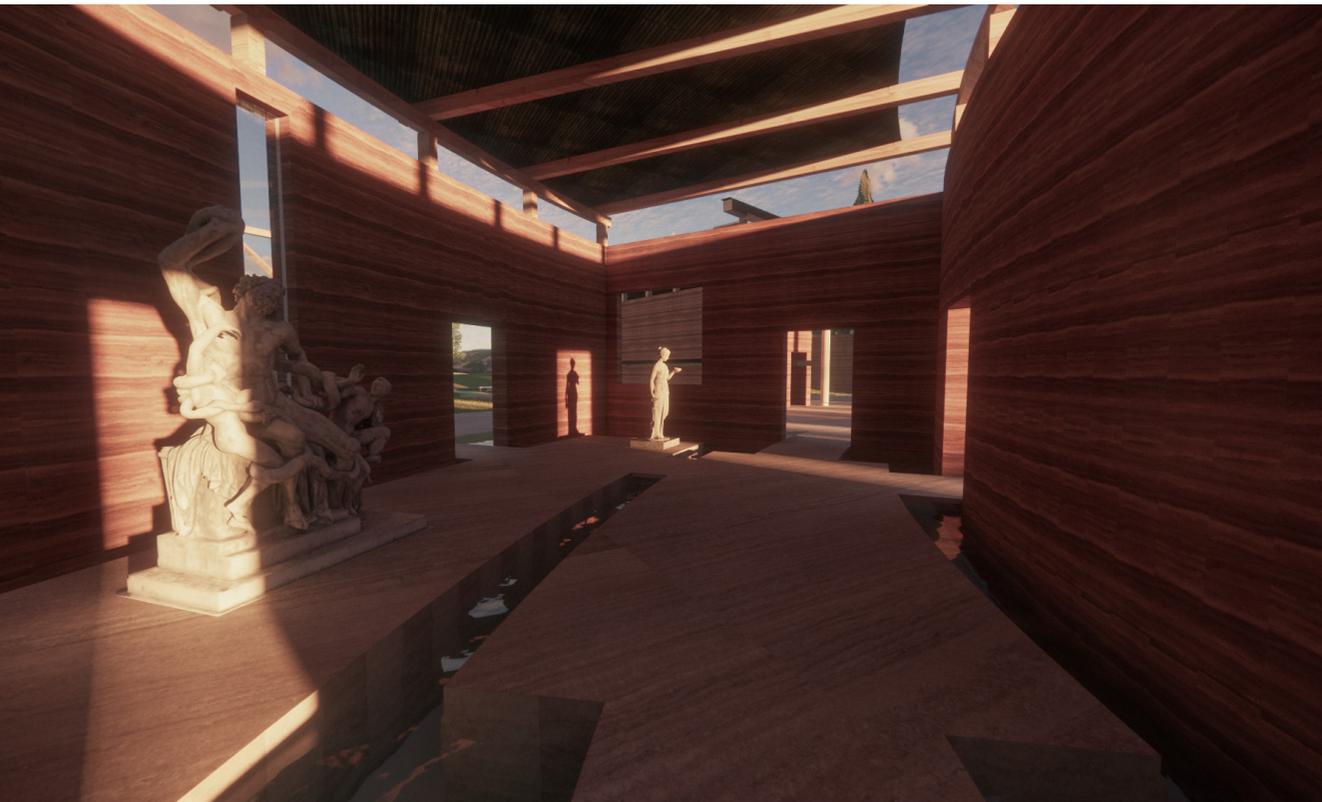
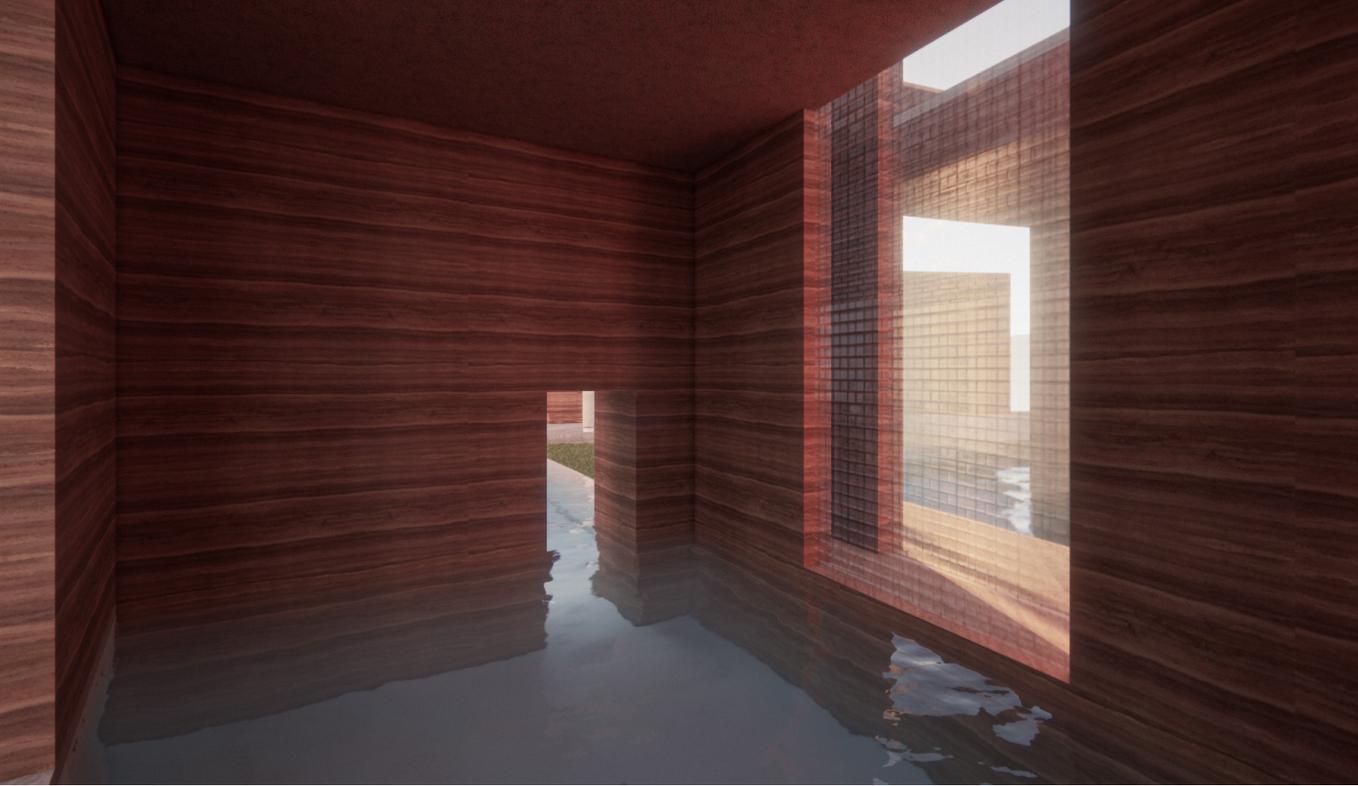
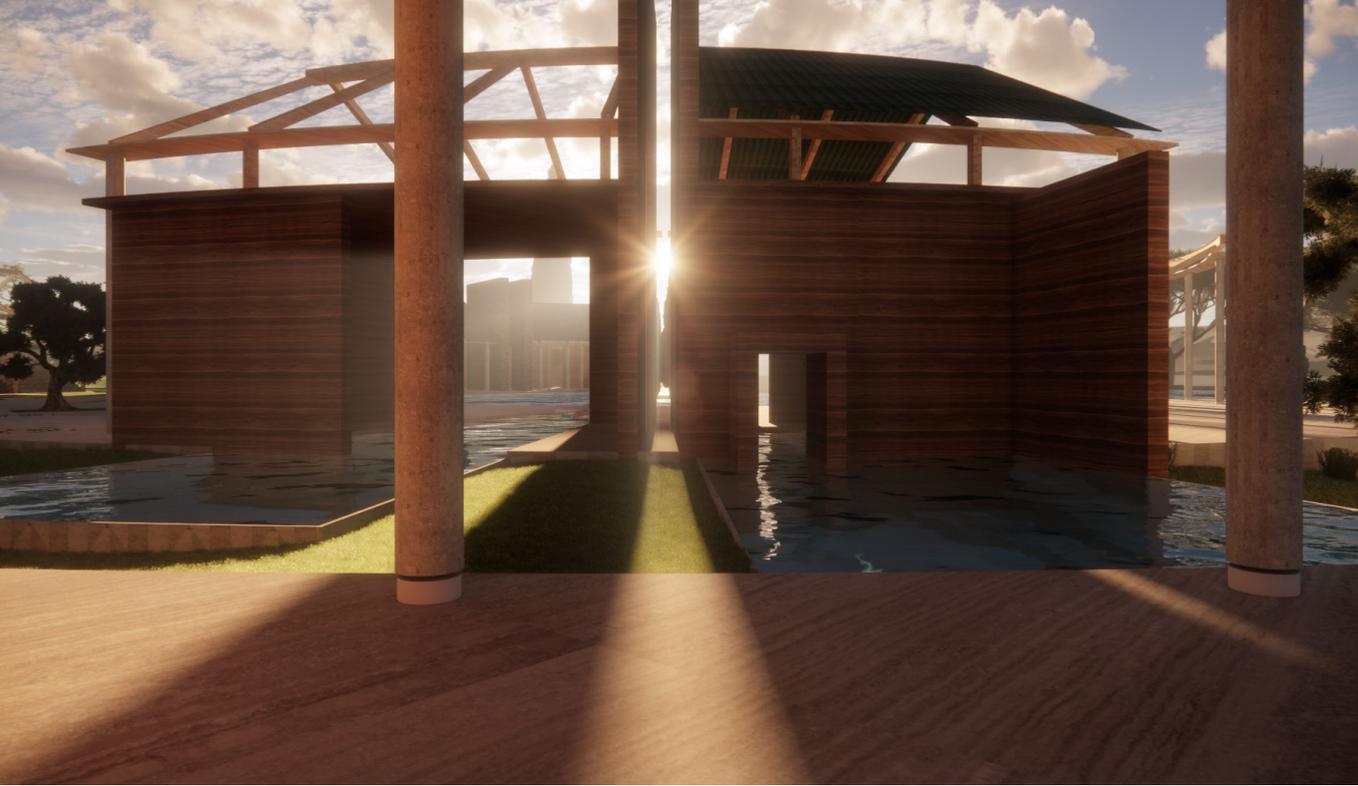


Fig. 6.17, Fig. 6.18, Fig. 6.19 e Fig. 6.20 Render padiglione termale realizzata dagli autori.

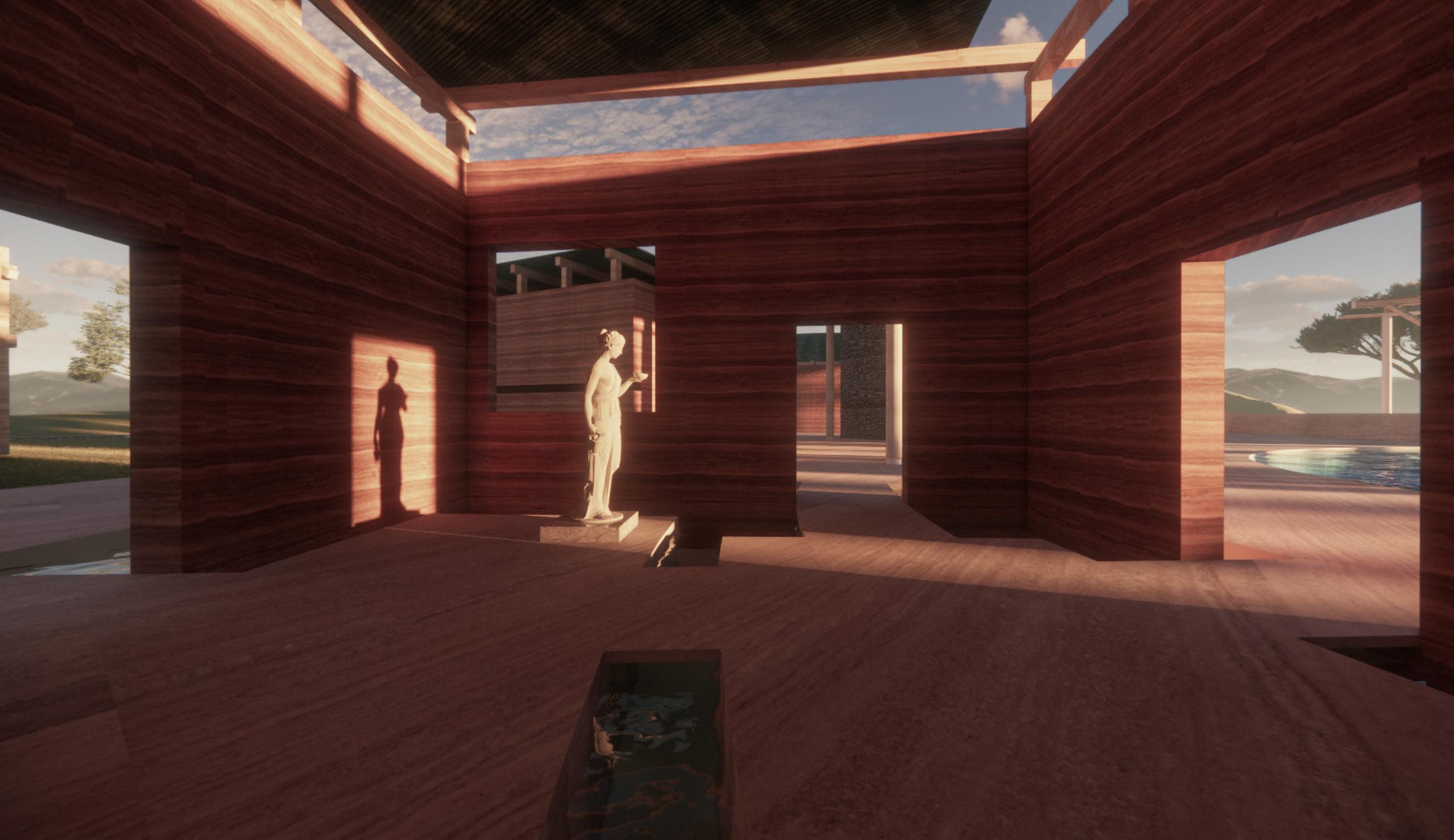


Fig. 6.21 Render padiglione termale  
realizzata dagli autori.

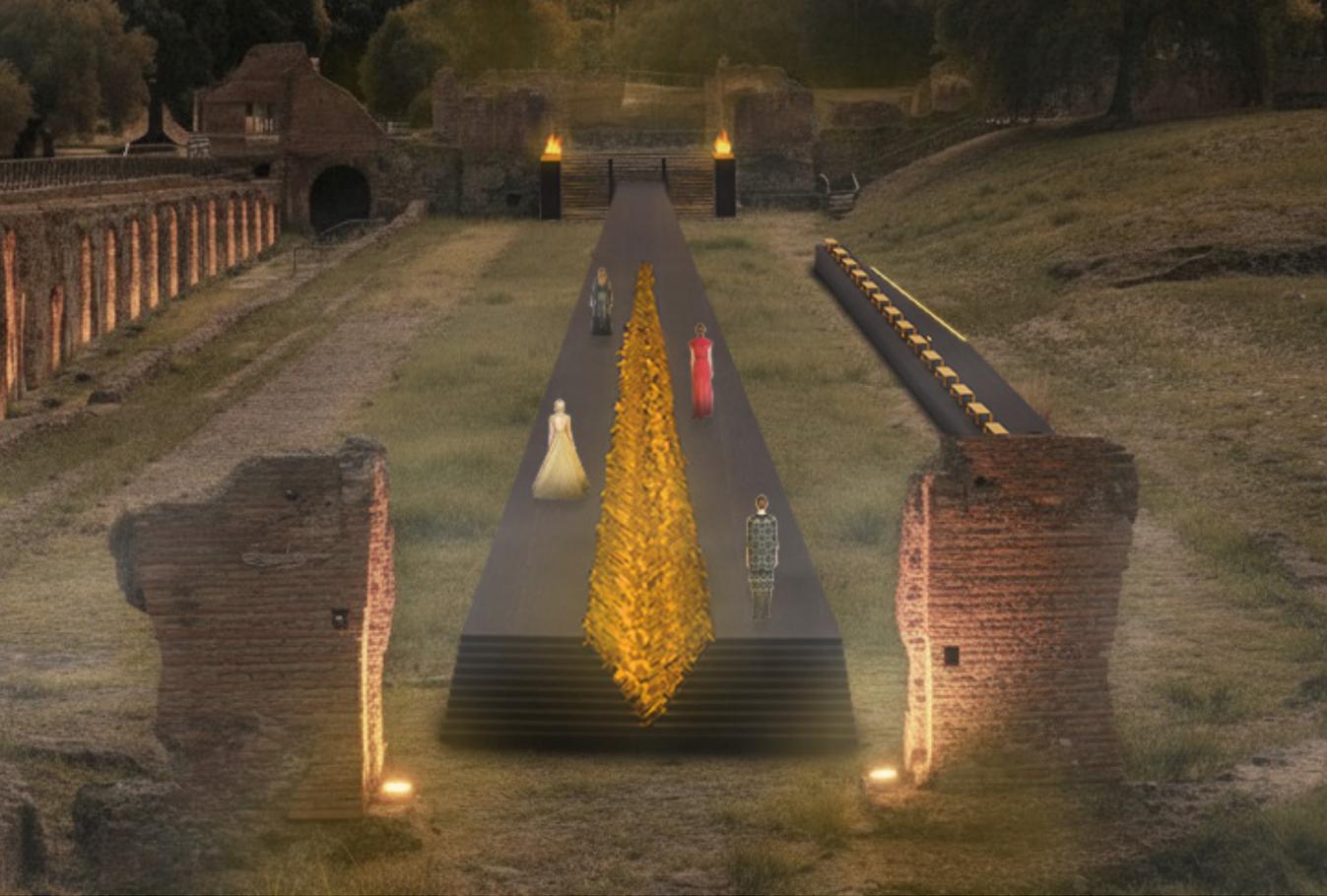


Fig. 6.22 e Fig.6.23  
Render sfilata  
realizzata dagli  
autori.

## Sfilata

Il progetto di una sfilata di haute couture all'interno di Villa Adriana si configura come un'azione site-specific in cui la moda diventa strumento per riattivare la memoria del luogo, intrecciando mito, rovina e contemporaneità. L'evento prende forma attraverso la rievocazione della collezione Valentino Haute Couture Autunno-Inverno 2015, scelta non solo per la sua forza estetica e simbolica, ma anche per la capacità di instaurare un dialogo con i temi fondativi del sito e del suo apparato decorativo. La sfilata si propone con un tema mistico e religioso, suscitato dalla vicinanza con l'Antinoeion, rievocando il rito funebre e la divinizzazione di Antinoo, favorito dell'imperatore.

Il concept allestitivo nasce dall'idea di una lunga passerella che si sviluppa lungo l'anello basolato della Villa, con un tracciato che parte dall'antico ingresso e culmina nel Grande Vestibolo. Lungo il suo percorso, la passerella presenta una frattura centrale: una spaccatura che evoca la condizione di frammentazione, che accomuna la perdita dell'amato di Adriano e il destino interrotto delle architetture antiche. Questa crepa, tuttavia, si riduce progressivamente man mano che ci si avvicina al Vestibolo, fino a comporsi in un piano unitario: un gesto simbolico di ricomposizione, che trasforma la lacerazione in rinascita.

Il materiale scelto per la passerella è lo yaki sugi, legno trattato con la tecnica giapponese della carbonizzazione superficiale. La sua superficie nera, segnata dal fuoco, diventa metafora di morte e rigenerazione, perfettamente in linea con il tema della divinizzazione di Antinoo. Al centro della crepa, invece, un rivestimento dorato frammentato riflette la luce e cita le sculture di Arnaldo Pomodoro, artista che ha dedicato parte della sua ricerca alla città di Tivoli, attraverso le sue forme geometriche e architettoniche che introducono un linguaggio contemporaneo in dialogo con la storia millenaria della città. Questo dettaglio di modernità permette di connettere il mito classico con le visioni artistiche moderne.

La sfilata si conclude in un atto fortemente scenografico: l'antica scalinata del Vestibolo, ripristinata in modo reversibile, viene percorsa dalle modelle che raggiungono la sommità della rovina. Qui, immerse nello sfondo notturno della Villa, si fermano a posare, trasformando la rovina stessa in un altare teatrale. La scenografia non aggiunge elementi estranei, ma si limita a valorizzare lo sfondo naturale delle Cento Camerelle, illuminate in



maniera discreta: da esse si levano nuvole di fumo che amplificano l'aura sacrale e misterica dell'evento.

Oltre al valore effimero della sfilata, il progetto assume anche un carattere permanente attraverso una serie di interventi paesaggistici. La collinetta adiacente al Vestibolo viene rimodellata plasmando il terreno per accogliere le sedute del pubblico: un dispositivo reversibile che, al termine dell'evento, diviene percorso privo di barriere architettoniche, restituendo accessibilità e continuità alla rovina. L'operazione si integra con il sistema di spazi filtro già previsto in connessione con il padiglione termale, generando una nuova zona di accoglienza e relazione.

In questo modo la moda non si limita a inscenare un evento spettacolare, ma diventa catalizzatore per la trasformazione e valorizzazione del sito archeologico. La passerella si configura come un gesto di sutura simbolica, capace di legare l'antico e il contemporaneo, la ferita e la rinascita, il rito pagano e la celebrazione moderna del corpo.

## Stone display

Uno dei temi di progetto più interessanti, e sicuramente il più vicino e affine al nostro background progettuale, è quello dei cosiddetti "Stone Display". La Villa Adriana è ricca di frammenti, definite pietre erratiche, disseminati qua e là per tutto il sito; non tanto importanti da essere collocati in un museo, ma comunque con una loro dignità e oggetto di catalogazione da parte degli archeologi.

Il sistema di stoccaggio esistente al momento è costituito da impalcature piuttosto improvvisate in tubi metallici e lascia alquanto a desiderare, si è per questo deciso di introdurre nel concorso una categoria per la progettazione di dispositivi adeguati.

Questi dispositivi devono permettere la catalogazione e al tempo stesso l'esposizione al pubblico, di sé stessi e di delle pietre erratiche che contengono. Devono inoltre essere in grado di convivere con le rovine della Villa e di potersi adattare a diversi ambienti, con facilità.

Dunque, è stata richiesta la progettazione di qualcosa che fosse facilmente assemblabile/disassemblabile, funzionale e modulare, nonché esteticamente piacevole e non fuori contesto.

La nostra proposta, premiata con il primo premio, consiste in una struttura composta da tubi metallici assemblati tramite un particolare giunto, da noi progettato.

Il giunto, dalla forma cilindrica, permette di montare i tubi, e quindi configurare i moduli, sia a base quadrata che a base triangolare: questo garantisce libertà nella disposizione e nella forma della struttura, che può assumere pressoché infinite configurazioni diverse.

Il sistema è totalmente modulare e facilmente assemblabile, e garantisce protezione al materiale in esso riposto grazie a dei pannelli, di diversi materiali, anch'essi parte del modulo, che ne costituiscono le pareti e le coperture. Inoltre, il sistema si adatta a qualsiasi conformazione del terreno, che nella Villa è quasi sempre sconnesso.

Il concorso ci chiedeva di individuare 4 particolari configurazioni in punti precisi della Villa: la Piazza d'Oro, le Grandi Terme, l'Edificio con Tre Esedre e il Laboratorio didattico.

Il nostro progetto andrà a questo punto a concorrere con i vincitori dei precedenti anni, e il migliore verrà scelto per essere realizzato e collocato e utilizzato all'interno di Villa Adriana.

# DISPOSIZIONE STONE DISPLAY

NINFEO E  
CASINO FEDE

PIAZZA D'ORO

GRANDI TERME

EDIFICIO CON  
TRE ESEDRE

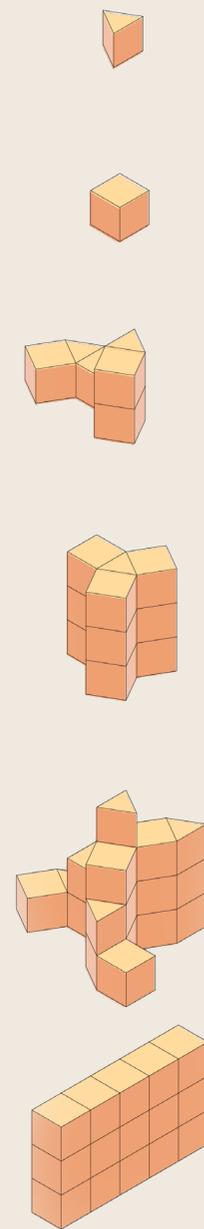


Fig. 6.24 Tavola collocazione Stones display, realizzata dagli autori.

Fig. 6.25 Tavola tecnica sistema di montaggio e dettaglio giunto, realizzata dagli autori.

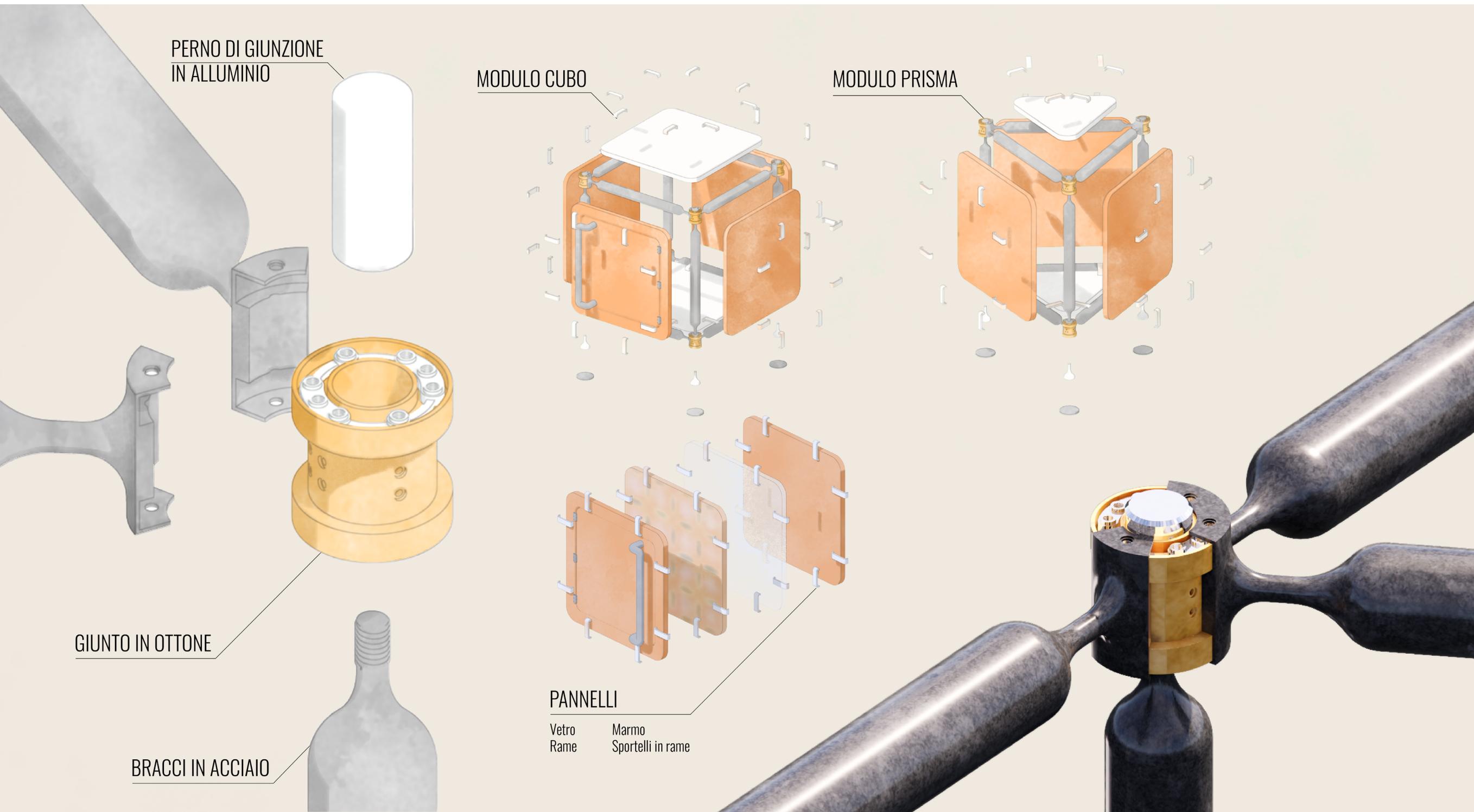




Fig. 6.26 e Fig.6.27  
Render Stones  
display realizzati  
dagli autori.

## Conclusione

L'obiettivo della tesi è stato quello di indagare il rapporto tra architettura contemporanea, design dell'esporre e patrimonio archeologico.

Un approccio non solo teorico, ma anche pratico, siamo stati infatti coinvolti in proposte progettuali per Villa Adriana a Tivoli, in concomitanza con la partecipazione al concorso internazionale Piranesi Grand Prix de Rome, che si è svolto a Tivoli stessa dal 23 Agosto al 5 Settembre 2025.

Un'esperienza di crescita e studio, che ci ha dato la possibilità di conoscere e confrontarci con le rovine della Villa, così come fecero prima di noi centinaia di progettisti nella storia, incluse le personalità più importanti di sempre.

Nonostante fosse il primo concorso in assoluto per i componenti di questo gruppo di progetto, l'esito è stato sicuramente positivo, da tutti i punti di vista, sia per la vittoria del primo premio per la categoria "stone display", che ci riguarda più da vicino come designer, sia per tutto il resto.

L'analisi e i progetti sviluppati e proposti hanno evidenziato, o meglio confermato, come un approccio progettuale attento e sensibile possa valorizzare i siti archeologici, dando modo di creare nuove modalità di fruizione o rivalutazione, senza per questo compromettere l'identità o l'integrità del luogo.

È del tutto possibile instaurare un dialogo tra antico e contemporaneo ed espandere l'esperienza del visitatore.

Le domande che ci siamo posti in apertura hanno dunque trovato risposta: il progetto, se ben concepito, può funzionare come mediatore tra passato, presente e futuro, contribuendo alla conservazione e alla valorizzazione del patrimonio artistico e culturale.

In una prospettiva futura, sarebbe interessante approfondire ulteriormente i temi della sostenibilità, dell'accessibilità, dei nuovi materiali e dell'esperienza del fruitore.

Il percorso di ricerca e progettazione che qua giunge al termine, se così si può dire, ha rappresentato per noi un'occasione di crescita non solo accademica, ma anche personale, e ci ha permesso di comprendere più a fondo quale sia il valore del dialogo tra quello che è stato, la memoria storica, e quello che è e che sarà.

Grazie.

**CAPITOLO 1**

Simmel, Georg. La rovina. In *Saggi sul paesaggio* (a cura di A. Borsari). Milano: Christian Marinotti Edizioni, 2006. [Orig. 1911].

Kant, Immanuel. *Critica del Giudizio*. A cura di G. Gentile. Bari: Laterza, 1990. [Orig. 1790].

Winckelmann, Johann Joachim. *Storia dell'arte nell'antichità*. Torino: Einaudi, 1972. [Orig. 1763].

Eco, Umberto (a cura di). *Storia della civiltà europea*. Vol. 59: Il Settecento – Arti visive. Milano: Garzanti, 2014.

**CAPITOLO 2**

Brandi, C. (1963). *Teoria del restauro*. Einaudi.

Riegl, A. (1903/1987). *Il culto moderno dei monumenti*. Officina Edizioni.

Ruskin, J. (1849/2000). *Le sette lampade dell'architettura*. Jaca Book.

Moneo, R. (2005). *La solitudine degli edifici e altri scritti*. Einaudi.

Baldini, N. (2002). *Il non-finito di Michelangelo*. Electa.

Hall, M. (1999). *Michelangelo and the Reinvention of the Human Body*. HarperCollins.

Grassi, G. (1989). *Architettura lingua morta*. Electa.

Guidoni, E. (1996). *La rovina e il progetto*. Laterza.

Siza, A. (1997). *Sulla continuità*. Electa.

Chipperfield, D. (2010). *Neues Museum Berlin*. Verlag der Buchhandlung Walther König.

Fehn, S. (1992). *The Thought of Construction*. Rizzoli.

**CAPITOLO 4**

Allegretti, C., et al. (2020). *Fashion and heritage. Fashion shows for the enhancement of mutual beauty*. *Social Semiotics*.

Benjamin, W. (1921). *Tesi di filosofia della storia*.

Birch, A., & Tompkins, J. (Eds.). (2012). *Performing Site-Specific Theatre: Politics, Place, Practice*. Palgrave Macmillan.

Cirlincione Palumbo, A., & Dall'Ara, M. (2023). *Domus FENDI Architettura e Moda per la valorizzazione e per la gestione innovativa del patrimonio culturale nell'Area Archeologica Centrale di Roma*. Corso di Laurea Magistrale in Architettura, Politecnico di Torino.

Eco, U. (2014). *Capitolo Il teatro greco*. In *Storia della civiltà europea*.

Entwistle, J. (2000). *The Fashioned Body: Fashion, Dress and Modern Social Theory*. Cambridge: Polity Press.

Hollander, A. (1993). *Seeing Through Clothes*. University of California Press.

Kaiser, S. (2012). *Fashion and Cultural Studies*. London: Bloomsbury.

Kaye, N. (2008). *Site-Specific Art: Performance, Place and Documentation*. Routledge.

Lipovetsky, G. (1989). *L'impero dell'effimero. La moda e il suo destino nelle società moderne*. Milano: Garzanti.

Monti, R. (2022). *RUNWAY X CULTURAL HERITAGE: La sfilata come mezzo di valorizzazione*. Corso di Laurea Triennale in Design e Comunicazione Visiva, Politecnico di Torino.

Norberg-Schulz, C. (1980). *Genius Loci: Towards a Phenomenology of Architecture*.

Paulicelli, E. (2012). *Fashion and the Cultural Value of Heritage*. *Fashion Theory*, 16(2).

Pearson, M. (2010). *Site-Specific Performance*. Palgrave Macmillan.

Ricoeur, P. (2000). *La memoria, la storia, l'oblio*. Milano: Raffaello Cortina.

Simmel, G. (1958). *The Ruin*. In A. Hauser (Ed.), *Essays on Art and Aesthetics*.

Turner, V. (1969). *The Ritual Process: Structure and Anti-Structure*. Chicago: Aldine.

Turner, V. (1982). *Dal rito al teatro. Il serio gioco delle culture*.

Vinken, B. (2005). *Fashion Zeitgeist: Trends and Cycles in the Fashion System*. Berg.

Umberto Eco (2014) – Capitolo “Il teatro greco”, in *Storia della civiltà europea*.

## **CAPITOLO 5**

Calvino, I. (1988). *Lezioni americane. Sei proposte per il prossimo millennio*. Garzanti.

Ishigami, J. (2018). *Another Scale of Architecture*. Toto.

Kuma, K. (2008). *Anti-Object: The Dissolution and Disintegration of Architecture*. AA Publications.

Tresoldi, E. (2019). *Materia e Trasparenza*. Corraini Edizioni.

Saggio, A. (2012). *Architettura e modernità. Dal Bauhaus alla rivoluzione informatica*. Carocci

## **CAPITOLO 6**

Caliari, Pier Federico. *Linee guida progetto Piranesi Prix de Rome*. Roma: Accademia Nazionale di San Luca, 2025.

## **AUTORI DI RIFERIMENTO**

Albini, Franco. “Allestimenti museali.” *Domus*, n. 152, 1940.

Ando, Tadao. *Dialogues with Space*. Tokyo: TOTO Publishing, 2001.

Ando, Tadao. *Conversations with Students*. New York: Princeton Architectural Press, 1997.

Benjamin, Walter. *Angelus Novus. Saggi e frammenti*. Torino: Einaudi, 1962. [Contiene “Tesi di filosofia della storia”, 1921].

Brandi, Cesare. *Teoria del restauro*. Torino: Einaudi, 1963.

Dal Co, Francesco. *Musei e architettura*. Venezia: Marsilio, 1980.

Entwistle, Joanne. *The Fashioned Body: Fashion, Dress and Modern Social Theory*. Cambridge: Polity Press, 2000.

Eugenio Gentili Tedeschi, Giovanni Denti, Le Corbusier a Villa Adriana. *Un Atlante*, Alinea Editrice 2006

Hollander, Anne. *Seeing Through Clothes*. Berkeley: University of California Press, 1993.

Isozaki, Arata. *Japan-ness in Architecture*. Cambridge, MA: MIT Press, 2006.

Kahn, Louis I. *Between Silence and Light*. Boston: Shambhala, 1985. [Raccolta di scritti 1960-74].

Lipovetsky, Gilles. *L'impero dell'effimero. La moda e il suo destino nelle società moderne*. Milano: Garzanti, 1989.

Lombardi, Andrea. *Il progetto come archeologia*. Milano: FrancoAngeli, 2022.

Loos, Adolf. “Raumplan and the Primacy of Space.” In *On Architecture*. Riverside, CA: Ariadne Press, 1998. [Orig. 1912].

Arkitektur N. Vernebygg for Hamar Domkirkeruiner. Ultimo accesso: 5 settembre 2025. <https://old.arkitektur-n.no/prosjekter/vernebygg-for-hamar-domkirkeruiner?cat=22>

Architecture Norway. Protective building for Hamar Domkirke Ruins (1998). Ultimo accesso: 5 settembre 2025. [https://www.architecturenorway.no/projects/culture/Protective\\_building\\_for\\_Hamar\\_Domkirke\\_ruins\\_1998/](https://www.architecturenorway.no/projects/culture/Protective_building_for_Hamar_Domkirke_ruins_1998/)

Domkirkeodden Museum. Medieval Ruins. Ultimo accesso: 5 settembre 2025. <https://domkirkeodden.no/en/medieval-ruins>

Social Design Magazine. Alésia Museum and Archaeological Park – Bernard Tschumi Architects. Ultimo accesso: 5 settembre 2025. <https://socialdesignmagazine.com/mag/architettura/alesia-museum-and-archaeological-park-bernard-tschumi-architects/>

Architectural Record. MuséoParc Alésia. Ultimo accesso: 5 settembre 2025. <https://www.architecturalrecord.com/articles/7898-mus-oparc-al-sia>

Architizer. Alésia Museum and Archaeological Park. Ultimo accesso: 5 settembre 2025. <https://architizer.com/projects/alesia-museum-and-archaeological-park/>

Savioz Fabrizzi Architects. Coverage of the Archaeological Ruins of the Abbey of St. Maurice. Ultimo accesso: 5 settembre 2025. <https://www.sf-ar.ch/architect/coverage-archaeological-ruins-abbey-st-maurice-8.html>

Architizer. Coverage of the Archaeological Ruins of the Abbey of St. Maurice. Ultimo accesso: 5 settembre 2025. <https://architizer.com/projects/coverage-of-archaeological-ruins-of-the-abbey-of-st-maurice/>

Detail Online Magazine. A Rocky Covering for the Ruins of the Abbey of St. Maurice by Savioz Fabrizzi Architects. Ultimo accesso: 5 settembre 2025. [https://www.detail.de/de\\_en/a-rocky-covering-for-the-ruins-of-the-abbey-of-st-maurice-switzerland-by-savioz-fabrizzi-architects-25452](https://www.detail.de/de_en/a-rocky-covering-for-the-ruins-of-the-abbey-of-st-maurice-switzerland-by-savioz-fabrizzi-architects-25452)

Edoardo Tresoldi. Progetti e opere. Ultimo accesso: 5 settembre 2025. <https://www.edoardotresoldi.com>

Metalocus. Edoardo Tresoldi – Installations and Works. Ultimo accesso: 5 settembre 2025. <https://www.metalocus.es/en/author/tresoldi>

Studio Studio Studio. Gharfa Project. Ultimo accesso: 5 settembre 2025. <https://studiosstudiostudio.art/gharfa/>

UNESCO Italia. Villa Adriana, Tivoli – Patrimonio Mondiale UNESCO. Ultimo accesso: 5 settembre 2025. <https://www.unesco.it/it/unesco-vicino-a-te/siti-patrimonio-mondiale/villa-adriana-tivoli/>

Villa Adriana – Sito ufficiale. Informazioni e visite. Ultimo accesso: 5 settembre 2025. <https://www.villa-adriana.net/>

Dior. Cruise 2022 Show – Official Website. Ultimo accesso: 5 settembre 2025. [https://www.dior.com/en\\_int/fashion/cruise-2022-show](https://www.dior.com/en_int/fashion/cruise-2022-show)

Vogue Italia. Dior Cruise 2022: la sfilata ad Atene. Ultimo accesso: 5 settembre 2025. <https://www.vogue.it/moda/news/2021/06/18/dior-cruise-2022-sfilata-aten>

Gucci. Cosmogonie Cruise 2023 – Castel del Monte. Ultimo accesso: 5 settembre 2025. <https://www.gucci.com>

Vogue Italia. Gucci Cosmogonie: la sfilata a Castel del Monte. Ultimo accesso: 5 settembre 2025. <https://www.vogue.it>

SFGate. Fendi's Great Wall Show (2007). Ultimo accesso: 5 settembre 2025. <https://www.sfgate.com>

CNN. Fendi's Trevi Fountain Fashion Show (2016). Ultimo accesso: 5 settembre 2025. <https://www.cnn.com>

Elle Italia. Fendi: una sfilata spettacolare alla Fontana di Trevi. Ultimo accesso: 5 settembre 2025. <https://www.elle.com>

Vogue Italia. Fendi Couture Autunno/Inverno 2019-2020. Ultimo accesso: 5 settembre 2025. <https://www.vogue.it>

British Vogue. Dolce & Gabbana Celebrate 10 Glorious Years of Alta Moda in Sicily. Ultimo accesso: 5 settembre 2025. <https://www.vogue.co.uk>

Vogue Italia. Dolce & Gabbana Alta Moda Roma 2025. Ultimo accesso: 5 settembre 2025. <https://www.vogue.it>

DesignerSpace. Dolce & Gabbana Alta Moda Sardegna 2024. Ultimo accesso: 5 settembre 2025. <https://designerspace.com>

Condé Nast Traveler. Why Gucci Chose a UNESCO World Heritage Site. Ultimo accesso: 5 settembre 2025. <https://www.cntraveler.com>

South China Morning Post. Karl Lagerfeld's Great Wall Show. Ultimo accesso: 5 settembre 2025. <https://www.scmp.com>

Il Giornale dell'Arte. La Grecia dice no alla sfilata di Gucci sull'Acropoli. Ultimo accesso: 5 settembre 2025. <https://www.ilgiornaledellarte.com>

Treccani. Il teatro greco. Storia della civiltà europea. Ultimo accesso: 5 settembre 2025. <https://www.treccani.it>

Treccani. Rito, teatro e società nella Grecia antica. Ultimo accesso: 5 settembre 2025. <https://www.treccani.it>

Treccani. Teatro e democrazia. Ultimo accesso: 5 settembre 2025. <https://www.treccani.it>

Festival d'Avignon. Archivio ufficiale spettacolo Inferno (2008). Ultimo accesso: 5 settembre 2025. <https://festival-avignon.com>

France Culture. Avignon, l'Enfer et le Paradis – Intervista a Romeo Castellucci. Ultimo accesso: 5 settembre 2025. <https://www.franceculture.fr>

Societas Raffaello Sanzio. Inferno – scheda e materiali. Ultimo accesso: 5 settembre 2025. <https://www.societas.es>