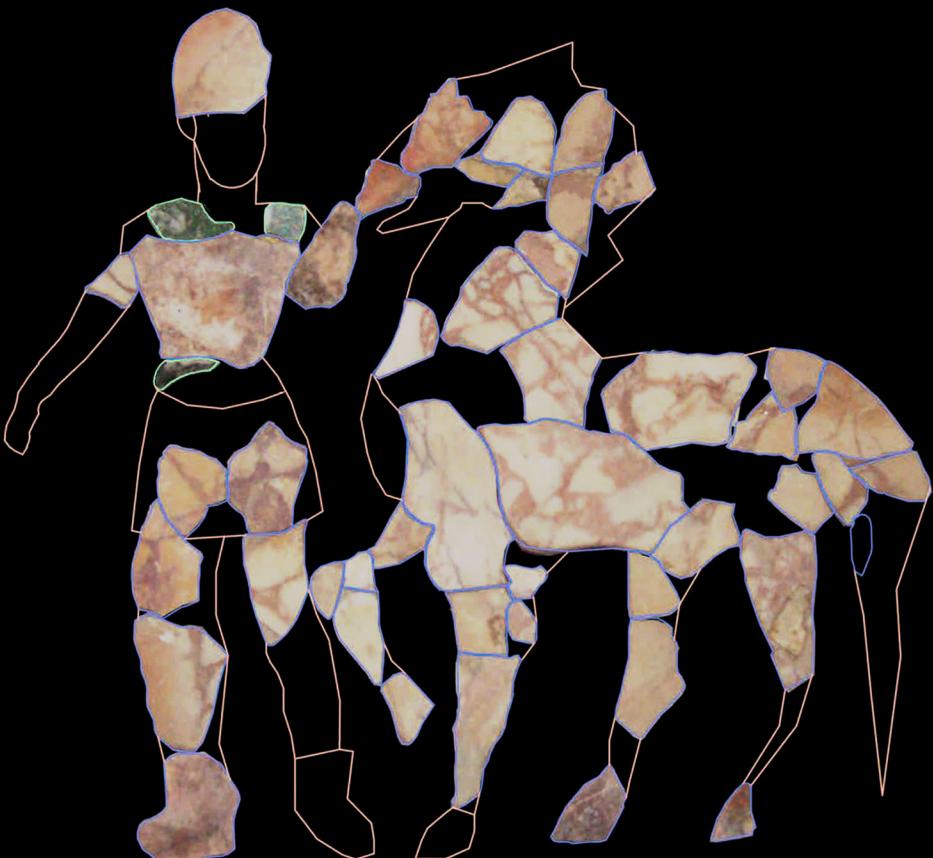


EXHIBIT DESIGN PER L'ARCHEOLOGIA

Giovanna Crisostomi



PROGETTO PER LA VALORIZZAZIONE DI
VILLA ADRIANA

Politecnico di Torino

Tesi di **Laurea Triennale**

Corso di laurea in **Design e Comunicazione**

Sessione dicembre **2025**

A.a 2024/2025

**Exhibit design per l'archeologia: progetto
per la valorizzazione di Villa Adriana**

Relatore

Pier Federico Cagliari

Correlatori

Greta Allegretti

Amath Luca Diatta

Candidata

Giovanna Crisostomi

INDICE

1 Evoluzione del dialogo tra patrimonio e pubblico

- Il museo come spazio di cultura e dialogo
- Il collezionismo rinascimentale e la nascita del museo moderno
- Il museo del Settecento tra encyclopedismo e costruzione dell'identità nazionale
- Arte, pubblico e istituzione: la crisi del museo nelle avanguardie storiche
- Il modello museale statunitense tra arte e mercato
- Il museo come dispositivo territoriale
- Il museo contemporaneo negli anni '90 e 2000
- Il sistema museale italiano

1.2 Nuovi paradigmi

- Il nuovo paradigma museale secondo ICOM
- Il problema dell'overtourism e le risposte progettuali
- I depositi museali
- Il rapporto moda-cultura

2 Exhibit design e valorizzazione del patrimonio archeologico

- Exhibit design
- Spazi virtuali
- Scuola italiana della museografia
- Il Fascino della Rovina
- Restauro Critico

3 Villa Adriana

- Storia e studio del territorio
- Architetture d'acqua
- Intervento di progetto per la Sala dei Filosofi
- Padiglione espositivo temporaneo

4 Piranesi Prix de Rome

- Il premio Piranesi - Prix de Rome
- La progettazione del Padiglione Termale
- Stone Display
- Progettazione del Fashion Show

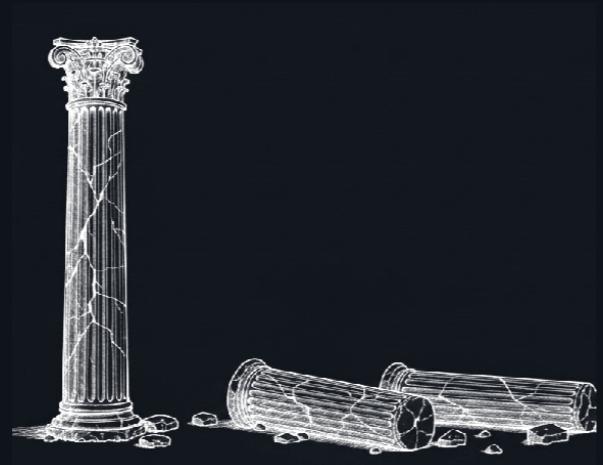
Abstract

La ricerca indaga l'evoluzione del concetto di patrimonio culturale come sapere condiviso, oggetto di tutela e strumento di comunicazione collettiva. Attraverso un'analisi storica e critica del museo — luogo emblematico della conservazione e della trasmissione culturale — lo studio esplora le modalità con cui la comunicazione del patrimonio si è trasformata nel tempo, in relazione ai mutamenti sociali, artistici e tecnologici.

L'indagine mette in luce come il museo, da spazio enciclopedico a piattaforma critica contemporanea, rifletta le tensioni e le istanze della società, diventando un dispositivo di dialogo tra memoria e innovazione. In questa prospettiva, il lavoro approfondisce i paradigmi attuali della sostenibilità culturale, le sfide poste dall'overtourism e il rinnovato rapporto tra cultura, moda e progetto.

Una sezione specifica è dedicata alla valorizzazione del patrimonio archeologico, con particolare attenzione al concetto di fascino della rovina e alle pratiche dell' exhibit design come strumenti di mediazione culturale. Attraverso casi studio e sperimentazioni progettuali nel noto sito UNESCO di Villa Adriana, come l'intervento per la Sala dei Filosofi di Villa Adriana, il padiglione espositivo temporaneo e la progettazione del padiglione termale e dello Stone Display realizzato nell'ambito del Premio Piranesi – Prix de Rome, la tesi propone un approccio integrato tra valorizzazione, progetto e ricerca.

Lo studio intende così delineare una visione contemporanea del patrimonio, non come entità immobile, ma come materia viva e dialogica, capace di rigenerarsi attraverso il progetto e di restituire alla collettività un nuovo senso di appartenenza culturale.



EVOLUZIONE DEL DIALOGO TRA PATRIMONIO E PUBBLICO



Introduzione

Il museo, inteso come luogo di conservazione, conoscenza e promozione culturale, affonda le proprie radici nell'antichità, ma la sua funzione non è mai rimasta immutata nel tempo. Nel corso dei secoli, esso ha attraversato profonde trasformazioni, adattandosi alle condizioni storiche, sociali e culturali di ogni epoca. Analizzare questa evoluzione consente di comprendere come il museo abbia saputo rispondere ai mutamenti del proprio contesto e come stia oggi cercando di ridefinire il proprio ruolo alla luce delle esigenze della contemporaneità.

Lo studio del rapporto tra pubblico e arte riveste un'importanza fondamentale per delineare tale percorso evolutivo. Comprendere come si sia modificata nel tempo l'interazione tra spettatore e opera, tra spazio espositivo e modalità di fruizione, permette infatti di riflettere sulla nostra posizione nel presente e di riconoscere le dinamiche che influenzano il modo in cui oggi viviamo l'esperienza museale.

Dalla dimensione elitaria dei primi musei, concepiti come luoghi di raccolta e tutela del sapere, si è progressivamente passati a una concezione più aperta e partecipativa, in cui il pubblico assume un ruolo sempre più attivo. Questa trasformazione ha comportato un ripensamento profondo degli spazi e delle modalità di comunicazione, orientando le istituzioni verso pratiche espositive capaci di coinvolgere, educare e stimolare nuove forme di dialogo tra le opere e i visitatori.

L'approfondimento dell'exhibit design, che verrà trattato nel capitolo successivo, si colloca all'interno di questo quadro di riflessione. Esso rappresenta una risposta progettuale e culturale alle trasformazioni che hanno ridefinito il rapporto tra arte e pubblico, ponendo l'accento sul ruolo dello spazio espositivo come mediatore di esperienze e significati.

Il museo come sapazio di cultura e di dialogo

È opportuno ricordare che l'idea del museo come luogo di conservazione e contemplazione delle immagini affonda le sue radici nella storia più antica dell'umanità, ben prima che il museo si configurasse come istituzione culturale vera e propria. La paleoantropologia culturale, disciplina che studia l'antropologia del sacro nell'essere umano, evidenzia nei suoi più recenti studi come la formazione e la conservazione di artefatti abbiano da sempre risposto a una medesima finalità: la comunicazione culturale. In tal senso, le pitture rupestri — indipendentemente dal contesto geografico in cui venivano realizzate — possono essere considerate una forma primordiale di museo. Allo stesso modo, gli oggetti destinati a funzioni sacre o rituali rappresentavano già una prima espressione del concetto di opera d'arte. Durante i quindici secoli dell'età cristiana, ad esempio, le reliquie assunsero un valore simbolico e spirituale superiore a qualunque altro manufatto. Esse furono oggetto di venerazione, di culto e di numerosi pellegrinaggi, costituendo veri e propri poli di attrazione culturale e religiosa. Il rapporto che lo spettatore intratteneva con i luoghi deputati alla loro conservazione era, di conseguenza, profondamente reverenziale: un atteggiamento di timore e devozione, che rifletteva la dimensione sacra e divina attribuita a tali spazi.



Il primo museo propriamente detto, inteso come istituzione culturale organizzata, viene generalmente identificato con il Museo di Alessandria d'Egitto. L'etimologia stessa del termine "museo" ne chiarisce l'origine: esso deriva infatti dal greco mouseion, ossia "tempio delle Muse". L'edificio, voluto da Tolomeo II Filadelfo nel III secolo a.C., era consacrato alle Muse — le nove figlie di Zeus e di Mnemosine, dea della memoria — e aveva come principale finalità la produzione e la diffusione della cultura.

Il Mouseion era dunque concepito come un centro di sapere in cui lo studio, la ricerca e la riflessione si intrecciavano con una dimensione sacrale. L'istituzione offriva agli uomini l'opportunità di accedere, attraverso la memoria e la conoscenza, a un'esperienza di elevazione spirituale. All'interno dell'edificio erano conservati oggetti di grande valore storico, una biblioteca e una raccolta di opere d'arte, organizzati in spazi dedicati a differenti discipline. In tali ambienti, maestri e discepoli potevano discutere, confrontarsi e condurre ricerche in piena libertà, senza alcun vincolo d'insegnamento formale. Tra le personalità illustri che vi operarono si ricordano Euclide, Eratostene, Erofilo e Ipazia, figure emblematiche di un luogo che fu al tempo stesso centro di studio, di produzione letteraria e di comunicazione culturale.

Il Museo di Alessandria presenta, pertanto, alcuni elementi che lo avvicinano alla moderna istituzione museale, fatta eccezione per un aspetto fondamentale: l'accessibilità. Esso, infatti, non era aperto a tutti, ma riservato a una ristretta cerchia di studiosi. Di conseguenza, il rapporto tra gli "eletti" e l'istituzione non era basato sulla mera osservazione passiva, bensì su un dialogo attivo, fondato sulla partecipazione e sulla trasmissione del sapere.

In questa prospettiva, la comunicazione rappresentava il nucleo fondante del mouseion: un processo dinamico che poneva al centro la didattica, lo studio e la crescita personale. Il principale medium della conoscenza non era l'oggetto, né il testo scritto, bensì l'essere umano stesso, inteso come depositario e veicolo del sapere. È dunque l'uomo — e non la materia — a costituire, sin dalle origini, il vero strumento di conservazione e trasmissione culturale.

La Biblioteca di Alessandria, O. Von Corven
rappresentazione artistica del XIX, basata in parte sulle evidenze archeologiche disponibili all'epoca.

Il collezionismo rinascimentale e la nascita del museo moderno

Il ruolo del museo come luogo di esposizione, studio e conservazione delle opere d'arte affonda le sue radici nel Rinascimento. In questo periodo, tuttavia, tale funzione era strettamente connessa al desiderio di ostentare il prestigio e la ricchezza del proprietario. Non si trattava, dunque, di un'istituzione pubblica con finalità educative, bensì di uno spazio privato volto a esprimere il potere e il gusto del collezionista.

In questo contesto, Lorenzo de' Medici riutilizza il termine "museo" per designare la sua personale raccolta di codici e opere d'arte, allestita nel palazzo e nei giardini di famiglia. La collezione comprendeva statue, vasi, gemme, dipinti, manoscritti miniati e frammenti architettonici, tutti esposti con l'intento di celebrare la magnificenza del proprietario e di suscitare ammirazione nei visitatori. L'allestimento di tali raccolte non rispondeva dunque a criteri scientifici o sistematici, ma a una precisa strategia di rappresentazione sociale e culturale.

Parallelamente, nella stessa epoca, si diffuse in tutta Europa il fenomeno delle *Wunderkammern* (dal tedesco stanze delle meraviglie), che ebbe ori-

gine nella seconda metà del Cinquecento. Si trattava di ambienti allestiti da nobili, prelati e facoltosi mercanti per custodire collezioni eterogenee e spesso sorprendenti, concepite per stupire e affascinare gli ospiti. Il valore simbolico di tali stanze risiedeva nella capacità di esprimere, attraverso gli oggetti esposti, la potenza, l'erudizione e la ricchezza del loro proprietario.

Le *Wunderkammern* contenevano reperti naturali — come piante essiccate, animali impagliati o minerali — accanto a manufatti artistici, strumenti scientifici e oggetti di interesse etnografico. Tale varietà rifletteva l'ambizione, tipicamente rinascimentale, di rappresentare l'intero universo all'interno di una sola stanza, secondo un ordine che poteva apparire casuale ma che rispondeva, in realtà, alla logica e ai criteri interpretativi del collezionista. Ogni *Wunderkammer* costituiva un modello simbolico del cosmo, in cui natura e cultura convivevano in equilibrio, dando vita a un microcosmo della conoscenza umana.

Queste raccolte private divennero, pertanto, una vera e propria moda intellettuale dell'epoca. Nobili, prelati e mercanti si sfidavano nella ricerca di



Nella pagina successiva
La Galleria di rarità naturali e artificiali
di Vincent Levinus a Haarlem, da Levin,
Wondertooneel der Natuur, 1706-1715



reperti sempre più rari ed esotici, nella convinzione che il possesso di oggetti straordinari potesse testimoniare non solo il proprio rango sociale, ma anche la propria erudizione. Le collezioni rinascimentali si diffusero progressivamente in tutta Europa, estendendosi fino all'età moderna e costituendo le fondamenta su cui si sarebbe sviluppato, nei secoli successivi, il moderno sistema museale.

Il ruolo di conservazione culturale del museo, infatti, si consolida nel corso del XVII secolo, quando la pratica collezionistica inizia ad assumere una funzione più stabile e istituzionalizzata. In questo periodo, il termine "museo" venne talvolta sostituito da espressioni come collezione, galleria, gabinetto o guardaroba, utilizzate per designare i luoghi in cui si raccoglievano e si esponevano opere d'arte antica. Tali ambienti, pur rimanendo ancora per lo più privati, segnarono un passaggio decisivo: da simbolo di potere e ricchezza personale a primi embrioni di spazi destinati alla conservazione e valorizzazione del patrimonio artistico.

Cabinet of Curiosities, 1690, Domenico Remps, olio su tela. Opificio delle pietre dure.

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



Il museo del Settecento tra encyclopedismo e costruzione dell'identità nazionale

Il sistema collezionistico e museale formato nei secoli precedenti venne progressivamente offerto, nella sua complessità, alla nuova classe dirigente borghese, la quale iniziò ad affermarsi a partire dal Settecento, in concomitanza con la crisi del tradizionale sistema aristocratico. Tale classe sociale, destinata a consolidare la propria posizione grazie alla proprietà dei mezzi di produzione industriale, assunse un ruolo determinante nella definizione delle moderne istituzioni culturali.

Il XVIII secolo fu, infatti, il secolo dell'Illuminismo, movimento filosofico e culturale nato in Francia e diffusosi rapidamente in tutta Europa. L'Illuminismo si fondava sul primato della ragione, considerata la guida dell'agire umano in ogni ambito della vita, e mirava a favorire il progresso sociale e civile attraverso la conoscenza. Gli intellettuali del tempo, in quanto "illuminatori" della società, si ponevano l'obiettivo di condurre l'umanità verso una condizione di uguaglianza e libertà.

In questo contesto, la borghesia iniziò per la prima volta a fare un uso pubblico del museo, trasformandolo da spazio privato di collezionismo in un'istituzione aperta alla collettività. Il museo divenne, pertanto, uno strumento fondamentale di diffusione del sapere e di promozione del progresso scientifico, assumendo una funzione didattica e divulgativa. Al tempo stesso, esso si fece portatore di un messaggio simbolico di forte identità nazionale, rappresentando il luogo in cui si custodivano le radici culturali, artistiche e storiche delle nuove nazioni europee e, più in generale, della civiltà occidentale.

Il museo settecentesco era, dunque, un museo disciplinare, dedicato alle arti, alla scienza, alla tecnica e alla storia naturale. Esso svolgeva la funzione di un vero e proprio "dizionario encyclopedico tematico tridimensionale", in cui gli oggetti esposti avevano lo scopo di rendere visibile e tangibile l'insieme delle conoscenze umane. Come l'encyclopedia illuminista, anche il museo rispondeva a una concezione totalizzante del sapere: doveva raccogliere e catalogare tutto, mostrare e spiegare ogni cosa, non più per esibire il prestigio di chi possedeva gli oggetti, ma per diventare uno strumento educativo a servizio della formazione del popolo.

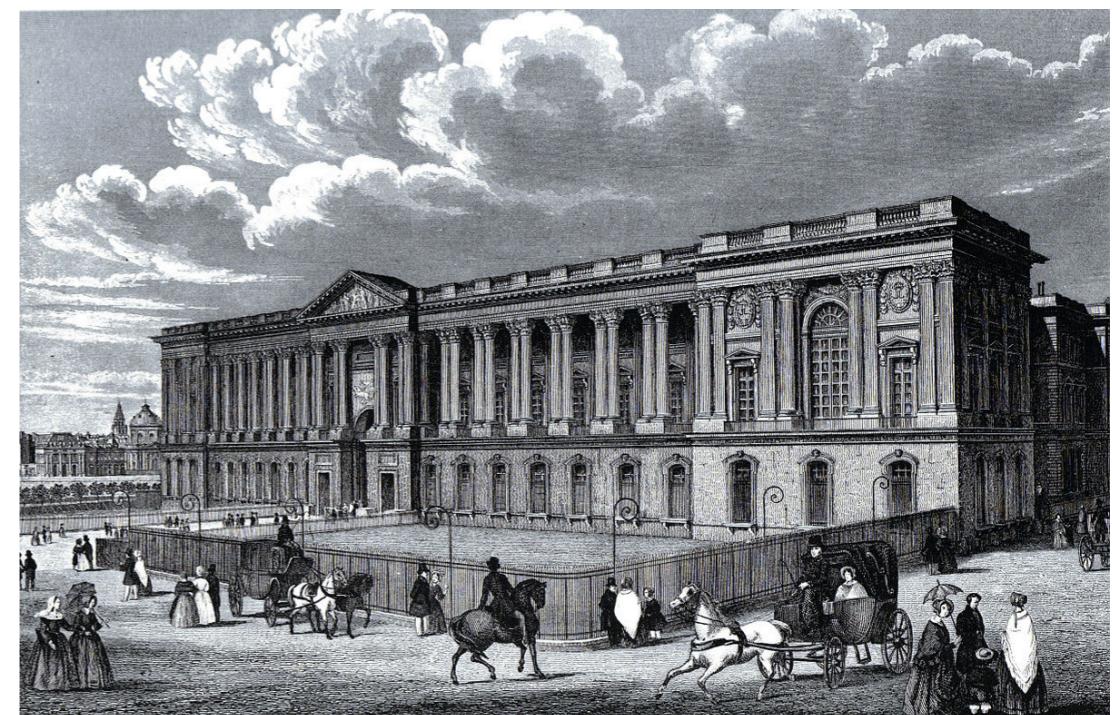
Di conseguenza, il museo non si limitava più a rappresentare se stesso o la cultura del proprio fondatore, ma si configurava come istituzione pubblica in grado di rispondere a finalità didattiche e civiche richieste dalla borghesia al potere. Le raccolte dovevano pertanto essere esaustive, coerenti con i temi trattati e accessibili al pubblico, così da favorire la crescita culturale collettiva. È proprio in questa fase

Il Louvre intorno al 1845. Incisione di Chamouin da un dagherrotipo
Archivio "Germania e il mondo"

che le collezioni private d'arte dei principi si trasformarono in pinacoteche e musei pubblici, mentre le antiche Wunderkammern vennero convertite in istituzioni specialistiche, come i musei di storia naturale, di scienza e di tecnica.

Il salto concettuale decisivo che porta alla nascita del Patrimonio inteso come bene collettivo della Nazione avviene con la Rivoluzione francese e l'età napoleonica. Attraverso i processi di secolarizzazione e le successive confische dei beni ecclesiastici e nobiliari, il vasto patrimonio artistico e culturale europeo venne sottratto alla proprietà privata e dichiarato bene pubblico, accessibile a tutti i cittadini. Questo passaggio segna l'origine del concetto moderno di Patrimonio culturale, in cui l'oggetto antico perde il suo valore individuale di possesso e assume un valore collettivo, identitario e inestimabile.

Un esempio emblematico di tale trasformazione è rappresentato dal Museo del Louvre, che da palazzo reale divenne il "Musée Central des Arts", simbolo del nuovo museo pubblico repubblicano. A partire da questo modello, il concetto di museo statale e nazionale si diffuse progressivamente in tutta Europa, consolidandosi durante il XIX secolo nel quadro del romanticismo e delle nuove unità nazionali. In questa fase, il museo divenne il principale strumento di costruzione identitaria dei nuovi Stati, nonché il luogo deputato alla fondazione di accademie, istituzioni scientifiche e culturali volte a preservare e celebrare la memoria collettiva dei popoli. Il modello del Louvre, sebbene spogliato di molte opere a seguito del Congresso



di Vienna, continuò a rappresentare un punto di riferimento per lo sviluppo dei grandi musei europei. I principali imperi continentali si impegnarono, infatti, a creare i propri "musei universali", concepiti non solo come custodi dell'arte nazionale, ma anche come depositi e sintesi della civiltà globale. L'esempio più emblematico in tal senso è il British Museum di Londra. Riorganizzato e arricchito sistematicamente nel corso dell'Ottocento, esso divenne l'espressione massima dell'espansione imperiale britannica, incarnando al contempo l'idea di superiorità culturale. L'acquisizione di reperti fondamentali, come la Stele di Rosetta e i Marmi di Elgin, trasformò l'istituzione in un simbolo del potere globale, sottolineando come la nazione britannica si presentasse come legittima custode della storia mondiale.

L'Ottocento fu anche il secolo della grande specializzazione del sapere, fenomeno strettamente collegato all'Illuminismo e alle teorie evoluzionistiche. In questo contesto, i musei iniziarono a frammentarsi secondo criteri disciplinari, rispecchiando la volontà delle nazioni di affermarsi come leader in specifici ambiti della conoscenza. Il Museo Egizio di Torino, formalizzato e ampliato a partire dal 1824 grazie all'acquisizione di collezioni di enorme valore, divenne il primo museo al mondo interamente dedicato alla cultura egizia. La sua istituzione non costituiva soltanto un atto di prestigio nazionale, ma rappresentava anche un'affermazione del primato scientifico italiano in un settore di ricerca di grande rilevanza per l'epoca.

Parallelamente, a Londra, la separazione del Natural History Museum dal British Museum nel 1881 simboleggiò la piena autonomia delle scienze naturali, fortemente influenzate dalle teorie darwiniane. L'istituzione si concentrò così sull'esposizione e sulla classificazione dell'ordine della natura, conferendo al sapere scientifico una nuova visibilità pubblica e organizzata.

Tuttavia, nonostante l'intento fosse quello di rendere i musei più accessibili al pubblico — concetto che costituisce il fondamento del museo contemporaneo —, il significato stesso di "pubblico" tra Settecento e Ottocento era notevolmente più limitato rispetto a quello odierno. I visitatori, infatti, appartenevano prevalentemente a élite selezionate, quali artisti, collezionisti, appassionati e membri delle classi sociali più istruite, e non rappresentavano una vera partecipazione collettiva della società.

Incisione di Giuseppe Chiappori di una delle sale dello statuario nel 1851, all'epoca della direzione di Francesco Barucchi (da Stefani e Mondo, Torino e Suoi Dintorni, 1852)



Arte, pubblico e istituzione: la crisi del museo nelle avanguardie storiche

La museologia del XIX secolo, fondata sui principi di autorità imperiale e classificazione encyclopedica, si era consolidata in un modello espositivo che rifletteva la fiducia nel progresso e nella stabilità dei grandi imperi. Tuttavia, i musei nati nei primi decenni del Novecento non potevano più limitarsi a collezionare e accumulare oggetti: essi avvertivano l'urgenza di interpretare il proprio tempo, ponendo le basi per la progettazione della mostra moderna e per un nuovo rapporto tra opere e visitatori.

Fino a quel momento, il museo come luogo di conservazione considerava il pubblico prevalentemente come spettatore passivo di opere la cui espressione era rappresentativa di un passato storico o di una visione ideologica distante dalla vita contemporanea. Questo paradigma venne radicalmente messo in discussione a partire dai primi anni del Novecento, in gran parte grazie al contributo del Futurismo, avanguardia artistica che si oppose energicamente alla visione classica e borghese dell'arte.

Nel *Manifesto del Futurismo* pubblicato da Filippo Tommaso Marinetti nel 1909, l'autore invitava apertamente alla distruzione dei musei, paragonandoli a "cimiteri, mercati di rigattieri, dormitori pubblici in cui si riposa per sempre accanto ad esseri odiati o ignoti" e a "assurdi macelli di pittori e scultori" che, secondo lui, avevano portato l'Italia alla decadenza. Marinetti considerava l'**osservazione passiva** delle opere antiche un **pellegrinaggio inutile**, paragonabile a una visita al cimitero nel giorno dei morti, e riteneva particolarmente dannosa la pratica per gli artisti stessi (Marinetti, 1909).

Insieme ad altre avanguardie storiche, il Futurismo mise in discussione l'intero sistema artistico, partendo dal ruolo dell'arte nella società e rifiutando la forma manieristica dell'"arte per l'arte", fino ad allora predominante. Gli artisti futuristi proponevano di includere nella pratica artistica tutti gli aspetti della modernità, cercando di coniugare innovazione, sperimentazione e vita quotidiana (De Micheli, 1959). Le cosiddette "Serate futuriste", performance teatrali introdotte a partire dal 1910, erano concepite per ridefinire il ruolo del pubblico: esso non era più spettatore passivo, ma veniva provocato e attivamente coinvolto tramite fischi, lanci di ortaggi, insulti e persino risse. Marinetti e i suoi collaboratori estendevano l'azione artistica oltre il palcoscenico, provocando scontri per le strade della città, talvolta fino all'alba (Nelle Valli).

Analogamente, il Dadaismo adottò un atteggiamento rivoluzionario nei confronti del pubblico, sovvertendo definitivamente il paradigma del frutto passivo. Tale approccio influenzò profondamente i movimenti artistici successivi, tra cui Fluxus, New Dada e l'intero sistema dell'arte contemporanea. Solo con l'arte relazionale

degli anni '90, il ruolo del pubblico si consolidò come centrale, attivo e partecipativo, divenendo un elemento imprescindibile nella costruzione del significato dell'opera e nella sua interazione con lo spettatore (Bourriaud, 2010).

Parallelamente, la critica si concentra sulla **decontestualizzazione spaziale**. Il sociologo Theodor W. Adorno notava che "i musei sono come tombe di famiglia delle opere d'arte", riducendo i capolavori a freddi mausolei. Questa visione è parzialmente condivisa, sebbene con sfumature diverse, dal poeta Paul Valéry. Colpito dall'"orrore sacro" provato al Louvre, di fronte all'amalgama caotico di opere, Valéry classificò il museo come un luogo che ci rende superficiali. Sosteneva che l'osservatore è costretto a percepire il prodotto di migliaia di ore di lavoro nella disinvoltura di pochi istanti. Elementi inconciliabili, come una natura morta e un'irresistibile Venere, si contendono lo stesso spazio in una vera e propria "guerra per intercettare lo sguardo del visitatore".



Inaugurazione della prima mostra Dada. Fiera Internazionale Dada di Berlino, 5 giugno 1920.
The International Dada Archive, The University of Iowa Libraries

Il modello museale statunitense tra arte e mercato

In linea con alcuni principi fondanti del Futurismo, John Cotton Dana, uno dei principali museologi attivi nei primi decenni del Novecento negli Stati Uniti, esprimeva un netto rifiuto nei confronti dell'istituzione museale classica, ereditata dalla tradizione europea. Secondo Dana, il museo americano doveva assumere un ruolo più dinamico, impegnandosi a migliorare il design dei prodotti industriali e a mostrare il significato delle arti in relazione alla società contemporanea. L'arte classica, infatti, era percepita come distante dal grande pubblico, mentre l'arte industriale risultava **comprendibile e potenzialmente accessibile a tutti**.

Già a partire dagli anni Ottanta dell'Ottocento, i musei americani avevano avviato collaborazioni con grandi magazzini e agenzie governative per creare quella che Leach (1994) definisce la “terra del desiderio”, ovvero una nazione i cui valori si fondevano sul mercato di massa. In tale contesto, il museo assumeva un ruolo centrale nello sviluppo del design industriale americano, contribuendo alla costruzione di un'identità culturale nazionale basata sulla cosiddetta “democrazia del desiderio”. I musei guardavano ai grandi magazzini come modelli di comunicazione e

di coinvolgimento del pubblico, traendo da essi spunti per strategie espositive che puntavano a un dialogo aperto e alla partecipazione di un ampio spettro di consumatori.

I grandi musei americani, come il Metropolitan Museum di New York (MET) e il Museum of Fine Arts di Boston, incoraggiavano lo studio delle belle arti e la loro applicazione sia nella manifattura sia nella vita quotidiana. Per questo motivo, essi stabilivano partnership con imprese manifatturiere, commercianti e imprenditori. Richard Bach, responsabile del dipartimento di arti industriali del MET, sosteneva che il ruolo del museo fosse quello di “formare un nuovo cerchio magico dell'industria, per portare l'arte nell'arredo, nel vestiario e negli altri ambiti della vita quotidiana”.

Questo stretto rapporto tra musei e design, nonché tra musei e business, influenzò profondamente la museologia americana e, di conseguenza, la museografia, introducendo un'attenzione strategica al mercato e agli investitori e l'adozione di strumenti di marketing. Già nel 1914 il MET organizzava mostre temporanee, lezioni e seminari dedicati a designer industriali, venditori e responsabili dei grandi magazzini, trattando temi quali la teoria del colore e l'armonia formale applicata ai nuovi prodotti industriali. Spesso i prodotti industriali venivano esposti accanto a opere d'arte antiche o primitive, talvolta progettati nei laboratori del museo stesso. I curatori erano convinti che il passato potesse essere trattato come un prodotto commerciabile e che la sinergia tra musei e industria potesse contribuire a creare una società migliore, in un contesto in cui il commercio stava assumendo un ruolo sempre più centrale nella vita quotidiana.

Le mostre *Color Reproductions of Mexican Frescoes by Diego Rivera e Objects: 1900 and Today* al Museum of Modern Art di New York nel 1933 trasformano lo spazio espositivo in un vero e proprio laboratorio di modernità. L'Architecture Room, curata da Philip Johnson, diventa un ambiente in cui industria, tecnologia e arte convivono, con mobili funzionalisti di Le Corbusier, Jeanneret e Perriand accostati alle riproduzioni meccaniche dei murales di Rivera. Il museo adotta una logica produttiva e spettacolare, ispirata alla fabbrica e al cinema: gli allestimenti seguono



Nella pagina precedente Allestimento della mostra “Riproduzioni a colori di affreschi messicani di Diego Rivera”
Fotografia di Wurts Brothers.



criteri di serialità, controllo visivo e coordinazione dei materiali, trasformando la visita in un'esperienza sensoriale pianificata. Ogni elemento — dai colori delle pareti alla disposizione dei mobili e degli oggetti industriali — contribuisce a un atto narrativo, capace di raccontare una storia coerente di modernità e di design internazionale. Così, MoMA costruisce un immaginario culturale globale, dove la modernità non è solo esposta ma attivamente prodotta e comunicata, segnando una svolta nel concetto stesso di **museo come spazio dinamico e performativo**.

La vocazione dei musei americani differiva dunque radicalmente da quella europea. Se i musei europei tendevano a promuovere una conoscenza universale e un sentimento nazionalistico,

quelli americani adottavano una postura civica, volta a favorire la produzione industriale locale. Essi riflettevano l'orgoglio dei cittadini che avevano raggiunto successo economico e culturale e che contribuivano attivamente alla creazione e al sostentamento delle istituzioni museali.

Fondamentale per il museo americano era inoltre il concetto di entertainment, mutuato dalle strategie innovative dei grandi magazzini alla fine dell'Ottocento. Stupire, divertire, incuriosire e creare spettacolo divennero strumenti didattici: il coinvolgimento del visitatore veniva messo al centro, superando la semplice valorizzazione dei singoli oggetti. Il museo comunicava attraverso una narrazione e un percorso espositivo orientato, secondo quanto indicato dai museologi americani come "social

transmission of knowledge and information".

Questo modello utilitaristico e popolato da un pubblico ampio e diversificato creava una distinzione netta tra "museo orientato alla narrazione" e "museo orientato all'oggetto", differenze che influenzavano direttamente la progettazione degli spazi espositivi. L'allestimento veniva concepito come percorso logico e comprensibile, capace di suscitare risonanza e meraviglia negli spettatori. Il concetto di risonanza, definito da Stephen Greenblatt nel 1988, indica il potere delle opere di evocare le forze culturali a esse associate, consentendo alle opere di esprimersi attraverso le proprie qualità formali e attraverso il dialogo con altre opere nello stesso allestimento. La meraviglia, invece, è la strategia che induce

l'osservatore a fermarsi e ad approfondire l'esperienza, suscitando una forte attenzione e percezione dell'unicità dell'opera (Karp, 1995).

L'importanza della narrazione degli oggetti artistici ha portato a una crescente attenzione verso il patrimonio immateriale nei musei. Già nel 1975, l'ICOM includeva tra i patrimoni da tutelare anche quelli immateriali, mentre nel 2001 istituì un Comitato internazionale dedicato ai musei della Memoria, con l'obiettivo di raccontare la storia e la memoria di momenti storici particolari. Tra questi esempi, il Museo Ebraico di Berlino pone in primo piano la storia vissuta dal popolo ebraico durante l'Olocausto, mentre le opere fungono da strumenti per far risuonare il racconto. Allo stesso modo, la centralità della narrazione ha ispirato lo sviluppo di

Nella pagina precedente, allestimento con oggetti e arredi in stile art nouveau Liberty realizzati per la mostra "Objects: 1900 and Today", Aprile 10–25, 1933. The Museum of Modern Art, New York.

Il museo come dispositivo territoriale

Il concetto di museo come istituzione entrò in crisi a partire dalla fine degli anni Sessanta, quando in Europa si diffuse il rifiuto della cultura accademica e del sape-re “calato dall’alto”, privo di possibilità di dibattito e partecipazione, fenomeni che si manifestarono concretamente nel Maggio Francese del 1968 e nei movimenti della Beat Generation in Inghilterra e negli Stati Uniti. A questa crisi contribuì anche la difficile situazione socio-economica del dopoguerra, durante la quale gli sforzi politici e le limitate risorse disponibili furono concentrati sulla ricostruzione immediata dei territori devastati dai conflitti.

In questo contesto, i musei europei furono costretti a riconsiderare il proprio ruolo in relazione a una società in difficoltà, cercando un nuovo equilibrio tra conservazione e innovazione.

Da un lato, rimaneva centrale il concetto di conservazione, affiancato a quello di tutela, in considerazione della minaccia alla quale le opere erano state sottoposte durante i bombardamenti. Dall’altro lato, come sottolinea George Henry Rivière, fondatore della *Nouvelle Muséologie* e membro del comitato dell’ICOM, il museo doveva “svechiarsi”, interagire con i nuovi fermenti giovanili, rapportarsi al territorio e alle problematiche legate alla produzione, alla formazione culturale e all’arte contemporanea.

In quegli anni, artisti e intellettuali collaborarono con i movimenti di protesta stu-

Renzo Piano, Richard Rogers e Gianfranco Franchini, Centre Georges Pompidou, Parigi, Francia, 1977



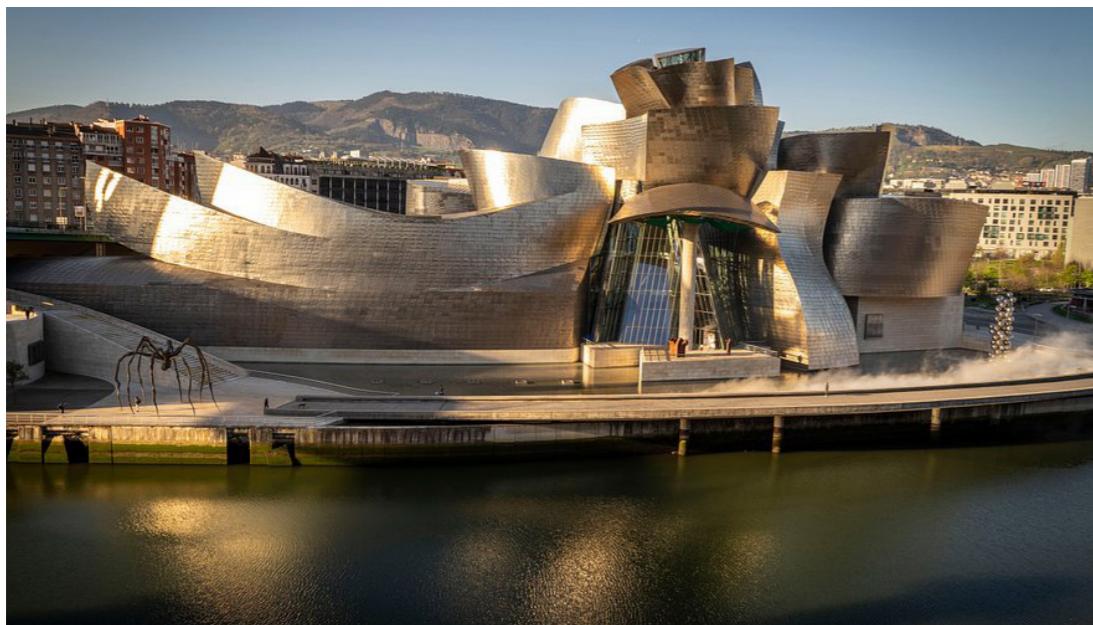
Ampliamento del Milwaukee Art Museum, Wisconsin, Stati Uniti 1994-2001, Santiago Calatrava

denteschi per denunciare il malcontento verso le istituzioni museali, accusate di **sacralizzare i simboli del dominio borghese e aristocratico** e di promuovere un’educazione artistica basata su valori imposti alle masse, come nel caso del Louvre. Per rispondere a queste esigenze, il presidente francese promosse la creazione del **Centre Georges Pompidou**, inaugurato a Parigi nel 1977, con l’obiettivo di riqualificare il quartiere di Beaubourg e di instaurare un nuovo rapporto tra museo e cittadinanza, concepito come luogo aperto e partecipativo, simile a una piazza democratica (Avvenire). Il termine stesso “centro” indica l’obsolescenza del concetto tradizionale di museo, estendendo le funzioni dell’istituzione oltre i confini architettonici e trasformandola in un nucleo attivo in cui ogni forma di espressione creativa può irradiarsi sul territorio circostante. L’architettura trasparente, progettata da Renzo Piano, l’accesso facilitato al piano terra e la piazza esterna destinata alla socializzazione contribuiscono ad annullare il senso di timore e deferenza tipico dei musei settecenteschi. Inoltre, il Pompidou si legò ad altre istituzioni, come la Casa-Museo di Brancusi e l’Archivio per il suono, rafforzando i legami con l’esterno e la funzione di centro culturale integrato.

Duncan Cameron, curatore e direttore del Brooklyn Museum, descrive la crisi dell’istituzione museale attraverso la dicotomia “tempio o foro”. Secondo Cameron, il museo tenta di sopravvivere accogliendo il dibattito politico all’interno dei propri spazi, come se fosse un forum, pur mantenendo la struttura del “tempio del sape-re”, in cui è esposta una visione univoca e imponente della qualità artistica. Forum e Tempio rappresentano due modelli spesso inconciliabili, e la loro coesistenza in un’unica istituzione descrive le difficoltà del museo postmoderno nell’adattarsi ai

cambiamenti imposti dalla società.

La Nouvelle Muséologie, insieme alla crisi del museo come promotore di valori universali borghesi, cambiò in modo definitivo il ruolo dell'istituzione museale, influenzando l'intera Europa in modi diversificati. A partire dagli anni Ottanta fino ad oggi, i musei d'arte hanno assunto un ruolo strategico nella definizione dell'immagine delle città, diventando strumenti chiave per il marketing territoriale, la rivotizzazione socio-economica, il rilancio turistico-culturale e lo sviluppo di politiche urbane e di cittadinanza europee. Per questo motivo, a livello politico, i musei sono stati e continuano a essere progettati non solo come contenitori culturali, ma anche come strumenti di riqualificazione urbana, capaci di attrarre visitatori e rafforzare l'immagine della città stessa. Così, la funzione del museo si integra sempre più con quella della città, trasformandosi in simbolo di rinascita economica e culturale.



Museo Guggenheim, Bilbao, Frank O Gehry, 1997

La città di Bilbao (Spagna) mostra chiaramente come un museo d'arte sia stato progettato e utilizzato come leva strategica di trasformazione urbana. Negli anni Ottanta e Novanta, Bilbao attraversava una profonda crisi economica e industriale: la forte dipendenza dall'industria navale e pesante era in declino, con perdita di posti di lavoro e deindustrializzazione. In questo contesto, l'apertura del Guggenheim Bilbao nel 1997 — progettato dall'architetto Frank Gehry — ha segnato un punto di svolta: il museo è stato concepito non solo come contenitore culturale, ma come "motore" di rivotizzazione urbana, di attrazione turistica, e di cambio di immagine per la città. Dal punto di vista urbano e simbolico, il museo è diventato il simbolo del "nuovo" Bilbao: l'edificio è posto sulla riva della Ría del Nervión, in una zona industriale dismessa, collegato al centro tramite

ponte e passeggiate, trasformando l'immagine della città da stremata produzione industriale a città creativa, di turismo culturale e architettura d'avanguardia.

In maniera analoga, ma con un linguaggio architettonico differente, il Quadracci Pavilion del Milwaukee Art Museum (1994–2001), progettato da Santiago Calatrava, rappresenta un altro esempio di museo concepito come organismo comunicante con la città. L'ampliamento, posto sulla riva del Lago Michigan, è caratterizzato da un grande brise-soleil mobile — le cosiddette "ali" del Burke Brise Soleil — che si aprono e si chiudono quotidianamente come ali di un uccello, simbolicamente "annunciando" l'apertura del museo o di eventi speciali. Questo dispositivo cinetico trasforma l'edificio in un elemento dinamico del paesaggio urbano, stabilendo un rapporto diretto tra il museo, il contesto naturale e la comunità cittadina. L'intervento di Calatrava, al pari di quello di Gehry a Bilbao, sottolinea come l'architettura museale contemporanea possa diventare medium di comunicazione, identità e partecipazione civica, incarnando la nuova funzione pubblica e simbolica del museo nel XXI secolo.

Il museo contemporaneo negli anni '90 e 2000

A partire dal 1968, i dibattiti sul ruolo del museo in relazione alle contestazioni politiche e studentesche hanno messo in discussione la neutralità dell'istituzione museale, spingendo verso una riflessione critica sul suo posizionamento sociale e politico. Queste riflessioni si consolidarono nelle pratiche museali a partire dagli anni '90 fino ai primi anni 2000, soprattutto nel Nord Europa e successivamente nel resto del continente. In questo periodo, curatori e operatori museali iniziarono a interrogarsi con maggiore intensità sul ruolo sociale e politico dei musei d'arte contemporanea, in particolare quelli di medie dimensioni e finanziati con fondi pubblici, sviluppando forme alternative di attività istituzionale che coinvolgevano anche il sistema della curatela e della comunicazione artistica.

I musei cominciarono così a mettere in discussione le narrative egemoniche occidentali, nazionaliste e patriarcali, concependosi come "spazi d'azione" democratici e assumendo un ruolo sempre più politico. Questa serie di pratiche curatoriali e istituzionali venne definita "Nuovo Istituzionalismo", termine coniato dal curatore e critico d'arte norvegese Jonas Ekeberg, che sottolineava la necessità di concentrarsi sulla relazione tra produzione artistica, istituzioni pubbliche e cambiamento sociale. In questo contesto, i musei adottarono nuove forme di narrazione espositiva, ampliando i format tradizionali e introducendo modalità di partecipazione attiva della comunità, come eventi pubblici, proiezioni cinematografiche, trasmissioni radiofoniche e televisive, librerie e riviste integrate, gruppi di lettura, allestimenti online, inviti, manifesti e residenze artistiche. L'adozione di un approccio di auto-osservazione da parte delle istituzioni culturali contemporanee è divenuta una necessità in una società complessa e decentrata. In un contesto in cui le istituzioni non possono più definire la propria identità facendo riferimento esclusivamente a un'autorità centrale, la scoperta di logiche cognitive concorrenti le spinge a rivolgere lo sguardo su sé stesse. Questo processo di auto-osservazione richiede tuttavia un aiuto esterno, che spesso si manifesta attraverso interventi artistici capaci di rivelare i limiti cognitivi auto-prodotti dell'istituzione. Tali pratiche consentono ai musei di comprendere come non si limitino ad amministrare una realtà sociale, ma contribuiscano attivamente a produrla.

In questo senso, l'arte diventa strumento di critica e trasformazione istituzionale, spesso in linea con le richieste politiche rivolte alle istituzioni finanziate dallo Stato, che sono chiamate ad agire come "istituzioni sociali moderne" impegnate nella riflessione e nella critica di sé stesse. Un esempio emblematico di questo processo è rappresentato dall'intervento *Saga Night* (2008) dell'artista Marianne



Marianne Heier, *Saga Night*, Sculpture asphalted road (2008), Maihaugen Museum of Cultural Heritage, Lillehammer.

Heier presso il Maihaugen Museum, la più grande istituzione norvegese di storia culturale. L'opera, una scultura in asfalto inserita permanentemente nella collezione del museo, colma una lacuna nella narrazione storica nazionale, ovvero la storia delle scoperte petrolifere norvegesi — "the missing link". L'istituzione ha accettato di integrare l'asfalto come oggetto d'arte e di utilità, dimostrando così la capacità di ridefinire i propri confini operativi e simbolici. Come ha sottolineato il direttore del museo, l'opera si inseriva perfettamente nel tentativo di offrire "riflessioni sulla Norvegia moderna", rispondendo così alla funzione politica e sociale del museo come arena per la riflessione critica e l'intuizione creativa.

Questo esempio evidenzia come, nell'ambito del Nuovo Istituzionalismo, il museo contemporaneo si configuri non solo come spazio espositivo, ma come organismo dinamico, capace di autoriflettere e di partecipare attivamente alla costruzione del discorso pubblico e sociale.

Il sistema museale italiano

Il museo, in Italia, non è soltanto un luogo deputato alla conservazione delle opere d'arte, ma rappresenta una vera e propria espressione della memoria collettiva e dell'identità culturale nazionale. Fin dalle sue origini, esso ha risposto a un'esigenza profonda: quella di custodire e dare senso al vasto patrimonio storico e artistico che ha plasmato il volto del Paese nei secoli. Le motivazioni che hanno guidato la nascita e lo sviluppo dei musei italiani sono molteplici e stratificate nel tempo. Alla curiosità encyclopedica del Settecento — quando la conoscenza si costruiva attraverso la raccolta e la catalogazione — si sono aggiunti bisogni di natura politica e sociale: la tutela delle testimonianze del passato, la necessità di salvaguardare le opere d'arte disperse dopo la soppressione degli ordini religiosi o le spoliazioni napoleoniche, e l'intento di restituire dignità e visibilità a un'identità civica o territoriale. Il museo in Italia, dunque, non è mai stato un'istituzione neutra. È piuttosto il risultato di un dialogo continuo tra cultura, società e potere politico. Se da un lato ha seguito l'evoluzione museologica europea, dall'altro ha mantenuto una specificità tutta italiana, legata al suo patrimonio e al ruolo che l'arte ha sempre ricoperto nel costruire la coscienza nazionale. Durante il Risorgimento, i musei civici si affermarono come spazi di riscatto e autorappresentazione delle comunità locali. Erano simboli di orgoglio municipale e strumenti per rinsaldare un senso di appartenenza collettiva attraverso la valorizzazione delle tradizioni artistiche e storiche del territorio. Non si limitavano alla mera conservazione: divennero centri di studio, ricerca e partecipazione culturale. Tuttavia, il processo di "statalizzazione" successivo all'Unità d'Italia — con il trasferimento di competenze e collezioni al controllo centrale — generò una certa frattura tra i musei e le comunità, riducendo il senso di responsabilità condivisa che ne aveva alimentato la vitalità originaria. Nel corso dell'Ottocento e del primo Novecento, il museo d'arte divenne anche un veicolo di costruzione simbolica della nazione. Le opere, spesso rinascimentali, venivano presentate come testimonianze di un passato glorioso, capaci di unificare una popolazione ancora frammentata linguisticamente e culturalmente. Il museo, in questa prospettiva, assunse il ruolo di "baluardo" contro la perdita di identità e la dispersione del patrimonio. Le guerre del Novecento misero duramente alla prova questa funzione: bombardamenti, furti e distruzioni costrinsero i musei a reinventarsi. La perdita degli allestimenti storicizzati, pensati per evocare ambienti originari e atmosfere "fiabesche", portò a una riflessione nuova sulla funzione espositiva. Nel dopoguerra, il museo italiano attraversò una fase di crisi e ricostruzione, cercando un equilibrio tra conservazione e rinnovamento. L'articolo 9 della Costituzione, entrata in vigore nel 1948, sancì in modo inequivocabile il valore pubblico del patrimonio artistico, elevandolo a fondamento della vita civile della Repubblica. A partire dagli anni Cinquanta, il museo si aprì progressivamente a una dimensione turistica e internazionale. Da spazio per studiosi e viaggiatori colti, si trasformò in luogo accessibile a un pubblico più ampio. Questa democratizzazione

ne della fruizione, pur contribuendo a diffondere la conoscenza dell'arte italiana nel mondo, favorì anche una percezione talvolta "cristallizzata" del Paese, troppo legata al suo passato e meno attenta alla produzione contemporanea. Negli anni successivi, tra ricostruzioni architettoniche e nuove modalità espositive, il museo divenne sempre più un laboratorio di esperienze. Le mostre temporanee — soprattutto quelle dedicate all'arte contemporanea — introdussero un linguaggio più dinamico e coinvolgente, capace di attivare la partecipazione emotiva del visitatore. Come osservava Argan nel 1955, l'esposizione temporanea appariva più efficace del museo tradizionale nel suscitare riflessioni e confronti critici. Tra gli anni Sessanta e Ottanta, il museo italiano si aprì definitivamente all'idea di educazione e partecipazione. Nacquero i primi servizi didattici, pensati per formare nuovi pubblici e rendere la visita un'esperienza attiva e consapevole. Bruno Munari, con i suoi laboratori per bambini, fu tra i primi a concepire la didattica museale come pratica creativa e sensoriale, in cui il gioco diventava strumento di apprendimento. Questa evoluzione portò a una profonda ridefinizione della missione museale: il museo smise di essere solo il "tempio dell'arte" e si fece spazio civico, luogo di dialogo e crescita collettiva. Oggi, la definizione proposta dall'ICOM ne ribadisce la natura complessa: il museo è un'istituzione che conserva, valorizza e rende fruibili i beni culturali, promuovendo la partecipazione pubblica e la consapevolezza critica. Il museo contemporaneo in Italia, dunque, non è soltanto un custode del passato, ma un organismo vivo che riflette la società e ne accompagna i mutamenti. Da simbolo di autorità e rappresentazione, si è trasformato in spazio di comprensione, dove la comunità riconosce e rinnova continuamente la propria identità culturale. Nel panorama culturale contemporaneo, i musei d'arte moderna e contemporanea

Bruno Munari, Il primo laboratorio per bambini
Milano 1977



nea occupano una posizione di crescente centralità. Essi rappresentano non solo spazi espositivi, ma veri e propri laboratori di pensiero critico e di partecipazione civile. A differenza dei musei storici, tradizionalmente orientati alla tutela di un patrimonio consolidato e "chiuso" nel tempo, i musei di arte contemporanea si muovono in una dimensione aperta, mutevole, in continua ridefinizione. Sono istituzioni che vivono il presente e lo interrogano, accogliendo le tensioni culturali, estetiche e sociali che lo attraversano. Il loro ruolo va ben oltre la semplice esposizione di opere recenti: questi musei si configurano come luoghi di incontro tra linguaggi, culture e visioni, dove la conoscenza non è solo trasmessa, ma costruita collettivamente attraverso il dialogo, la sperimentazione e la riflessione condivisa. In questo senso, l'arte contemporanea diventa un campo di esplorazione attiva, capace di generare nuove domande più che offrire risposte definitive. Anche l'architettura assume un significato strategico. Gli edifici che ospitano i musei contemporanei, spesso progettati da grandi firme dell'architettura internazionale, non si limitano a contenere le opere: ne diventano parte integrante, definendo un'esperienza estetica totale. Gli spazi museali si aprono alla città e al paesaggio, instaurando un dialogo visivo e simbolico con il contesto urbano e territoriale. Strutture come il MAXXI di Roma o l'HangarBicocca di Milano dimostrano come l'edificio stesso possa farsi linguaggio, riflettendo la stessa attitudine alla sperimentazione che caratterizza l'arte ospitata al suo interno. In Italia, il museo di arte contemporanea assume inoltre una duplice vocazione: da un lato preserva la memoria storica dell'arte moderna, dall'altro promuove la ricerca artistica del presente, incoraggiando pratiche, linguaggi e modalità di fruizione sempre nuove. Ogni istituzione interpreta questo compito secondo sensibilità proprie, fortemente legate al territorio e alla sua identità culturale, ma al tempo stesso proiettate verso un dialogo internazionale. Come osservava Andrea Emiliani già negli anni Settanta, il museo è specchio del luogo che lo accoglie e della comunità che lo anima, ma non può rinunciare a un respiro universale. Definire i contorni del museo d'arte contemporanea è tutt'altro che semplice: i suoi confini sono mobili, sfumati, spesso attraversati da ibridazioni tra arte, architettura, performance, scienza e tecnologia. Proprio questa fluidità rende difficile una catalogazione univoca, ma al tempo stesso ne costituisce la ricchezza e la forza innovativa.

Nella pagina successiva
in alto, esterno del museo Pirelli Hangar Bicocca Milano
in basso, Installazione permanente presso Pirelli HangarBicocca, Milano Fausto Melotti, La Sequenza, 1981.



NUOVI PARADIGMI

Il nuovo paradigma museale secondo ICOM

L'ICOM (International Council of Museums) rappresenta la principale organizzazione internazionale non governativa dedicata ai musei e ai professionisti del settore, svolgendo un ruolo cruciale nella definizione delle loro funzioni, responsabilità e sfide nella contemporaneità. Oggi l'organizzazione conta oltre 40.000 membri provenienti da 138 Paesi e territori, costituendo un ampio network di professionisti museali e configurandosi come uno spazio di dibattito sui temi più attuali e controversi del panorama museale internazionale. Per questo motivo, l'ICOM rappresenta una delle forze più influenti nel definire i principi etici e gli standard professionali della museologia contemporanea (ICOM).

Fondata nel 1946, durante la prima sessione plenaria dell'UNESCO, su iniziativa di Georges Salles, direttore dei musei di Francia, e di Chauncey Hamlin, direttore del Museum of Fine Arts di Boston, l'ICOM nacque in risposta alle devastazioni della Seconda Guerra Mondiale. Il suo obiettivo era quello di creare una rete di cooperazione internazionale tra musei, capace di promuovere la tutela del patrimonio culturale e naturale – sia materiale sia immateriale – e di favorire lo scambio di conoscenze, pratiche e strumenti di gestione museale. Nel corso del tempo, la missione dell'ICOM si è costantemente ampliata, fino a comprendere la promozione della ricerca museologica, la formazione professionale e la riflessione critica sul ruolo sociale del museo (Desvallées e Mairesse, 2016).

Così come i musei hanno progressivamente adattato le proprie funzioni alle esigenze e alle trasformazioni della società, anche l'ICOM ha periodicamente ridefinito la nozione stessa di museo, aggiornandola in base ai mutamenti culturali e politici del contesto globale. Ogni due anni, infatti, l'organizzazione si riunisce in Assemblea Generale per discutere e approvare una definizione condivisa, che riflette l'evoluzione dei paradigmi museali.

La prima definizione del 1946 inquadrava il museo essenzialmente come luogo di collezione, conservazione ed esposizione, escludendo ogni riferimento a funzioni educative o sociali:

“La parola ‘museo’ include tutte le collezioni, aperte al pubblico, di materiale artistico, tecnico, scientifico, storico o archeologico, inclusi zoo e giardini botanici, ma escludendo le biblioteche, fatta eccezione nella misura in cui mantengano sale di esposizione permanenti.”

Nel 1951, la definizione fu ampliata, riconoscendo l'importanza dell'interesse pubblico e del ruolo educativo dei musei, segnando così una prima apertura verso la funzione formativa. Successivamente, nel 1968, in un clima di forte contestazione e rinnovamento istituzionale, venne introdotto anche il concetto di “diletto”, attribuendo al museo la capacità di generare piacere e coinvolgimento nel pubblico. Questo elemento, già presente nelle pratiche museali americane dei primi del Novecento, divenne un obiettivo condiviso anche dai musei europei, che iniziarono a concepire

l'esposizione come esperienza più dinamica e accessibile.

Nel 1974 si registrò un passaggio decisivo: la definizione di museo venne riformulata come
“un'istituzione permanente, senza scopo di lucro, al servizio della società e del suo sviluppo”.

Questa formulazione, rimasta alla base di tutte le versioni successive, sancì il ruolo sociale del museo come servizio pubblico orientato al benessere collettivo.

Nel 2007, l'ICOM riconobbe ufficialmente anche la tutela del patrimonio immateriale, ampliando così l'ambito d'azione del museo oltre la conservazione materiale. Un'ulteriore evoluzione si ebbe nel 2019, quando la definizione introduceva principi di uguaglianza, partecipazione e collaborazione, delineando un nuovo modello di museo come spazio inclusivo e partecipativo:

“I musei sono partecipativi e trasparenti, e lavorano in collaborazione attiva con e per comunità diverse per raccogliere, preservare, ricercare, interpretare, esporre e approfondire la comprensione del mondo.”

Questa formulazione, tuttavia, fu ritenuta da molti studiosi e operatori incompleta, e venne pertanto rielaborata e perfezionata durante la 26^a Assemblea Generale Straordinaria di Praga nel 2022.

La definizione attuale, approvata in quell'occasione, recita:

“Il museo è un'istituzione permanente senza scopo di lucro e al servizio della società, che effettua ricerche, colleziona, conserva, interpreta ed espone il patrimonio materiale e immateriale. Aperti al pubblico, accessibili e inclusivi, i musei promuovono la diversità e la sostenibilità. Operano e comunicano eticamente e professionalmente, con la partecipazione delle comunità, offrendo esperienze diversificate per l'educazione, il piacere, la riflessione e la condivisione di conoscenze.” (Maida, 2022)

Questa formulazione, fortemente innovativa, sottolinea l'importanza dei principi di accessibilità, inclusività, diversità, sostenibilità e partecipazione comunitaria, definendo una nuova prospettiva etica e operativa per i musei del XXI secolo. Essa richiede alle istituzioni museali di ascoltare i bisogni del pubblico, di abbattere le barriere fisiche e culturali e di rendersi accessibili anche a visitatori con disabilità o con competenze culturali limitate. In tal modo, il museo contemporaneo si configura come spazio aperto, democratico e relazionale, in cui la fruizione non è più un atto passivo, ma un'esperienza condivisa e partecipata trasformano l'istituzione in un luogo dinamico, aperto e inclusivo. In questo senso, il museo non solo conserva la memoria storica e artistica, ma agisce come motore di coesione sociale, di sviluppo culturale e di sostenibilità urbana, confermando il suo ruolo centrale nelle dinamiche contemporanee di produzione e diffusione culturale.

Il problema dell'overtourism e le risposte progettuali

La crescita esponenziale del turismo culturale globale ha trasformato il museo in una delle mete più frequentate del pianeta, generando un fenomeno di overtourism museale che oggi mette in discussione l'idea stessa di fruizione culturale. Secondo l'UNESCO (2022), oltre trenta dei principali musei del mondo superano stabilmente i due milioni di visitatori l'anno, con picchi che **compromettono la qualità dell'esperienza e la conservazione delle opere**. Il Louvre rappresenta il caso più emblematico: nel 2019 ha accolto 9,6 milioni di visitatori, un numero insostenibile per la capienza delle sue gallerie storiche. Le lunghe code all'ingresso, l'eccessiva densità nelle sale centrali — in particolare davanti alla Gioconda — e l'usura delle infrastrutture hanno spinto la direzione a introdurre un sistema di prenotazione obbligatoria, limiti giornalieri e un vasto piano di riorganizzazione interna, il progetto Nouvelle Renaissance, che mira a ridistribuire i flussi, ampliare i punti di accesso e potenziare le aree di decompressione.



Hendrik Petrus Berlage per il Museo Municipale dell'Aia, 1931-35

Ma il problema non è solo gestionale: è anche architettonico e percettivo. La crisi dell'affollamento chiama in causa la forma stessa del museo contemporaneo, la sua capacità di accogliere, smistare e orientare il pubblico attraverso spazi fluidi e percorsi differenziati. In questo senso, il progetto di **Hendrik Petrus Berlage** per il **Museo Municipale dell'Aia** (oggi Kunstmuseum Den Haag, 1931-35) rappresenta un punto di partenza sorprendentemente attuale. La chiarezza planimetrica, la modularità delle gallerie e la presenza di un giardino interno pensato come spazio di sosta e transito rivelano una visione anticipatrice della gestione del pubblico: il museo come organismo dinamico, capace di offrire percorsi brevi o approfonditi, aree di pausa e possibilità di ampliamento futuro. Berlage prefigura così i diagrammi distributivi complessi del museo contemporaneo, dove la separazione dei flussi e la diversificazione dell'esperienza diventano strumenti di sostenibilità. Queste intuizioni trovano piena applicazione nei musei del XXI secolo, dove architettura e tecnologia convergono per ridurre la pressione turistica e migliorare l'esperienza del visitatore. Il **Louvre-Lens**, ad esempio, nasce come estensione

tatori in modo flessibile. Alcuni musei, come il Rijksmuseum di Amsterdam o il British Museum, utilizzano sensori e mappe di calore per gestire la distribuzione dei flussi, indirizzando il pubblico verso aree meno frequentate.

La sfida che emerge è quella di un museo capace di coniugare attrattività e sostenibilità, in cui l'esperienza del visitatore diventi modulabile e il progetto architettonico non solo accolga, ma educa alla lentezza e alla consapevolezza dello spazio. La crisi del sovraffollamento, lungi dall'essere un semplice problema gestionale, diventa così un banco di prova per una nuova etica del progetto museale: un equilibrio tra la conservazione del patrimonio e la cura dell'esperienza umana che lo attraversa.

Musée du Louvre-Lens, interno



SANAA / Kazuyo Sejima + Ryue Nishizawa
Musée du Louvre-Lens





Louvre Abu Dhabi, Jean Nouvel, Abu Dhabi, 2017

"decentrata" del museo parigino, trasferendo parte del patrimonio in una zona industriale del Nord della Francia. Il progetto introduce una nuova logica di distribuzione territoriale: spostare l'esperienza museale fuori dai grandi centri turistici, diffondendo la cultura sul territorio e alleggerendo i flussi del museo madre (Cameron, 2014). Lo stesso principio guida la creazione del Louvre Abu Dhabi (Jean Nouvel, 2017), un museo-satellite concepito come spazio interculturale e "respirante", dove la cupola filtrante e la sequenza frammentata di sale offrono un percorso non lineare, pensato per regolare naturalmente i tempi di sosta e transito (Nouvel, 2018).

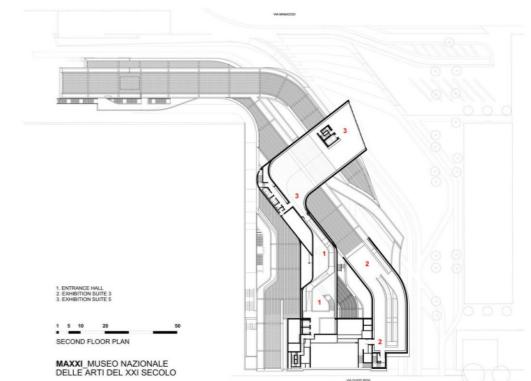
Negli Stati Uniti, il Museum of Modern Art (MoMA) di New York ha affrontato la questione del sovraffollamento con l'ampliamento del 2019 firmato Diller Scofidio + Renfro. L'intervento non

mira solo ad aumentare la superficie espositiva, ma a fluidificare il percorso, introducendo spazi filtro, balconate panoramiche e aree sociali che permettono una pausa tra le sale (Goldberger, 2019). La nuova distribuzione trasforma il museo in una sequenza "respirante", dove la visita alterna momenti di concentrazione e decompressione, superando la linearità tradizionale.

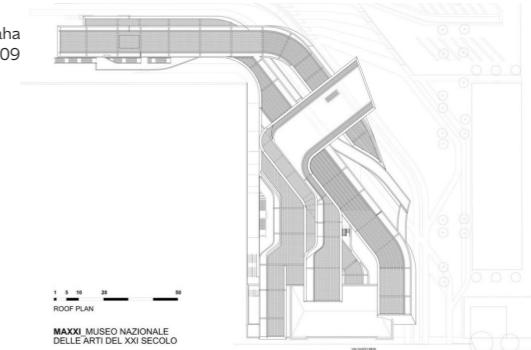
Un'altra strategia di mitigazione è rappresentata dai musei-giardino e dalle architetture permeabili, come nel MAXXI di Roma (Zaha Hadid, 2009), dove la disposizione a flussi intrecciati permette una distribuzione spontanea del pubblico, o nella Tate Modern Extension di Herzog & de Meuron (2016), che introduce spazi aperti e terrazze panoramiche per distribuire l'afflusso verticale (Colomina, 2017). Anche il Centre Pompidou-Metz (Shigeru Ban e Jean

de Gastines, 2010) rientra in questa logica di deconcentrazione, spostando l'esperienza museale fuori Parigi e offrendo un percorso modulare scandito da pause visive e aree di relazione (Ban & de Gastines, 2011).

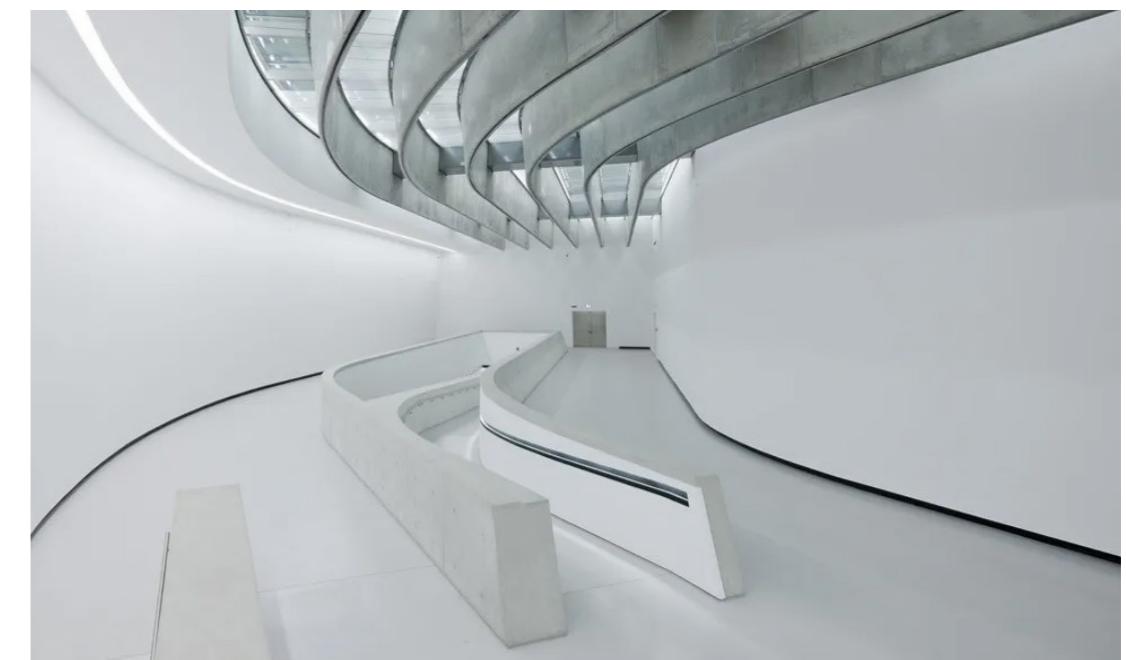
Infine, un contributo importante arriva dal design esperienziale e dalle tecnologie digitali. Sistemi di wayfinding dinamico, percorsi personalizzati tramite app, monitoraggio dei flussi in tempo reale e segnaletica adattiva consentono oggi di regolare la densità dei visi-



Planimetria MAXXI, Roma , Zaha Hadid Architects 2009



MAXXI, Roma , Zaha Hadid Architects 2009, interno





I depositi museali

Se la crisi del sovraffollamento nei musei tradizionali ha reso evidente la necessità di strategie progettuali per la gestione dei flussi, una delle risposte più innovative negli ultimi anni riguarda il concetto di museo-deposito, o magazzino espositivo, inteso come spazio in cui il patrimonio, pur conservato in condizioni ottimali, resta accessibile in maniera flessibile e modulare. Questa modalità rappresenta una forma di de-massificazione, dove l'esperienza museale non è più concentrata esclusivamente nelle gallerie principali, ma distribuita tra spazi di deposito, laboratori e ambienti temporanei, consentendo percorsi di visita diversificati e meno affollati.

Il modello di riferimento contemporaneo più noto è il Depot Boijmans Van Beuningen a Rotterdam, primo deposito al mondo interamente visibile al pubblico. Qui la collezione permanente non è nascosta, ma organizzata in scaffalature trasparenti e accessibili, con percorsi che permettono di osservare le opere senza congestionare le gallerie principali. La trasparenza, oltre a favorire una gestione sostenibile dei flussi, assume un significato più ampio: democratizza l'accesso alla cultura, rendendo la fruizione meno austera e meno vincolata a una formazione specialistica. Il deposito visibile permette a un pubblico eterogeneo di avvicinarsi alle opere, comprenderne il processo

conservativo e sviluppare un rapporto diretto e informale con il patrimonio, superando l'idea di museo come istituzione esclusivamente autorevole e gerarchica. In Italia, il Deposito della GAM di Torino offre un esempio concreto di questa filosofia. Gli spazi del deposito sono progettati per essere osservabili e organizzati per temi e materiali, consentendo al visitatore di esplorare le opere in modo libero e modulare, senza creare sovraffollamento nelle sale principali. Allo stesso modo, il Victoria & Albert Museum di Londra ha sviluppato aree di deposito aperte al pubblico, dove le opere non esposte vengono presentate attraverso scaffalature e percorsi controllati, integrando conservazione e

fruizione pubblica senza compromettere la qualità dell'esperienza (Victoria & Albert Museum, 2020).

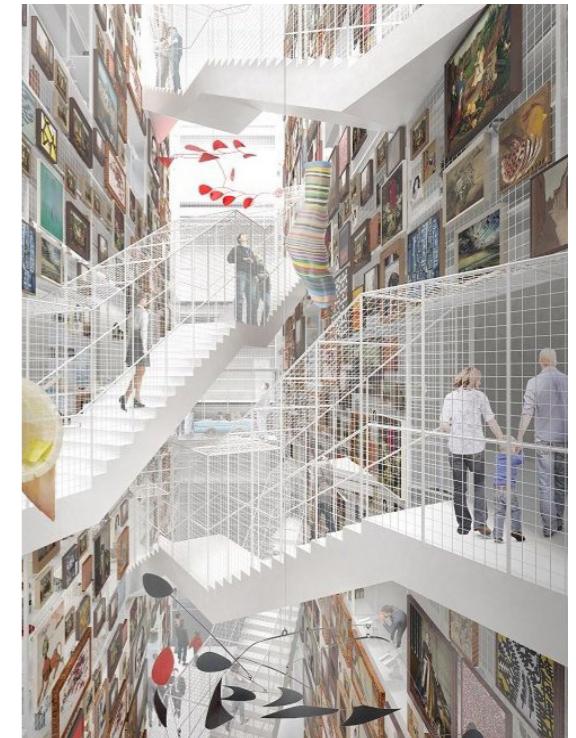
Il concetto di trasparenza nei depositi visibili non riguarda solo l'accesso fisico alle opere, ma anche la percezione della cultura come qualcosa di partecipativo e condiviso. Il pubblico può osservare i meccanismi di conservazione, esplorare le collezioni in modo modulare e scegliere percorsi personalizzati, avvicinandosi alla cultura in maniera più inclusiva e meno formale. In questo senso, il museo-magazzino diventa un dispositivo in grado di de-massificare l'esperienza, rendere visibile ciò che prima era nascosto e costruire un rapporto più diretto e consapevole tra visitatore e patrimonio culturale.

Deposito Boijmans van Beuningen, Rotterdam



Deposito Boijmans van Beuningen, Rotterdam

Nella pagina successiva
in alto: Magazzino della GAM, Torino
in basso: interno dei Musei civici fiorentini, Firenze





Il rapporto moda-cultura

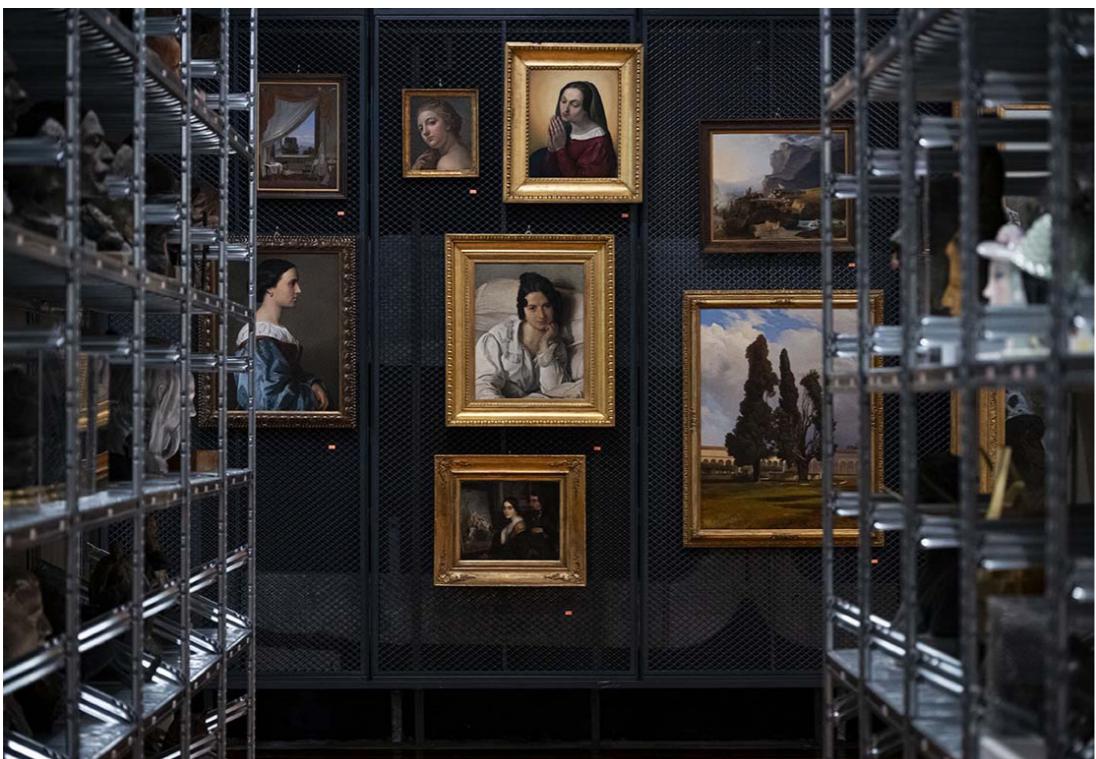
Il museo, dopo essere stato nazionalizzato e democratizzato, entra nel circuito del capitalismo tardivo, trasformandosi in un'icona urbana e un prodotto culturale vendibile. Il museum branding non riguarda solo il logo, ma l'intero processo attraverso cui l'istituzione comunica la sua missione e la sua identità per attrarre visitatori, fondi e partner.

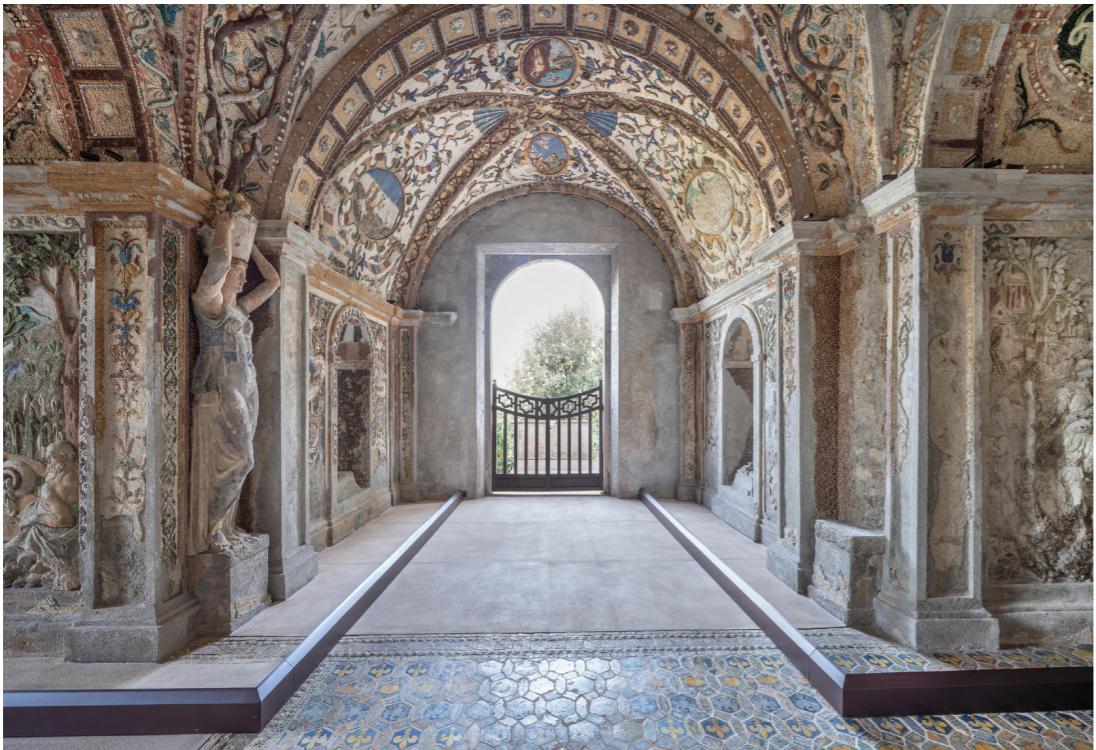
Il dialogo tra arte e moda affonda le sue radici nelle avanguardie storiche del Novecento, quando artisti e couturier iniziarono a condividere linguaggi, materiali e visioni. Già con i Ballets Russes di Djagilev e le collaborazioni tra Elsa Schiaparelli e Salvador Dalí si delineava un territorio comune, in cui la moda si faceva veicolo di sperimentazione artistica e l'arte trovava nel corpo e nel tessuto un nuovo spazio di espressione. Da allora, il confine tra atelier e museo si è fatto sempre più poroso, fino a generare, oggi, un ecosistema di relazioni in cui la moda non è più solo ornamento, ma soggetto attivo di produzione culturale.

Negli ultimi decenni questo legame si è consolidato attraverso partnership tra maison, musei e istituzioni culturali, in un'ottica di scambio reciproco. Le grandi case di moda non si limitano più a sponsorizzare mostre o eventi, ma costruiscono vere e proprie narrazioni identitarie che si proiettano nel tempo, ben oltre l'effimero di una campagna pubblicitaria. Si tratta di una strategia di comunicazione e di marketing culturale che trasforma il mecenatismo in un'operazione di storytelling: un modo per rafforzare la memoria del brand e radicarlo nel patrimonio collettivo.

Il caso del Victoria & Albert Museum di Londra, che nel 2027 riaprirà la sua Fashion Gallery ribattezzata The Burberry Gallery dopo un intervento finanziato dal marchio britannico, è emblematico di questa tendenza. Il gesto, apparentemente filantropico, è in realtà una raffinata azione di branding culturale: Burberry non solo celebra l'heritage inglese, ma lo rinnova attraverso un legame diretto con una delle istituzioni più rappresentative del design mondiale.

In Italia, esempi analoghi sono numerosi e significativi. Bulgari, Fendi, Tod's e Valentino hanno dato vita a una nuova stagione di mecenatismo che unisce strategia economica e impegno culturale. Dalla scalinata di Trinità dei Monti restaurata da Bulgari, al Colosseo riportato all'antico splendore grazie a Tod's, fino alla Fontana di Trevi e alla Grotta di Diana a Tivoli rifunzionalizzate da Fendi: ogni intervento diventa parte integrante della narrazione del marchio, un atto di cura verso la città che riflette, al contempo, la cura verso la propria immagine.





Grotta Diana dopo il restauro, Villa d'Este,Tivoli , 2025

Come ha ricordato il sindaco di Venezia in occasione del restauro del Ponte di Rialto, finanziato da Renzo Rosso con 5 milioni di euro, "non ci sarebbe mai riuscita la pubblica amministrazione da sola". È qui che la moda si inserisce come soggetto economico e culturale capace di colmare i vuoti della gestione pubblica del patrimonio, assumendo un ruolo attivo nella costruzione del bene comune. Allo stesso tempo, questi interventi si configurano come strategie di posizionamento e di legacy, capaci di rinsaldare il legame tra brand, territorio e comunità.

Emblematico anche il caso di Salvatore Ferragamo, che con il finanziamento del restauro di Ponte Vecchio a Firenze riafferma le proprie radici e consolida l'identità del marchio come espressione della tradizione artigianale toscana. Questi progetti non solo raccontano una storia di continuità, ma costruiscono un dialogo con la memoria collettiva, offrendo un contributo tangibile alla dimensione urbana e culturale.

Parallelamente, la moda sta ridefinendo i paradigmi stessi dell'istituzione museale, dando vita a spazi ibridi dove arte, architettura e brand si fondono. Fondazione Prada ne rappresenta l'esempio più significativo: la maison, pioniera nella contaminazione tra arte e moda, ha esteso il proprio raggio d'azione fino a Shanghai,

dove ha restaurato la storica residenza Rong Zhai, trasformandola in un centro polifunzionale dedicato a mostre, eventi e sfilate. Un'operazione che dimostra come il branding possa dialogare con il genius loci, trasformando un gesto architettonico in un atto culturale.

C'è poi l'aspetto emotivo. Quando la cattedrale di Notre-Dame fu colpita dall'incendio nel 2019, furono proprio le maison della moda a intervenire come guardiani della bellezza: LVMH donò 200 milioni di euro, Kering altri 100. Non si trattava di un ritorno immediato in termini economici, ma di un imperativo morale e identitario. La moda, per restare rilevante nel contemporaneo, deve oggi assumersi anche la responsabilità di custode del patrimonio collettivo.

Un tempo erano i nobili, poi gli industriali, gli editori e i banchieri. Oggi, tra i nuovi mecenati dell'arte, troviamo le maison di moda. Non si tratta solo di filantropia, ma di visione: l'arte diventa strumento di consolidamento dell'identità estetica, di costruzione del soft power e di affermazione di un posizionamento culturale più profondo e durevole del prodotto stesso. È una questione di storytelling e di legacy, ma anche un modo per abitare il tempo con maggiore densità e stratificazione.

Restauro Prada della storica residenza Rong Zhai, Shanghai, architetto Roberto Baciocchi ,2017.





EXHIBIT DESIGN E VALORIZZAZIONE DEL PATRIMONIO ARCHEOLOGICO

Introduzione

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

Analizzare questa pratica significa interrogarsi sul ruolo interpretativo del progetto espositivo e sulla responsabilità che comporta la comunicazione del patrimonio. In questo senso, è stato ritenuto utile approfondire il concetto di restauro critico, poiché esso invita a porsi delle domande di fronte all'opera, a riconoscere la complessità del suo valore e a considerare ogni intervento come un atto di interpretazione consapevole, piuttosto che come una semplice ricostruzione o emulazione del passato.

L'importanza del restauro critico mette inoltre in luce un'altra questione significativa: il fascino della rovina. Nella comunicazione del patrimonio culturale, infatti, la rovina non viene più intesa solo come frammento di ciò che è perduto, ma come testimonianza viva dello scorrere del tempo. Mostrare la rovina nella sua autenticità, con le tracce del degrado e della trasformazione, diventa un modo per valorizzare la memoria e il senso storico del luogo, evitando di restituire un'immagine idealizzata o artificiale del passato.

L'exhibit design, in questo quadro, si configura quindi come una disciplina capace di tradurre questi principi in esperienze percettive e narrative, in cui la conservazione, la comunicazione e la progettazione si intrecciano per restituire significato e profondità al patrimonio culturale.

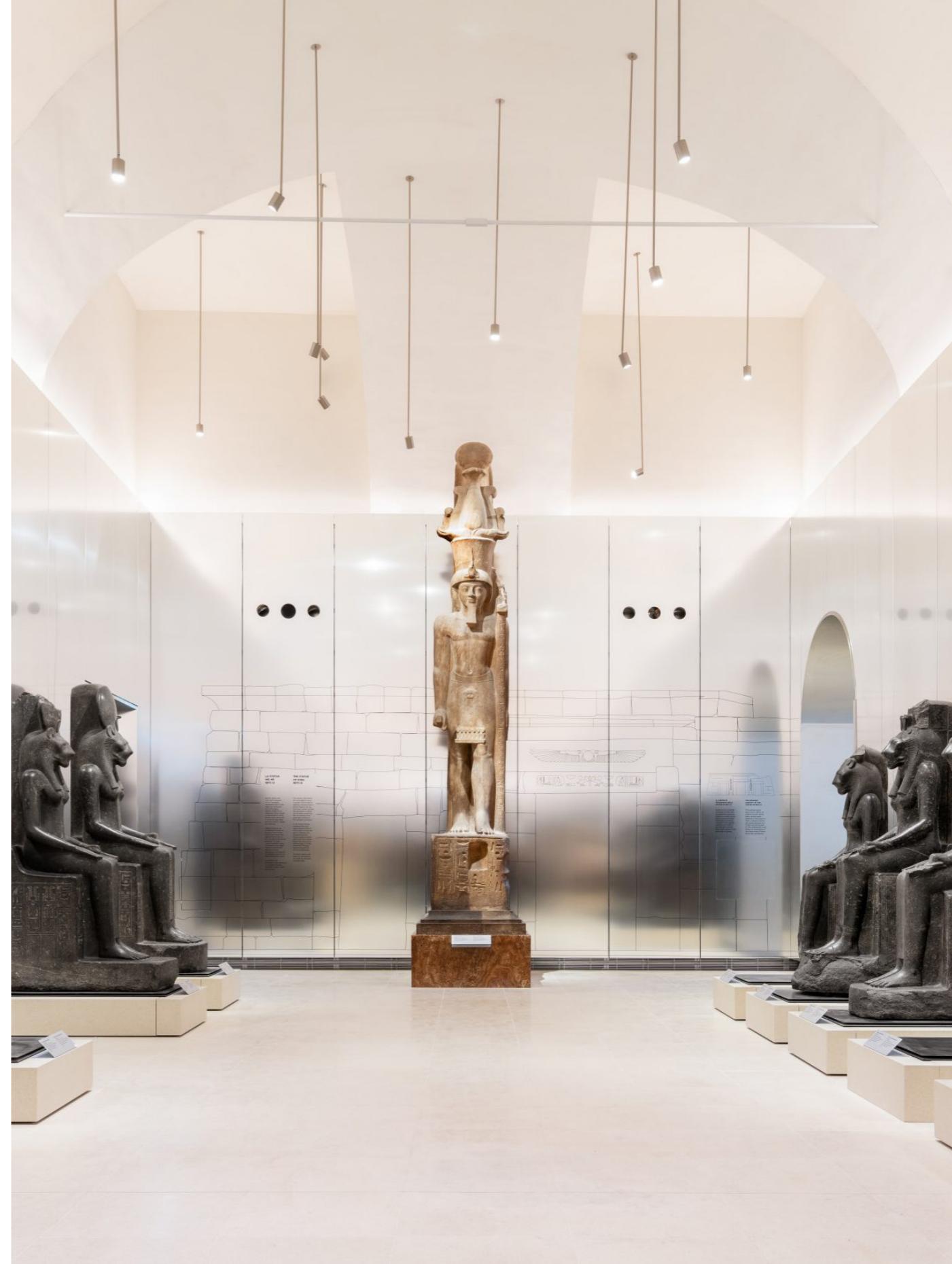
Exhibit design

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

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

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

Nel processo di ideazione e realizzazione di una mostra, uno degli aspetti centrali riguarda il modo in cui il progetto espositivo si rapporta al luogo che lo ospita. In questo senso, Merleau-Ponty ed Ezrati sottolineano come lo spazio non costituisca un semplice contenitore neutro, ma partecipi attivamente alla costruzione del senso. A partire da queste considerazioni, e in dialogo con riflessioni provenienti dalla letteratura museografica più recente, è possibile distinguere alcune prospettive operative, che guidano le scelte progettuali e offrono differenti chiavi di lettura teoriche ed estetiche. Un primo orientamento è quello che potremmo definire **approccio contestuale differenziato**, in cui la progettazione si misura con la natura dell'edificio ospitante, sia esso un museo contemporaneo, un edificio storico, uno spazio industriale dismesso o persino un ambiente naturale. In questa prospettiva, l'allestimento non si limita a "stare dentro" lo spazio dato, ma lo interpreta e lo trasforma, instaurando un dialogo che tiene conto non solo delle caratteristiche architettoniche, ma anche della memoria storica e simbolica che il luogo porta con sé. Le scelte progettuali dipendono, in questo caso, dalla relazione tra i contenuti da esporre e le qualità spaziali, materiali e simboli-



nella pagina successiva
Museo Egizio di Torino, Galleria dei Re, 2024

che dell'architettura che li accoglie. Ne deriva un modello che esalta la specificità del contesto e che tende a restituire al pubblico un'esperienza unica e irripetibile, radicata nelle peculiarità dell'ambiente che ospita la mostra. Accanto a questa prospettiva si colloca una modalità opposta, che potremmo ricondurre alla **negazione dello spazio**. Qui l'allestimento si configura come un ambiente autosufficiente, estraneo al contesto, pensato come una sorta di "white cube" che isola l'opera dal mondo circostante. Il principio su cui si fonda è quello della neutralità assoluta: lo spazio deve sparire, per lasciare emergere soltanto l'opera, presentata come entità autonoma e universale. Il white cube, ancora oggi largamente diffuso, nasce con l'intento di garantire una fruizione astratta e universale, capace di porsi al di fuori delle coordinate storiche, geografiche e culturali.

Tuttavia, questo modello è stato ampiamente criticato proprio per la sua pretesa di oggettività, poiché rimuove le complessità del contesto e tende ad annullare la dimensione storica e culturale dei luoghi in cui viene applicato. L'apparente neutralità rischia quindi di trasformarsi in una forma di omologazione, che appiattisce la ricchezza interpretativa e priva l'opera del dialogo vitale con l'ambiente che la accoglie. Una terza prospettiva considera il contesto come sfondo scenografico. In questo caso lo spazio esistente non viene nascosto, ma utilizzato come supporto visivo e concettuale.

Le caratteristiche architettoniche sono valorizzate e integrate nella compo-

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



Kimbell Art Museum, Fort Worth, Texas



Maurizio Cattelan, Novecento; Castello di Rivoli Museo d'arte contemporanea

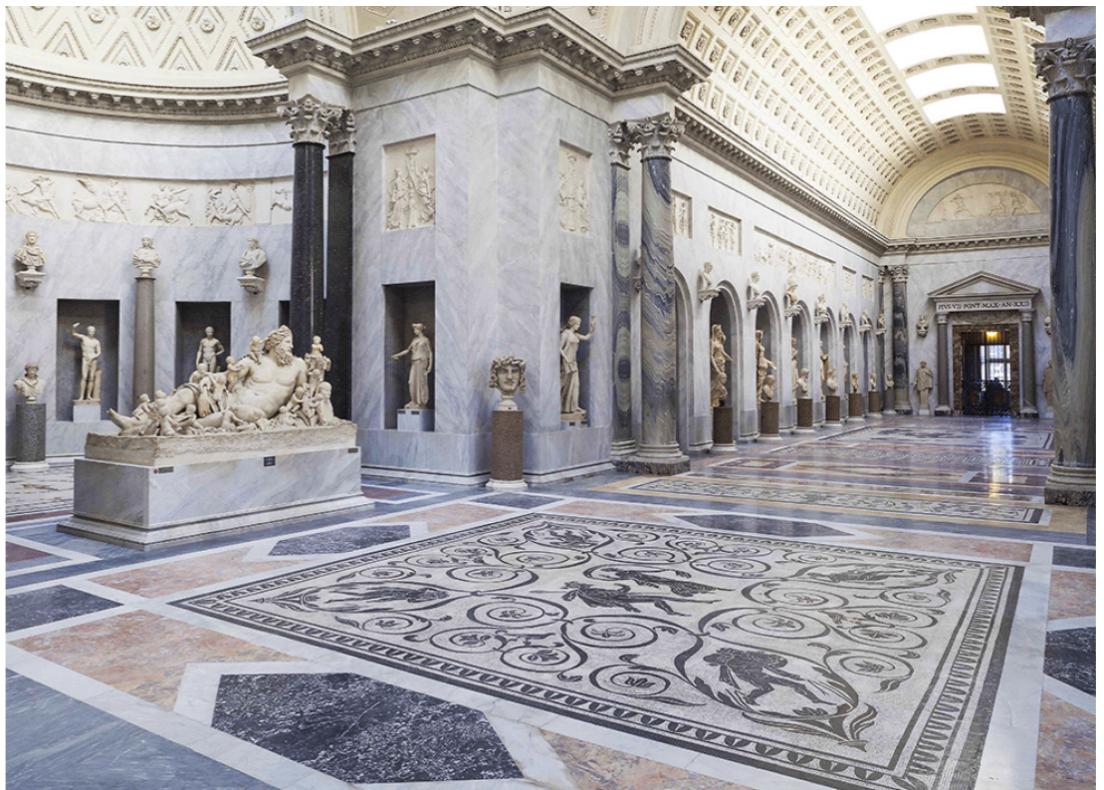


sizione, così da contribuire alla definizione dell'atmosfera e alla costruzione della narrativa espositiva. È un approccio misurato, che mette in evidenza la materia storica o simbolica del luogo senza trasformarla radicalmente. Un'ulteriore possibilità si fonda invece sul dialogo attivo con lo spazio, mirando a instaurare una **relazione dinamica tra opere, scenografia e architettura ospitante**. In questo caso l'allestimento non si limita ad adattarsi al contesto, ma ne esplora criticamente le potenzialità, mettendole in risonanza con i contenuti tematici della mostra. Il progetto espositivo diventa così uno strumento capace di rivelare, reinterpretare o problematizzare le caratteristiche del luogo, generando una stratificazione di significati.

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

Un passaggio fondamentale nella storia della museografia, che segna il passaggio dalla pura scenografia alla museografia moderna, è rappresentato dal progetto del Braccio Nuovo Chiaromonti ai Musei Vaticani (1817-1822). Commissionato da Pio VII e ordinato da Antonio Canova, il Braccio Nuovo organizzò le sculture classiche secondo un criterio razionale e filologico, rompendo con l'esposizione settecentesca che privilegiava l'effetto

Nella pagina precedente: Teatro Olimpico, Andrea Palladio, Vicenza



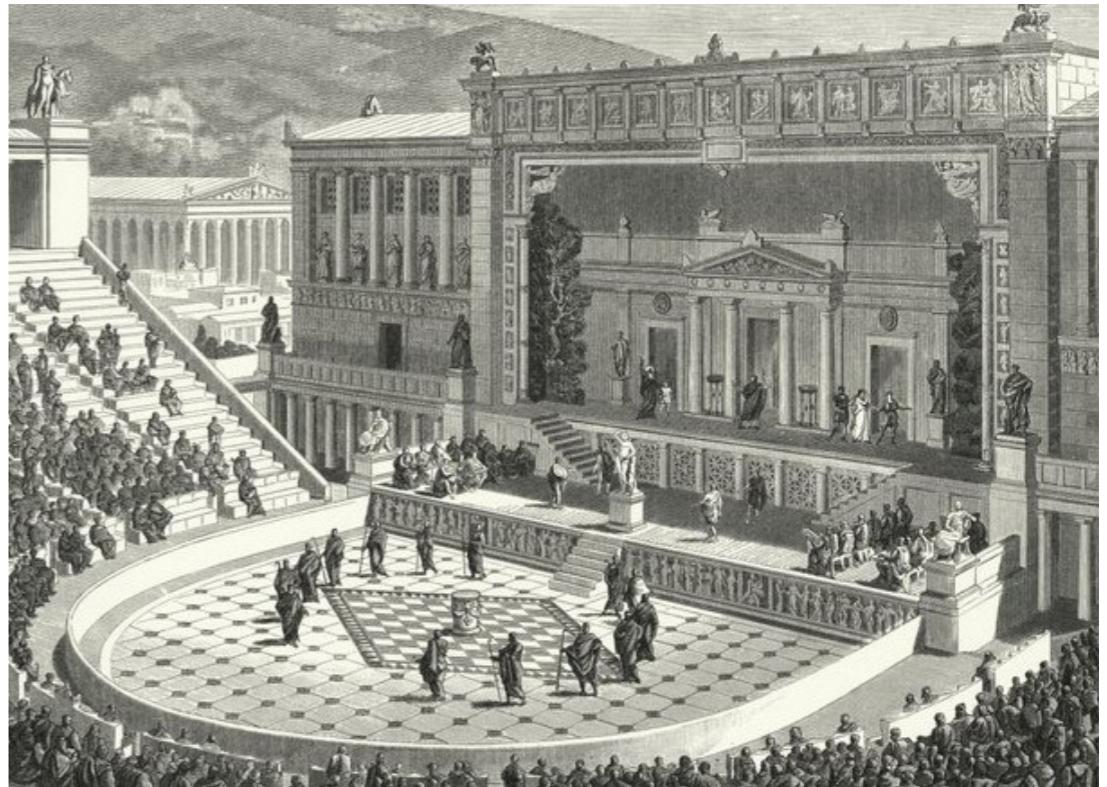
scenografico. Qui le statue non sono più ammassate per creare meraviglia, ma distribuite lungo uno spazio longitudinale, ordinate per tipologia e cronologia. La luce naturale filtra dall'alto, creando una relazione armoniosa tra architettura e opera. Questo intervento rappresenta il primo grande esempio di "museografia scientifica" in Italia, dove la scenografia non scompare, ma diventa funzionale alla comprensione e alla didattica, anticipando le linee guida del museo moderno.

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

Questa valenza teatrale trova una rinnovata attualità nel contesto museale, dove l'esposizione si configura come un vero e proprio palcoscenico del sapere. L'opera viene "messa in scena" non solo per essere contemplata, ma per sollecitare un'esperienza visiva, corporea ed emotiva. Analogamente al teatro, l'efficacia della scena museale non risiede unicamente negli oggetti esposti, ma soprattutto nella loro relazione con la luce, i percorsi, i dispositivi multimediali e le suggestioni materiali che concorrono a creare un coinvolgimento sensoriale e intellettuale.

La scenografia riprende e trasforma il ruolo che nel teatro era affidato alla scena: quello di mediare tra testo, attori e spettatori, oppure, nel caso del museo, tra opere, spazio e visitatori.

Un esempio che illustra questa continuità tra scenografia teatrale e museale è offerto dalla *Venere di Milo*, una delle opere più iconiche del Louvre. Il suo allestimento ha subito trasformazioni significative nel corso del tempo, dimostrando quanto l'ambiente espositivo condiziona la percezione stessa dell'opera. Nel 1864, la statua era collocata in una sala densamente popolata da altre sculture classiche, organizzate lungo assi prospettici monumentali. In tale contesto, la Venere era inserita in una narrazione storica, in cui il pubblico era guidato da un ordine visivo che sottolineava la continuità della tradizione greco-romana. L'effetto scenico era



nella pagina successiva
in alto: Veduta ricostruttiva del Teatro di Dioniso ad Atene, 1891
in basso: Teatro di Dioniso ad Atene

imponente ma dispersivo, e l'opera risultava una tra le tante, parte di una coreografia dell'antico.

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

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

Questo approccio alla scenografia trova un terreno particolarmente fertile nel concetto di *arte site-specific*, che ha contribuito a ridefinire in profondità il rapporto tra opera e spazio espositivo. Nato come reazione all'ideologia modernista del museo come contenitore neutro il *site-specific* è una pratica artistica che rifiuta la trasportabilità e l'universalità dell'opera per radicarla in un luogo determinato, in dialogo con le sue caratteristiche fisiche, sociali, storiche e culturali. A partire dagli anni Sessanta e Settanta, artisti come Robert Smithson, Richard Serra, Daniel Buren e Robert Irwin hanno messo in crisi l'autonomia dell'oggetto artistico, sottolineando come l'ambiente ne condiziona in modo ineliminabile la percezione e il significato. La scenografia museale si afferma oggi come linguaggio concettuale e sensoriale, capace di trasformare lo spazio in parte integrante dell'opera. Al Muzeum Susch in Svizzera, le installazioni dialogano con la struttura scavata nella roccia dell'ex monastero e birrificio, mentre al Cisternerne di Copenaghen l'umidità, l'eco e l'oscurità della cisterna si fondono con l'allestimento, fino a divenire materia stessa della composizione. In esperienze come queste, il confine tra arte e architettura si dissolve e il percorso espositivo assume una dimensione immersiva e totalizzante.

In Italia, il MADRE di Napoli rappresenta un caso particolarmente interessante: il museo ha commissionato numerose opere concepite in dialogo con la stratificazione urbana e culturale della città. Il mare non bagna Na-



nella pagina successiva
in alto: Veduta della Sala del Tevere, Louvre, Joseph Warlencourt, 1824-1830
in basso: La Venere di Milo, Louvre, Parigi



poli del duo Bianco-Valente, installazione luminosa posta sul tetto dell'edificio, si configura come un punto di vista poetico ma al tempo stesso critico, capace di riattivare la relazione tra museo, città e paesaggio. In un'epoca in cui l'arte tende sempre più a smaterializzarsi e globalizzarsi, il site-specific e la scenografia espositiva rappresentano forme di resistenza contro l'omologazione e la standardizzazione del vedere. L'esposizione non si limita a offrire uno spazio di raccolta, ma si configura come un vero e proprio atto di scrittura nello spazio. Allestire una mostra equivale allora a costruire una drammaturgia esperienziale, in cui opere, visitatori e architettura si intrecciano in un rapporto di reciproca influenza.

I mare non bagna Napoli , Bianco-Valente, 2015



Spazi virtuali

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

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

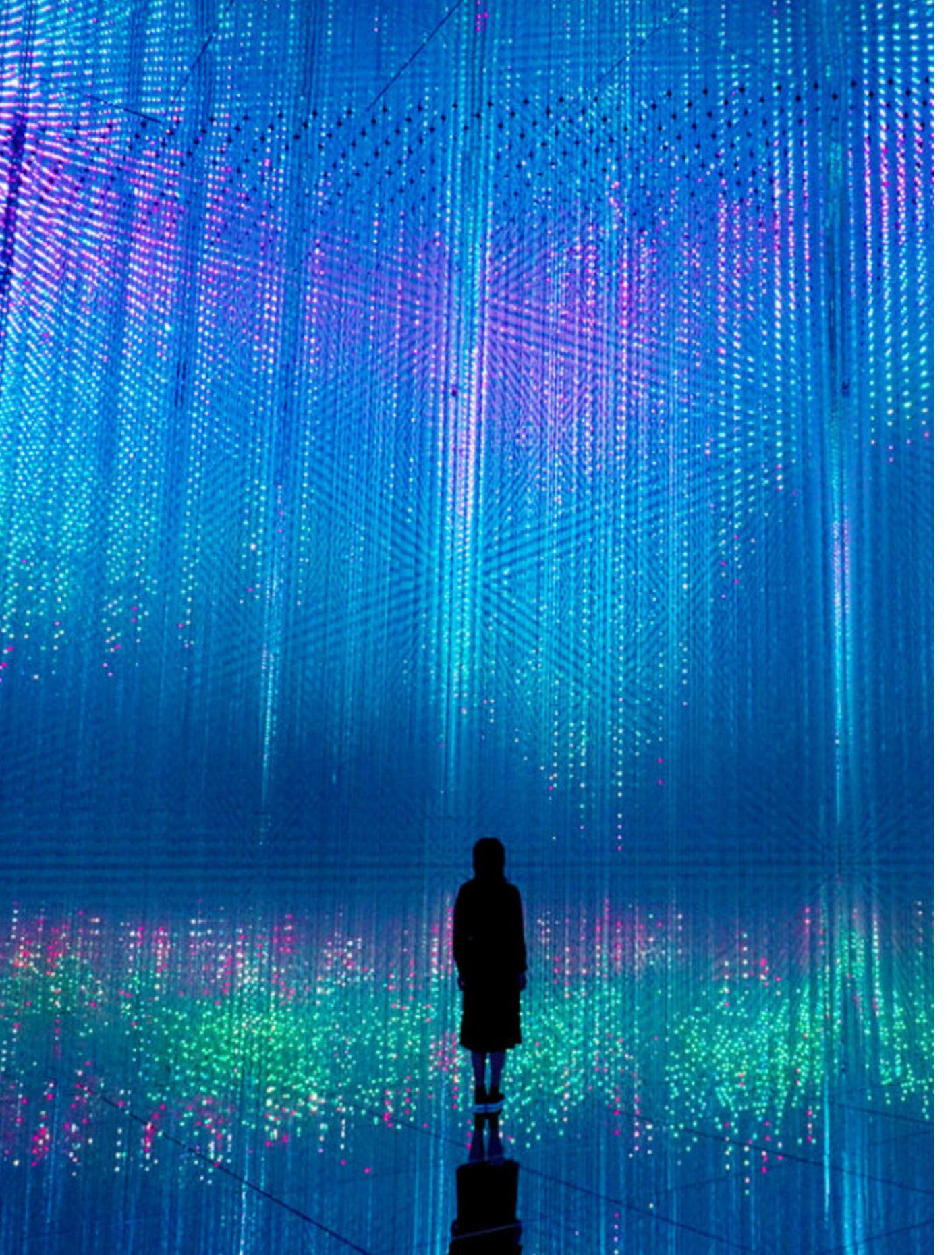
L'arte diventa un processo da vivere, abitare e attraversare, non più un oggetto da osservare passivamente. Con l'introduzione delle tecnologie digitali, tale paradigma si intensifica e si diversifica, consentendo la creazione di opere interattive, reattive e generative, in grado di rispondere in tempo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

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

Anche la nozione di site-specificity può assumere forme diverse rispetto al passato: se nel secondo Novecento l'opera era ancorata a un sito fisico preciso, oggi in alcune ricerche lo spazio prende forma a partire dall'opera stessa, attraverso algoritmi, sistemi reattivi o istruzioni comportamentali. Ne derivano ambienti instabili, adattivi e in continua trasformazione, in cui la componente tecnologica e quella percettiva si intrecciano in modo inscindibile, aprendo scenari ancora in fase di esplorazione. Un ulteriore approfondimento sul collettivo giapponese teamLab evidenzia come le loro installazioni digitali non solo attivino una relazione interattiva tra visitatori e opere, ma creino anche un ambiente in cui le distinzioni tra individuo e collettività,

Nella pagina precedente
Cisterne di Copenaghen

nella pagina successiva
teamLab Borderless, teamLab, 2018, Tokyo



tra spazio fisico e digitale, si dissolvono. Le opere di teamLab sono progettate per evolversi in risposta ai movimenti e alle azioni del pubblico, trasformando l'esperienza in un processo dinamico e condiviso. Questo approccio sottolinea l'importanza dell'interazione umana come elemento fondamentale nella realizzazione dell'opera stessa, rendendo ogni visita unica e irripetibile.

Inoltre, teamLab adotta una filosofia che promuove la coesistenza armoniosa tra tecnologia e natura. Le loro installazioni cercano di rappresentare la natura attraverso tecnologie digitali non invasive, creando ambienti che riflettono e amplificano le qualità naturali senza alterarle. Tale concezione sfida le tradizionali separazioni tra arte digitale e mondo naturale, proponendo una visione in cui l'arte digitale diventa un'estensione della natura stessa. Un esempio emblematico è il progetto *Borderless* a Tokyo, dove le opere non sono più confinate in spazi chiusi o separati, ma scorrono liberamente da un ambiente all'altro, creando un ecosistema visivo e sonoro in continua trasformazione. Qui il visitatore non percorre un itinerario prestabilito, ma costruisce il proprio percorso, diventando parte integrante dell'opera. Infine, teamLab promuove una riflessione sul ruolo dell'arte nell'era digitale, interrogandosi su come le tecnologie emergenti possano trasformare la nostra percezione dell'arte e del mondo circostante. Le loro opere invitano i visitatori a riconsiderare le tradizionali categorie estetiche e a esplorare nuove modalità di interazione con l'arte, ponendo l'accento sull'esperienza sensoriale e partecipativa.

Questa stessa logica si estende oggi anche al patrimonio archeologico, dove la tecnologia digitale è impiegata come strumento di mediazione e riativazione esperienziale. Nel progetto

Pompeii: The VR Experience, realizzato al Grand Palais con la collaborazione di Ubisoft, il visitatore attraversa le rovine attuali di una domus pompeiana e, tramite visore, ne esplora la ricostruzione digitale com'era due-mila anni fa. L'alternanza tra presente e passato diventa così una forma di dialogo immersivo, che non si limita a mostrare i resti ma reintegra il luogo in una dimensione viva e narrativa.

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

Nell'ambito dei nuovi media, l'interattività si afferma come componente strutturale: gli utenti non sono più spettatori passivi, ma co-autori, poiché le loro azioni trasformano l'opera in tempo reale. Un'intuizione già sperimentata da Marcel Duchamp negli anni Venti trova oggi piena espressione grazie a computer, workstation digitali e interfacce interattive. Già con esperimenti come i Rotorelief, concepiti per generare illusioni ottiche attraverso il movimento e l'attivazione dello sguardo, Duchamp aveva spostato l'accento dall'oggetto alla relazione dinamica con l'osservatore. Allo stesso modo, il suo concetto di "coefficiente d'arte", espresso più tardi nella conferenza The Creative Act (Houston, 1957), anticipava l'idea che l'opera non fosse mai compiuta senza il contributo interpretativo e percettivo del pubblico. In questo senso, Duchamp apre la strada a una concezione dell'arte come processo aperto e partecipativo, che trova piena attuazione nelle ricerche digitali contemporanee.

Scuola italiana della museografia

Gli anni Trenta rappresentano per l'Italia un momento cruciale di trasformazioni nel campo della museografia e dell'allestimento espositivo. Il clima culturale era segnato da una duplice tensione: da un lato, la retorica celebrativa del regime fascista, che utilizzava mostre ed esposizioni come strumenti di propaganda politica e come occasione per riaffermare la continuità con l'eredità dell'Impero romano; dall'altro, i primi segnali di un rinnovamento disciplinare, che cominciava a considerare il museo non solo come luogo di conservazione, ma anche come spazio di comunicazione visiva ed educativa.

Le grandi esposizioni nazionali e internazionali divennero veri e propri laboratori di sperimentazione. L'**Esposizione Universale di Roma del 1942 (E42)**, mai realizzata a causa della guerra, rifletteva già negli anni Trenta l'ambizione di trasformare Roma in una capitale imperiale moderna, con spazi monumentali e scenografie urbane concepite per celebrare il potere. Anche le mostre temporanee, come la **Mostra della Rivoluzione Fascista del 1932** al Palazzo delle Esposizioni, costituivano esperienze immersive in cui architettura, grafica e scenografia si fondevano per costruire una narrazione simbolica e coinvolgente. Questi eventi segnarono un passaggio decisivo: la museografia non era più intesa come mera disposizione di oggetti, ma come linguaggio capace di orientare lo sguardo del visitatore e trasmettere un messaggio ideologico.

Con il dopoguerra, la museografia italiana entrò in una fase di ripensamento profondo, legato alle esigenze della Ricostruzione. In un contesto segnato dalla necessità di recuperare e reinterpretare il patrimonio, nacque un linguaggio espositivo che univa **rigore scientifico e sperimentazione architettonica**. Il museo iniziò a essere pensato come "macchina culturale" al servizio della società democratica, in grado di educare e coinvolgere un pubblico sempre più ampio. Architetti e designer svilupparono soluzioni che cercavano di valorizzare non solo l'opera, ma anche lo spazio che la accoglieva, stabilendo un dialogo tra antico e contemporaneo.

Le mostre di Giuseppe Pagano e Edoardo Persico furono fondamentali per questa prima stagione di sperimentazione. Attraverso le pagine di Casabella, i due architetti promuovevano una museografia razionale e didattica, in cui ogni elemento espositivo era funzionale alla comprensione dell'opera. Gli allestimenti realizzati per la **Triennale di Milano** e per la **Mostra dell'Aeronautica (1934)** introducevano supporti essenziali, pannelli sospesi e percorsi dinamici, rompendo con l'ottocentesca giustapposizione serrata di oggetti. Questi progetti dimostrano come la museografia potesse diventare un linguaggio autonomo, capace di comunicare idee e valori, anche in una fase storica segnata da tensioni ideologiche.

Contemporaneamente, giovani architetti come i membri del BBPR e Franco Albini iniziarono a sperimentare linguaggi espositivi basati su leggerezza, trasparenza e modularità. L'influenza delle riviste e dei dibattiti tra architetti creò un terreno fertile per l'innovazione, segnando un primo passo verso la museografia moderna, che avrebbe trovato piena realizzazione nel dopoguerra. In questo decennio, la figura del progettista si afferma come mediatore tra opere e pubblico, in grado di modulare luce, spazio e percorso in funzione dell'esperienza visiva ed emotiva.

Franco Albini fu uno dei protagonisti della museografia italiana del Novecento, e la sua esperienza negli anni Trenta rappresenta una tappa fondamentale nel suo percorso progettuale. Durante quel decennio partecipò alla realizzazione di numerose mostre temporanee, tra cui la Mostra della Seta di Como (1939) e la Mostra della Stampa (1946), in cui sperimentò per la prima volta soluzioni espositive innovative. Albini adottò strutture leggere e sospese, pannelli trasparenti e percorsi chiari e narrativi, rompendo con la tradizionale disposizione ottocentesca basata sulla giustapposizione serrata di opere. Questi allestimenti miravano a creare un rapporto diretto tra visitatore e oggetto, facendo emergere non solo l'aspetto estetico ma anche il significato simbolico e tecnico delle opere esposte.



nella pagina successiva
Palazzo dei Ricevimenti e dei Congressi

La Mostra della Seta, ad esempio, prevedeva l'uso di supporti essenziali e teche sospese, che permettevano di valorizzare la leggerezza dei tessuti e di modulare lo spazio espositivo, favorendo percorsi dinamici e una fruizione guidata ma non imposta. Allo stesso modo, la Mostra della Stampa combinava chiarezza espositiva e narrazione visiva, introducendo un percorso in grado di accompagnare il visitatore alla comprensione del processo produttivo e della storia della stampa, anticipando il concetto moderno di "museo educativo".

Queste esperienze temporanee furono determinanti per Albini, perché gli permisero di affinare il rapporto tra oggetto, spazio e luce, elementi che sarebbero diventati centrali nei suoi progetti museografici permanenti. Le soluzioni adottate negli anni Trenta, basate su leggerezza, trasparenza e modularità, costituiscono infatti il nucleo concettuale del Museo del Tesoro di San Lorenzo a Genova (1952-56).

Nel progetto del museo permanente, Albini sviluppò un sistema espositivo innovativo: strutture leggere, trasparenti e sospese restituivano agli oggetti sacri del Tesoro una dimensione quasi immateriale.

L'uso sapiente della luce naturale e artificiale, combinato con materiali come cristallo e acciaio, trasformava la fruizione in un'esperienza di raccoglimento e di intensa suggestione emotiva. Il rigore filologico dell'architetto emergeva nella volontà di rispettare il contesto storico e liturgico delle opere, facendo emergere il loro significato intrinseco senza costruire una scenografia invasiva. La trasparenza e la sospensione delle teche diventavano così strumenti per avvicinare il visitatore al valore simbolico degli oggetti, anticipando molti principi della museografia contemporanea, in cui il percorso di visita diventa un racconto e lo spazio espositivo un mediatore culturale.

Franco Albini, figura centrale della museografia italiana del Novecento, iniziò la sua carriera negli anni Trenta, partecipando attivamente a numerosi allestimenti espositivi che consolidarono il suo approccio innovativo alla progettazione museale. Durante la V Triennale di Milano del 1933, Albini collaborò alla realizzazione del prototipo di una Casa a struttura di acciaio all'interno della "Mostra dell'abitazione", segnando il suo esordio nel campo dell'allestimento espositivo. Nel 1936, in occasione della VI Triennale, progettò la "Stanza per un uomo", un ambiente di soli 27 metri quadrati che esprimeva il concetto di abitazione moderna attraverso arredi essenziali e funzionali.

Le sperimentazioni di Albini negli anni Trenta si caratterizzarono per l'uso di **strutture leggere e sospese**, pannelli trasparenti e percorsi chiari e narrativi, rompendo con la tradizionale disposizione ottocentesca basata sulla giustapposizione serrata di opere. Queste innovazioni furono fondamentali per lo sviluppo della sua visione museografica e prepararono il terreno per i progetti permanenti successivi.

Il Museo del Tesoro di San Lorenzo a Genova (1952-56) rappresenta il culmine di queste sperimentazioni. Albini sviluppò un sistema espositivo innovativo, basato su strutture leggere, trasparenti e sospese, che restituivano agli oggetti sacri del Tesoro una dimensione quasi immateriale. L'uso sapiente della luce naturale e

nella pagina successiva
Stanza per un uomo, Franco Albini

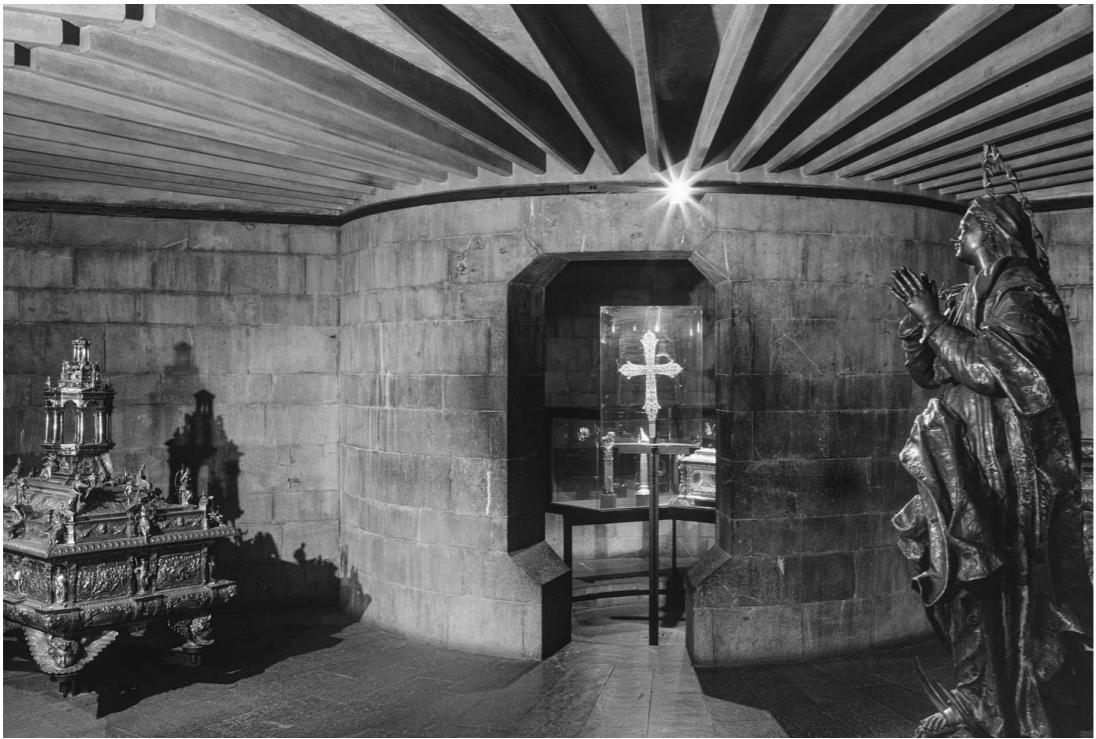


artificiale, combinato con materiali come cristallo e acciaio, trasformava la fruizione in un'esperienza di raccoglimento e di intensa suggestione emotiva. Il rigore filologico dell'architetto emergeva nella volontà di rispettare il contesto storico e liturgico delle opere, facendo emergere il loro significato intrinseco senza costruire scenografie invasive. La trasparenza e la sospensione delle teche anticipano molti principi della museografia contemporanea, in cui il percorso di visita diventa un racconto e lo spazio espositivo un mediatore culturale.

Parallelamente, tra la fine degli anni Quaranta e i primi anni Cinquanta, Albini intervenne sul riallestimento di Palazzo Bianco e Palazzo Rosso a Genova, in seguito ai danni della Seconda Guerra Mondiale. Gli interventi si caratterizzarono per supporti minimali, sistemi di illuminazione calibrata e percorsi chiari, che permettevano al visitatore di concentrarsi sulle opere senza interferenze visive. Le soluzioni adottate segnarono un netto distacco dalla museografia ottocentesca, avvicinando le collezioni a un pubblico più ampio e confermando la tendenza a un museo più comunicativo e partecipativo.

nella pagina successiva
I trent'anni della Triennale 1924-54, nel Salone d'onore,
progetto degli architetti Franco Albini e Franca Helg





Museo del Tesoro della Cattedrale di San Lorenzo, 1952-56



Franco Albini en Franca Helg, Palazzo Bianco, Genova, 1949-51



Museo del Tesoro della Cattedrale di San Lorenzo, 1952-56



Mostra "Scipione e del Bianco e Nero", Pinacoteca di Brera, Milano, 1941

Un passaggio fondamentale nella museografia italiana del dopoguerra fu rappresentato dalla Biennale di Venezia del 1948, che si pose come momento di rinnovamento e sperimentazione dopo la crisi bellica.

Questa edizione, oltre a ripristinare la presenza internazionale dell'Italia nel circuito culturale europeo, introdusse innovazioni nella presentazione delle opere e nell'organizzazione dei percorsi espositivi, enfatizzando il dialogo tra architettura e contenuto artistico. La Biennale gettò così le basi per le pratiche museografiche successive, segnando l'inizio di un periodo in cui l'allestimento diventava uno strumento di comunicazione culturale e didattica, e non più solo di conservazione o esposizione formale.

A partire dagli anni Cinquanta, Carlo Scarpa progettò il corpo originario della Gypsoteca per ospitare i gessi di Antonio Canova, creando uno spazio capace di esaltare il valore didattico e artistico delle opere. L'intervento non si limitò a realizzare un ampliamento funzionale, ma costruì un vero percorso museografico: la luce zenitale, l'uso accurato dei materiali e la sequenza spaziale lavoravano insieme per restituire ai gessi un'aura di sacralità laica. Ogni elemento era calibrato per guidare lo sguardo del visitatore, modulando percezione e profondità e valorizzando dettagli spesso invisibili in esposizioni tradizionali. La Gypsoteca diventa così non solo un luogo di conservazione, ma un laboratorio di esperienza sensoriale e didattica, in cui lo spazio stesso dialoga con le opere. Questa attenzione al percorso e alla percezione preparò il terreno per gli interventi successivi di Scarpa, come quelli del Museo di Castelvecchio a Verona (1958-1974).

L'esperienza più recente di Guido Canali con la Fondazione Luigi Rovati a Milano (2022) testimonia la continuità e l'evoluzione della scuola italiana della museografia. L'intervento trasforma l'edificio storico in un percorso immersivo, dove luce, materiali e ritmo degli ambienti generano un'esperienza meditativa. La Fondazione accompagna il visitatore dal piano ipogeo, dedicato alle collezioni etrusche, fino agli spazi contemporanei, consolidando il principio secondo cui il museo è spazio narrativo e culturale, in dialogo costante tra antico e moderno.

In sintesi, dalla propaganda degli anni Trenta alle sperimentazioni della Biennale del 1948, passando per la museografia della Ricostruzione e le esperienze contemporanee, la scuola italiana ha elaborato un linguaggio espositivo coerente e innovativo. La capacità di coniugare rigore scientifico, attenzione storica, innovazione architettonica e comunicazione culturale ha stabilito modelli di riferimento che continuano a influenzare la museografia odierna.

nella pagine successive
Museo Gypotheca Antonio Canova, Ala Carlo Scarpa





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

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

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

Sala interna Museo di Castelvecchio, Carlo Scarpa, 1958-1974

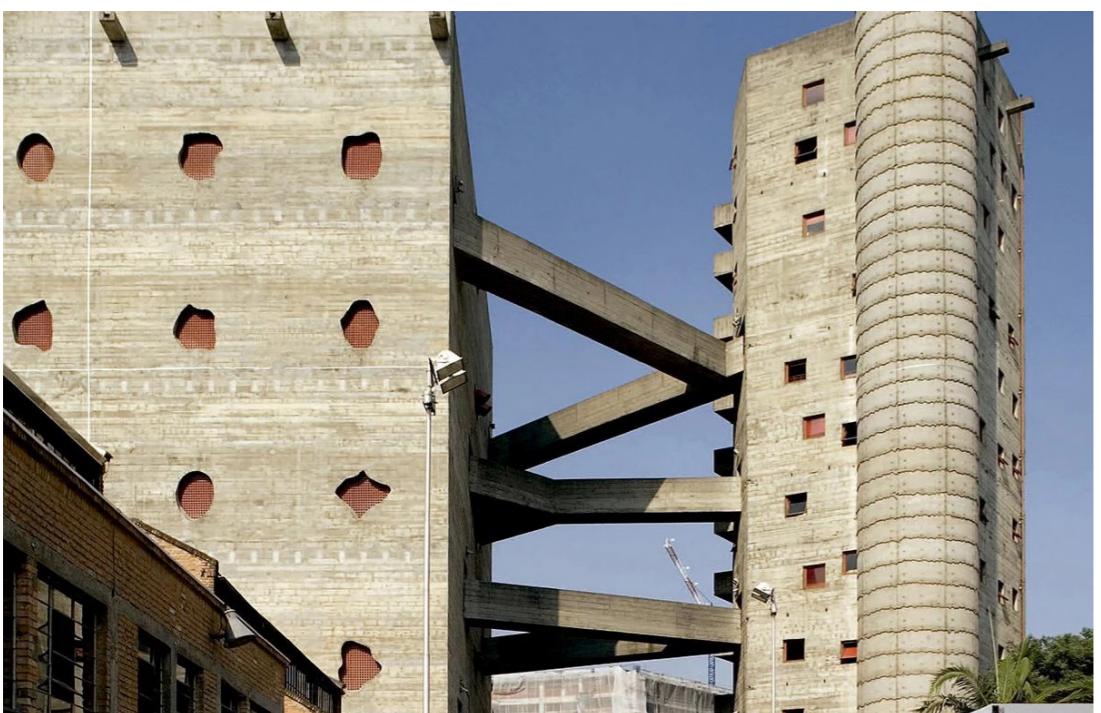


nella pagina successiva: dettaglio Statua equestre di Cangrande della Scala, Museo di Castelvecchio





Allestimento del MASP, São Paulo, Lina Bo Bardi, 1968



SESC Pompeia, São Paulo, Lina Bo Bardi, 1977-1986.

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

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

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

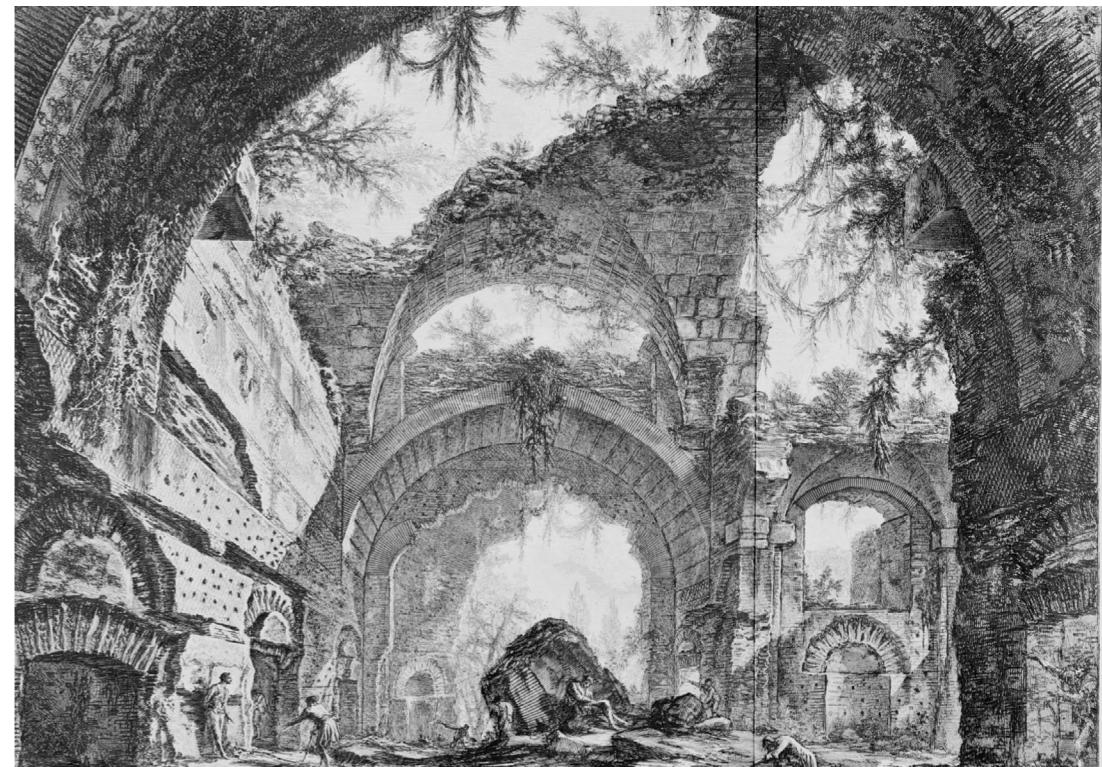
Un ruolo decisivo in questo percorso è svolto dalle tecnologie digitali, che hanno ampliato in modo significativo le modalità di fruizione. Ricostruzioni tridimensionali, realtà aumentata e applicazioni multimediali consentono di restituire ambienti perduti e scenari di vita ormai scomparsi. Questi strumenti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

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

Il fascino della rovina

L'interesse per le rovine attraversa la cultura occidentale come una costante riflessione sul rapporto tra tempo, natura e creazione umana. In esse si manifesta una particolare sensibilità verso la **fragilità della materia e la transitorietà dell'esistenza**, dimensioni che Chateaubriand ha saputo leggere come espressione della condizione umana stessa. La rovina diventa, nella sua visione, non soltanto un elemento fisico di un paesaggio geografico, ma anche il simbolo di un paesaggio interiore, una **metafora dello stato d'animo** che accompagna la consapevolezza del tempo e della perdita.

In questo senso, le rovine si configurano come luoghi di corrispondenza tra l'opera dell'uomo e le leggi della natura, spazi in cui l'ordine costruito incontra la forza disgregatrice del tempo. Esse offrono un'esperienza che si situa al confine tra memoria e oblio, tra storia e percezione, invitando alla contemplazione di ciò che è sopravvissuto e, insieme, alla meditazione su ciò che è scomparso. Da sempre, le rovine rappresentano per la società un modo di specchiarsi nel proprio passato, di interrogare la propria identità e di misurare la distanza che separa il presente dalle epoche trascorse.



veduta dell'Altare della Patria a Roma, Italia, inquadrata attraverso un arco delle vicine Terme di Traiano

Incisione di Gian Battista Piranesi, veduta sulle Grandi Terme, Tivoli, (1720/ 1778)

Già gli autori antichi e medievali vi riconoscevano un ammonimento sulla caducità della vita e sulla vanità delle imprese umane. Con il **Rinascimento**, tuttavia, l'immagine della rovina si trasforma: da segno di distruzione diviene oggetto di ammirazione e di studio. I resti del mondo classico assumono valore documentario e simbolico, diventando **modelli culturali e architettonici di riferimento**. La rovina, intesa come **monumentum**, celebra la grandezza del passato e ne preserva la memoria, ma allo stesso tempo rivela una nuova coscienza della discontinuità storica tra passato e presente.

Roma incarna in modo esemplare questa dialettica: le sue rovine, disseminate nel tessuto urbano, rappresentano un continuo confronto tra permanenza e perdita.

Nel **Settecento**, questa fascinazione si traduce in un vero e proprio culto estetico. Pittori e viaggiatori, attratti dall'atmosfera malinconica dei ruderi, ne fanno il centro di una riflessione sulla precarietà dell'opera umana. Le vedute immaginarie di Piranesi o di Robert mostrano paesaggi in cui la grandezza del passato si intreccia alla consapevolezza della fine, trasformando la rovina in simbolo dell'impermanenza e in oggetto di contemplazione poetica.

Il **Romanticismo** eredita e amplifica questa sensibilità, interpretando la rovina come frammento di un passato ideale e come luogo di una perdita irrimediabile. Da qui nasce quella Ruinenlust, la "passione per le rovine", che continua a permeare la cultura moderna. Davanti ai resti del passato, la modernità definisce se stessa, riconoscendo nel dialogo con la rovina la distanza storica che la separa da ciò che



Restauro critico

è stato, ma anche la possibilità di riflettere sul proprio destino e sulla propria finitezza.

Simmel, nella sua analisi della rovina, coglie con profondità la tensione intrinseca che la attraversa: quella tra la forza formativa dell'opera umana e le spinte disgregatrici della natura. Le due forze procedono in direzioni opposte — l'una verso l'alto, come espressione della volontà creativa, l'altra verso il basso, come richiamo alla materia e al suo inevitabile ritorno alla terra. L'etimologia stessa del termine "rovina", dal latino ruere, rimanda a questo movimento di caduta, di disfacimento, di ritorno all'origine.

In questa prospettiva, la rovina assume un valore decostruttivo: non solo smantella la forma materiale dell'opera, ma mette in discussione la stessa idea di artificiale, mostrando come la natura si riappropri della materia e la reintegri nel proprio ciclo vitale. "La natura", osserva Simmel, "ha fatto dell'opera d'arte il materiale della sua creazione, proprio come in precedenza l'arte si era servita della natura come materia prima".

Le rovine, dunque, non rappresentano semplicemente il residuo di un passato perduto, ma un processo in atto: il punto di incontro fra costruzione e dissoluzione, fra storia e trasformazione. In esse, la modernità riconosce non solo la fine delle cose, ma anche la possibilità della loro rinascita. La rovina diventa così una forma di conoscenza e un'esperienza estetica capace di rivelare la vulnerabilità e, insieme, la continuità del mondo umano nel tempo.

Il fondamento teorico del Restauro Critico è racchiuso nella "Teoria del restauro" (1963) di Cesare Brandi, storico dell'arte e fondatore dell'Istituto Centrale del Restauro (ICR). Brandi eleva il restauro da prassi tecnica a momento critico e metodologico per la conservazione dell'opera d'arte. Il concetto principale si muove intorno alla doppia istanza di Brandi che definisce l'opera d'arte come un'entità complessa a cui si devono riconoscere due istanze fondamentali, che il restauro deve conciliare:

Istanza Estetica: Riguarda la bellezza e la figuratività dell'opera, il suo valore artistico.

Istanza Storica: Riguarda la materia di cui l'opera è composta e la sua permanenza nel tempo, che si manifesta attraverso le stratificazioni, i danni e le integrazioni subite. L'intervento di restauro non deve mai annullare nessuna delle due istanze. L'opera d'arte, se mutilata, deve essere ricostruita solo dove è possibile ristabilirne l'unità originale senza creare un falso storico o un'ipotesi indimostrabile.

Ogni integrazione o aggiunta di materia deve essere riconoscibile a prima vista, ma non deve disturbare l'unità visiva dell'opera. Il nuovo deve dichiarare la sua contemporaneità, garantendo la reversibilità.

La patina (l'invecchiamento superficiale) è un testimone storico del tempo trascorso e non va rimossa, poiché anch'essa è parte dell'istanza storica. Il restauro critico, pertanto, è un atto critico che non mira a ripristinare il passato, ma a legittimare il presente con una nuova lettura dell'opera.

Dunque non si tratta di semplice tensione verso una non ben definita autonomia dell'atto inventivo su quello conservativo, ma è piuttosto il punto di arrivo di un lento processo interno alla disciplina del restauro che, contrapposto al restuaro puramente stilistico, dà vita a una nuova tecnica.

L'intervento di Carlo Scarpa sul Museo di Castelvecchio è celebre applicazione progettuale del Restauro Critico. Scarpa non restaura il castello, ma lo "mette in scena", trasformandolo in un'architettura che dialoga con la sua storia. La dialettica tra nuovo e antico che Scarpa usò rivela il principio della distinzione in modo ra-



Dettaglio esterno che mostra le stratificazioni costruttive del Museo di Castelvecchio, Carlo Scarpa, 1958-1974

dicale, creando una tensione dialettica tra gli elementi. Nei materiali: accosta la pietra originale e l'affresco medievale al cemento a vista (calcestruzzo), al metallo ossidato e al vetro. Il nuovo è dichiarato con forza, esaltando per contrasto la materia antica. Il dettaglio diventa atto critico, dove i supporti per le statue, i percorsi in metallo, le finestre tagliate a raso muro diventano "didascalia architettonica" che guida il visitatore a leggere criticamente il manufatto. La valorizzazione della materia non nasconde le ferite della guerra, ma le evidenzia e le usa come parte della narrazione. Scarpa dimostra che il rispetto della storia non è passività, ma interpretazione attiva. La sua museografia non è neutrale, ma è un dispositivo narrativo che crea un'esperienza sensoriale e intellettuale.



Intervento di Giorgio Grassi al teatro di Sagunto, Valencia, 1985-2008

L'opera di Giorgio Grassi nel Teatro romano di Sagunto (Valencia) rappresenta un caso esemplare giocato su quella labile linea di confine in cui il primato del nuovo sull'antico si alterna alle novità che il vecchio riesce inaspettatamente a restituire al progetto. Il restauro e la restituzione architettonica del teatro romano di Sagunto seguono un preciso programma delineato dall'autore.

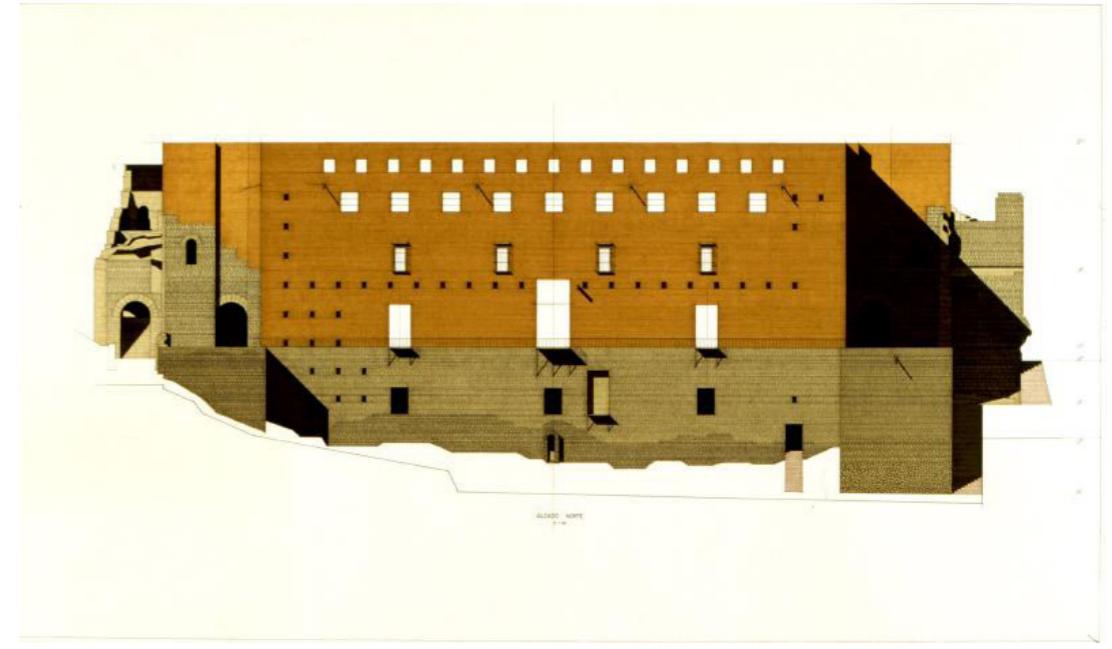
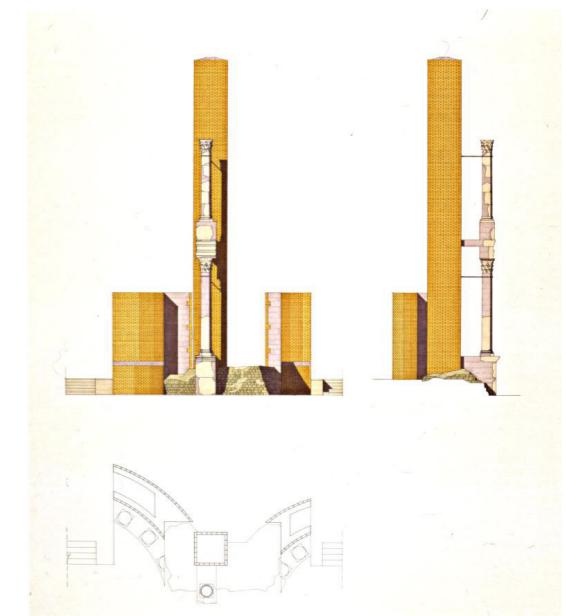
Ai primi e necessari consolidamenti e completamenti delle strutture esistenti sono seguite, nel rispetto dei resti archeologici, le ricostruzioni di parti e di elementi del teatro mirate a restituire una lettura chiara e riconoscibile dello "spazio architettonico" del teatro romano di Sagunto.

Alla fase di ripristino e restauro fa seguito la risoluzione architettonica che

Grassi adotta per risolvere la funzione dello scenafronte del teatro. Consapevole dell'impossibilità di restituire l'antico splendore, Grassi soverte la canonica configurazione dello scenafronte per mezzo di uno stratagemma che mette in mostra il muro del postscaenium (il retro dello scenafronte, tradizionalmente celato alla vista del pubblico).

Questo muro, ricoperto dai grandi elementi decorativi e archeologici, provenienti da un piccolo museo precedentemente collocato ai piedi di una delle due torri del postscaenium, svolge il ruolo e eminentemente teatrale dello scenafronte tradizionale, sintetizzato da Grassi con zoccolature e scale monumentali nella sola parte inferiore, tradizionalmente appoggiata sul proscenio.

Intervento di Giorgio Grassi al teatro di Sagunto, Valencia, 1985-2008



Intervento di Giorgio Grassi al teatro di Sagunto, Valencia, 1985-2008

Museo dell'Ara Pacis

Richard Meier

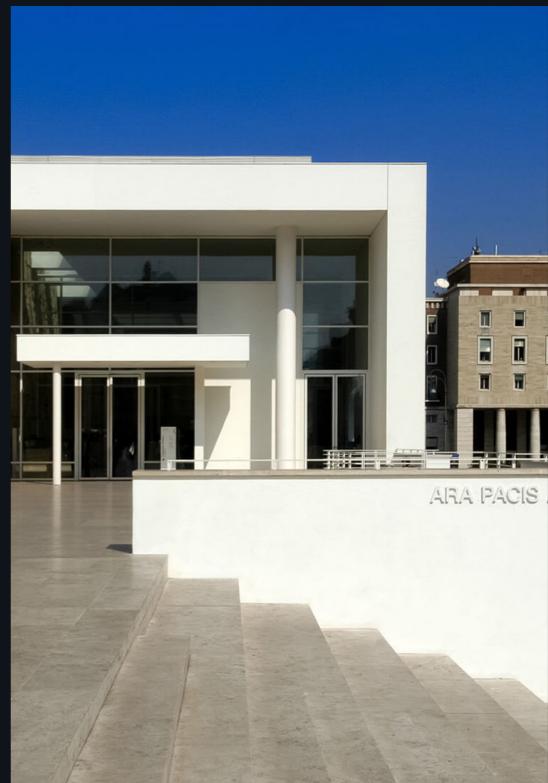
Progettato da Richard Meier per ospitare l'altare augusto del 9 a.C., l'edificio sostituisce una precedente struttura in degrado e si inserisce in un progetto più ampio di tutela e valorizzazione del patrimonio culturale romano.

L'architettura si caratterizza per un linguaggio moderno e immediatamente riconoscibile: la lunga loggia e l'ampia parete vetrata, insieme all'impiego di cemento e travertino romano, mettono in relazione elementi antichi e contemporanei, capace di rendere leggibile il monumento senza rinunciare a una forte identità progettuale.

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

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

88



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

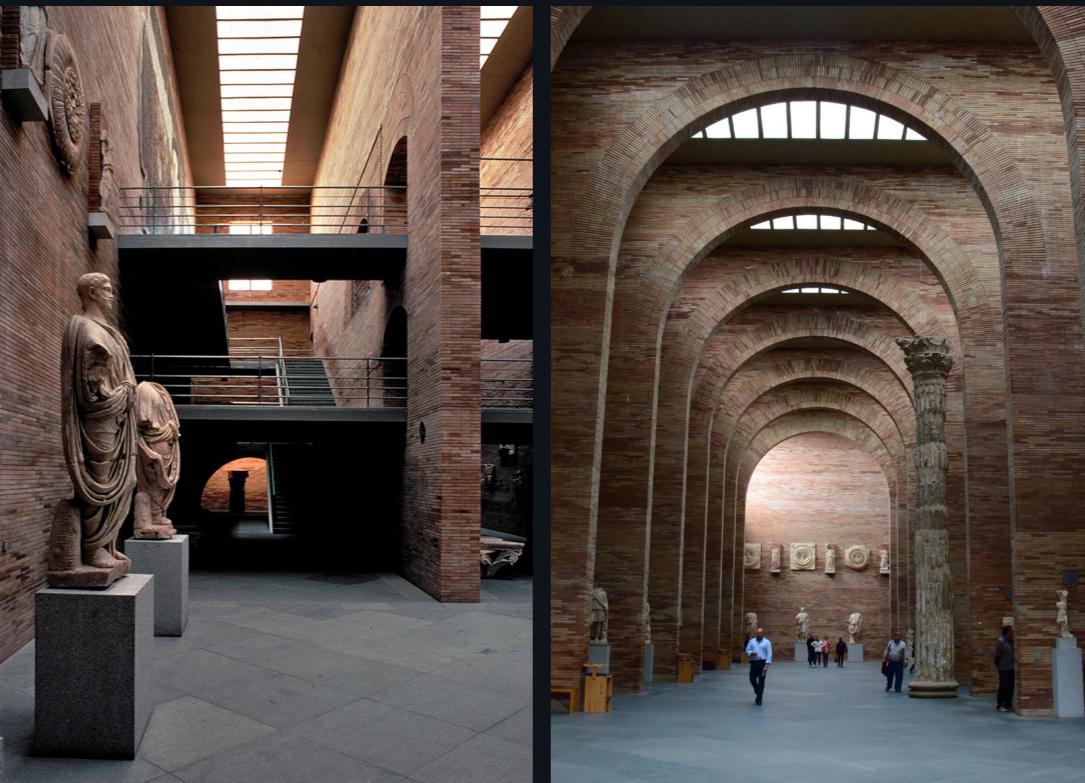
Museo di Arte Romana di Mérida

Josè Rafael Moneo

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

Il progetto nasce come un'operazione complessa di valorizzazione e protezione dei resti archeologici, concepita per offrire un "percorso conoscitivo unitario" che guida il visitatore all'interno del sito. Ogni scelta compositiva è calibrata per rendere leggibili le stratificazioni storiche, favorendo un'esperienza che intreccia fruizione museale e percezione diretta della rovina.

La struttura si inserisce armoniosamente nel contesto urbano grazie a un uso attento di materiali e proporzioni. Le pareti in mattoni allungati, posati a secco, evocano la matericità e la compattezza della muratura romana, mentre archi, solette e aperture modulano lo spazio in una continuità visiva con ciò che resta dell'antico. La luce naturale, filtrata attraverso lucernari e finestre opportunamente studiate, non solo plasma le superfici con un'alternanza di chiaroscuri, ma contribuisce anche a mantenere vivo il legame con le rovine, restituendo al visitatore la percezione di un ambiente in cui passato e presente convivono in equilibrio.



nella pagina successiva
dettagli: Museo di Arte Romana di Mérida

Sito Archeologico di Praça Nova a Lisbona

João Luís Carrilho da Graça, João Gomes da Silva

La musealizzazione dell'area archeologica della Praça Nova, realizzata da João Luís Carrilho da Graça nel 2008, rappresenta un intervento emblematico di dialogo tra architettura contemporanea e rovina storica. Situato nel cuore del Castelo de São Jorge, uno dei luoghi più iconici di Lisbona, il progetto non si limita a proteggere i reperti, ma li trasforma in un'esperienza spaziale, mettendo in scena il palinsesto di stratificazioni che va dall'età del Ferro al periodo islamico e medievale.

L'intervento nasce dall'esigenza di tutelare e rendere accessibili i ritrovamenti emersi durante le campagne di scavo, concependo un percorso che guida il visitatore attorno al nucleo archeologico e ne chiarisce la lettura. Ogni scelta compositiva è finalizzata a garantire la comprensione delle diverse fasi storiche: il volume in acciaio corten delimita lo spazio espositivo e, attraverso aperture calibrate, offre scorci controllati delle strutture, favorendo un'esperienza di scoperta graduale.

La nuova architettura si inserisce nel contesto del castello con un linguaggio essenziale e chiaramente distinguibile dall'antico. La matericità del corten, con la sua superficie ossidata, crea un contrasto volutamente netto con la pietra delle mura, rafforzando l'idea di stratificazione temporale e garantendo la leggibilità delle parti. La luce naturale penetra da tagli orizzontali e verticali, guidando lo sguardo e modulando l'atmosfera interna, così che la percezione del sito rimanga viva e dinamica.

92



nella pagina successiva: dettagli sito archeologico di Praça Nova



VILLA ADRIANA

VILLA ADRIANA

Storia e studio del territorio

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

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

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

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

In qualche maniera derivata dalla veduta di Ligorio, più probabilmente copiata dal cartone eseguito da Calderoni per predisporre la sua pittura murale su una parete del palazzo Cesi a Tivoli, è la veduta della Villa che l'architetto romano Domenico Palmucci dedica a Pio VI all'incirca nel 1790. La veduta è corredata di una sommaria legenda, i cui riferimenti numerici sono distinguibili entro il disegno; tuttavia, è evi-

dente che l'unica parte della Villa relativamente nota a Palmucci è quella orientale, in particolare la zona vicino alla Valle di Tempe. Per il resto, i riferimenti numerici non corrispondono sempre alle definizioni della legenda, come nel caso del Teatro Greco, che risulta erroneamente identificato.

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

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

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

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

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

nella pagina successiva
in alto e in basso Dettagli pianta di Jacques Gondoin con Giovanni Battista Piranesi, 1777

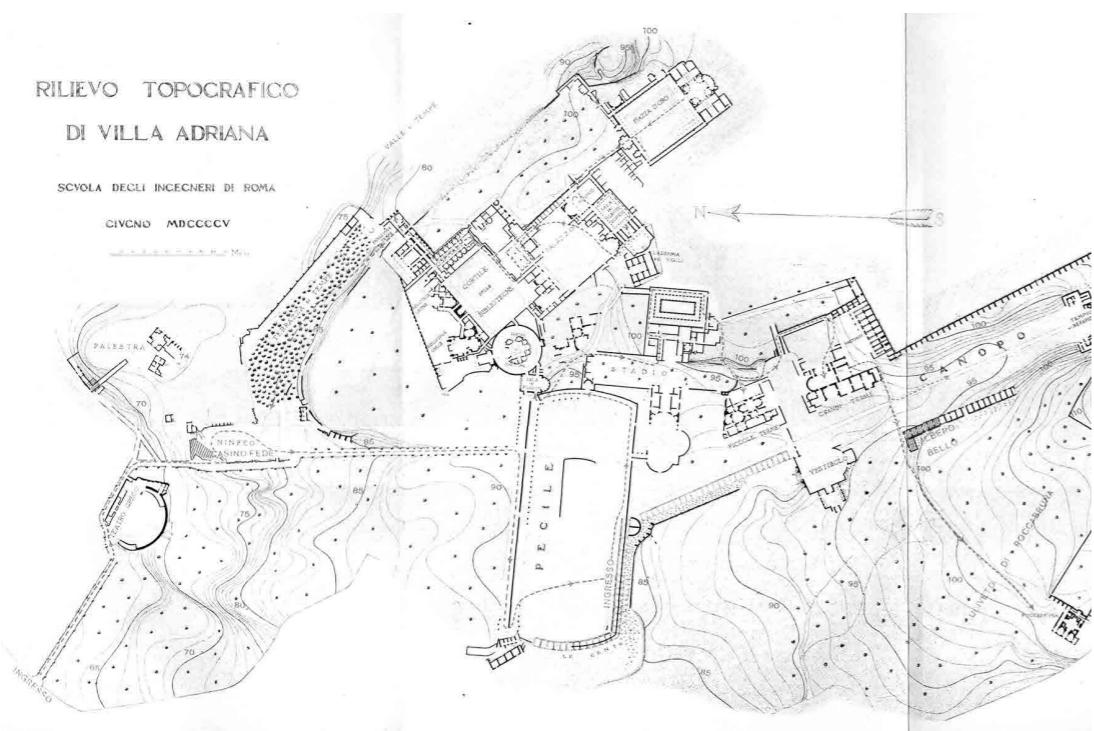


RILIEVO TOPOGRAFICO

DI VILLA ADRIANA

SCUOLA DEGLI INGEGNERI DI ROMA

CIVICO MDCCCV



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

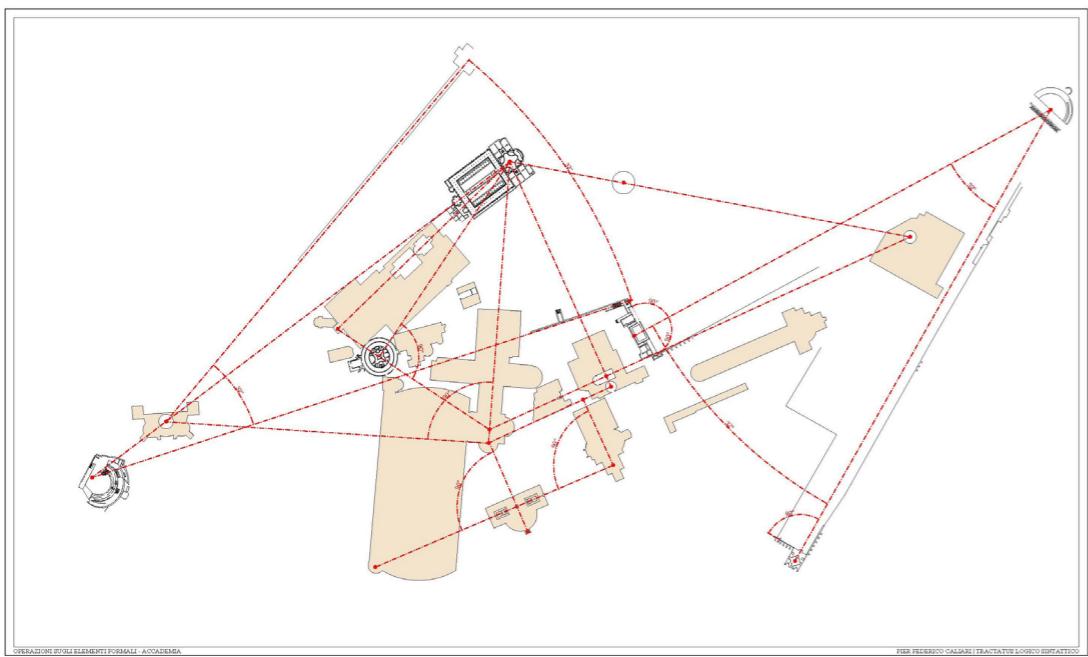
La Villa sorge sulle pendici dei Monti Tiburtini, in prossimità della valle dell'Aniene, in un contesto di grande ricchezza naturale e storica. L'orografia, il clima temperato e la presenza di un sistema idrico esteso e sofisticato hanno consentito ad Adriano di progettare un luogo in cui architettura e natura dialogassero armoniosamente. Lo studio del territorio ha permesso di comprendere la logica originaria della disposizione degli edifici, dei percorsi, dei giardini e delle aree agricole, nonché la scelta del punto panoramico e strategico, agevole e facilmente controllabile. La conoscenza del sito è stata inoltre essenziale per interpretare l'organizzazione funzionale della villa, che comprendeva spazi pubblici, privati e di servizio, collegati da vie coperte e sotterranee per la mobilità discreta di persone e merci.

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

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

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

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



Assi Villa Adriana, Accademia Villa Adrianea



Canopo, Villa Adriana



Pecile, Villa Adriana



Grandi Terme, Villa Adriana

Sistema idrico

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

Che l'uso dell'acqua nel mondo romano fosse diffuso e parte integrante della vita quotidiana non è una novità: acquedotti, fontane pubbliche, deviazioni private e terme costituivano un segno tangibile della potenza e della raffinatezza della civiltà romana. Tuttavia, a Villa Adriana l'acqua assume un significato diverso. Non è solo un elemento utile o indispensabile, ma diventa qualcosa di necessario e bello, un vero e proprio protagonista al pari dei giardini, delle architetture e delle statue.

L'acqua si fa materia progettuale, capace di articolare lo spazio e definire le prospettive, di riflettere e moltiplicare le forme, di connettere tra loro ambienti e funzioni. Grandi bacini riflettenti come il Canopo e il Pecile amplificano visivamente le architetture, mentre i giochi scenografici producono effetti di luce, suono e movimento. Allo stesso tempo, nelle terme e nei ninfei, l'acqua assume una dimensione rituale e legata al benessere, diventando simbolo di purificazione e armonia.

In questa prospettiva, l'acqua non è più un semplice servizio tecnico, ma una presenza viva e simbolica, che modella lo spazio e arricchisce l'esperienza sensoriale del visitatore: riflette le architetture, amplifica la luce, introduce freschezza e ritmo. Comprendere queste dinamiche consente di leggere l'acqua come un elemento progettuale a pieno titolo, in grado di ispirare nuove modalità di relazione tra architettura, paesaggio e fruitore, in dialogo costante con l'eredità storica e poetica del sito.



Piazza d'Oro, Villa Adriana

nella pagina successiva: Vista dall'alto di Villa Adriana



ARCHITETTURE D'ACQUA

Acqua materia viva e simbolica

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

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

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

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

La stessa logica si ritrova nei Bagni Romani di Bath in Gran Bretagna o nella piscina circolare del Teatro Marittimo a Villa Adriana, dove l'acqua viene usata come

nella pagina successiva
in alto: Terme Romane, Gran Bretagna
in basso: Kinkaku-ji (Padiglione d'Oro), Kyoto, XIV secolo.



elemento centrale della ritualità, del benessere e della sospensione temporale. L'acqua statica, dunque, congela il tempo e invita alla contemplazione, diventando simbolo di eternità, di isolamento e di quiete.

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

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

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



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



Esperienze contemporanee

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

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

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

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

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

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

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



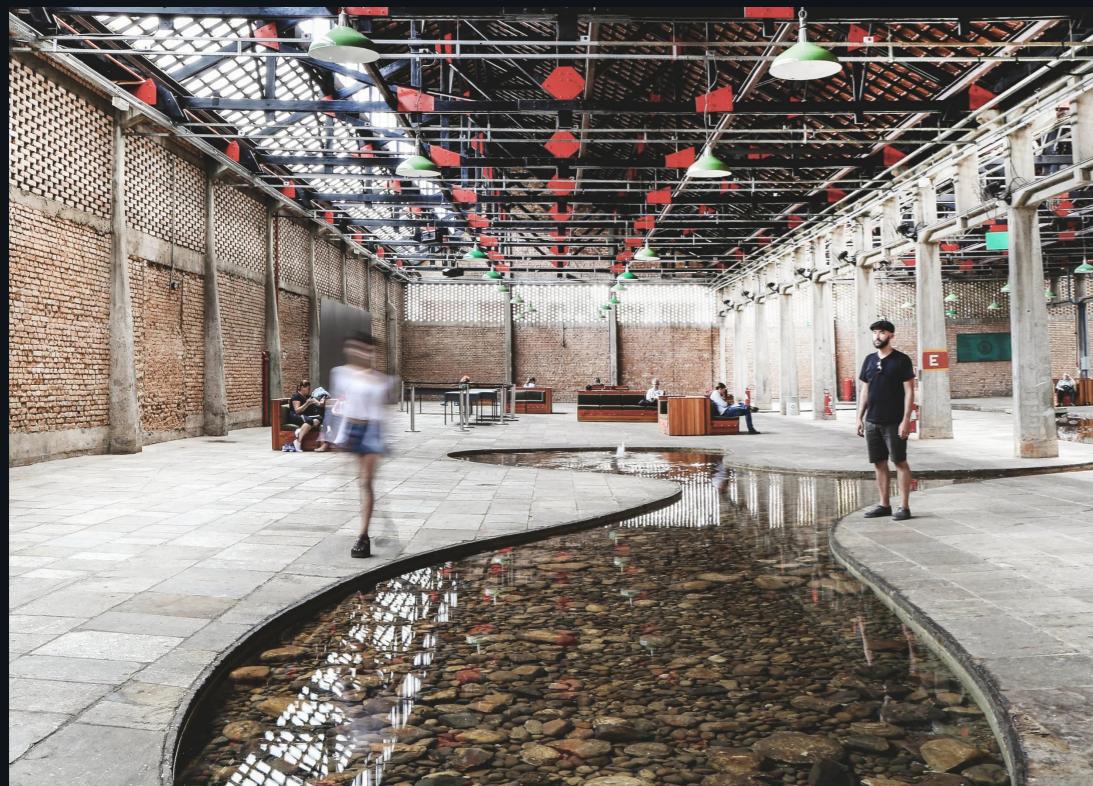
Padiglione di Barcellona Mies van de Rohe

Un primo caso esemplare è rappresentato dal celebre Padiglione di Barcellona realizzato da Ludwig Mies van der Rohe nel 1929. In questa architettura fondamentale del Modernismo, l'acqua compare in due distinti specchi: uno esterno, che riflette il cielo e le superfici marmoree dell'edificio, e uno interno, nel quale è collocata una scultura di Georg Kolbe. Entrambi contribuiscono a generare un senso di leggerezza e sospensione, estendendo visivamente lo spazio e accentuandone la dimensione contemplativa. L'acqua, in questo contesto, non è solo materia visiva, ma un vero e proprio "vuoto liquido", che dilata il tempo e invita a un'esperienza silenziosa e meditativa dello spazio.

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

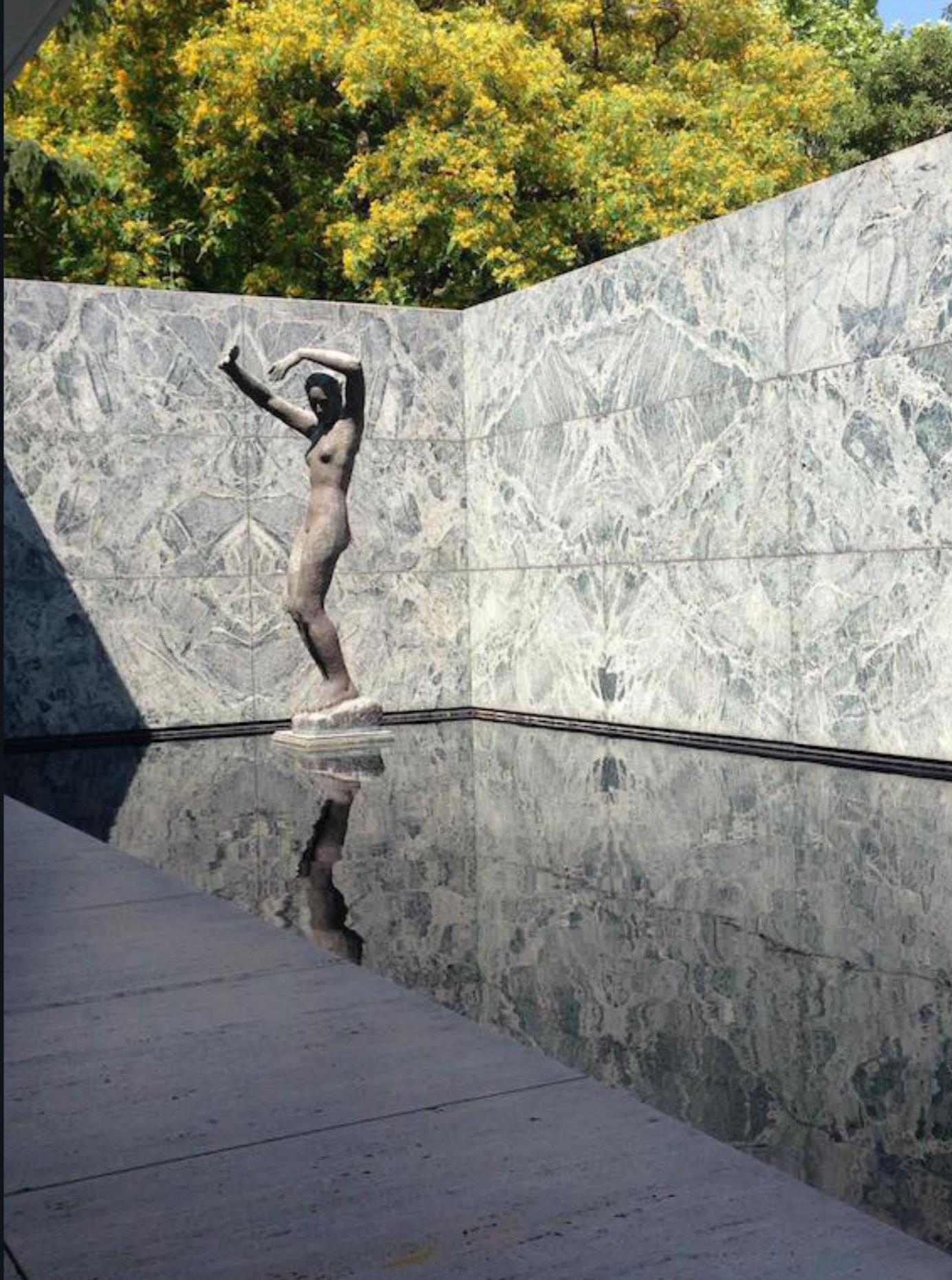
Il movimento delle increspature contrasta con la rigidità geometrica della struttura, producendo un dinamismo che alleggerisce la percezione dell'insieme.

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



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

nella pagina successiva: dettagli Padiglione di Barcellona



Salk Institute for Biological Studies

Louis Kahn

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

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

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

114

nella pagina successiva: dettagli Salk Institute, San Diego



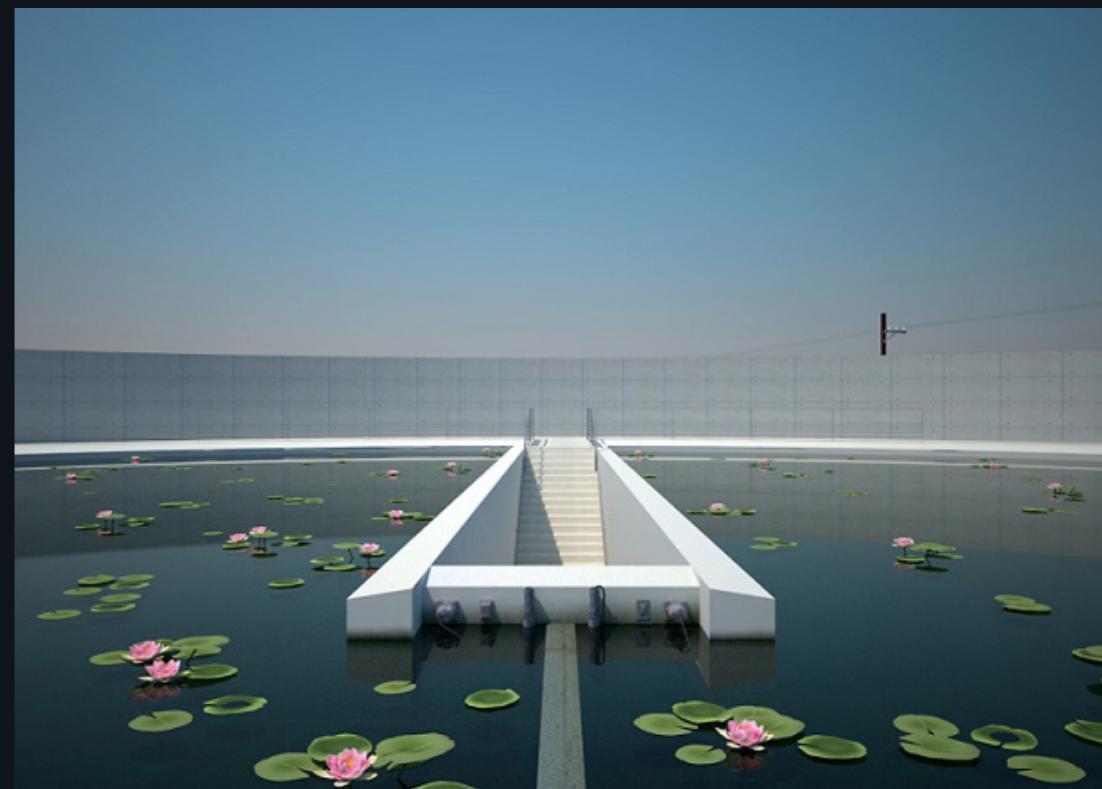
Water Temple e Chiesa sull'acqua

Tadao Ando

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

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

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



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

Memoriale Brion

Carlo Scarpa

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

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

118



nelle pagine successive, Memoriale Brion, Carlo Scarpa, Altivole, Veneto, 1969



Intervento di progetto sulla sala dei Filosofi

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

La volontà principale è stata quella di progettare un intervento che rispettasse totalmente il luogo, senza compromettere né alterare la struttura antica. Per questo la nuova architettura si innesta all'interno della sala con un sistema di fondazioni leggere e rialzate, evitando qualsiasi contatto diretto con le mura della rovina. Tale scelta progettuale riflette un approccio di massima cautela e rispetto nei confronti del patrimonio storico, garantendo al tempo stesso la piena reversibilità dell'intervento. Dal punto di vista formale e materico, l'idea è stata quella di creare una struttura visivamente leggera e in armonia con il contesto, che non andasse a turbare l'equilibrio e l'armonia complessiva della Villa. Sono stati quindi selezionati un numero limitato di materiali, vetro, corten e legno, scelti non soltanto per la loro qualità estetica, ma anche per la capacità di dialogare con le cromie e le matericità già presenti nell'ambiente circostante. Il vetro assicura trasparenza e permeabilità visiva, il



corten con le sue tonalità ossidate richiama i mattoni e le superfici consumate dal tempo, mentre il legno introduce una nota calda e naturale, capace di umanizzare lo spazio e renderlo accogliente. Il progetto non si limita tuttavia all'interno della sala, ma si estende anche all'esterno con una rampa che funge da piazza di incontro e da ingresso imponente, seguendo le forme curve del vicino Teatro Marittimo e creando così una continuità formale con uno degli edifici più iconici della Villa.

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

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





Padiglione espositivo temporaneo

Il padiglione espositivo per la mostra temporanea è stato progettato all'interno di Villa Adriana, nell'area sottostante il Ninfeo Fede, situato su una terrazza panoramica a quota 81 m che si affaccia sulla Valle di Tempe ed è contenuta da alti muri perimetrali.

Al centro della terrazza si erge un tempio circolare di ordine dorico, parzialmente rialzato, circondato da un'area a giardino delimitata da un portico semicircolare.

Il padiglione si configura come elemento di connessione tra un luogo oggi accessibile — il Tempio di Venere Cnidia — e l'area inculta antistante, da cui il percorso prosegue verso la zona delle Palestre, spazi di grande rilevanza storica ma tuttora poco valorizzati, situati a nord del tempio.

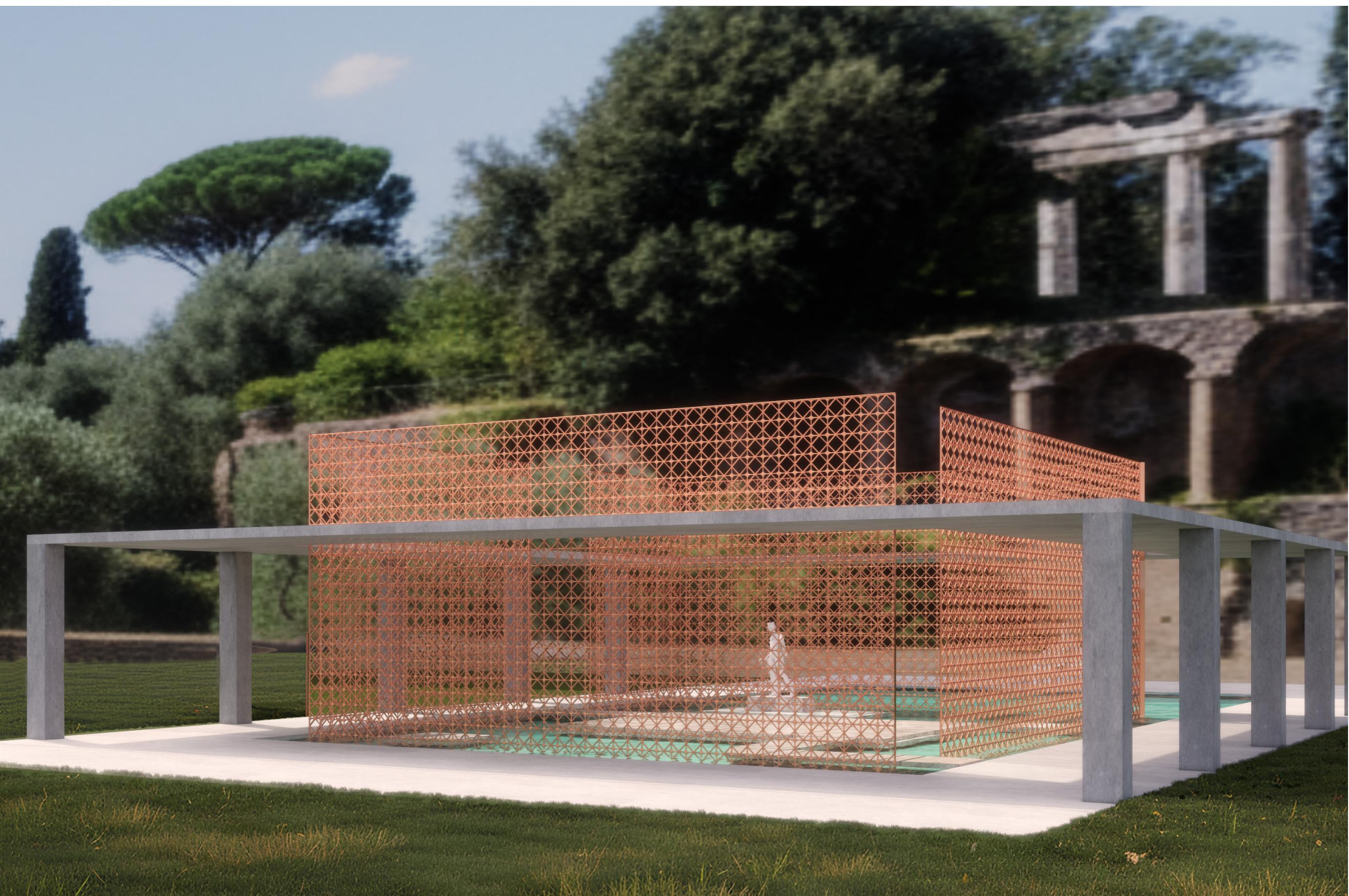
L'intervento intende instaurare un dialogo rispettoso con la struttura antica soprastante, mantenendo proporzioni misurate e un linguaggio formale semplice, evitando qualsiasi interferenza visiva con i resti archeologici retrostanti. Il progetto adotta materiali sostenibili e introduce nuovamente l'elemento dell'acqua, presenza ricorrente in tutta la Villa e storicamente attestata anche nell'area di intervento.

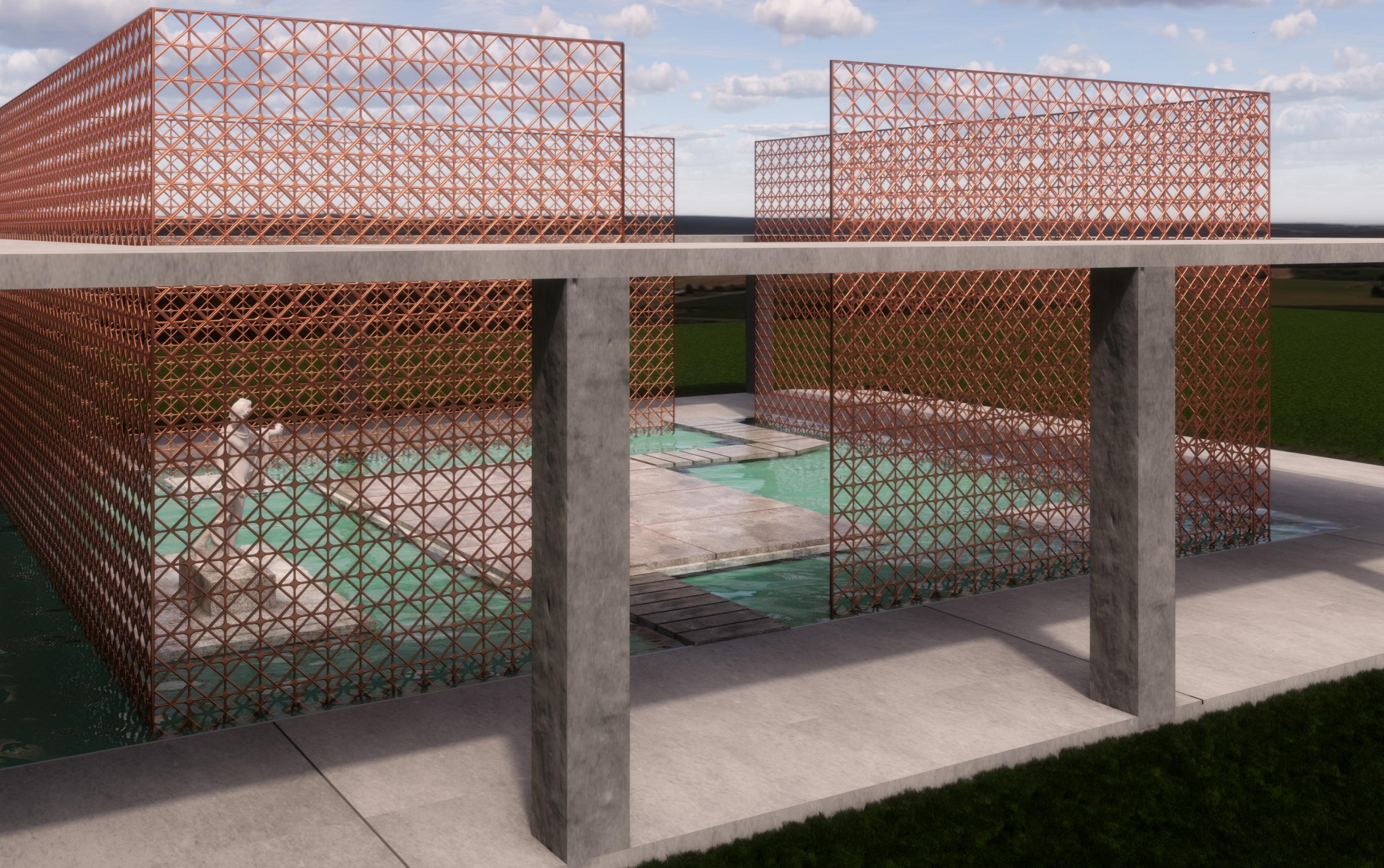
Il padiglione si inserisce nello spazio con l'obiettivo di riqualificarlo e, al tempo stesso, di invitare il visitatore verso una zona oggi non accessibile. La sua architettura è pensata per favorire la contemplazione del verde, elemento fondante della concezione originaria della Villa, che suggerisce di interpretare il complesso come uno dei primi esempi sperimentali di architettura del paesaggio.

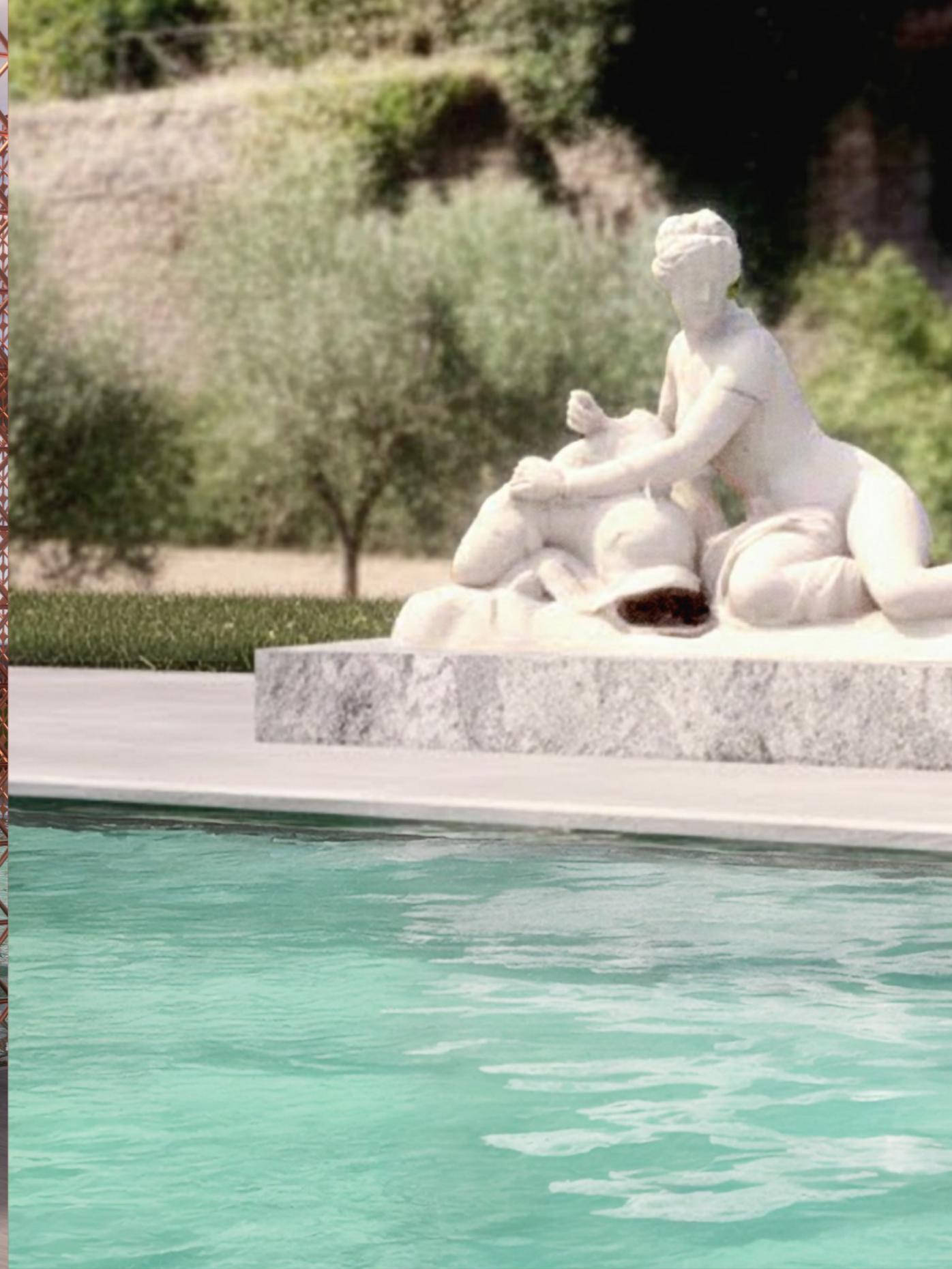
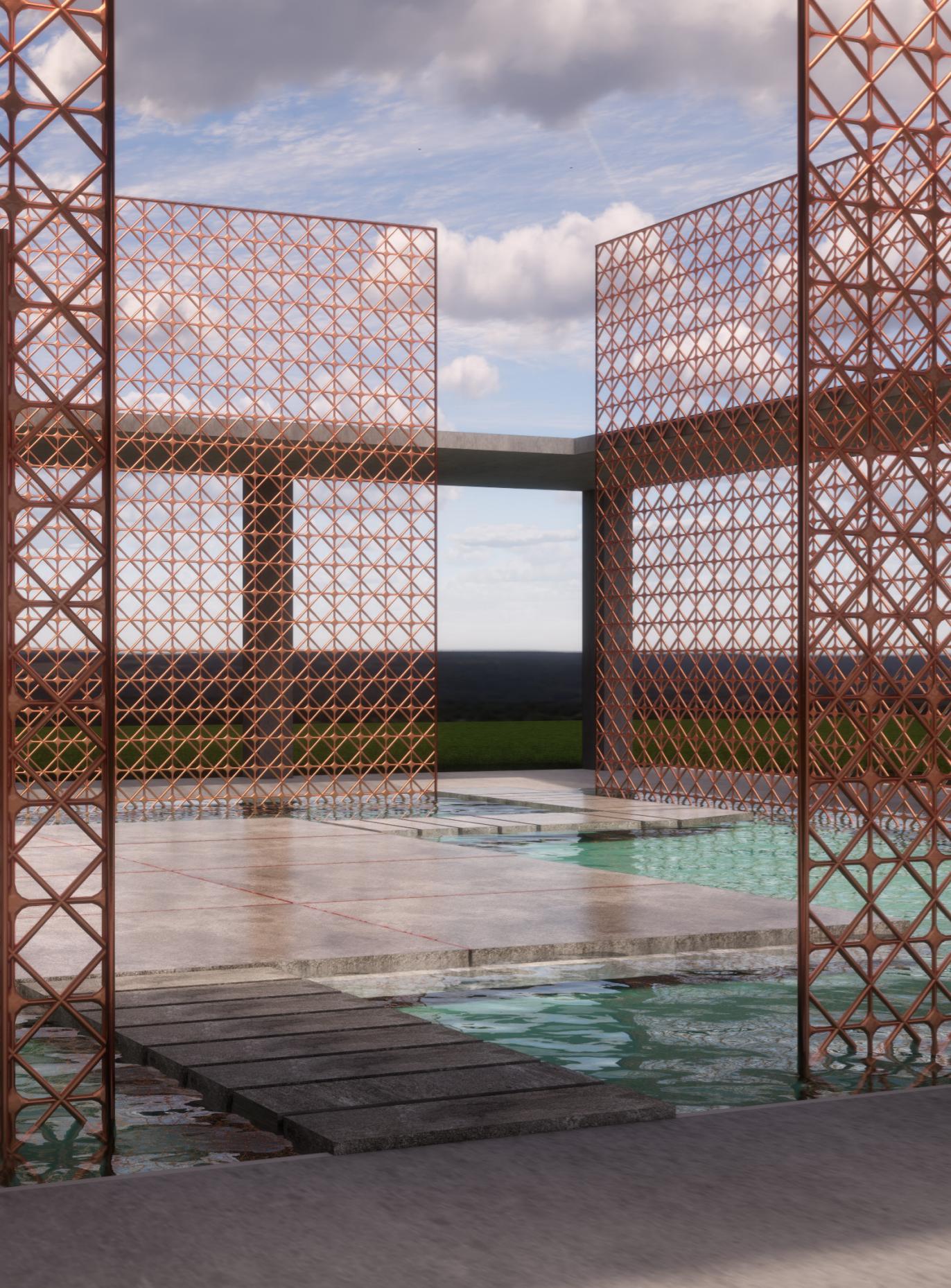
L'uso della grata e dell'acqua richiama il tema del riflesso, componente essenziale nella Villa, che introduce suggestioni di movimento, trasformazione e dialogo tra natura e artificio.

Il padiglione è interamente concepito come struttura reversibile e temporanea. Per "interventi reversibili" si intendono soluzioni costruttive che consentono il completo ripristino dello stato dei luoghi in caso di dismissione o obsolescenza programmata. Per questo motivo il progetto è realizzato con tecnologie a secco, mediante giunzioni meccaniche non fuse (nessuna saldatura, nessun legante cementizio).

Nella pagina precedente Tempio di Venere Cnidia, Villa Adriana, Tivoli













PIRANESI PRIX DE ROME

Prix de Rome

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

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

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

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

Il bando

Il Concorso Internazionale di Architettura per l'Archeologia – Piranesi Prix de Rome 2025 rappresenta un'occasione unica per riflettere sul rapporto tra archeologia, architettura e acqua all'interno di un contesto straordinario come quello di Villa Adriana. Dichiara patrimonio UNESCO nel 1999, la Villa è celebre per l'ingegno architettonico di Adriano e per il ruolo che l'acqua riveste nella sua organizzazione spaziale. È proprio da questo elemento che il concorso ha scelto di ripartire, chiedendo ai partecipanti di sviluppare progetti che potessero dialogare con le rovine attraverso soluzioni innovative ma sempre rispettose del sito. Un ulteriore vincolo fondamentale era quello della reversibilità: ogni intervento doveva essere concepito con tecniche a secco, giunti meccanici e senza l'uso di saldature o malte permanenti. Anche le fondazioni seguivano questa logica: uno scavo superficiale di massimo 20 cm, una piastra drenante di pietrisco alta 60 cm e una struttura metallica "galleggiante" capace di reggere i nuovi elementi. Nessuna costruzione ipogea era ammessa, salvo nella buffer zone, e comunque solo se almeno metà dello spazio restava a cielo aperto.

Il primo tema proposto era quello del Padiglione Termale-Espositivo (Expo-Spa), concepito come un omaggio alle antiche terme romane, ma anche come contenitore culturale capace di ospitare collezioni archeologiche e spazi museali. L'idea era di creare un luogo che fosse insieme di benessere e di esposizione, in continuità con lo spirito della Villa. Dal punto di vista tecnico, le linee guida erano molto precise: la superficie coperta interna non doveva superare i 1000 metri quadrati, con la possibilità di estendere altri 500 metri all'esterno. Le altezze massime erano fissate tra i 4 e i 6 metri fino alla gronda e fino a 8 metri nel caso delle coperture a falde. Le coperture stesse dovevano essere articolate: per il 75% a falda con inclinazione minima di 35 gradi, arricchite da lucernari, e per il 25% piane, praticabili e rifinite con materiali naturali come pietra, legno o laterizio, talvolta persino rivestite d'acqua. La volumetria non poteva essere uniforme, ma anzi articolata per catturare la luce in maniera plastica. Le superfici vetrate erano ammesse fino al 100%, purché dotate di sistemi dinamici e reversibili per garantire oscuramento o alternanza con parti opache.

Il secondo tema era dedicato alla sistemazione paesaggistica per un fashion show, pensato come un progetto di abbellimento capace di unire la tradizione dei giardini storici alla spettacolarità di un evento contemporaneo. In questo caso, l'intera area della Villa era disponibile come campo di intervento. L'obiettivo era lavorare sulla relazione tra suolo, acqua e vegetazione, creando scenografie sia diurne che notturne attraverso percorsi dinamici. Due i filoni principali indicati dal bando: gli Horti Hadriani, con parterres geometrici o romantici, specchi d'acqua, cascate e persino labirinti vegetali; e le Aquae Ligoriane, intese come opere di land art in cui l'acqua diventava materia architettonica e scultorea, attraverso

canali, acquedotti sospesi, vasche specchianti e colonne emergenti dall'acqua. L'evento di moda, quindi, non era solo un episodio effimero, ma un'occasione per ripensare il paesaggio della Villa come esperienza immersiva e performativa.

Il terzo e ultimo tema riguardava gli Stone Display, ovvero sistemi coordinati per l'esposizione e la conservazione dei reperti lapidei. L'intento era duplice: da una parte mostrare al pubblico statue, frammenti ed elementi architettonici di grande valore, dall'altra organizzare e catalogare i reperti minori in modo ordinato, rendendoli fruibili a ricercatori e studiosi. Anche in questo caso, le linee guida richiedevano soluzioni modulari, incrementabili e replicabili, con la possibilità di collocare i display in diversi punti strategici della Villa, come le Grandi Terme, la Piazza d'Oro o le Tre Esedre. Dal punto di vista tecnico, i display dovevano garantire protezione dagli agenti atmosferici, sostenere carichi significativi e rispettare il principio della reversibilità, attraverso strutture leggere e fondazioni galleggianti. L'aspetto figurativo non era secondario: i display dovevano dialogare con l'identità visiva dell'Istituto Villae e integrarsi armoniosamente nel paesaggio archeologico e naturale.

In definitiva, il concorso non chiedeva semplicemente tre progetti, ma una vera e propria riflessione su come l'architettura contemporanea possa dialogare con un patrimonio così delicato e importante. Il rispetto dei vincoli di reversibilità, l'attenzione all'acqua come materiale e il tema della valorizzazione culturale hanno guidato le linee guida, spingendo i partecipanti a immaginare soluzioni innovative che fossero al tempo stesso rispettose e capaci di dare nuova vita a Villa Adriana.

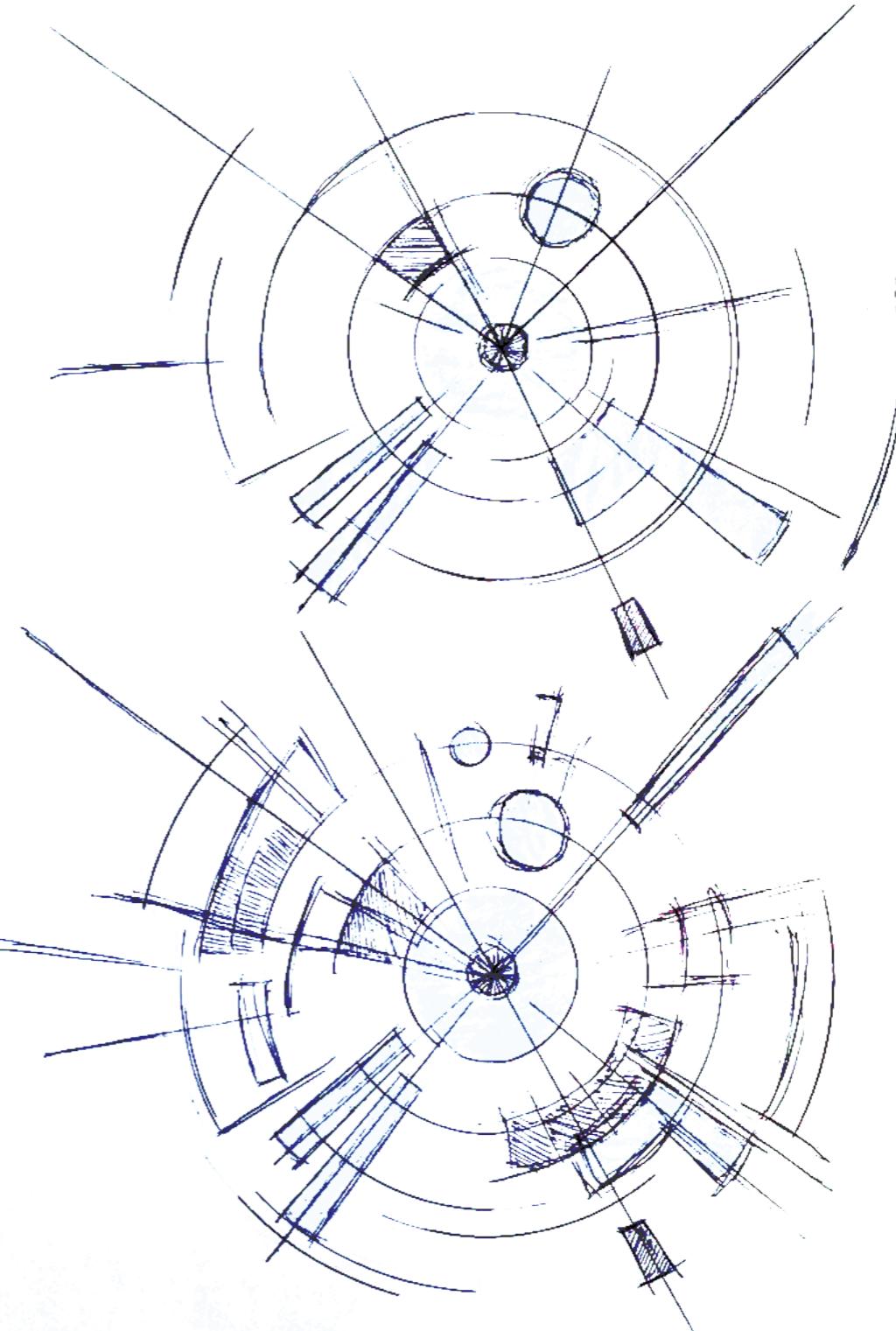


Progettazione del padiglione termale

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

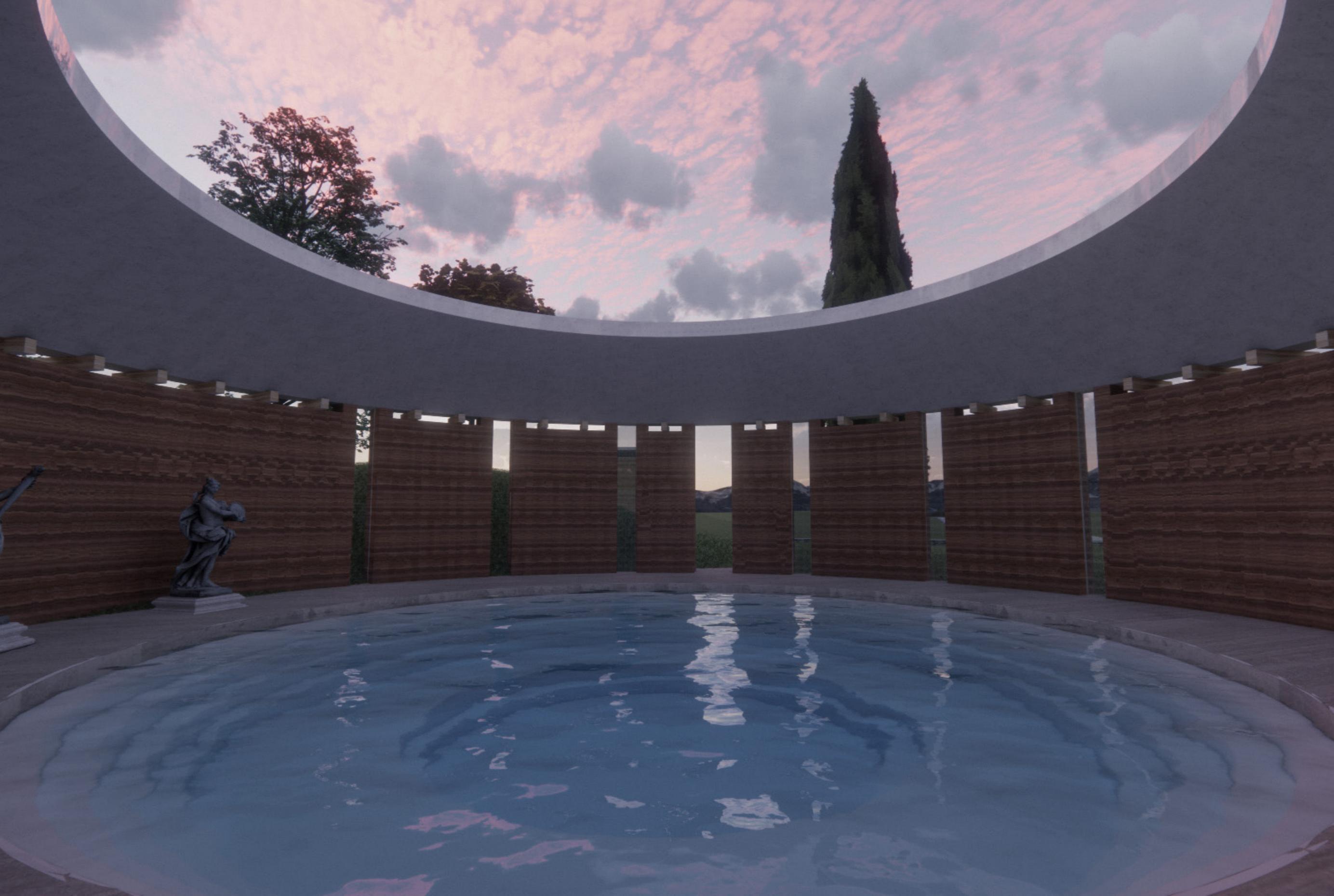
Dal punto di vista paesaggistico, l'intervento ha previsto una regolarizzazione del terreno, quasi una terraformazione, con lo scopo di creare un piano più adatto alla disposizione dei padiglioni e alla fruizione degli spazi. La pianta è volutamente libera: esistono ambienti più intimi e raccolti e altri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

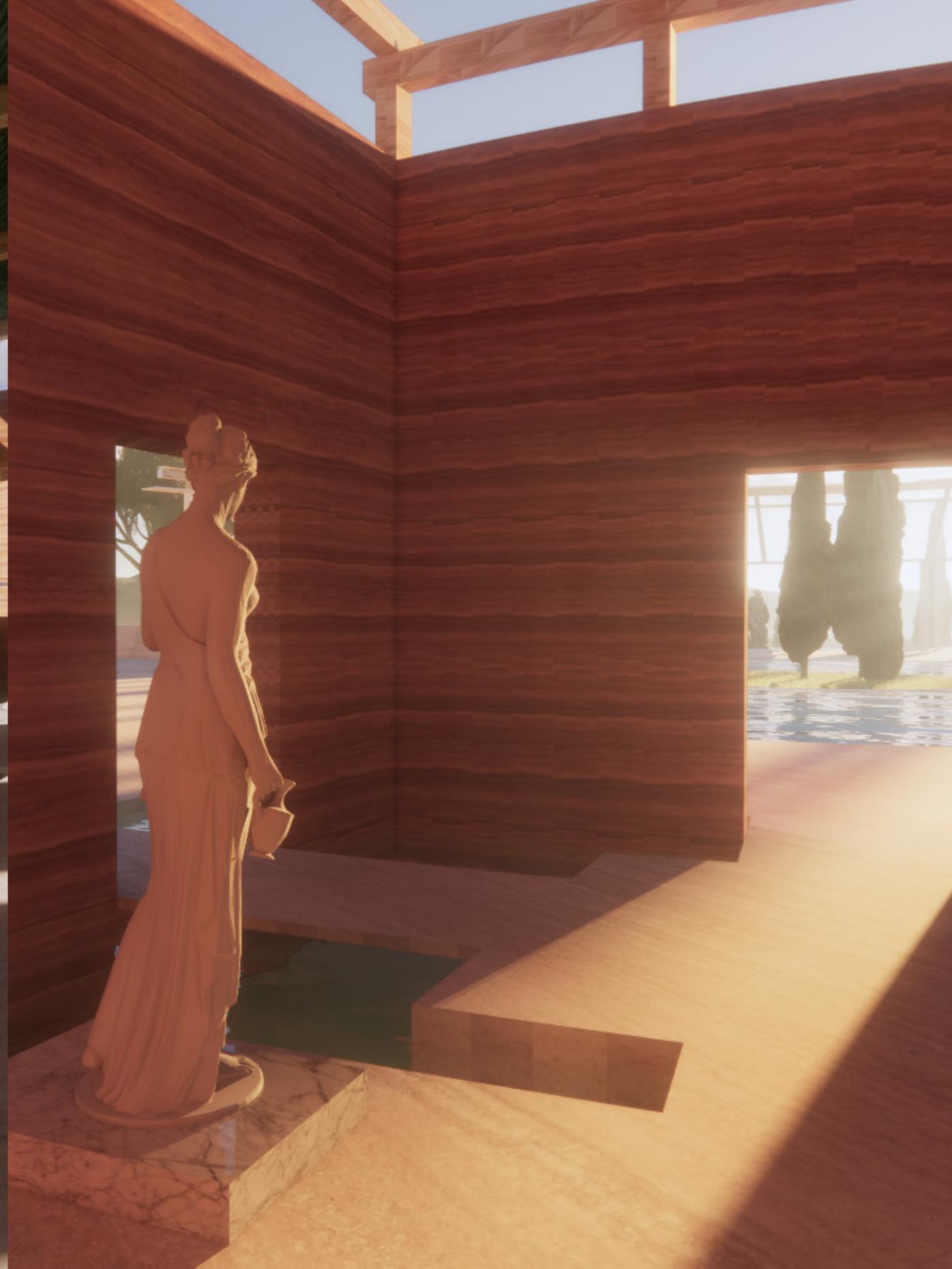
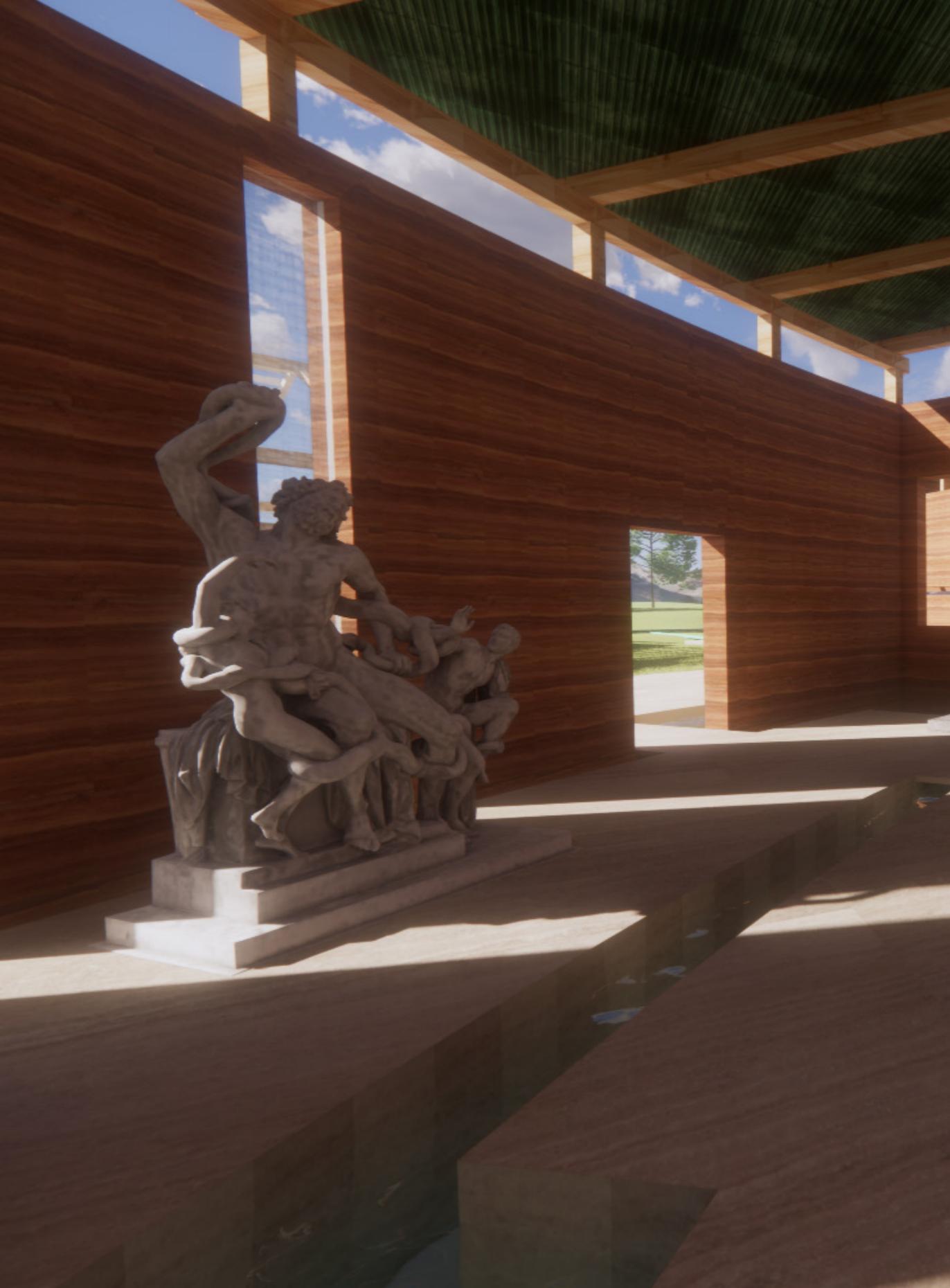
I materiali impiegati sono coerenti con questa logica. Le pareti verticali sono in terra pressata, ottenuta dagli stessi scavi e compattata in blocchi assemblati a secco, a sottolineare un legame diretto con il suolo della Villa. Questo materiale massivo si contrappone alla leggerezza dell'acqua e al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

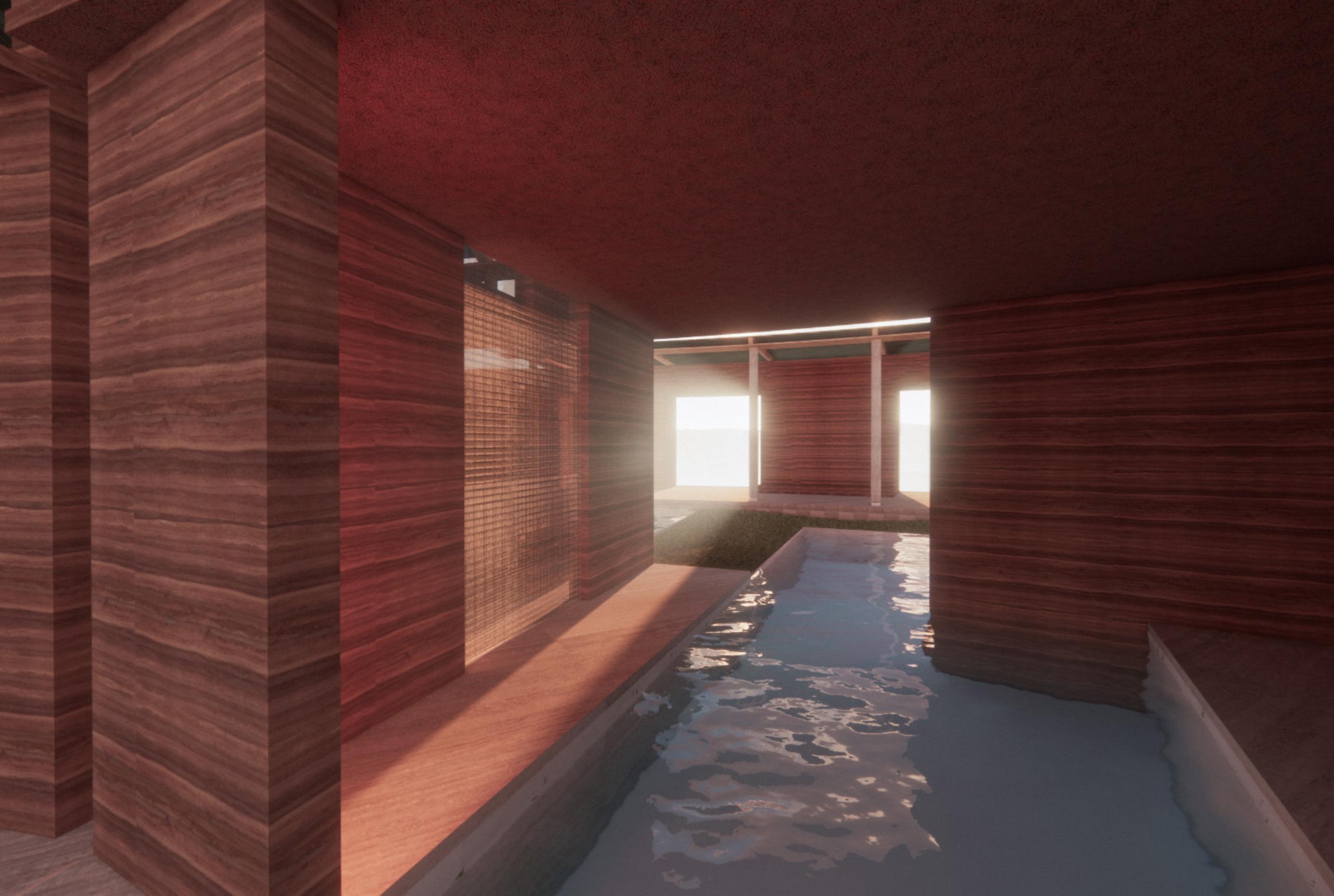


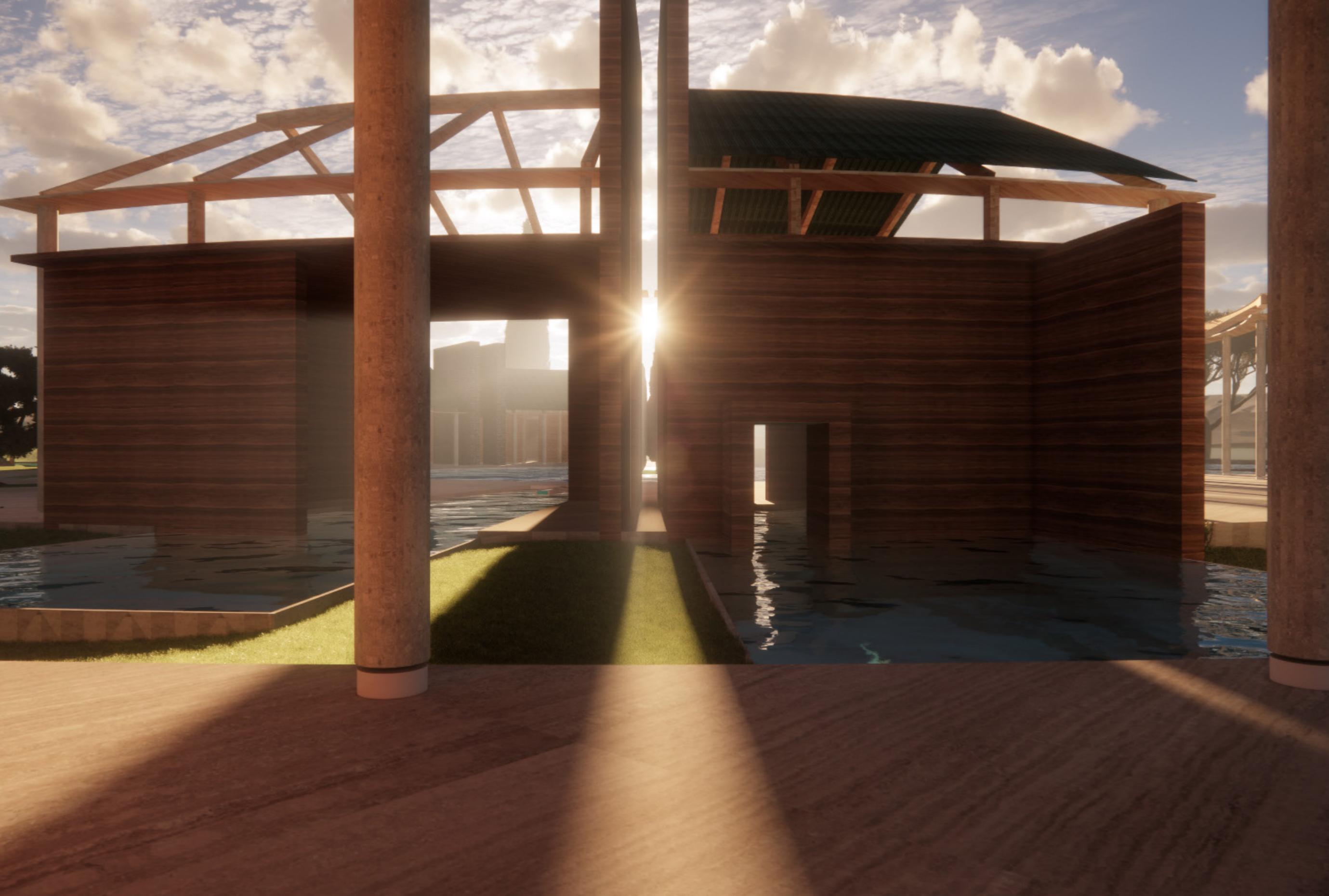


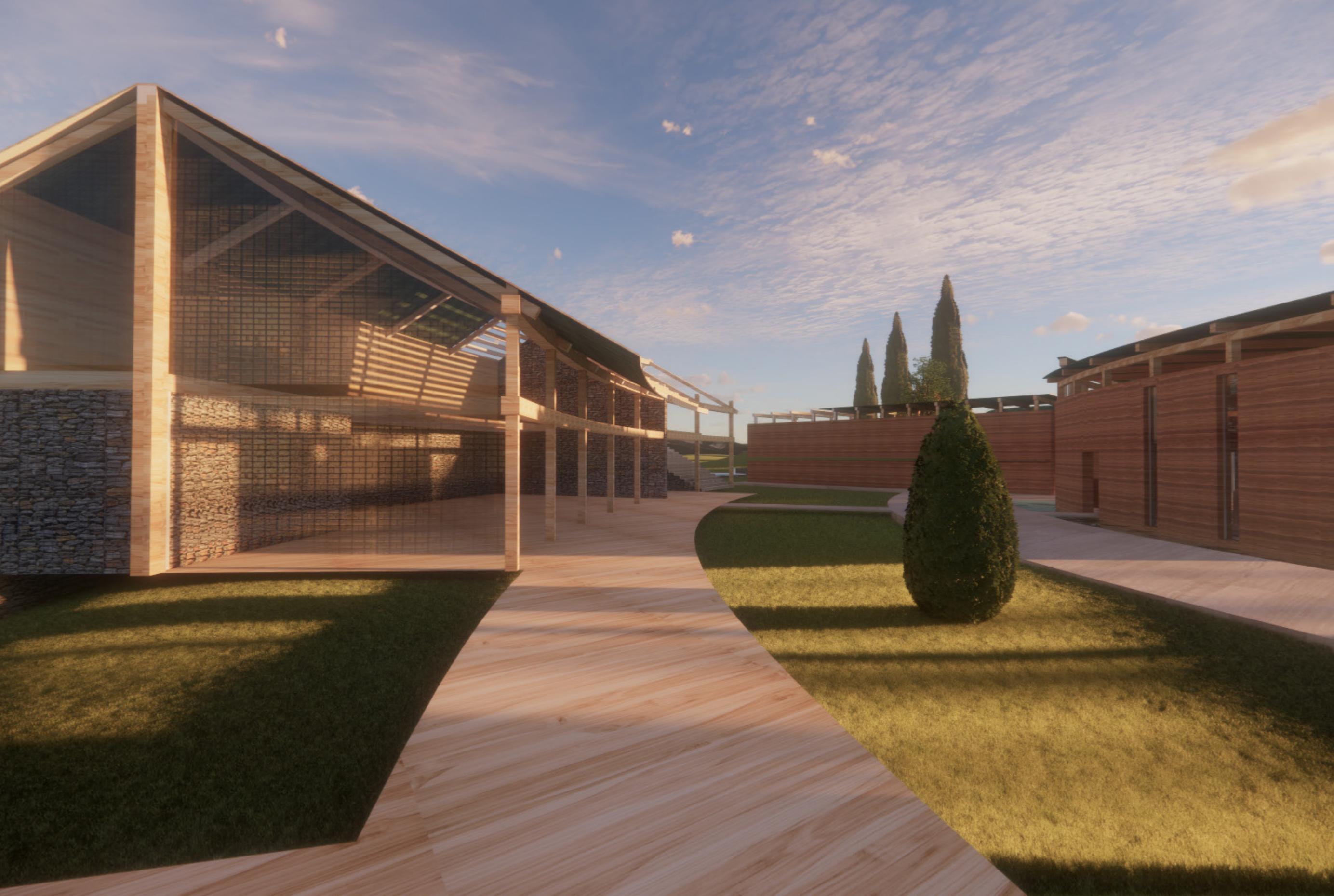


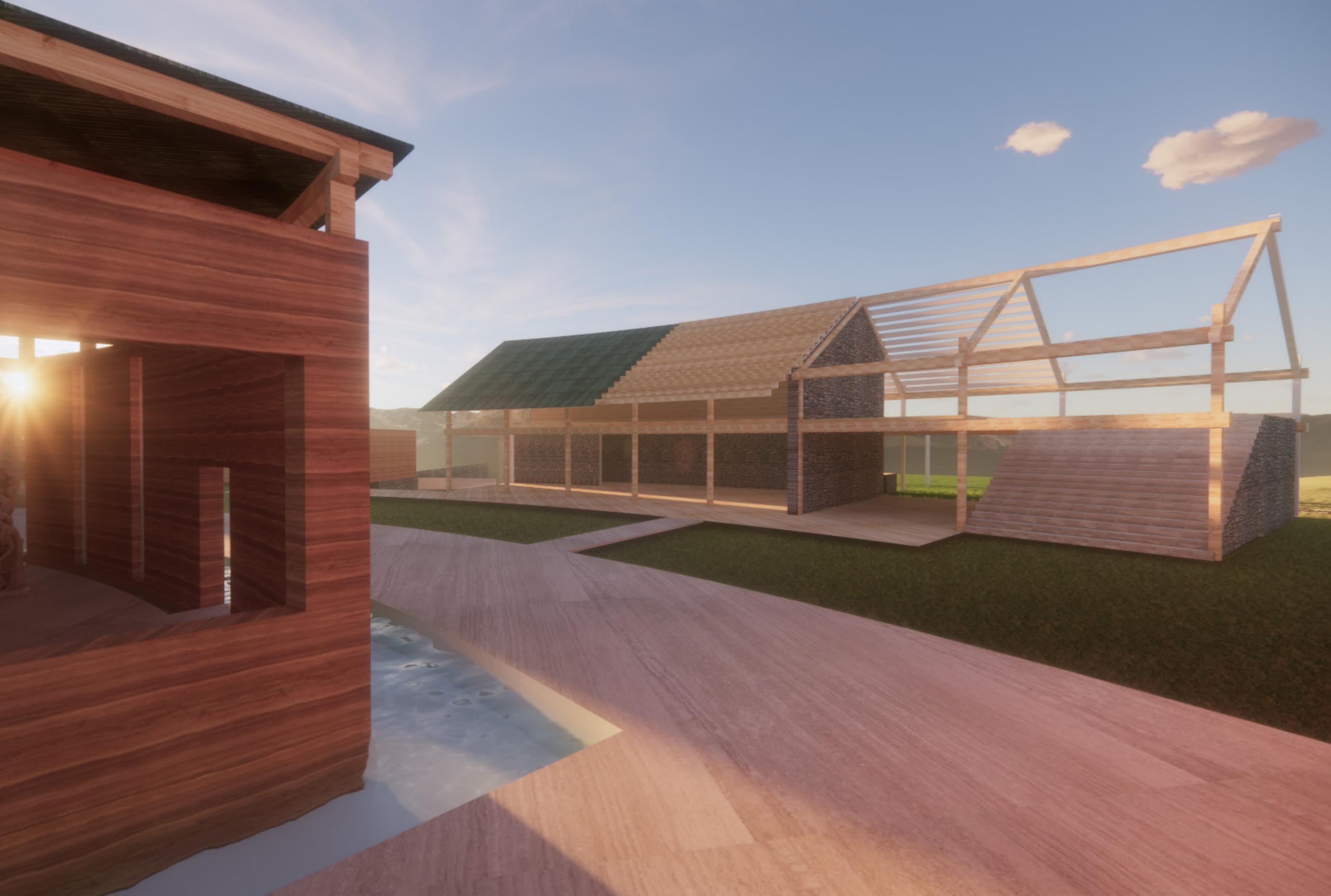












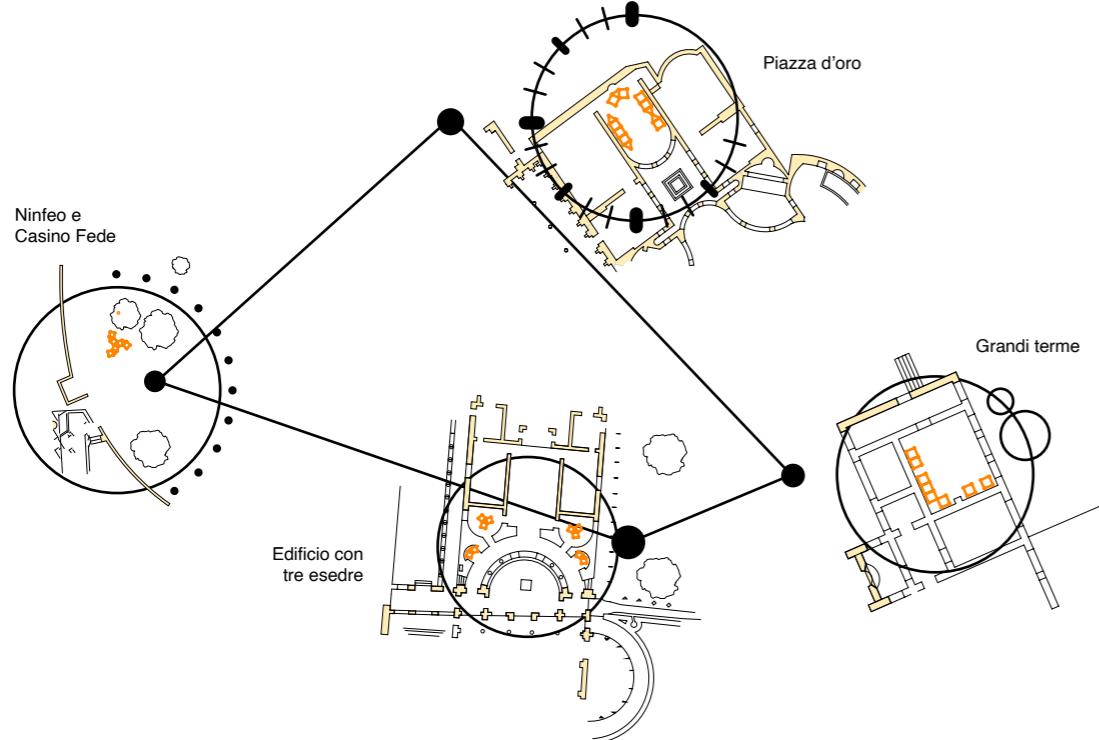
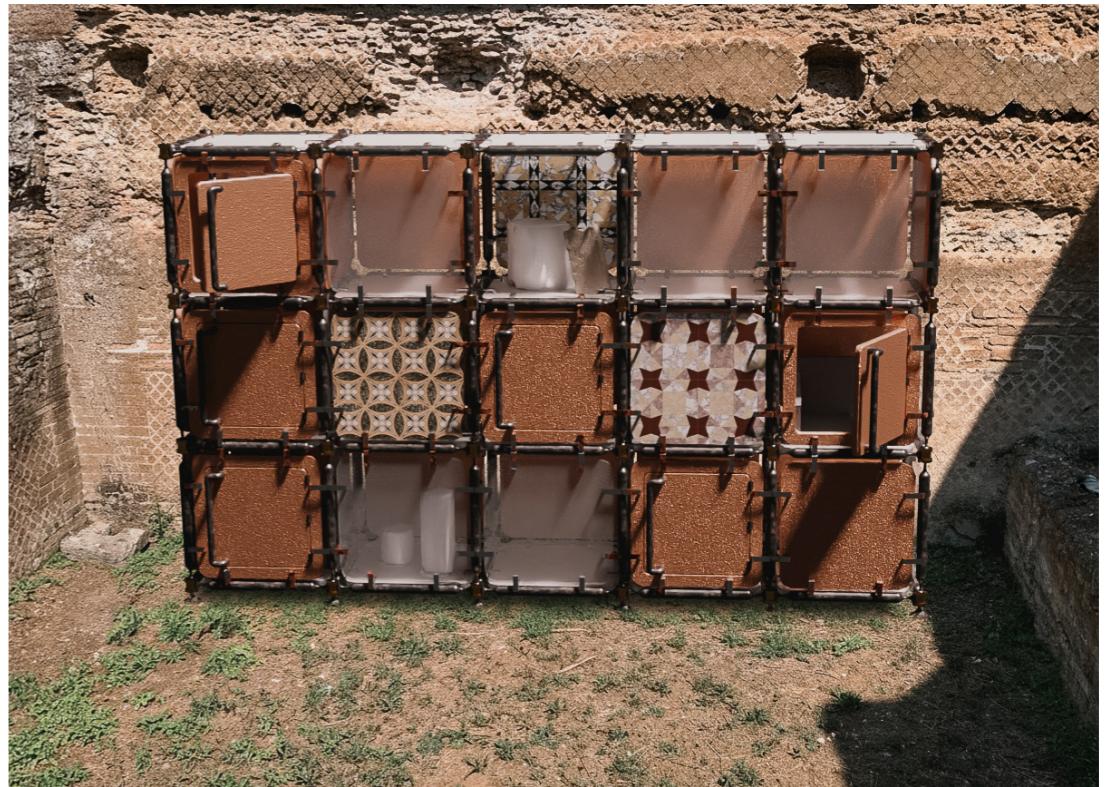


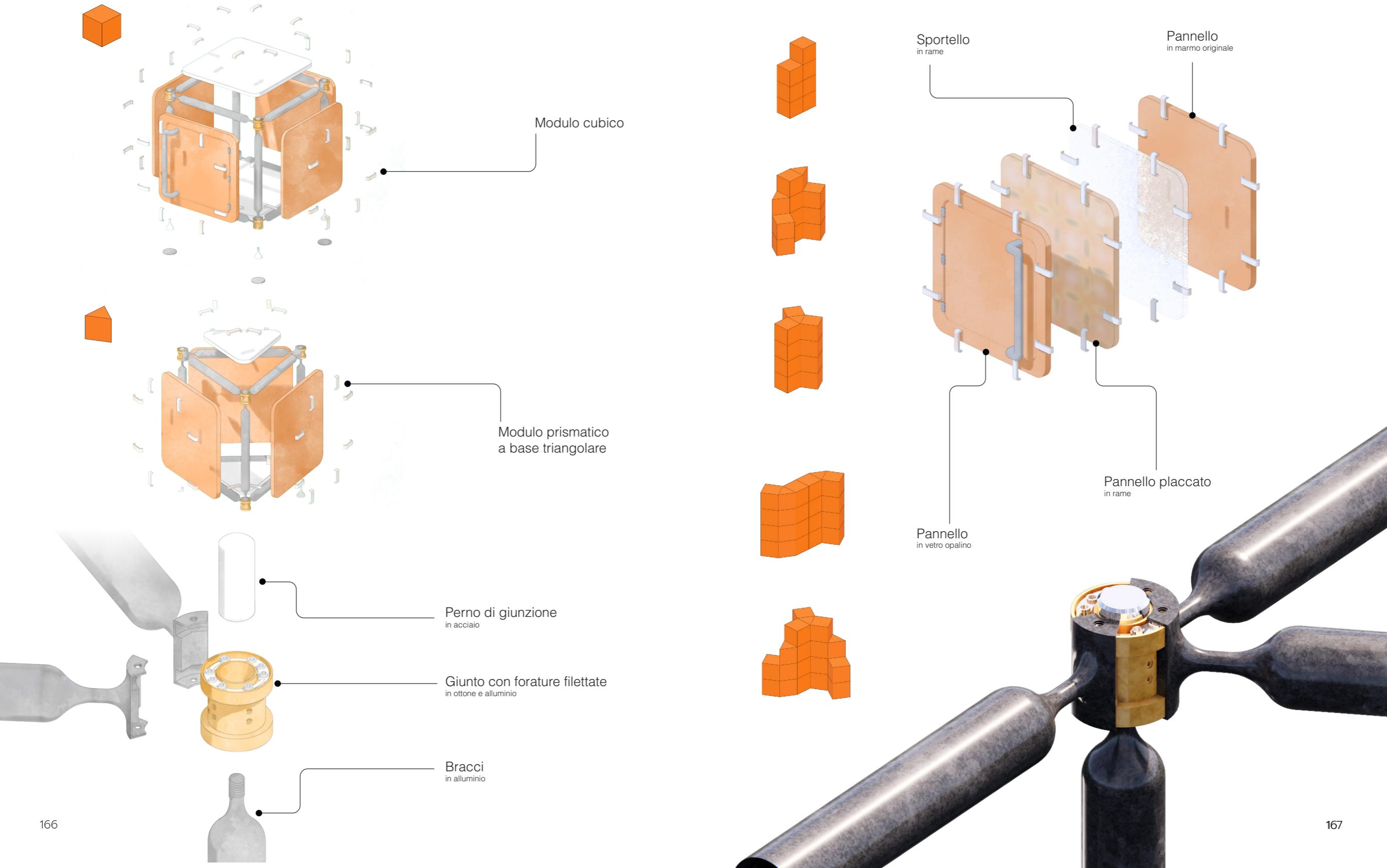
Stone Display

Il secondo intervento riguarda gli stone display, per i quali il nostro gruppo ha ricevuto un premio grazie alla loro innovazione, fruibilità e fattibilità. Questi elementi espositivi sono stati collocati in diverse aree strategiche: nella Piazza d'Oro, nelle Grandi Terme, nell'edificio delle Tre Esedre e all'interno del laboratorio didattico. L'idea alla base del progetto è la realizzazione di un oggetto semplice e modulare, composto da unità prismatiche e cubiche di un metro di lato, che possono essere accorpate e ripetute potenzialmente all'infinito.

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

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





Progettazione del fashion show

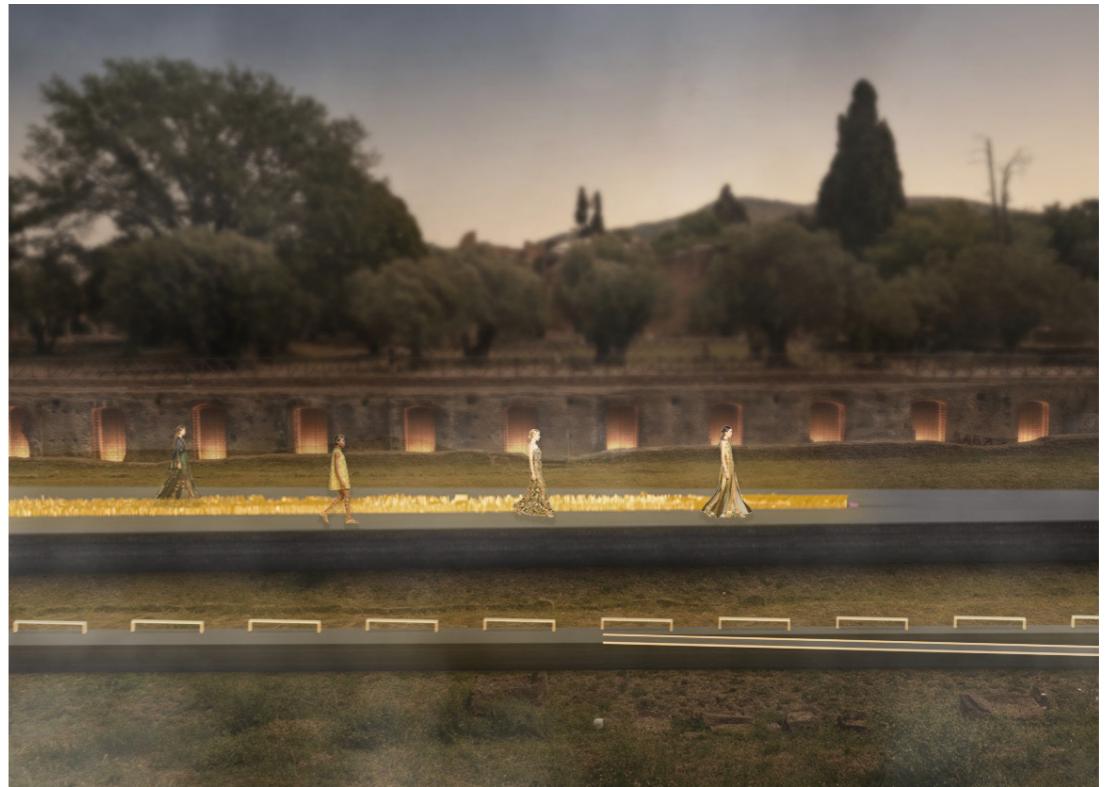
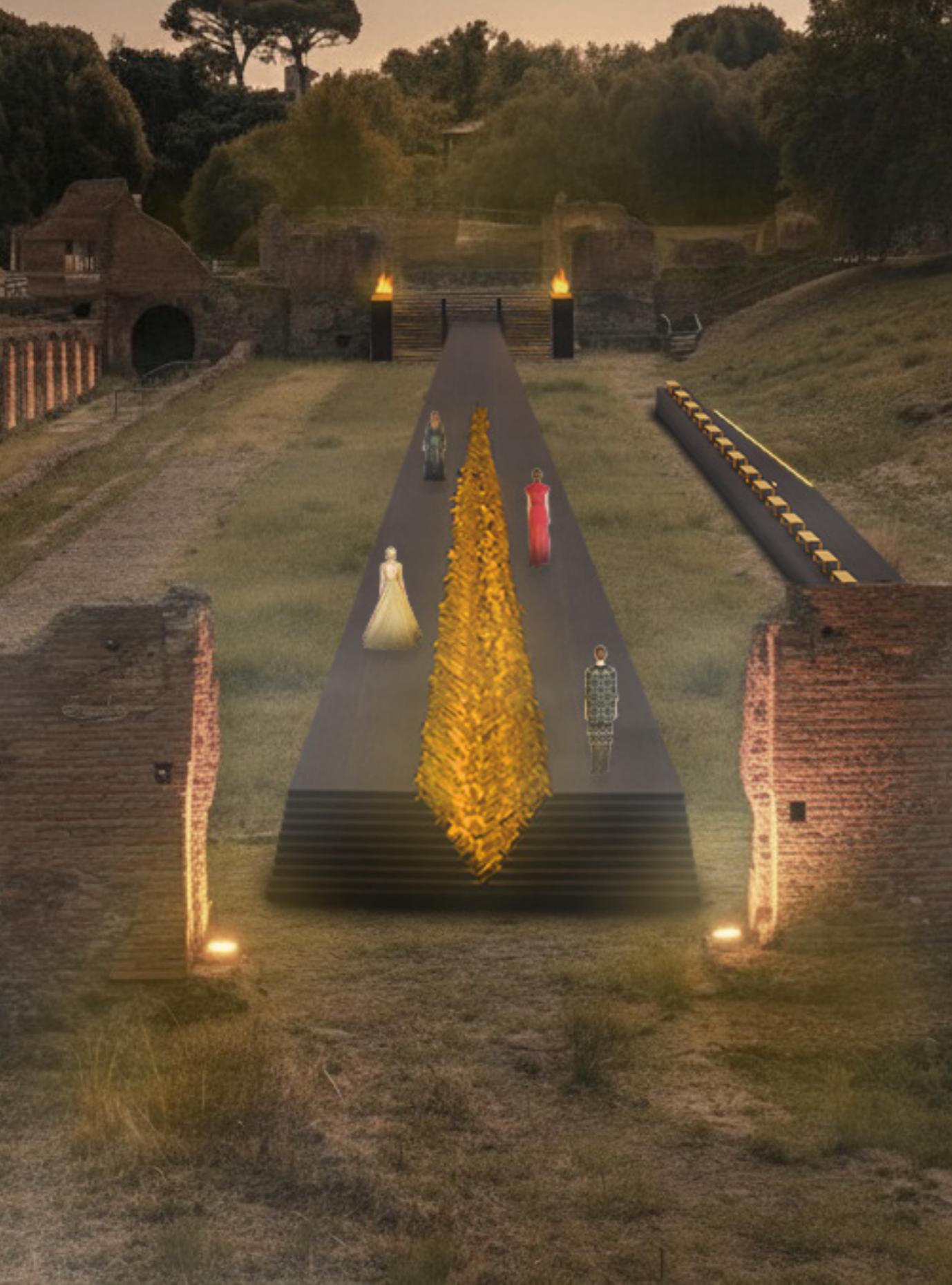
Il terzo tema progettuale riguarda la rivalorizzazione dell'area dell'Antinoeion, concepita come spazio capace di ospitare un evento contemporaneo e, allo stesso tempo, di restituire nuova accessibilità e vivibilità a un'area storicamente marginale. L'evento in questione è stata la sfilata di Valentino Fall Couture 2015, in cui gli abiti riprendono i codici decorativi e cromatici della Villa Adriana, stabilendo un dialogo simbolico con la figura di Antinoo. La sfilata è stata concepita come un rito commemorativo, ispirato al culto che l'imperatore Adriano dedicò al giovane dopo la sua morte, trasformandolo in divinità.

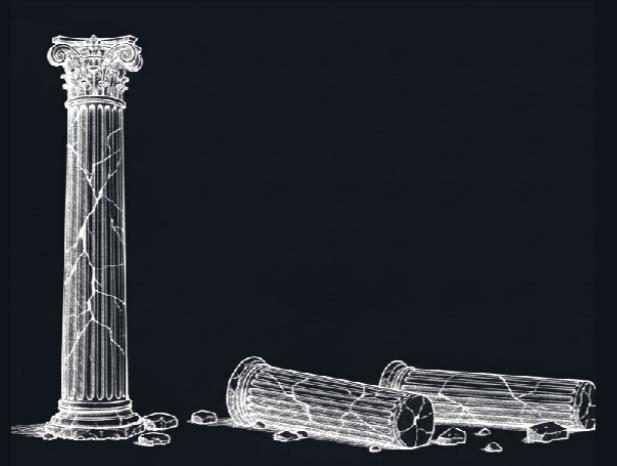
La passerella, realizzata in legno bruciato secondo la tecnica giapponese dello yakisugi, è arricchita da intarsi in oro che richiamano le geometrie e le forme delle opere di Arnaldo Pomodoro, a cui si rende omaggio anche perché un suo arco è presente a Tivoli. I materiali scelti, fuoco, legno bruciato, oro, diventano metafora di ritualità e sacralità, in diretto dialogo con la prossimità dell'Antinoeion. L'area della sfilata è contigua al padiglione termale, creando un percorso coerente e accessibile, mentre la scala posizionata alla fine della passerella consente il collegamento diretto al vestibolo, garantendo un accesso praticabile anche a persone con difficoltà motorie.

Dopo l'evento, la progettazione ha avuto un effetto duraturo sulla fruibilità della Villa: la zona delle Cento Camerelle è stata rivalorizzata e resa percorribile, mentre la collina adiacente all'Antinoeion è stata riaperta al pubblico come percorso narrativo che invita a esplorare l'area circostante, creando un dialogo continuo tra architettura, paesaggio e storia. La vegetazione storica presente nella Villa, composta da lavanda, rosmarino e penniseto, è stata integrata nel progetto come elemento strutturale e narrativo: i profumi e i colori evocano l'atmosfera originaria, scandiscono i percorsi e arricchiscono l'esperienza sensoriale del visitatore.

In questo modo, la sfilata di Valentino non si limita a un evento effimero, ma funge da catalizzatore per un intervento di museografia estesa, dove la scena della moda diventa mezzo per rendere l'Antinoeion uno spazio culturalmente significativo e accessibile. La combinazione di percorso scenografico, architettura storica, vegetazione e abiti couture crea un'esperienza immersiva che intreccia antico e contemporaneo, offrendo al visitatore una fruizione consapevole e multisensoriale della Villa Adriana.







Conclusioni

Il lavoro si è inserito in un percorso di ricerca che indaga che cosa sia stato il museo nella storia e che cosa rappresenti oggi, definendo il ruolo del patrimonio nella contemporaneità e il suo rapporto con pubblico, città e istituzioni. Dallo spazio encyclopédico delle origini alla piattaforma partecipativa attuale, il museo si è trasformato da contenitore di conoscenza a dispositivo culturale capace di veicolare valori, identità e progettualità.

In questo quadro si colloca l'approfondimento sul patrimonio archeologico, inteso non come semplice testimonianza del passato, ma come materia viva e fragile che richiede strumenti capaci di coniugare tutela e innovazione. La domanda centrale è: come intervenire sul patrimonio archeologico oggi, e in che modo il progetto contemporaneo può dialogare con l'eredità storica senza sovrastarla?

Villa Adriana rappresenta un terreno di sperimentazione esemplare. La ricerca e i sopralluoghi condotti tramite il Piranesi Prix de Rome hanno permesso di comprenderla come un sistema complesso, in cui elementi architettonici, paesaggistici, idraulici e simbolici convivono in equilibrio. Il sito appare come un paesaggio costruito, in cui acqua, scenografie e linguaggi architettonici riflettono la visione "oltre l'impero" di Adriano.

Una criticità rilevante riguarda la percezione ridotta dell'estensione reale della Villa: la parte oggi visitabile è minima rispetto al complesso originario. Aree come l'Antinoeion e il Piazzale Yourcenar risultano invisibili o prive di funzione pubblica.

Il progetto interviene in questi luoghi marginalizzati attraverso tre dispositivi contemporanei: Fashion Show, Padiglione Termale e Padiglione Espositivo Temporaneo. Essi non ricostruiscono, ma rivelano e restituiscono centralità a spazi dimenticati, grazie a strutture leggere, reversibili e non invasive, coerenti con i principi del restauro critico e della sostenibilità.

L'architettura contemporanea diventa così un mezzo per mettere in dialogo passato e presente attraverso l'ascolto del contesto e nuovi sistemi narrativi. Il patrimonio non è solo oggetto di tutela, ma agente culturale capace di generare conoscenza.

La tesi propone quindi un approccio proattivo e partecipativo in rapporto a progetto, museo e patrimonio archeologico. Villa Adriana mostra come il passato possa essere un motore per il progetto contemporaneo. La sfida è restituire questa eredità alla collettività, senza tradirne la memoria né rinunciare all'innovazione.

ICONOGRAFIA

1. https://it.wikipedia.org/wiki/Biblioteca_di_Alessandria#/media/File:Ancientlibraryalex.jpg
2. <https://www.barnebys.it/blog/wunderkammer-il-luogo-della-meraviglia>
3. [https://www.meisterdrucke.it/stampe-d-arte/Unknown-artist/973310/Veduta-del-museo-\(gabinetto\)-delle-cu-riosit%C3%A0-\(museo-enciclopedico\)-del-farmacista-Ferrante-Imp](https://www.meisterdrucke.it/stampe-d-arte/Unknown-artist/973310/Veduta-del-museo-(gabinetto)-delle-cu-riosit%C3%A0-(museo-enciclopedico)-del-farmacista-Ferrante-Imp)
4. <https://www.album-online.com/en/search?SF=3&sT=WILLEM%20VAN%20HAECHThttps://athgroup.vn/vi/blog/b717-nga-thuat-dieu-khac-trong-decor-su-kien>
5. https://it.wikipedia.org/wiki/File:Paris_Louvre_c1845.jpg
6. <https://www.museotorino.it/view/s/eb8965020eed49d0a52a3c23a398218f>
7. <https://dada.lib.uiowa.edu/>
8. <https://www.moma.org/research/archives/>
9. https://calatrava.com/motion/milwaukee-art-museum.html?view_mode=gallery
10. <https://www.unionearchitetti.com/centre-pompidou-di-parigi-come-nasce-una-architettura-che-ha-fatto-storia/>
11. <https://www.frommers.com/destinations/bilbao/attractions/guggenheim-museum/>
12. <https://www.nasjonalmuseet.no/en/collection/object/NMK.2012.0129>
13. <https://apolide.wordpress.com/2007/10/24/milano-ricorda-bruno-munari/>
14. <https://flawless.life/italia/milano/fondazione-pirelli-hangarbicocca/>
15. <https://pirellihangarbicocca.org/fausto-melotti/>
16. https://it.wikipedia.org/wiki/File:Gemeente_museum.jpg
17. <https://www.dezeen.com/2012/12/04/louvre-lens-by-sanaa-and-imrey-culbert/>
18. <https://www.domusweb.it/it/architettura/2013/02/11/il-museo-del-tempo.html>
19. <https://www.artemide.com/it/projects/6/louvre>
20. <https://living.corriere.it/architettura/gallery/roma-maxxi-macro-20444008071-gallery/?pag=3>
21. <https://art.art/it/adopters>
22. <https://www.artribune.com/dal-mondo/2021/11/apertura-boijmans-depot-rotterdam/>
23. <https://www.domusweb.it/it/notizie/gallery/2020/06/08/il-public-art-depot-di-rotterdam-un-patrimonio-di-150000-opere-accessibile-al-pubblico.html>
24. <https://www.erco.com/it/progetti/cultura/museo-narbo-via-narbonne-7630/>
25. <https://www.gamtorino.it/it/evento/il-deposito-vivente/>
26. <https://www.fendi.com/it-it/cm/inside-fendi/news/fendi-and-the-restoration-of-the-grotto-of-diana-at-villa-deste>
27. <https://www.pradagroup.com/it/perspectives/stories/sezione-progetti-speciali/prada-rong-zhai.html>
28. https://torino.corriere.it/notizie/cultura/24_ottobre_16/torino-la-galleria-d-arte-moderna-riapre-il-secondo-piano-dopo-sei-anni-spazio-ai-capolavori-dimenticati-della-gam-859fc92b-7ad8-4d38-9304-c3f43e4b7xlk.shtml
29. https://www.castellodirivoli.org/en/archivio_mostra/maurizio-cattelan-tre-installazioni-per-il-castello/?asset_type=allestimento&asset_index=3
30. <https://www.irvingtexas.com/listing/kimbell-art-museum/377/>
31. <https://arthive.com/it/exhibitions/6101>
32. https://lij.wikipedia.org/wiki/Immagine:Interior_of_Teatro_Olimpico_%28Vicenza%29_Scaenae_frons_close-up_-_La_porta_regia.jpg
33. <https://www.museivaticani.va/content/museivaticani/it/collezioni/musei/braccio-nuovo/Presentazione-Braccio-Nuovo.html>
34. <https://it.wikipedia.org/wiki/File:DionysiusTheater.jpg>
35. <https://www.classicblogtrinarchi.it/author/rosario-patti/>
36. <https://www.barnebys.it/blog/breve-storia-del-museo-del-louvre>
37. <https://www.artsy.net/artwork/attributed-to-alexandros-of-antioch-aphrodite-of-melos-called-venus-de-milo-1>
38. <https://kulturnatten.dk/en/events/djs-dans-og-dybav-i-obtobermoerket/>
39. <https://arte.sky.it/archivio/2016/05/invasioni-digitale-bianco-valente-museo-madre-napoli>
40. <https://www.designboom.com/art/teamlab-expands-digital-museum-tokyo-immersive-garden-floating-or-chids-01-23-2023/>
41. <https://www.osservatoreromano.va/it/news/2024-12/quo-284/l-iniziativa-per-intitolare-il-palazzo-dei-congressi-dell-eur-ad.html>
42. http://academia.edu/44217257/Architettura_degli_interni_tra_teoria_prassi_e_trasmissibilit%C3%A0_La_ne-cessità%C3%A0_di ritrovare_un_dialogo
43. <http://lombardiabeniculturali.it/fotografie/schede/IMM-3u030-0008587/>
44. <https://www.archimagazine.com/azero.htm>
45. <https://affacciati.altervista.org/accomodati/>
46. <https://atlantearchitetturacontemporanea.cultura.gov.it/restauro-e-allestimento-del-museo-di-castelvecchio/>
47. <https://www.elledecor.com/it/people/a38639435/lin-a-bo-bardi-opere-piu-importanti/>
48. <https://fineartamerica.com/featured/rovine-duna-galleria-di-statue-nella-villa-adriana-a-tivoli-piranesi.html?product=tapestry> https://en.wikipedia.org/wiki/LouvreAD_exterior.jpg
49. <https://it.pinterest.com/pin/32088216095234459/>
50. <https://www.domusweb.it/it/dall-archivio/2024/01/11/giorgio-grassi-e-il-teatro-di-sagunto-dallarchivio-domus.html>
51. https://la.pro.duravit.com/pro/content/homepage/refencias/lista_de_referencias/refencias~402880aa3a210ab9013a21deb16d001f.la-es.html?category=public&ref=8a8a-818d7032c7d201703339e670dd4
52. <https://www.cko.com/it/progetti/culture/museo-narbo-via-narbonne-7630/>
53. <https://www.theflorentine.net/2024/01/22/deposits-florentine-civic-museums-open-to-the-public/>
54. https://it.m.wikipedia.org/wiki/File:Ara_Pacis_Rom.jpg
55. <https://www.arte.it/luogo/museo-dell-ara-pacis-305>
56. <https://turismoromaqr.it/museo-ara-pacis/>
57. <https://www.area-arch.it/merida-classicanti-classic-national-museum-of-roman-art/>
58. <http://www.calieri.academy/project/la-forma-trasparente-di-villa-adriana/>
59. <https://www.musement.com/it/roma/gita-di-un-giorno-a-tivoli-con-pranzo-a-villa-adriana-e-villa-d-este-7412/>
60. <https://artandtraditiontours.com/en/tour/villa-adriana-from-rome-private-tour-of-a-renaissance-masterpiece/>
61. <https://tiburno.tv/2024/06/21/tivoli-extravillae-metamorfosi-in-bellezza-cinema-musica-e-teatro-a-villa-adriana-villa-d-este-e-al-santuario-di-ercole-vincitore/>
62. <https://www.peek.com/tivoli-lazio-italy/r0mvvrg/villa-adriana-and-villa-d-este-explore-ancient-roman-ruins-and-renaissance-architecture-in-tivoli/a0wgm4z>
63. <https://www.ilgiornaledellarte.com/Articolo/Villa-Adriana-salva-dalla-lottizzazione-immobiliare>
64. <https://www.portsmouth.co.uk/whats-on/take-a-step-back-in-time-and-enjoy-the-beauty-of-bath-1176779>
65. <https://www.romancing-japan.com/posts/kinkaku-ji-temple-kyoto-guide/>
66. <https://bbgage.com/italy/>
67. <https://ridgehomes.in/blog/manduva-house-a-traditional-home-in-andhra-pradesh>
68. <https://mouse-dragonfly-snzw.squarespace.com/sesc-pompeia-lina-bo-bardi?itemld=f-2s4i13nmurnusgc17j6vk3keheq6w>
69. <https://pedeganielisabettaparametricdesign.wordpress.com/2021/09/26/architecture/>
70. <https://arte.sky.it/archivio/2018/10/barcellona-un-giardino-zen-nel-padiglione-di-mies-van-der-rohe>
71. <https://www.area-arch.it/mies-van-der-rohe-contemporaneita-dellinattuale/>
72. <https://it.louisvuitton.com/ita-it/magazine/articoli/committing-to-circular-creativity>
73. <https://www.re-thinkingthefuture.com/rtf-architectural-reviews/a8533-phenomenology-and-architecture/>
74. <https://www.architecturaldigest.com/gallery/tadao-ando-and-elynn-zimmerman-win-the-2016-isamu-noguchi-award>
75. <https://venetosecrets.com/arte-stile/tomba-brion-il-copalavoro-di-carlo-scarpa/>
76. <https://venetosecrets.com/arte-stile/tomba-brion-il-copalavoro-di-carlo-scarpa/>
77. <https://archidiap.com/oppa/palazzo-dei-congressi/>
78. <https://www.museocanova.it/museo/il-complesso/gypsotheca/ala-scarpa/>

SITOGRAFIA

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

BIBLIOGRAFIA

1. Pomian, K., Collezionisti, amatori e curiosi. Parigi-Venezia: XVI-XVIII secolo, Einaudi, 1987.
2. Basso Peressut, L., Caiari, F., & Martinelli, C., Architettura per l'archeologia. Museografia e allestimento, Prospettive Edizioni, 2014.
3. Findlen, P., Possessing Nature: Museums, Collecting, and Scientific Culture in Early Modern Italy, University of California Press, 1994.
4. Bennett, T., The Birth of the Museum: History, Theory, Politics, Routledge, 1995.
5. Duncan, C., Civilizing Rituals: Inside Public Art Museums, Routledge, 1995.
6. Haskell, F., Patrons and Painters: Art and Society in Baroque Italy, Yale University Press, 1980.
7. Heinich, N., La sociologia dell'arte, Il Mulino, 2002.
8. Montaner, J. M., Museums for the 21st Century, Actar, 2010.
9. Berleant, A., Art and Engagement, Philadelphia: Temple University Press, 1991.
10. Ministero della Cultura (MiC), Linee guida per l'accessibilità nei musei italiani, Roma: MiC, 2015.
11. Sciacchitano, E., contributi vari alla museologia contemporanea (saggi e articoli).
12. Simon, N., The Participatory Museum, Santa Cruz: Museum 2.0, 2010.
13. Berleant, A., Art and Engagement, Philadelphia: Temple University Press, 1991.
14. Merleau-Ponty, C., & Ezrati, J.-J. (1992). *L'exposition. Théorie et pratique*. Paris: Armand Colin.
15. Moore, Charles, Water and Architecture, New York, Harry N. Abrams, 1994.
16. Cinque, G. E., & Marconi, N. (a cura di). (2019). Villa Adriana. Passeggiate iconografiche. Roma: Gangemi Editore.
17. Giuliano, A., Giuliani, F., Ghetti, G., & Angelini, A. (1983). Villa Adriana. Milano: Silvana Editoriale.
18. Ciucci, G. (1989). Gli architetti e il fascismo. Einaudi.
19. Irace, F. (2006). Franco Albini. Architettura, allestimento, design. Skira.
20. Dal Co, F. (2004). Carlo Scarpa: architetto poeta. Electa.
21. Negri Arnoldi, F. (1993). BBPR. Architettura e città 1932-1970. Electa.
22. Canali, G. (2023). Fondazione Luigi Rovati: il progetto. Quodlibet
23. Critical reflections on Space for Interference, Eeg-Tverbakk, Per Gunnar 2012



**Politecnico
di Torino**

1859