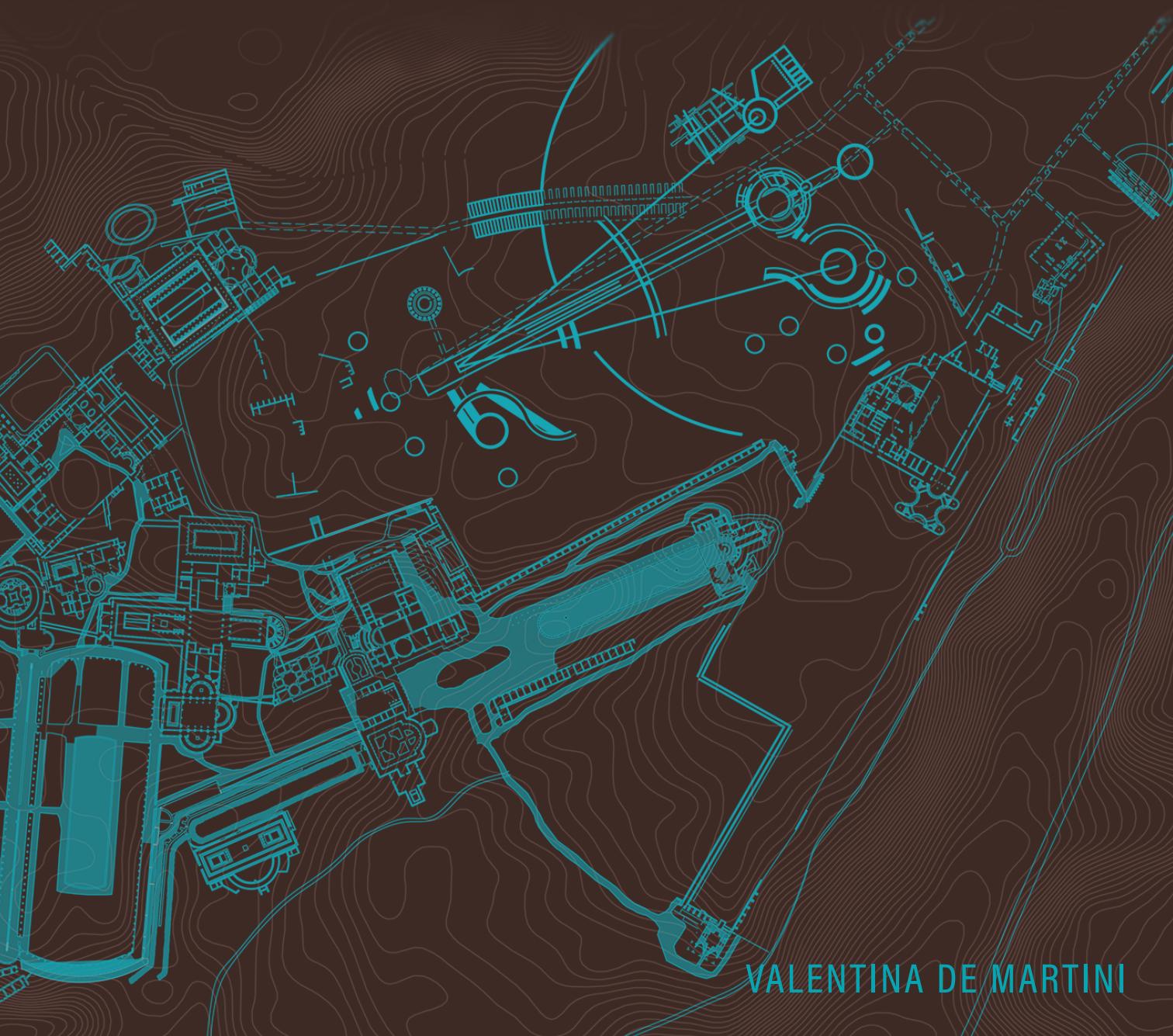


# VALORIZZARE IL PATRIMONIO ARCHEOLOGICO

DIALOGO TRA ARCHITETTURA  
E PAESAGGIO



VALENTINA DE MARTINI

VALORIZZARE IL PATRIMONIO  
ARCHEOLOGICO - DIALOGO TRA  
ARCHITETTURA E PAESAGGIO

Presentata da:

VALENTINA DE MARTINI



**Politecnico  
di Torino**

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

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

---

***Abstract***

4

L'elaborato indaga il ruolo dell'Exhibit Design come strumento di valorizzazione del patrimonio archeologico, ponendo particolare attenzione sul dialogo tra architettura classica e contemporanea. La prima parte, di avvicinamento al tema, analizza attraverso riflessioni teoriche e paradigmi la disciplina dell'architettura per l'archeologia, con brevi cenni metodologici. Successivamente viene ripercorso brevemente lo sviluppo della museografia, da quella classica a quella contemporanea, esplorando i diversi approcci metodologici adottati nel tempo ed evidenziando la questione tecnico-etica della mediazione tra tutela dell'antico e innovazione. La terza parte approfondisce il tema del dialogo con il paesaggio, attraverso l'analisi critica di tre casi studio emblematici dove l'architettura diventa strumento di mediazione tra memoria archeologica e contesto ambientale, concentrandosi su un approccio progettuale che opera attraverso l'ascolto del luogo e il suo racconto. La tesi si conclude con due esperienze progettuali svolte a Villa Adriana, situata a Tivoli, luogo simbolico di stratificazione storica e paesaggistica dove si tiene annualmente il concorso internazionale Piranesi prix de Rome. L'elaborato vuole proporre una riflessione critica sul ruolo della progettazione contemporanea nella mediazione tra conservazione, innovazione e fruizione culturale.

---

***Abstract***

5

The work investigates the role of Exhibit Design as a tool for enhancing archaeological heritage, placing particular emphasis on the dialogue between classical and contemporary architecture. The first part, introducing the theme, analyzes the discipline of architecture for archaeology through theoretical reflections and paradigms, with brief methodological notes. Subsequently, there is a concise review of the development of museography, from classical to contemporary, exploring the various methodological approaches adopted over time and highlighting the technical and ethical issue of balancing the protection of antiquities with innovation. The third part explores the relationship with the landscape, through a critical analysis of three emblematic case studies where architecture becomes a tool for mediating between archaeological memory and environmental context, focusing on a design approach that listens to and narrates the place. The thesis concludes with two design experiences carried out at Villa Adriana, located in Tivoli, a symbolic site of historical and landscape stratification where the Piranesi Prix de Rome international competition takes place annually. The work aims to offer a critical reflection on the role of contemporary design in mediating between conservation, innovation, and cultural accessibility.

# INDICE

6

## PARTE I

### INTRODUZIONE

Exhibit design e architettura per l'archeologia	10
---	----

## PARTE II

### PROGETTARE PER IL PATRIMONIO ARCHEOLOGICO

La nascita della museografia	22
La rivoluzione della museografia nel XX secolo	30
La scuola italiana della Museografia	48
Dal proibizionismo al XXI secolo	70

## PARTE III

### DIALOGARE CON IL PAESAGGIO

Progettare per integrare architettura e ambiente	94
Carla Juaçaba - Santa Teresa House	104
Enric Miralles e Carme Pinós - Cimitero di Igualada	114
Nieto Sobejano arquitectos - Museo Madinat Al-Zahra	128
n!studio, Susanna Ferrini e Antonello Stella - Museo archeologico De la Breche et De la Noye	138

## PARTE IV

### DIALOGARE CON IL PAESAGGIO

Villa Adriana	148
Progetto all'interno della Sala dei Filosofi	160
Allestimento one-off, one-site	172
Piranesi Prix de Rome	180
Il progetto: la katabasi di Antinoo	184



# Exhibit design e architettura per l'archeologia

10

L'Exhibit Design è un processo creativo che richiede la collaborazione di molteplici discipline al fine di progettare e realizzare spazi espositivi temporanei o permanenti. Attraverso la creazione di un'esperienza immersiva capace di comunicare messaggi e emozioni e l'utilizzo di linguaggi che rispettano la sensibilità del pubblico, permette di rendere il patrimonio culturale ed artistico comprensibile e fruibile, così da promuoverne la conservazione e la conoscenza. L'arte dell'esporre opera in un'ampia gamma di ambiti. In questo elaborato verrà approfondito il suo ruolo all'interno dell'ambito museografico in relazione all'architettura per l'archeologia..

## *L'Exhibit Design come strumento di valorizzazione*

Nell'ambito della valorizzazione e promozione del patrimonio archeologico, l'Exhibit Design assume un ruolo di significativa importanza, in quanto permette di rendere accessibile il contenuto storico, trasformando reperti, siti e rovine in esperienze comprensibili secondo la sensibilità contemporanea. Allo stesso modo, svolge un ruolo di mediazione tra antico e contemporaneo mediante scelte progettuali che propongono soluzioni innovative e che rispettano la tutela del bene, permette di collocare il patrimonio archeologico all'interno di un dialogo vivo con il contesto culturale e ambientale, integrando architettura,

paesaggio e narrazione e promuove una fruizione attiva e partecipativa, fornendo un'esperienza immersiva in linea con le tendenze della museografia contemporanea. Così la valorizzazione si configura come processo culturale e comunicativo che consente al patrimonio di essere percepito, compreso e vissuto nella sua attualità, rendendo più saldo il legame tra memoria storica e società contemporanea.

## *La valorizzazione del patrimonio archeologico*

La valorizzazione del patrimonio culturale viene normata dall'articolo 6 del Codice dei Beni Culturali e del Paesaggio, che la definisce come: "Esercizio delle funzioni e disciplina delle attività volte a promuovere la conoscenza del patrimonio culturale e ad assicurare le migliori condizioni di fruizione pubblica, anche tramite interventi di conservazione, in forma compatibile con la tutela"<sup>1</sup>. La valorizzazione di un bene in senso più stretto comprende quindi l'insieme di tutti quegli interventi volti al suo miglioramento fisico, quali azioni di restauro, di tutela e conservazione, di sistemazione degli spazi espositivi etc. Quando ci si occupa di valorizzazione, però, si deve tenere in considerazione una serie di fattori molto più ampia che non riguarda solamente gli interventi diretti sul bene, ma anche aspetti economici, culturali, territoriali e comunicativi. Al fine di migliorare le modalità di conoscenza e apprendimento del suo valore culturale e di trovare

PARTE I

11

PREMESSA

la giusta mediazione tra tutela e fruizione, diventa necessario affrontare la valorizzazione come processo sistematico che mette in relazione bene, territorio, visitatore e offerta culturale. "La valorizzazione è un processo economico, che implica lo sviluppo e la messa a sistema di una realtà, cioè quella del bene con quella del territorio, con un intorno. È il punto d'incontro tra una domanda di sapere e comfort, espressa dal visitatore potenziale e un'offerta di ostensione e servizi sviluppata dall'ente pubblico o privato che ha in carico la gestione del bene. [...] È un'operazione che sottende un investimento, pubblico o privato, in una terna di elementi chiave: prodotti culturali, servizi al pubblico e comunicazione. La progettazione di



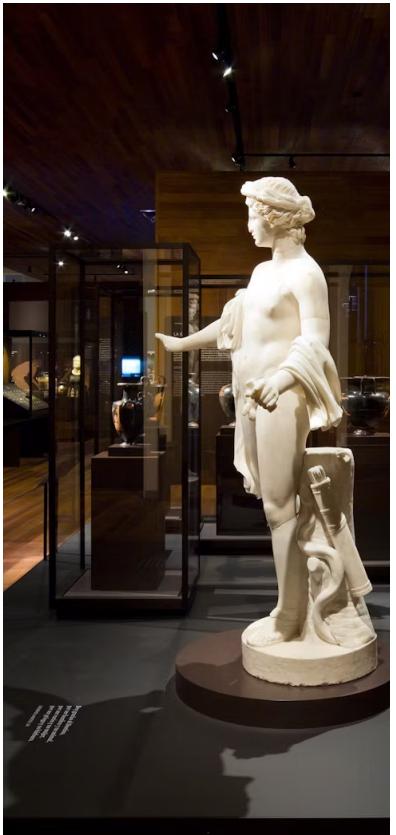
**Fig. 1.1** Entrata principale del Nuovo Museo Dell'Acropoli di Atene. Foto di Nikos Daniilidis

**Fig. 1.2** Nella pagina seguente a sinistra National Archaeological Museum Remodeling and Museography, Madrid, Spagna, da Architizer.com

**Fig. 1.3** Nella pagina seguente in basso Mary Rose Museum, portsmouth, Regno Unito, da Architizer.com

sistema [...] è definibile come design strategico per beni culturali ed è finalizzata alla brandizzazione delle istituzioni culturali" (Pier Federico Caliari)<sup>2</sup>. Qual è quindi il ruolo che assume il progettista quando si interfaccia con un bene archeologico? Risulta utile, innanzitutto, suddividere le azioni di valorizzazione in due approcci differenti: fisico-architettonico, strategico-produttivo. Il primo racchiude tutti gli interventi ad indirizzo diretto sul bene, citati all'inizio del paragrafo, quali restauro, protezione e musealizzazione. L'approccio strategico-produttivo fa riferimento alle operazioni indirette al di fuori del bene che nascono dalla necessità di conciliare la domanda di un potenziale fruitore e l'offerta dell'ente pubblico o privato che ha in gestione il bene. Questo punto di incontro richiede una progettazione integrata, anche detta strategica, che opera su tre dimensioni della realtà: quella curitoriale, ovvero di ideazione; di realizzazione o progettazione pratica; di gestione o management. Il progettista realizza quindi prodotti e servizi volti a soddisfare la domanda del pubblico. I prodotti culturali fanno riferimento a mostre temporanee o permanenti, musei, spettacoli, prodotti editoriali e tutti quegli elementi che incrementano e sostengono l'attrattività e l'interesse verso il bene. La progettazione di servizi ha l'obiettivo di garantire il benessere del visitatore durante la visita e supportarne la permanenza nel territorio. Per esempio offrire un'adeguata informazione attraverso

14



assistenza e supporti cartacei o multimediali, permette una fruizione chiara e comprensibile del bene, migliorando l'esperienza complessiva. Fornire attività e laboratori didattici per scuole e famiglie aiutano a creare un coinvolgimento attivo, rendendo la visita un'esperienza formativa e significativa. Un'ulteriore area altrettanto rilevante è quella della comunicazione. Essa riguarda la brandizzazione, utile a conferire un'identità riconoscibile alla realtà, lo sviluppo di piattaforme digitali, l'organizzazione di convegni volti a studiosi e professionisti del settore, merchandising etc. Questo processo produttivo, assai complesso ed articolato, genera una relazione tra il patrimonio e l'ambiente circostante, determinando non solo una valorizzazione del bene in sè, ma anche del territorio, che viene coinvolto e arricchito, diventando occasione per incrementare l'attrattività del contesto e favorendo l'afflusso turistico, nella prospettiva di uno sviluppo economico locale.



**Fig. 1.4** a  
destra, Narona  
Archaeological  
Museum, Vid,  
Croazia, da  
Architizer.com  
**Fig. 1.5** in basso,  
Moesgaard  
Museum, Aarhus,  
Danimarca, da  
Architizer.com



---

*Architettura e  
museografia per  
l'archeologia*

16

Ora che si è resa chiara la funzione e la definizione di valorizzazione nel contesto del patrimonio archeologico, si procede esaminando lo sviluppo del rapporto tra architettura e museografia, discipline che forniscono strumenti concettuali ed operativi per tradurre gli obiettivi strategici della valorizzazione in esperienze spaziali e culturali. "Archeologia e museografia appaiono fin dall'antichità una cosa sola; da quando esistono gli uomini, intesi nella loro specificità culturale e biologica, appare ormai chiaro che essi hanno, in un modo o nell'altro, raccolto, conservato e tesaurizzato quegli oggetti che si rivelavano utili solo in quanto recavano i segni di un passato più o meno lontano"<sup>3</sup>. Lo studio del rapporto tra ricerca archeologica, progetto architettonico e disegno del paesaggio ha conosciuto negli ultimi decenni un'evoluzione significativa, animata da un intenso dibattito interdisciplinare. In passato era comune sovrascrivere le tracce della storia con edifici nuovi o destinazioni differenti; la riconfigurazione di strutture esistenti ha tuttavia spesso garantito la sopravvivenza di edifici storici. Si pensi, ad esempio, al Tate Modern di Londra, dove un'ex centrale elettrica è stata trasformata in museo, preservando la memoria industriale attraverso un linguaggio architettonico contemporaneo. Oggigiorno architettura e museografia non possono limitarsi alla mera conservazione fisica del reperto, ma devono restituire leggibilità e comprensione, reinserendo le tracce della storia nel paesaggio

urbano e consentendo una fruizione significativa e integrata. Un esempio paradigmatico è rappresentato dal Museo dell'Acropoli di Atene, dove la struttura architettonica dialoga con i reperti esposti e, al contempo, con i resti archeologici visibili sotto le superfici trasparenti del museo, rendendo immediata la connessione tra passato e presente. L'architettura non dev'essere solo espressione di nuove esigenze funzionali o estetiche, ma anche medium attraverso cui la memoria storica viene reinterpretata e resa leggibile. Il dialogo tra architettura e archeologia consente quindi di sviluppare interventi che, pur impiegando materiali e tecnologie contemporanee, traccino una continuità narrativa con la storia del luogo. È il caso, ad esempio, del Museo Ara Pacis di Roma, progettato da Richard Meier: qui l'impiego di un linguaggio modernista si pone in relazione dialettica con l'antico altare, inserendolo armonicamente nel tessuto urbano. Architettura e archeologia rappresentano una dialettica storica fondamentale, poiché musei e siti archeologici sono prodotti della modernità, veicolando miti, immaginari e ideali culturali, spesso legati a narrazioni identitarie ed egemoniche. Le collezioni museali, dall'Ottocento fino ad oggi, hanno privilegiato un modello universalistico, accumulando reperti in contesti diversi da quelli originali, come sottolineato nella Declaration on the Importance and Value of Universal Museums del 2002<sup>4</sup>. Tuttavia, la concezione di patrimonio

17

**Fig. 1.6** Copertura del Parco Archeologico del Molinete, Cartagena, Spagna: struttura a grandi luci con pochi appoggi, involucro traslucido e passerella sospesa per proteggere e rendere leggibile terme, palestra e domus. Il dispositivo costruisce una soglia tra città e collina, unificando la visita in situ e minimizzando l'impatto sui resti.

Di David Frutos

sta evolvendo verso una visione plurale: passato, patrimonio e identità devono essere considerati nei loro molteplici livelli temporali e sociali. Architettura e museografia devono quindi orientarsi a una gestione complessa e scientifica dei siti archeologici, bilanciando sensibilità estetica, conoscenza storica e responsabilità tecnico-etica. Durante la progettazione di una realtà archeologica espositiva si deve tener conto della complessità del patrimonio con cui ci si sta interfacciando, delle esigenze del pubblico al quale sarà destinata e delle possibilità e limitazioni spaziali e materiali del sito. La ricerca archeologica e museologica implica un processo lungo e non lineare, dove interpretazioni e teorie si evolvono continuamente alla luce di nuovi ritrovamenti e dati, riflettendosi nelle rappresentazioni museali e nelle pratiche di valorizzazione dei beni storici. Questo sottolinea come queste discipline non siano solo questioni di esposizione e conservazione, ma rappresentino un vero e proprio ambito progettuale e disciplinare, capace di stabilire un dialogo tra passato e presente. Diventa quindi necessario passaggio dal "museo interno", chiuso e centrato sulla collezione, a un modello di "museo a sistema", integrato con la città e il territorio, ossia un «museo fuori dal museo», dove l'obiettivo è quello di rendere comprensibile la stratificazione materiale ed essere strumento conoscitivo delle trasformazioni urbane e territoriali, raccontate attraverso l'elaborazione museografica<sup>5</sup>.



## PARTE II

---

Progettare per  
il patrimonio  
archeologico

# La nascita della museografia

## *Il collezionismo privato tra il VI e il VIII secolo*

22

Le origini della museografia moderna possono essere ricondotte al XVIII secolo, con la nascita dei musei universali, sebbene sia opportuno precisare che la pratica del collezionismo privato e conservazione abbia radici assai più antiche. Come già accennato la passione per l'antico è da sempre intrinseca nell'uomo che per natura ricerca ininterrottamente valori eterni e verità assolute nelle espressioni artistiche e architettoniche dei suoi antenati. Si pensi al collezionismo omnicomprensivo dei Kunstkammern e Naturalien und Raritätenkammern nella Germania del XVI secolo, raccolte e collezioni private rispettivamente di oggetti artistici, scientifici e naturalistici posseduti da personaggi di rilievo che intendevano mostare il loro sapere e il loro prestigio ad un pubblico ristretto, mossi da un interesse enciclopedico per tutto ciò che rientrasse nello straordinario che al contempo fornivano uno strumento conoscitivo di grande importanza. Anche in Italia, nel corso del Rinascimento, le scoperte archeologiche trovano impulso nel collezionismo privato, i beni e i reperti assumono l'accezione di mero ornamento, nel perseguimento di un accrescimento e affermazione di ricchezza e prestigio, dove ad essere esibiti non erano tanto le opere in sè, ma piuttosto lo status sociale. Opere d'arte, reperti archeologici e sculture classiche venivano esposti negli studi e nelle sale nelle gallerie che diventavano luoghi di mecenatismo artistico e culturale, spazi destinati

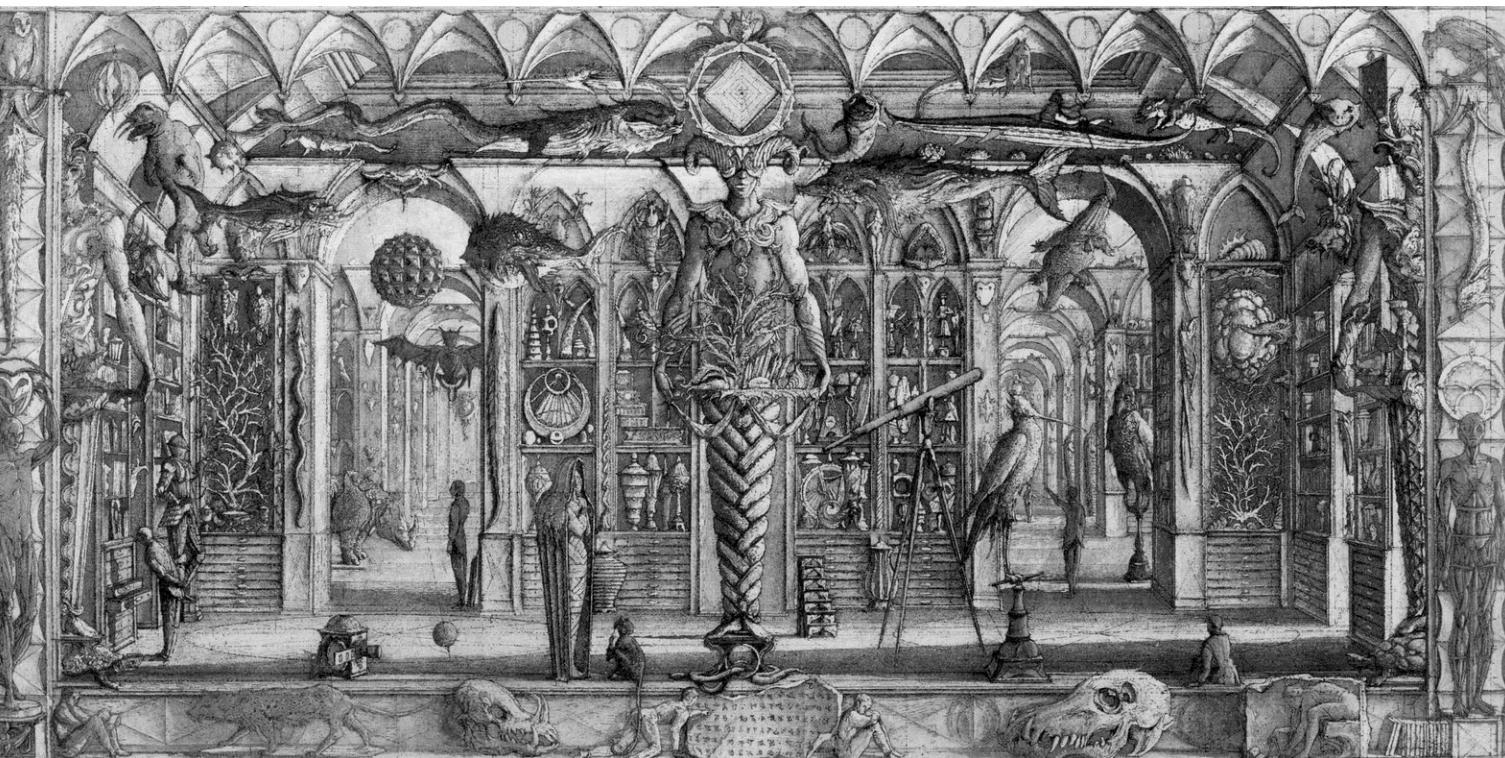
alla conservazione e allo studio dell'eredità classica. A questi dalla fine del Cinquecento si affiancano le gallerie, evoluzione dei collezionismi rinascimentali in istituzioni più strutturate. Analogamente agli studi italiani e alle kammern tedesche, erano presenti in Francia i cabinets, con un'impronta più raffinata legate al sapere e alle scoperte scientifiche e geografiche. Per Caspar Friedrich Neickel il museo (o studiolo)<sup>6</sup> è "quella stanza, camera, gabinetto o luogo in cui si trovano diverse rarità naturali e artistiche insieme a buoni e utili libri"<sup>7</sup>, mentre Von Schlosser tratta l'attitudine umana ad unire la decorazione al

**Fig. 2.1** Giovanni Paolo Pannini, Galleria delle attrazioni dell'antica Roma, 1758, olio su tela, 231x303cm., Museo del Louvre, Parigi, Francia



23

**Fig. 2.1** Xilografia rinascimentale di un wunderkammern. Da artofwondering.com



collezionismo, atteggiamento che "giustifica l'artisticità dell'agire umano come pratica rielaborativa della materia (la collezione) e dello spazio (l'ambiente espositivo), per cui, come sosteneva in tempi a noi più prossimi Le Corbusier, in ogni sua azione l'uomo è architetto e costruttore" (Luca Basso Peressut)<sup>9</sup>. Nonostante sia possibile considerare questi luoghi ambienti pirimigeni di quelli che verranno poi definiti musei moderni, collezionismo e museografia, nelle loro reciproche relazioni, sono studiati in differenti ambiti disciplinari ed associati a periodi storici differenti. Già nel 1727 Caspar Neickel pone le basi della museografia moderna nel trattato intitolato "Museografia"<sup>10</sup>, ma storici dell'architettura e coloro ai quali ne compete lo studio non si sono mai interessati delle architetture museali precedenti alle istituzioni dei musei

universal, in quanto ad essi si attribuisce l'accezione di spartiacque tra collezionismo privato e museo pubblico di concezione moderna, dove il governo inizia a farsi carico della gestione del patrimonio culturale.

### *La nascita dei musei universali*

L'istituzione del British Museum a Londra, del Louvre a Parigi e del successivo Altes Museum a Berlino, definisce la nascita di una nuova tipologia edilizia e campo di progettazione architettonica, poiché per la prima volta si ha la necessità di creare ex novo un luogo preposto a livello nazionale alla conservazione del patrimonio con scopo didattico e di pubblico accesso. Far parte della nobiltà, essere intellettuale e di alta classe sociale o di prestigio non è più requisito necessario per ammirare reperti scientifici ed artistici, secondo i principi della Rivoluzione francese la conoscenza dev'essere accessibile a tutti senza distinzione di ceto o ricchezza. L'approccio museografico di questi grandi musei è di tipo collezionistico, dove reperti archeologici ed opere d'arte vengono estrapolati dal contesto originario al fine di costituire raccolte enciclopediche attraverso una narrativa identitaria e universalistica, assumendo per le potenze europee un ruolo di legittimazione politica e supremazia culturale. Gli allestimenti sono fortemente scenografici al fine di amplificare la monumentalità delle opere e le architetture assai lontane dalla neutralità, creano una cornice

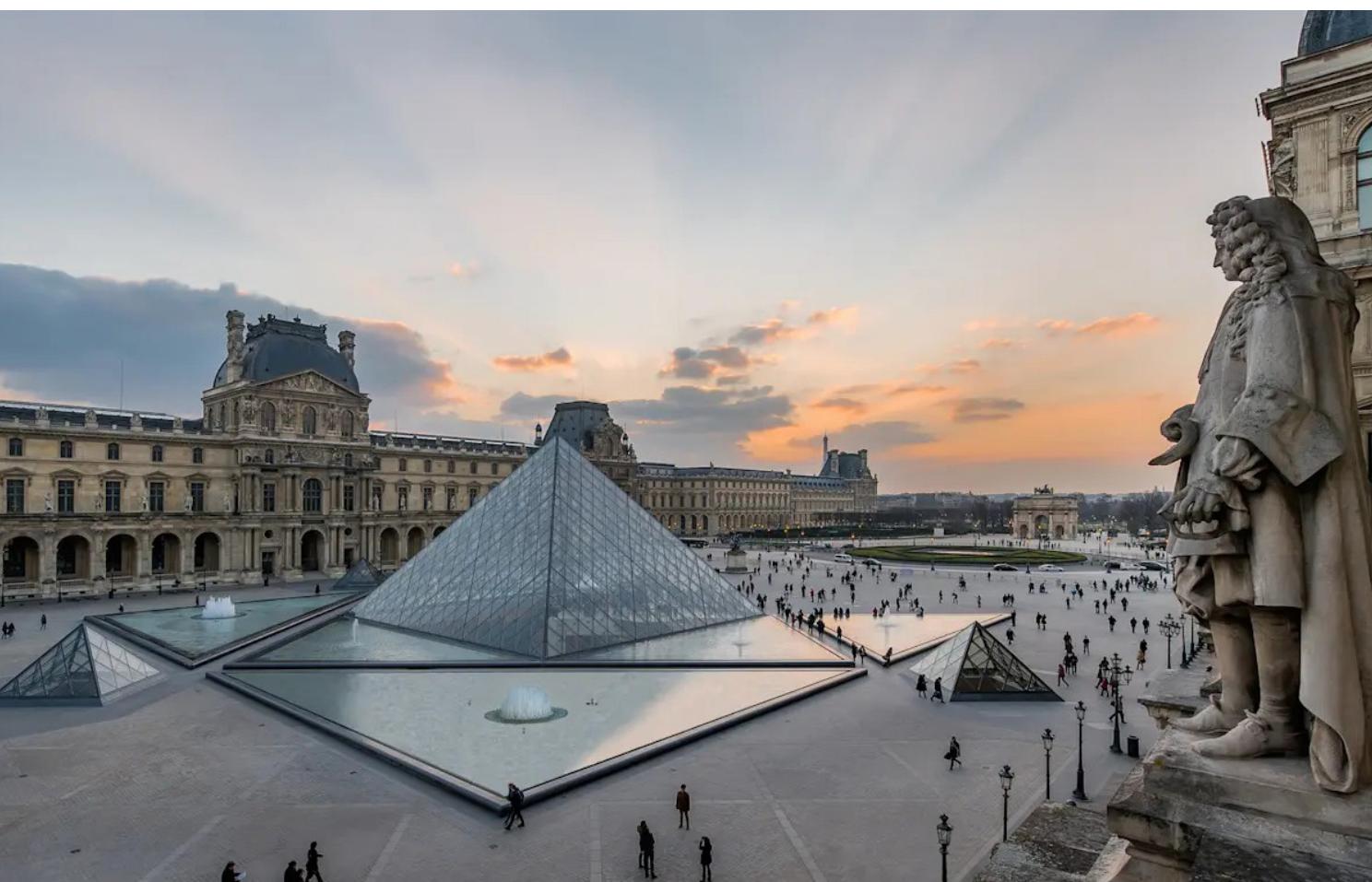


**Fig. 2.2** interno  
del British  
Museum, Londra,  
Regno Unito, da  
[finestresull'arte.info](http://finestresull'arte.info)

celebrativa che si fa interprete dell'Antico, allora visto come fondamento della civiltà occidentale. Nello specifico la Francia trova nella Roma repubblicana e imperiale quell'archetipo di assoluta bellezza e valori eterni nel quale l'Occidente fonda le proprie radici, mentre Germania e Gran Bretagna si rivolgono alla Grecia ellenistica. Tali ideologie sfociano in un significativo aumento delle missioni archeologiche nell'area del mediterraneo e con il colonialismo politico che ne consegue. Si pensi ai marmi del Partenone nel British Museum, lì collocati con la scusa della "missione civilizzatrice" per la quale il ruolo pedagogico che i reperti dovevano assumere poteva essere realizzato appieno solamente in paesi liberi giusti valori morali e civici.

**Fig. 2.3** a destra,  
Carl Daniel  
Freydanck, "Das  
alte Museum  
in Berlin", 1836,  
proprietà della  
SPSG

**Fig. 2.4** in basso,  
Pyramide du  
Louvre, arch. I. M  
. Pei, Museo del  
Louvre, Parigi,  
Francia, foto di  
Olivier Ouadah





*I primi musei pubblici  
in Italia*

**Fig. 2.5** facciata  
interna del Palazzo  
degli Uffizi, da  
[Uffizi.it](http://Uffizi.it)

Anche in Italia si assiste ad un processo analogo al resto dell'europa, rappresentato dall'apertura al pubblico della Galleria degli Uffizi a Firenze e l'istituzione del Braccio Nuovo dei musei Vaticani a Roma, rispettivamente nel 1769 e 1822, ma con alcune sostanziali differenze negli intenti e nelle figure promotori. Se i casi precedenti erano la rappresentazione dello spirito universalistico, aperti al mondo e centri di un sapere omnicomprensivo, la transizione a museo pubblico in Italia è frutto della volontà papale e del potere sovrano locale fiorentino, legata alla tradizione artistica erede delle collezioni medicee nel caso degli Uffizi e ad una tradizione religiosa per i Musei Vaticani. All'interno di quest'ultimi vengono accolte le sculture recuperate dopo le spoliazioni napoleoniche, esposte in monumentalni gallerie e corridoi al fine di glorificare il potere ecclesiastico e riaffermare l'unicità e la centralità di Roma antica come origine della civiltà occidentale. Parallelamente alla realtà europea dei grandi musei universali e all'apertura al pubblico delle collezioni vaticane, anche in Grecia si avvia un processo di musealizzazione del patrimonio archeologico strettamente legato alla costruzione dell'identità nazionale.

## La rivoluzione della museografia nel XX secolo

30

Se i grandi musei universali del XVIII e XIX secolo hanno definito i fondamenti della museografia come pratica collezionistica ed encyclopedica, è nel corso del XX secolo che la disciplina si trasforma radicalmente, assumendo i caratteri di una vera e propria istituzione della modernità. La museografia moderna segna il passaggio dalla conservazione statica del reperto alla sua valorizzazione contestuale, introducendo concetti operativi che diverranno centrali nella prassi progettuale: la liberazione dei monumenti dalle superfetazioni storiche, l'anastilosi come strumento di restituzione dell'immagine originaria e la museografia urbana, dove il patrimonio archeologico viene esposto alla scala della città e del territorio.

### Roma durante il Governatorato: Antonio Muñoz e la museografia urbana

Un momento cruciale di questa trasformazione è rappresentato dagli interventi realizzati a Roma durante il Governatorato fascista, sotto la direzione di Antonio Muñoz, Soprintendente ai Monumenti e Gallerie di Roma dal 1928 al 1944. Gli interventi di Muñoz, pur condizionati dalla retorica del regime, introducono principi metodologici innovativi che influenzano profondamente la museografia archeologica del Novecento. L'operazione più emblematica è la creazione della Via dell'Impero, oggi Via dei Fori Imperiali, definita come la prospettiva urbana più straordinaria mai realizzata. Questo intervento comporta la demolizione del

quartiere Alessandrino e l'isolamento monumentale dei Fori Imperiali, trasformando il patrimonio archeologico in scenografia urbana alla scala territoriale.

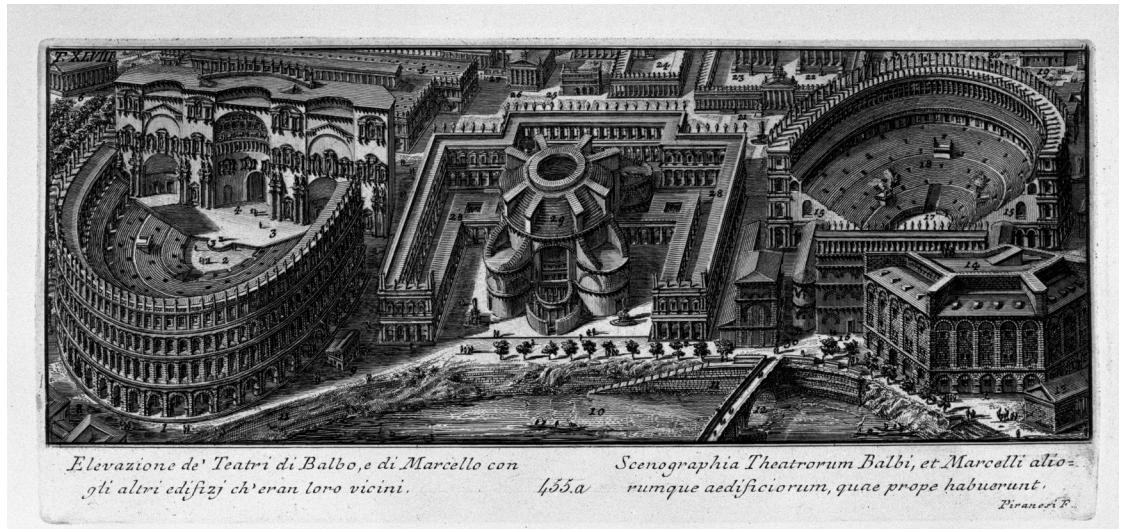
Parallelamente alla grande operazione di propaganda urbana rappresentata dalla Via dell'Impero, vengono realizzati interventi di restauro archeologico che, pur inseriti nella retorica del regime fascista che utilizzava la romanità come principale modello formale e simbolico, introducono principi metodologici innovativi destinati a segnare profondamente lo sviluppo della museografia archeologica del Novecento. Questi progetti, condotti sotto la direzione tecnica di figure come Alberto Calza Bini e Paolo

31



**Fig. 2.6** Veduta prospettica di via dei Fori Imperiali a lavori conclusi, 1936 circa; ICCD Aerofototeca

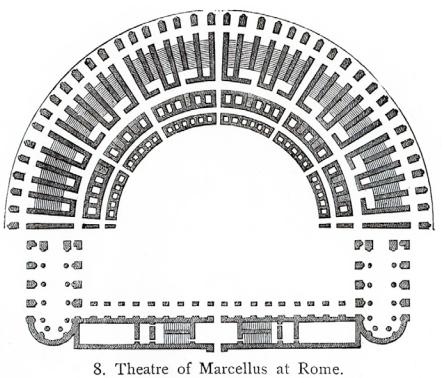
Fidenzoni<sup>11</sup> e orchestrati scientificamente da Muñoz, dimostrano come anche in un contesto politico strumentale alla propaganda sia possibile sviluppare prassi tecniche di grande interesse disciplinare. Il Teatro di Marcello costituisce uno dei cantieri più significativi di questo periodo. I lavori di liberazione del monumento, conclusi nel 1929 sotto la guida dell'architetto Alberto Calza Bini, comportano la demolizione delle costruzioni parassite che nei secoli si erano addossate alla struttura romana, inclusi gli edifici medievali e rinascimentali che ne avevano completamente occultato la forma originaria. Mussolini in persona visita più volte il cantiere, accompagnato da Calza Bini e dal Governatore di Roma Boncompagni Ludovisi, testimoniando l'importanza politica attribuita all'operazione. L'aspetto più innovativo dal punto di vista museografico è tuttavia la ricostruzione di quattro fornici in lapis gabinus, realizzata come modello al vero dello stato originario. Questa operazione non persegue una ricostruzione integrale del manufatto secondo il principio ottocentesco del "com'era, dov'era", ma si configura come intervento selettivo e didattico: vengono ricomposti solo alcuni elementi architettonici, sufficienti a restituire al pubblico la comprensione delle proporzioni originarie, della scansione degli ordini architettonici e della misura monumentale dell'edificio, senza per questo occultare la condizione frammentaria in cui il tempo ci ha



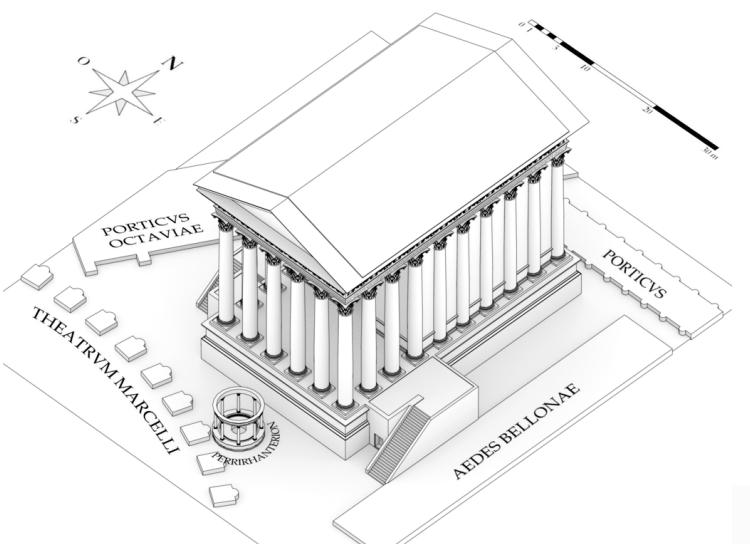
**Fig. 2.7** "Elevazione de' Teatri di Balbo, e di Marcello con gli altri edifizj ch'eran loro vicini"  
Giovanni Battista Piranesi, 1762

consegnato il monumento. Questa strategia introduce nella prassi italiana il principio della ricostruzione parziale come dispositivo pedagogico: non si tratta di falsificare la storia ricostruendo l'intero, ma di fornire al visitatore una chiave di lettura tridimensionale, un campione architettonico che permetta di immaginare, per analogia, l'insieme perduto.

Il Tempio di Apollo Sosiano, adiacente al Teatro di Marcello, rappresenta un caso ancora più complesso e articolato. Il tempio, dedicato originariamente ad Apollo Medico nel 431 a.C. in seguito a una pestilenza e radicalmente ricostruito da Gaio Sosio dopo il 34 a.C., era crollato in epoca tardo-antica e i suoi frammenti erano stati progressivamente incorporati nelle murature medievali e nelle costruzioni successive che avevano occupato l'area. Durante i lavori di isolamento del Teatro di Marcello (1926-1932), furono rinvenuti in posizione di caduta, all'interno dei fornici del teatro stesso, i resti del colonnato e numerosi elementi architettonici del tempio.

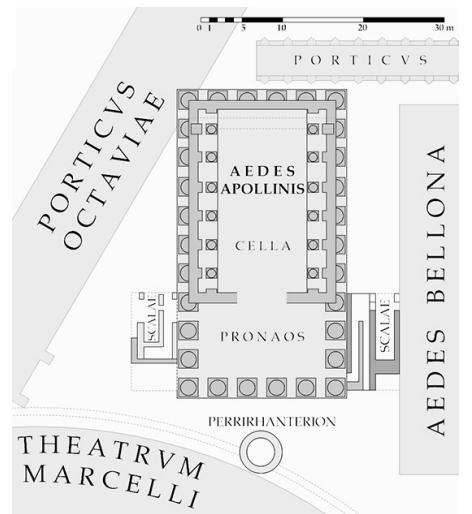


**Fig. 2.8** a destra,  
"teatro di Marcello",  
della serie "Vedute  
di Roma", Giovan Battista Piranesi,  
1745-50

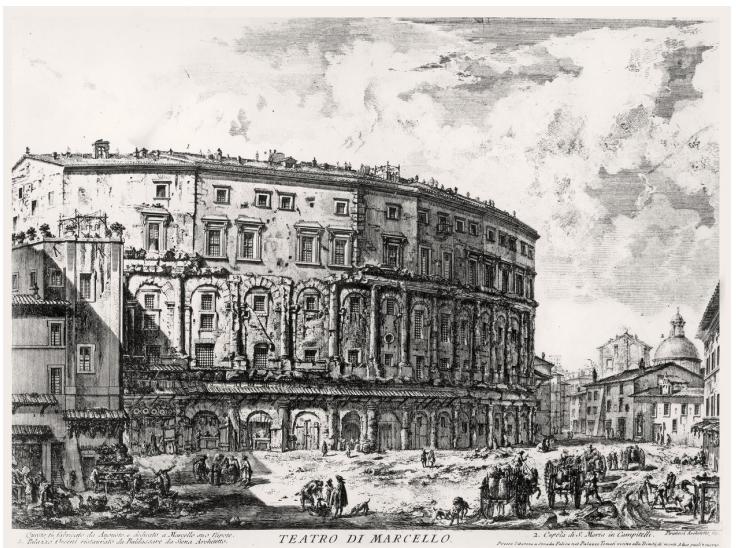


**Fig. 2.10** in basso  
a destra, pianta del  
Tempio di Apollo e  
Teatro di Marcello, da  
[romanoimpero.it](http://romanoimpero.it)

**Fig. 2.11** in basso  
a sinistra, pianta del  
Teatro di Marcello, da  
[theancienttheatrearchive.com](http://theancienttheatrearchive.com)



**Fig. 2.12** nella pagina  
seguente, il Teatro  
di Marcello oggi, da  
[stock.adobe.com](http://stock.adobe.com)



L'intervento di Antonio Muñoz, realizzato tra il 1937 e il 1940, costituisce la prima stratificazione a carattere museografico di un sito archeologico romano. Muñoz non si limita alla mera ricomposizione del frammento architettonico secondo criteri estetici o celebrativi, ma organizza il sito secondo un principio narrativo che rende leggibile la complessa stratificazione storica. Le tre colonne rialzate nel 1940, tuttavia, vengono collocate in una posizione diversa da quella originaria: invece di ricomporle nell'angolo di appartenenza, vengono montate sull'angolo opposto del podio "in modo da rendere visibile, per scopi celebrativi, la ricca decorazione architettonica a chi passasse sull'attuale Via Petroselli"<sup>12</sup>. Questa scelta, pur discutibile dal punto di vista filologico, rivela con chiarezza l'obiettivo museografico dell'intervento: non la restituzione scientificamente esatta dell'edificio, ma la costruzione di un'immagine eloquente, immediatamente percepibile dal visitatore urbano, capace di comunicare la grandezza della Roma augustea. L'operazione al Tempio di Apollo Sosiano introduce nella prassi italiana il concetto di anastilosi narrativa: la ricomposizione dei frammenti non risponde solo a criteri di autenticità posizionale, ma a una regia espositiva che privilegia la comunicabilità e l'efficacia didattica. Il sito viene organizzato come un dispositivo che racconta, attraverso la disposizione dei resti materiali, la storia del monumento: dall'epoca repubblicana alla ricostruzione augustea,



dal crollo tardo-antico all'oblio medievale, fino alla riscoperta novecentesca. Questo approccio, seppur condizionato dalla retorica fascista, anticipa di decenni il concetto contemporaneo di sito archeologico come "testo aperto" da interpretare e rendere leggibile attraverso il progetto.

L'Area Sacra di Largo Argentina costituisce probabilmente l'intervento più innovativo e visionario di Antonio Muñoz e rappresenta un vero e proprio spartiacque nella storia della museografia archeologica italiana. Il sito, riportato alla luce durante le demolizioni degli anni Venti del quartiere che occupava l'area tra Corso Vittorio Emanuele II e via Florida, conserva i resti di quattro templi di età repubblicana (dal IV al II secolo a.C.) e testimonia oltre duemila anni di stratificazione urbana continua. Ciò che rende rivoluzionario l'intervento di Muñoz non è tanto lo scavo in sé, quanto la concezione museografica del sito. Per la prima volta in Italia vengono realizzati percorsi ipogei accessibili al pubblico che permettono al visitatore la percezione e comprensione stratigrafica dal basso, introducendo una dimensione esperienziale completamente nuova nella fruizione del patrimonio archeologico. Il visitatore non osserva più i resti dall'alto, da una distanza di sicurezza che li riduce a oggetti pittoreschi o scenografici, ma scende fisicamente al livello antico, cammina tra i basamenti dei templi, attraversa gli spazi un tempo

**Fig. 2.13** Area Sacra di Largo Argentina, da stock.adobe.com

sacri, tocca letteralmente con mano le superfici in travertino e tufo delle fondazioni repubblicane. Questa intuizione museografica trasforma radicalmente il rapporto tra visitatore e reperto archeologico. Come evidenziato dalle fonti storiche, "la maestosità dei resti dei templi dell'Area Sacra si può ora cogliere a distanza ravvicinata, apprezzandone i dettagli, le fasi costruttive e i materiali, camminando allo stesso livello di strutture che fino ad allora erano state osservabili solo dall'esterno."<sup>13</sup> Muñoz anticipa qui un concetto che diverrà centrale nella museografia contemporanea: l'idea che il sito Questi tre interventi romani degli anni Venti e Trenta del Novecento definiscono, nel loro insieme, i

caratteri fondamentali di ciò che possiamo chiamare museografia moderna applicata all'archeologia. Si rimuovono aggiunte ritenute spurie per rendere i monumenti più leggibili, privilegiando l'età romana e sacrificando spesso le tracce medievali e moderne, con l'idea che il sito vada curato per essere compreso. In questo quadro l'anastilosi viene usata non solo per consolidare, ma per restituire, quando fondato, un'immagine riconoscibile del monumento: la conservazione diventa una scelta interpretativa che aiuta il pubblico a capire la forma antica, pur con il rischio di eccessi ricostruttivi. Si afferma anche la museografia urbana,



considerabile una delle conquiste più durature di questo tempo: l'archeologia esce dal contenitore chiuso e diventa esperienza nello spazio pubblico, anticipando l'idea di museo diffuso e territoriale che segnerà il secondo Novecento. Tuttavia questo stesso processo introduce il problema dell'isolamento monumentale: per liberare i monumenti si demoliscono brani di città e si cancellano stratificazioni più tarde, creando vuoti che esaltano l'antico ma indeboliscono la lettura storica complessiva. Il paradosso del valorizzare l'archeologia distruggendo la storia diventerà uno dei nodi critici del dibattito restaurativo del secondo dopoguerra, portando gradualmente all'affermazione del principio della stratificazione come valore assoluto da conservare.

**Fig. 2.14** vista dei Fori Imperiali, da stock.  
adobe.com



*L'Acropoli di Atene:  
Nikolaos Balános  
e l'anastilosi come  
ideologia*

42

Un caso paradigmatico della museografia moderna è rappresentato dagli interventi di restauro dell'Acropoli di Atene condotti da Nikolaos Balános tra il 1895 e il 1940. Balános, ingegnere responsabile della gestione complessiva dei lavori sull'Acropoli durante questo quarantacinquennio cruciale, sviluppa il primo vero piano integrato di restauro dei monumenti acropalini, affrontando contemporaneamente il Partenone, l'Eretteo, i Propilei e il tempio di Athena Nike. Si tratta di un'operazione di straordinaria scala e complessità che, sebbene oggi sottoposta a critica per le metodologie impiegate, rappresenta un momento cruciale nella definizione della museografia moderna. L'obiettivo dichiarato è la restituzione di una percezione unitaria dei monumenti vista dai Propilei, ricomponendo l'immagine dell'Acropoli come icona della civiltà ellenica destinata a fondare l'identità nazionale della Grecia moderna. La fondazione dello stato neoellenico nel 1830 conferisce ai monumenti dell'Acropoli un nuovo significato: essi vengono riconosciuti come elementi costitutivi dell'identità nazionale greca e oggetto di rinnovata attenzione politica e culturale. Il restauro diventa quindi strumento di costruzione politica e identitaria, non mera pratica conservativa. Tra il 1895 e gli anni Trenta del Novecento, Balános intraprende una campagna sistematica di anastilosi dei monumenti principali. La ricomposizione del Partenone rappresenta l'operazione più emblematica: il tempio, martoriato dai secoli di guerra, occupazione

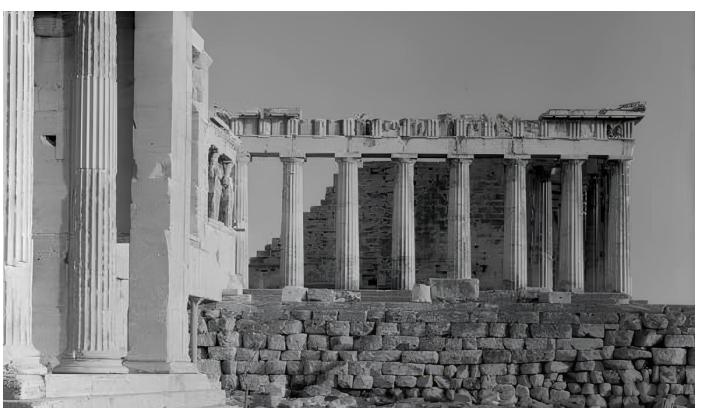
e degrado, viene progressivamente restituito a una forma percettibilmente riconoscibile. Parallelamente interviene sull'Eretteo e sui Propilei, trasformando l'intera rocca acropalina da sito frammentario a complesso monumentale dotato di forma e volume leggibili. Questa operazione di grande respiro introduce nella pratica museografica il concetto che i monumenti antichi possono essere "attivati" attraverso la ricomposizione selettiva delle loro parti, rendendoli strumenti di comunicazione visiva del passato. L'approccio di Balános si distingue da altre pratiche conservative coeve per il carattere sistematico e ambizioso dell'intervento. Non si tratta di consolidamenti localizzati o di semplice manutenzione, ma di una ricostruzione orchestrata che mira a ridare volumetria e leggibilità ai monumenti come totalità. Ciò che rende l'intervento di Balános rilevante dal punto di vista museografico è il suo effetto percettivo complessivo. Il risultato è la cristallizzazione di una immagine ideale dell'Acropoli: sebbene frammentaria dal punto di vista filologico, questa immagine permette al visitatore contemporaneo di cominciare a comprendere la volumetria, la disposizione spaziale e la magnificenza architettonica dei monumenti classici. L'Acropoli, che nei disegni romantici dell'Ottocento appariva come un agglomerato pittoresco di rovine, diviene invece un complesso leggibile e comunicativo. Tuttavia, è cruciale comprendere che questa restituzione dell'immagine corrisponde a una scelta

43

**Fig. 2.15** vista Nord del Partenone prima della restaurazione



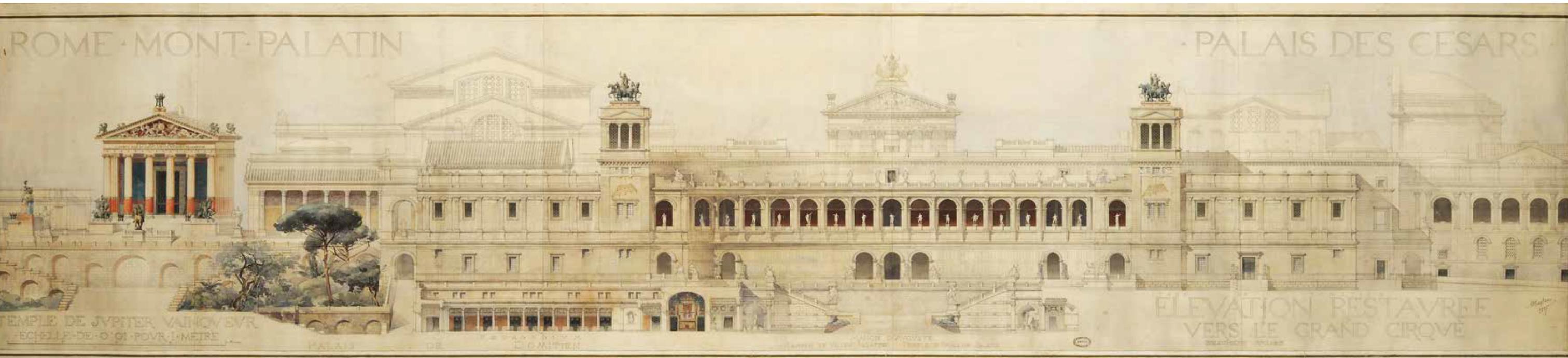
**Fig. 2.16** vista interna del Partenone prima della restaurazione



**Fig. 2.17** il Partenone in seguito agli interventi di restaurazione

interpretativa radicale e consapevole: l'anastilosi di Balános non documenta una fase storica specifica della vita dell'Acropoli, ma ne costruisce un'immagine classica ideale, basata su ipotesi filologiche che, per quanto studiate, rappresentano una presunta rassomiglianza con la sistemazione originaria piuttosto che una ricerca rigorosamente oggettiva. Di fatto gli interventi erano compiuti utilizzando le conoscenze archeologiche disponibili all'epoca, ma incorporavano inevitabilmente le sensibilità estetiche e le visioni identitarie del primo Novecento. Questo approccio rivela con straordinaria chiarezza la natura ideologica della museografia moderna: non si tratta solo di conservare passivamente il patrimonio, ma di costruire una narrazione identitaria attraverso l'architettura antica. L'Acropoli restaurata da Balános diventa simbolo della nazione greca moderna, una dichiarazione visiva e concreta che ancorava la Grecia contemporanea alla gloria del passato ellenico. Il restauro funziona come operazione di invenzione della tradizione: la selezione di determinate fasi storiche e la cancellazione sistematica di altre come il Medioevo cristiano e la dominazione ottomana, la scelta di privilegiare una percezione completa piuttosto che la documentazione fedele della rovina frammentaria, tutto questo rivela come il restauro sia sempre una forma di selezione storica, una riscrittura del passato secondo la visione del presente. Paradossalmente, è proprio questo carattere

**Fig. 2.18** Henri Adolphe Auguste Deglane (1855-1931), *Envois de Rome*, de 4ème année, Architecture, 1886. L'Envoi è dedicato allo studio archeologico e ricostruttivo della Domus Flavia, il grande palazzo imperiale costruito da Domiziano tra l'81 e il 92 d.C. Le tavole si riferiscono allo stato di fatto e alla proposta ricostruttiva del fronte sul Circo Massimo (Paris, École Nationale Supérieure des Beaux Arts, Env.76-03; Réunion des Musées Nationaux, 14-508100, 14-508101).



costruttivo e inventivo del restauro di Balános che lo rende significativo dal punto di vista museografico e della storia della disciplina. Balános introduce il principio che il sito archeologico non deve rimanere un palinsesto confuso di frammenti, ma può essere trasformato in dispositivo narrativo leggibile, capace di comunicare efficacemente la realtà dei monumenti antichi al pubblico contemporaneo. Per quanto oggi sottoposto a critica metodologica, questo approccio segna una rottura decisiva: il sito archeologico diventa medium di comunicazione culturale, non mero contenitore di reperti. Questo paradigma, fondato sulla idea che conservazione significa anche interpretazione attiva e restituzione di leggibilità, rimane centrale nella museografia contemporanea.

# La scuola italiana della Museografia

48

## Carlo Scarpa

Carlo Scarpa realizza una serie di interventi museografici che ridefiniscono radicalmente il rapporto tra contenitore architettonico, opera esposta e visitatore: Palazzo Abatellis a Palermo, le Gallerie dell'Accademia e il Museo Correr a Venezia, la Gipsoteca Canoviana a Possagno, e soprattutto il Museo di Castelvecchio a Verona (1956-1975) che verrà approfondito successivamente. Scarpa introduce il concetto che il museo non sia un contenitore neutro, ma uno spazio attivo dove l'architettura, attraverso dialettica materica, sequenze spaziali e attenzione al dettaglio, diventa medium di interpretazione critica del patrimonio.

In concomitanza degli ultimi grandi cantieri della museografia moderna di Roma e Atene emerge in Italia una stagione straordinaria di sperimentazione progettuale. Tra gli anni Cinquanta e i primi anni Sessanta, la Scuola Italiana della Museografia produce alcuni dei capolavori assoluti della disciplina, realizzando una sintesi critica della modernità che anticipa di decenni i temi che caratterizzeranno la museografia contemporanea. Sono principalmente tre le figure che dominano questo periodo di consapevolezza progettuale: Carlo Scarpa, Franco Albini e Franco Minissi.

## Franco Albini e lo spazio come materiale

Nelle pagine seguenti:

**Fig. 2.19** a sinistra, Galleria di Palazzo Rosso. Particolari allestimenti, 1963, foto di Paolo Monti

**Fig. 2.20** a destra, Franco Albini e Franca Helg, Palazzo Rosso, 1952-62. Opera: "Santa Francesca Romana" di Giovanni Antonio Galli. Fondazione Franco Albini.

**Fig. 2.21** in basso, Franco Albini e Franca Helg, Palazzo Bianco, 1949-51. Opera: "Santa Francesca Romana" di Giovanni Antonio Galli. Fondazione Franco Albini.

**Fig. 2.22** W, Franco Albini e Franca Helg, Palazzo Bianco, 1949-51. Il supporto mobile della *Elevatio animae* di Margherita di Brabante di Nicola Pisano, Fondazione Franco Albini

Franco Albini sviluppa il concetto rivoluzionario di museo aperto, teorizzando un'istituzione radicalmente modificabile e dinamica che favorisce una forte interazione tra opere e pubblico. I suoi interventi a Palazzo Bianco (1949-1952) e Palazzo Rosso (1952-1962) a Genova introducono soluzioni espositive profondamente innovative: supporti metallici esili che smaterializzano l'allestimento trasformandolo in pura struttura di vuoto, illuminazione studiata per valorizzare ogni singola opera nella sua autonomia, percorsi flessibili e non gerarchici che permettono letture multiple e libere del patrimonio.

Albini concepisce il museo come uno spazio dove l'aria e la luce sono i materiali da costruzione, dove niente deve toccare terra e le opere diventano quasi sospese nello spazio grazie a esili telai metallici che fungono da puri connettivi invisibili. Questa lievitazione degli oggetti rappresenta non una fuga dai contenuti, ma una ridefinizione radicale del rapporto percettivo tra visitatore e opera. Come affermato da Albini stesso: "Nel quadro culturale del dopoguerra, il fine del museo appare oggi quello di far comprendere al visitatore che le opere che egli ammira, antiche e moderne, appartengono alla sua cultura, all'attualità della sua vita".<sup>14</sup> Per Albini, la nozione di ambientamento nel museo non deve più applicarsi all'opera, costringendola a un contesto predefinito, ma allo spazio stesso,

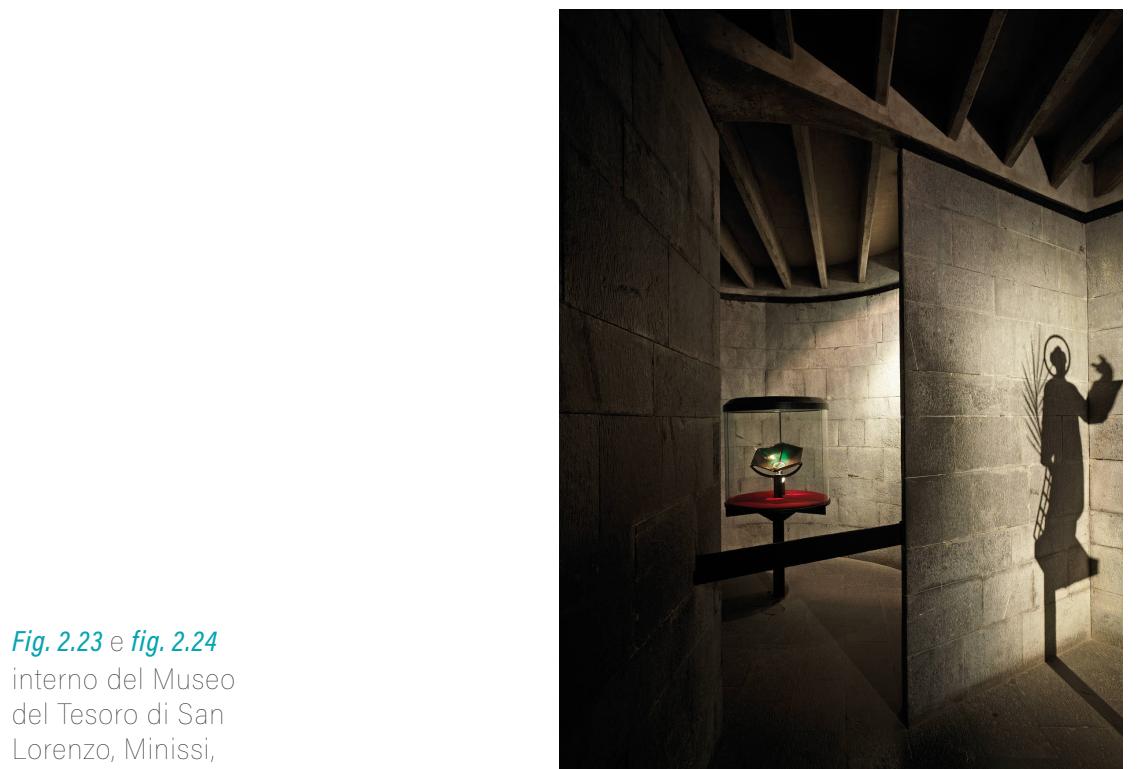


50



che diventa dispositivo di libertà percettiva e di autonomia espositiva. Il Museo del Tesoro di San Lorenzo a Genova rappresenta il culmine di questa ricerca ossessionata, dove architettura, allestimento e contenuto si fondono in un'esperienza spaziale unitaria dove ogni elemento costruttivo è calcolato per la sua interazione empatica con il visitatore. L'eredità metodologica di Albini, sintetizzata dalla Fondazione a lui dedicata, identifica cinque principi costitutivi del suo processo creativo: scomporre l'esistente, ricercare l'essenza nascosta, ricomporre in forma nuova, verificare il percorso costruito, agire con responsabilità verso la professione e la società.<sup>15</sup> Questi principi trasformano ogni progetto museale in un'operazione etica, dove la leggerezza percettiva e la poetica della smaterializzazione si accompagnano sempre a una profonda consapevolezza della responsabilità dell'architetto verso il patrimonio culturale e la comunità.

51



*Fig. 2.23 e fig. 2.24*  
interno del Museo  
del Tesoro di San  
Lorenzo, Minissi,

52

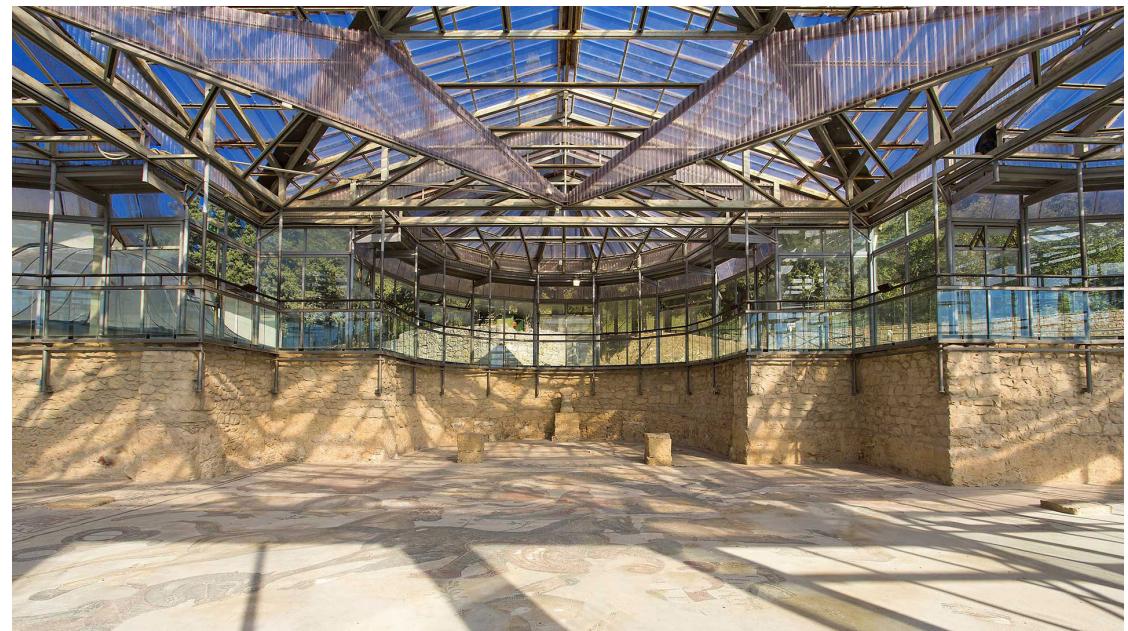


---

*Franco Minissi e  
la musealizzazione  
consapevole*

Franco Minissi, infine, è considerato il padre della museografia archeologica italiana, colui che teorizza e pratica il concetto di protezione reversibile applicato al patrimonio archeologico *in situ*. I suoi interventi alla Villa del Casale di Piazza Armerina e a Villa Giulia a Roma rappresentano il primo sviluppo sistematico di una teoria della copertura protettiva che sia contemporaneamente dispositivo museografico. Per Minissi, il problema non è semplicemente proteggere i mosaici e i reperti antichi dalla degradazione ambientale, ma creare le condizioni di fruizione significativa senza sacrificare l'integrità materica del patrimonio. La sua soluzione è radicale: strutture leggere e reversibili costituite da esili telai metallici fissati a pietre locali di integrazione e ricoperti da lastre di materiale trasparente, supportati da percorsi sopraelevati che permettono sia la visione ravvicinata dall'alto sia il movimento libero del visitatore senza calpestare le superfici antiche. Questa progettazione "non voleva falsificare ma ricostruire idealmente", manifestandosi "con garbo e senza prevaricare l'esistente". La teoria della musealizzazione di Minissi elabora una classificazione delle tipologie di coperture per aree archeologiche, distinguendo tra soluzioni provvisorie, coperture unitarie integrate nel progetto museografico, fino alle coperture che ripropongono filologicamente forme e volumi originari utilizzando materiali moderni e per questo reversibili. Questa teorizzazione

53



**Fig. 2.25** copertura di Villa Romana del Casale di Piazza Armerina, da Bigstock.com

rappresenta il primo e più sofisticato approccio alla conservazione attiva del patrimonio archeologico, fondato sul concetto che il restauro è conservazione nella fruizione, non mera paralisi conservativa. Secondo Minissi, il patrimonio storico-artistico deve essere utilizzato per la promozione culturale e l'educazione permanente della società. Il museo esiste, afferma Minissi, "laddove esistono gli oggetti del passato, per i quali, riconosciuta la loro qualità di testimonianza storica e/o artistica, ne viene affermata l'esigenza della conservazione e della tutela"<sup>16</sup>. Questa non è una semplice conservazione materiale, ma una pratica di valorizzazione consapevole dove il progetto architettonico diventa strumento di interpretazione culturale.

### *I principi comuni della scuola italiana*

La lezione convergente di questi tre maestri non risiede tanto in una coerenza stilistica, quanto in una condivisione di principi etici e progettuali profondamente consapevoli, che rappresentano il culmine critico della modernità museografica. La pratica di minimo intervento accompagnato da massima presenza percettiva caratterizza tutti questi progetti: le strutture sono essenziali, talvolta quasi invisibili, ma fortemente caratterizzate dal punto di vista comunicativo e concettuale. Non si tratta di neutralità, ma di una estrema consapevolezza della propria contemporaneità, dichiarata attraverso materiali, forme costruttive e scelte linguistiche riconoscibili. La dialettica materica critica rappresenta un elemento costitutivo: l'uso rigoroso e consapevole di materiali contemporanei come acciaio, cemento, vetro e materiali trasparenti, non cerca mai l'imitazione dell'antico, ma stabilisce con esso un dialogo fondato su differenza e reciproco riconoscimento. I materiali moderni non si nascondono, anzi dichiarano la propria appartenenza all'epoca contemporanea, permettendo al visitatore di leggere chiaramente la stratificazione temporale del patrimonio. La reversibilità strutturale emerge come principio etico fondamentale, specialmente in Minissi: ogni intervento deve poter essere rimosso senza alterare il patrimonio, riconoscendo che le scelte interpretative del presente rimangono sempre storicamente determinate e potenzialmente superabili. Questa reversibilità

non è una limitazione, ma una forma di umiltà progettuale e di rispetto verso le generazioni future. L'attenzione all'esperienza multisensoriale e consapevole del visitatore unifica tutti questi maestri: la luce, il percorso, le visuali calibrate, i dettagli tattili delle superfici, i suoni dello spazio, tutto è pensato come parte di una comunicazione complessiva che coinvolge l'intero corpo e la sensibilità del visitatore. Il museo non è luogo di osservazione passiva, ma di partecipazione attiva nell'esperienza della cultura. Infine, la consapevolezza del giudizio critico rappresenta forse il tratto più significativo, questi maestri non accettano passivamente la stratificazione storica data, ma operano scelte consapevoli e motivate di cosa conservare, cosa enfatizzare, cosa modificare, sempre basate su criteri progettuali esplicativi e responsabili. Il loro metodo rappresenta una ricerca incessante dell'equilibrio tra autorità del passato e libertà del presente, tra tutela e valorizzazione, tra conservazione e contemporaneità. Questi principi rappresentano una cosciente autocritica della museografia moderna: la Scuola Italiana non abbandona i fondamenti della modernità (liberazione, anastilosi, valorizzazione urbana), ma li sottopone a critica consapevole, li raffina attraverso la sperimentazione progettuale, e introduce il concetto che il contemporaneo debba essere riconoscibile nella sua contemporaneità, eticamente consapevole della propria reversibilità

e della relatività delle proprie interpretazioni. La Scuola Italiana rappresenta il momento di maturità della modernità museografica, il suo punto di massima raffinatezza critica, prima che la paralisi teorica dei decenni successivi interrompa quella straordinaria stagione di sperimentazione e innovazione responsabile.

## MUSEO DI CASTELVECCHIO

*Committente:* Fondazione Aquileia, Fondazione SO.CO.B.A., Comune di Aquileia

*Collaboratori:* Gianni Naoni con Davide Piazza e Michela De Munari

*Concorso e progetto:* 2011

58

*Realizzazione:* 2013

*Luogo:* Verona, Italia

*Fig. 2.26 e fig. 2.27* vista dall'alto del cortile interno di Castelvecchio e dettaglio fontana all'interno del cortile, da architecturehistory.org

59



*il contesto e la sfida progettuale*

L'intervento di Scarpa al Museo di Castelvecchio a Verona, realizzato tra il 1956 e il 1975, è universalmente riconosciuto come uno dei capolavori assoluti della museografia mondiale. Si tratta di un progetto complesso che ridefinisce radicalmente il rapporto tra contenitore architettonico, collezione museale e visitatore.

Castelvecchio è un castello medievale risalente al XIV secolo che ha subito numerose trasformazioni nel corso dei secoli, culminate con un pesante restauro stilistico realizzato negli anni Venti del Novecento da Ferdinando Forlati e Antonio Avena. Questo intervento aveva tentato di restituire al castello un'immagine medievale unitaria, cancellando molte stratificazioni successive e aggiungendo elementi in stile neogotico. Negli anni Trenta era stata inoltre costruita un'Ala Napoleonica che alterava il rapporto originario tra il castello e il fiume Adige. La sfida che Scarpa affronta non è quindi solo museografica, come esporre la collezione, ma profondamente architettonica: come restituire leggibilità a un palinsesto complesso di stratificazioni autentiche e interventi stilistici, come distinguere le diverse epoche, come creare un percorso museale che sia anche strumento di comprensione della storia del monumento stesso. L'approccio di Scarpa può essere definito come

una "operazione decostruttiva ante litteram". Invece di accettare passivamente la stratificazione esistente o tentare una ricostruzione dell'architettura originale, Scarpa smonta criticamente Castelvecchio, operando un giudizio di valore sulle diverse epoche. La scelta più radicale è la demolizione di un'intera campata dell'Ala Napoleonica, considerata incoerente con il tessuto medievale autentico. Questo gesto non è distruttivo, ma rivelativo: elimina un'aggiunta novecentesca per restituire il rapporto originario tra castello e Adige, per rendere leggibile la struttura sottostante. "Castelvecchio è l'esatto contrario di quanto raccomandato da Brandi"<sup>17</sup>: Scarpa fa un giudizio di valore sulle epoche, demolisce parti ritenute incoerenti, aggiunge nuovi elementi riconoscibili.

*Dialettica tra antico e nuovo: l'estetica dell'incompiuto*

Il metodo di Scarpa si fonda su una dialettica serrata tra antico e nuovo, dove l'intervento contemporaneo non si nasconde né si mimetizza, ma dichiara apertamente la propria appartenenza al XX secolo. I materiali sono rigorosamente contemporanei: cemento frattizzato bordato con liste di pietra di Prun per i pavimenti, lastre di pietra di Prun rosa per gli imbotti, acciaio per scale e passerelle, vetro per protezioni e divisorie. Questi materiali non imitano il medievale, ma stabiliscono con esso un dialogo basato sulla differenza e sul reciproco riconoscimento. Centrale nell'opera di Scarpa è il concetto di incompiuto.



62



63



PARTE II

*Fig. 2.28* in alto a sinistra, dettaglio di scala e passerella, foto di architecturehistory.org

*Fig. 2.29* dettaglio cortile interno, da architecturehistory.org

*Fig. 2.30* pietra di pruno, metallo e legno nelle passerelle e imbotti, da architecturehistory.org

i giunti sono lasciati a vista, le discontinuità tra materiali antichi e nuovi non sono occultate ma esibite come parte integrante del linguaggio architettonico. Il processo costruttivo viene raccontato attraverso l'esposizione della materialità, trasformando ogni attacco, ogni groppo, ogni transizione in un momento di narrazione visiva. L'incompiuto diventa così strumento di chiarezza storica, permettendo al visitatore di distinguere con immediatezza ciò che appartiene al passato da ciò che è contemporaneo. Gli elementi nuovi (percorsi, scale, passaggi aerei) riconnettono le parti del castello creando un sistema museografico unitario, mantenendo sempre una loro autonomia formale e strutturale attraverso l'indipendenza costruttiva.

PROGETTARE PER IL PATRIMONIO ARCHEOLOGICO

### *Dettaglio e percezione multisensoriale*

*Fig. 2.31* interno del museo, corrimano smussato in acciaio, divisore a griglia in acciaio, da architecturehistory.org

*Fig. 2.32* in basso dettaglio passerella in acciaio e legno e porta in acciaio, da architecturehistory.org

L'attenzione di Scarpa si estende oltre la scala del progetto generale, fino alle più minute finiture. Ogni elemento viene concepito non come appendice, ma come componente di un'esperienza totalizzante: maniglie ergonomiche, corrimani sagomati, spigli smussati, illuminazione diffusa in relazione a specifici punti di vista. Questa meticolosità rivela la convinzione che il museum-going sia costruito attraverso l'accumularsi di piccole percezioni che, prese singolarmente, potrebbero sembrare marginali. L'architettura di Scarpa è deliberatamente multisensoriale: non puramente visiva. Il visitatore esperisce il museo attraverso il rumore differenziato dei passi sul cemento, sul legno, sul metallo; attraverso la temperatura variabile degli spazi; attraverso gli odori di pietra, di ferro, di legno stagionato. Questa dimensione esperienziale, raramente teorizzata nei suoi anni, anticipa di decenni l'idea contemporanea di museo come spazio immersivo dove il corpo e le emozioni sono coinvolti quanto l'intelletto. L'impossibilità di visitare un edificio di Scarpa con passività, la necessità di toccare e accarezzare i frammenti, rivela come l'architettura scarpiana sia concepita per sollecitare una partecipazione multisensoriale del corpo.



***La statua equestre di Cangrande come emblema***

L'intervento più celebre e controverso di Scarpa a Castelvecchio è la collocazione della statua equestre di Cangrande della Scala. Scarpa posiziona la scultura gotica Scarpa colloca Cangrande nello spazio generato dalla demolizione dell'Ala Napoleonica che si ricorda essere stata eliminata in suo volere. La statua viene sospesa su una mensola di cemento che sporge dal castello verso l'Adige, circondata da passerelle metalliche che



**Fig. 2.33** vista di Cangrande e del tetto "incompiuto", da architecturehistory.org

**Fig. 2.34, 2.35, 2.36** statua di Cangrande da diverse angolazioni, da architecturehistory.org

permettono di osservarla da angolazioni diverse. Questa soluzione è emblematica del metodo scarpiano per diverse ragioni: la statua non è semplicemente esposta, ma messa in scena in un contesto spaziale che ne amplifica la presenza. La sospensione sul vuoto, il contrasto tra la pietra medievale e il cemento contemporaneo, la vista del fiume sullo sfondo creano un'esperienza visiva ed emotiva potentissima; nessuno può confondere la mensola di cemento con una struttura medievale. L'intervento è chiaramente contemporaneo, ma proprio questa riconoscibilità permette di comprendere la stratificazione temporale: medievale la statua, novecentesco il supporto; sebbene strutturalmente la mensola sia solidale con il castello, concettualmente l'intervento è reversibile. Una generazione futura potrebbe decidere di collocare Cangrande altrove senza compromettere l'integrità del monumento medievale.



68



69



PARTE II

PROGETTARE PER IL PATRIMONIO ARCHEOLOGICO

## Dal proibizionismo al XXI secolo

*Cesare Brandi, la Teoria del Restauro e la paralisi progetturale*

70

Il culmine e, paradossalmente, la crisi della museografia moderna si manifestano con la pubblicazione della Teoria del Restauro di Cesare Brandi nel 1963. Brandi, figura centrale nella cultura del restauro italiano e nella fondazione dell'Istituto Centrale del Restauro, introduce principi teorici che avranno conseguenze profonde e ambivalenti sulla prassi della museografia archeologica nei decenni successivi. Il nucleo della teoria brandiana si condensa in un'affermazione apparentemente semplice ma dalle conseguenze straordinarie: "Non si restaura l'immagine, ma solo il materiale"<sup>18</sup>. Questo principio esclude deliberatamente l'immagine dall'area di intervento del restauro, concentrando l'attenzione esclusivamente sulla conservazione della materia fisica del manufatto. Come evidenziato dalla ricerca critica, Brandi considera l'opera d'arte come un'entità autonoma e impone che le integrazioni siano distinguibili, reversibili, funzionali all'uso, anche solo culturale, della preesistenza. Ne deriva un'ossessione per il concetto di falso storico e un'esaltazione della stratificazione come valore assoluto da preservare, contro ogni pratica di liberazione o ricomposizione. Le conseguenze operative di questa impostazione teorica si concretizzano nella Carta di Venezia (1964) e nella Carta del Restauro italiana (1972), documenti normativi che introducono la proibizione sistematica della ricostruzione e limitano drasticamente gli

interventi sul patrimonio archeologico. La Carta di Venezia, approvata tra il 25 e il 31 maggio 1964, nasce come risposta ai danni inflitti al patrimonio dalla Seconda Guerra Mondiale e stabilisce che "nel caso di intervento su opere e manufatti risultanti da scavi e ritrovamenti archeologici, è consentito solo il ricorso all'anastilosi. Gli elementi di integrazione devono essere distinguibili dalle parti antiche originali" (Carta di Venezia, 1964). "Se la Carta di Venezia fosse stata applicata agli albori della coscienza critica dell'architettura per l'archeologia, l'Arco di Tito sarebbe ancora incastonato nella cinta fortificata dei Frangipane, i Fori Imperiali invisibili sotto il quartiere Alessandrino [...] e Carlo Scarpa non avrebbe collocato Cangrande dove ora a Castelvecchio"<sup>19</sup>. La Carta di Venezia, pur essendo un pilastro della cultura del restauro e mantenendo straordinaria attualità nell'affrontare alcune sfide cruciali del nostro presente, nella sua applicazione più rigida genera conseguenze paradossali. L'articolo 11 della Carta stabilisce che "tutte le stratificazioni devono essere rispettate anche a discapito dell'unità stilistica" e che "esse potranno essere rimosse se sono di scarso interesse", ma nella pratica il terrore dell'errore interpreta questo principio in modo assolutamente conservativo e paralizzante.

Il periodo che va dalla metà degli anni Sessanta

71

alla fine degli anni Settanta è caratterizzato da una sostanziale paralisi dell'attività progettuale sull'archeologia. L'approccio brandiano genera un congelamento di qualsiasi intenzione progettuale, sostituendo il giudizio critico dell'architetto con il dogma della conservazione integrale. Come evidenziato dalla ricerca storica, "l'idealismo e le ideologie che avevano caratterizzato la prima metà del XX secolo erano al tramonto, mentre nascevano altre esigenze e tra queste la necessità della ricostruzione dell'identità nazionale proprio a partire dalla valorizzazione delle antichità e belle arti"<sup>20</sup>. La teoria brandiana interrompe bruscamente questa stagione creativa, cristallizzando i siti archeologici in uno stato di intoccabilità che spesso ne compromette proprio la comprensibilità e la valorizzazione pubblica.

È significativo notare che tutti i capolavori della Scuola Italiana della museografia quali Scarpa a Castelvecchio, Albini ai Musei di Genova, Minissi alla Villa del Casale, furono realizzati prima del 1964, cioè prima che la Carta di Venezia imponesse i suoi vincoli proibizionisti. Questo dato cronologico non è accidentale: il proibizionismo brandiano ha di fatto interrotto una stagione straordinariamente feconda della museografia italiana, inaugurando decenni di sostanziale paralisi creativa nel progetto per l'archeologia. La paralisi non è totale, ma rappresenta una frattura

profonda nel continuum progettuale. Gli interventi che continuano a realizzarsi negli anni Sessanta e Settanta sono caratterizzati da estrema cautela conservativa, da un abbandono quasi totale di qualsiasi intenzione interpretativa e da un'adesione rigida ai principi brandiani. Il museo, da strumento di interpretazione critica e di valorizzazione consapevole che era stato nella Scuola Italiana, si trasforma in mera contenitore di conservazione e in spazio intoccabile. Questa crisi rappresenta il limite e insieme il punto di rottura della modernità museografica. Se da un lato il proibizionismo brandiano rappresenta una reazione necessaria agli eccessi delle ricostruzioni ottocentesche e novecentesche, dall'altro genera una paralisi che nega alla disciplina la possibilità stessa di evoluzione consapevole e critica. Il terrore dell'errore diventa terrore della storia, il rifiuto del falso diventa rifiuto di qualsiasi contemporaneità. La museografia moderna termina così in una contraddizione irrisolvibile: una fase che aveva iniziato con la liberazione e l'interpretazione attiva del patrimonio si conclude con l'intoccabilità e il congelamento.

### *Il ritorno del progetto post-proibizionismo*

Dopo la paralisi degli anni Settanta, la museografia archeologica ritrova gradualmente una dimensione progettuale a partire dal Museo di Arte Romana a Merida di Rafael Moneo e il Teatro di Sagunto di Giorgio Grassi. A partire dagli anni Ottanta, gradualmente, si riafferma il ruolo dell'architettura non solo come strumento di conservazione passiva, ma come medium di comunicazione culturale, capace di rendere leggibile e fruibile il patrimonio attraverso la costruzione di un'esperienza spaziale significativa. Il museo si trasforma profondamente in risposta a nuove dinamiche sociali: l'esplosione del turismo culturale e la crescente domanda di esperienze significative richiedono una riformulazione radicale dei modelli espositivi e della relazione tra istituzione e pubblico. Il Museo di Arte Romana a Merida, primo esempio di architettura per l'archeologia post proibizionismo, fu realizzato tra il 1980 e il 1985 con una strategia di dialogo attivo. Moneo costruisce una sequenza di archi in laterizio che dichiarano la propria modernità attraverso il loro disegno e le loro proporzioni calibrate, seppur stabilendo con l'architettura romana una conversazione rispettosa basata sul linguaggio costruttivo e non sulla mimesi. La soluzione di Moneo è innovativa perché non ricorre all'anastilosi ricostruttiva, ma all'interpretazione critica: l'edificio contemporaneo diventa strumento di comprensione capace di rendere leggibile l'architettura antica attraverso una risonanza linguistica di forme e materiali.

**Fig. 2.37** vista della sequenza di archi in laterizio, museo di Arte Romana, Merida, Spagna, da rafaelmoneo.com

Nelle pagine seguenti:

**Fig. 2.38 fig. e 2.39,** museo di Arte Romana, Merida, Spagna, da rafaelmoneo.com





Il Teatro di Sagunto di Giorgio Grassi, realizzato tra il 1985 e il 1993, rappresenta invece un caso limite, controverso ed emblematico delle difficoltà ancora presenti nel passaggio dal proibizionismo alla consapevole progettualità. Grassi propone una soluzione audace: invece di ricostruire filologicamente il teatro romano, progetta uno spazio che ne evoca la presenza attraverso forme contemporanee che riprendono la logica tipologica dell'antico. L'intervento, in altre parole, non ricrea le forme fisiche

del teatro antico, ma ne ricrea il concetto generatore: lo spazio destinato allo spettacolo, la relazione tra scena e cavea, la gerarchia degli elementi costruttivi. Tuttavia, il Teatro di Sagunto incarna anche i limiti e le contraddizioni di questa fase di transizione. A causa di una controversia giudiziaria i lavori vengono bloccati nel 1993, dimostrando quanto sia ancora difficile il confronto tra conservazione e progetto, tra tutela e innovazione, in una società ancora profondamente condizionata dal proibizionismo brandiano. Ciò dimostra che, sebbene gli anni Ottanti rappresentino teoricamente il superamento della paralisi progettuale, nella pratica la mentalità conservativa resta radicata, pronta a considerare qualsiasi intervento contemporaneo come potenziale minaccia al patrimonio antico. Esso diventa così un'immagine emblematica di questa transizione ancora conflittuale: un progetto coraggioso che anticipa principi che la contemporaneità accoglierà pienamente, ma che il presente ancora rifiuta perché culturalmente non pronto. Si può notare come i due progetti mostrino due diverse strategie di superamento del proibizionismo. Moneo sceglie il dialogo formale e linguistico, mantenendo una certa cautela nel non proporre forme radicalmente nuove, operando invece attraverso risonanze e corrispondenze con il passato. Grassi invece sceglie la trasgressione consapevole, proponendo una forma contemporanea che non

**Fig. 2.40** Teatro di Sagunto, Spagna, foto di Pepa Balaguer





**Fig. 2.41** vista da uno dei due ingressi, Teatro di Sagunto, Spagna, foto di Pepa Balaguer

cela la propria modernità, affrontando apertamente la questione della rilettura tipologica dell'antico. Non si tratta di un ritorno ingenuo ai presupposti ottocenteschi, ma di un'elaborazione critica che integra le istanze conservative della Carta di Venezia con la consapevolezza che la conservazione deve anche essere valorizzazione, comunicazione, interpretazione attiva.

### *Museografia nel XXI secolo*

Dopo il difficile transitorio degli anni Ottanta e Novanta, durante il quale la disciplina fatica a riconciliare la memoria della Scuola Italiana con i vincoli della Carta di Venezia, la museografia raggiunge negli anni Duemila una consapevolezza matura e sistematica dei propri principi operativi. Si dimostra che è possibile un'architettura per l'archeologia che sia rigorosamente contemporanea, responsabile eticamente e capace di generare esperienze di significativa profondità culturale.

### *Equilibrio tra tutela e innovazione*

La museografia contemporanea fonda il suo primo principio operativo sul concetto di diversità necessaria: l'obbligo ad essere moderni. Questo valore, già intuito dai maestri della Scuola Italiana, è oggi un principio sistematico della disciplina, che invita a stabilire un dialogo riconoscibile tra antico e nuovo attraverso materiali, forme e tecnologie contemporanee, senza ricorrere all'imitazione o all'occultamento delle epoche. Nell'intervento museografico contemporaneo, la tutela non si traduce più in immobilità conservativa, ma in una gestione dinamica del patrimonio: conservare significa valorizzare, rendere accessibile, permettere che il patrimonio continui a vivere nel presente. Questo approccio si esplicita nella scelta di materiali moderni come acciaio, vetro, policarbonato, legno lamellare e plastica riciclabile, applicati in modo reversibile e riconoscibile.

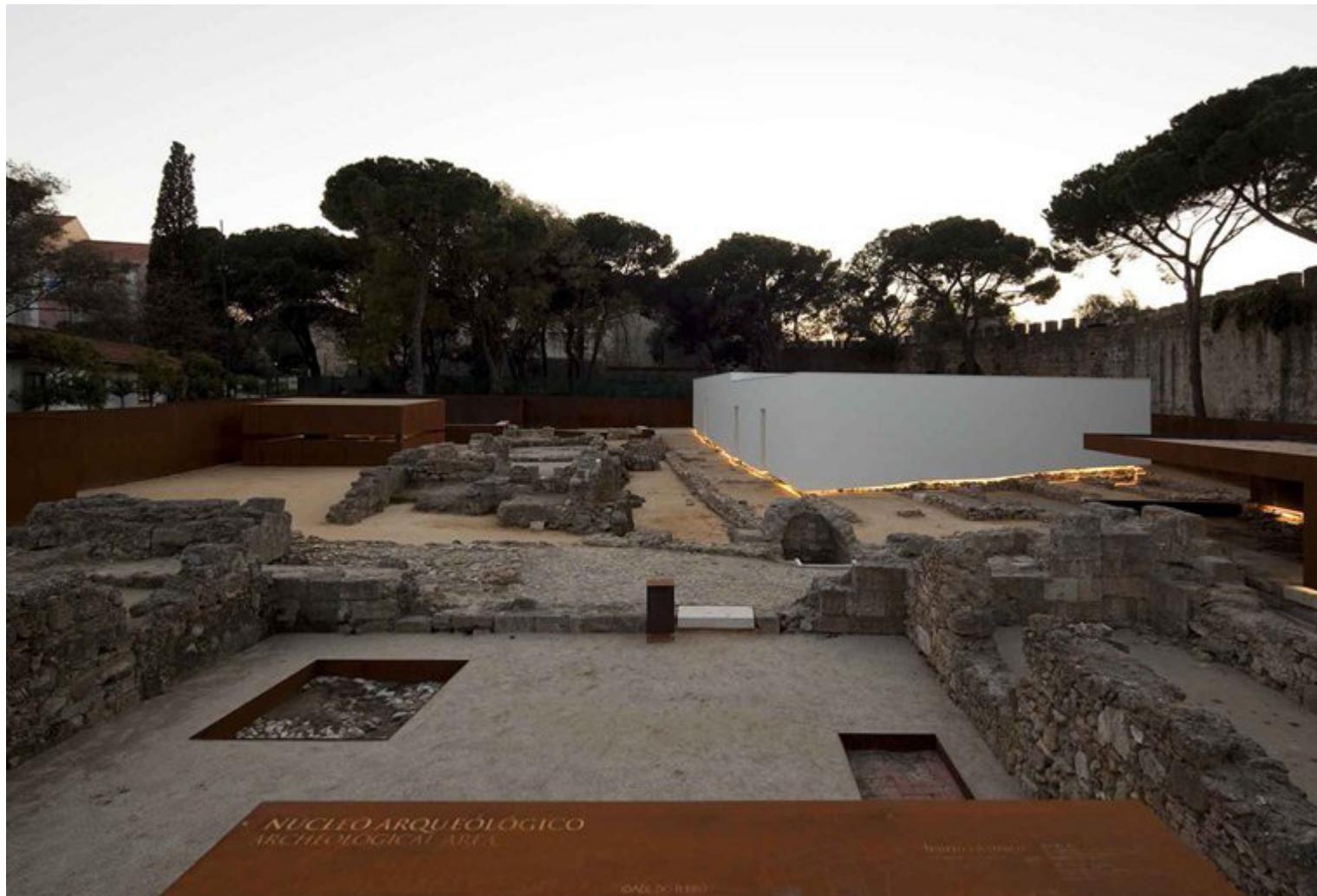
*Continuità e discontinuità formale come leggibilità temporale*

**Fig. 2.42 e 2.43** Centro Archeologico di Praça Nova, Lisbona (foto di Fernando Guerra): Il nuovo volume monocromatico in corten completamente reversibile si contrappone intenzionalmente alle matericità e ai resti

Un secondo valore centrale della museografia contemporanea riguarda il modo di stabilire la dialettica tra antico e moderno attraverso il contrasto formale e materico. I maestri della Scuola Italiana avevano compreso che la discontinuità non è aggressione ma strumento di chiarezza. La coesistenza di epoche diverse nello stesso sito non va mascherata o omogeneizzata, ma enfatizzata con scelte progettuali che favoriscano la leggibilità, l'onestà e la responsabilità del gesto architettonico. In questa prospettiva, la discontinuità tra antico e nuovo non è più vista come una violenza o una rottura, ma come una strategia culturale per valorizzare la stratificazione temporale e la specificità di ogni epoca. La riconoscibilità dell'intervento contemporaneo diventa così una condizione fondamentale: l'architettura moderna deve dichiarare la propria identità senza confondersi con l'antico, evitando ogni tentativo di imitazione formale, stilistica o materica. Questo dialogo si costruisce attraverso un contrasto critico: materiali moderni, geometrie pure, tecniche reversibili e dettagli costruttivi riconoscibili, che si affiancano e si intrecciano in modo autonomo alle testimonianze storiche. La stratificazione temporale emerge non attraverso la fusione degli stili, ma attraverso la distinzione consapevole e la separazione dichiarata delle epoche: ogni intervento si configura come un nuovo strato che arricchisce la lettura del luogo, mantenendo viva la

dell'antico, rendendo immediatamente leggibile la differenza tra intervento moderno e stratificazione storica e costruendo un dialogo critico tra memoria e presente.

memoria del passato senza nostalgia né retorica. Questa scelta progettuale risponde anche a criteri etici e funzionali: da un lato si tutela la identità storica dei manufatti antichi, preservandone la materia, la forma e il carattere, dall'altro si esplicita il valore dell'intervento contemporaneo, rendendolo accessibile, sicuro, flessibile e adatto alle esigenze del pubblico attuale.



84



85



*Fig. 2.44 e fig. 2.45*  
Centro Archeologico  
di Praça Nova,  
Lisbona (foto di  
Fernando Guerra)

*Reversibilità e  
strutture indipendenti  
come responsabilità  
etica*

Con reversibilità si intende la capacità dell'intervento contemporaneo di essere completamente smontato senza lasciare tracce permanenti sul sito archeologico. Minissi aveva già intuito questo principio negli anni Cinquanta, progettando coperture leggere che proteggevano i mosaici senza toccarli direttamente, creando percorsi sopraelevati reversibili. Oggi questo principio diviene imperativo etico sistematico, riconoscendo che ogni interpretazione del presente è storicamente determinata e potenzialmente superabile dalla futura comprensione. La reversibilità risponde ad un'esigenza epistemologica che riconosce le scelte interpretative presenti. La reversibilità risponde a una duplice esigenza: da un lato, offre un margine di revisione futura accettando che ogni intervento sia storicamente condizionato; dall'altro, tutela l'antico come documento unico, evitando alterazioni permanenti che ne possano compromettere il valore conoscitivo.

*Esperienza immersiva  
e contestualità in situ*

Un quarto valore caratterizzante la museografia contemporanea è il superamento del museo come contenitore isolato di oggetti decontestualizzati. Albini aveva già praticato il concetto di spazio aperto dove l'allestimento facilitasse l'incontro tra visitatore e opera; Scarpa aveva trasformato il percorso museale in narrazione temporale attraverso luce e dettaglio; Minissi aveva portato il visitatore fisicamente nei siti archeologici creando esperienze immersive.

**Fig. 2.46 e fig 2.47**  
galleria di Palazzo Pilotta a Parma,  
ideata da Guido Canali e concluso  
nel 1991, progetto esemplare di  
reversibilità e struttura  
indipendente,  
foto di Emanuele Piccardo



*Dialettica tra  
materiale e  
immateriale*

88

Oggi la musealizzazione avviene sempre più frequentemente in situ, nei siti archeologici stessi, dove l'architettura contemporanea crea le condizioni per osservare direttamente la stratificazione storica. Il visitatore non osserva passivamente attraverso vetrine protettive, ma viene coinvolto emotivamente e cognitivamente nella comprensione del patrimonio.

Il patrimonio archeologico non esiste solo nella sua materialità, ma anche nelle narrazioni che lo circondano, nella memoria collettiva, nelle interpretazioni successive. Le nuove tecnologie permettono di rendere simultaneamente visibile e leggibile questa dimensione immateriale senza compromettere



*Museo diffuso*



l'autenticità fisica. L'uso della tecnologia non cancella la reale appartenenza materiale del sito, ma piuttosto la contestualizza: mentre il visitatore osserva direttamente i resti archeologici, dispositivi digitali gli permettono di accedere alle narrazioni storiche, alle fasi costruttive successive, alle interpretazioni scientifiche. Tangibile e intangibile coesistono, arricchendosi reciprocamente senza confondersi.

Questo valore rappresenta il completo superamento del modello del museo come istituzione separata e specializzata. Si completa così il passaggio dal "museo interno", chiuso e centrato sulla collezione, al "museo a sistema",

89

Nella pagina precedente:  
**Fig. 2.48 e fig 2.49**  
Davidson Center,  
Gerusalemme, Israele,  
progettato da Kimmel  
Eshkolot Architects,  
che adotta nuove  
tecnicologie e sistemi  
digitali per i percorsi  
museografici, da  
archello.it

90

integrato con la città e il territorio. Come teorizzato da Minissi, il patrimonio non può più essere concepito come realtà isolata, confinata tra muri e vetrine, bensì come parte costitutiva del paesaggio urbano e territoriale. Questo concetto di "museo fuori dal museo" o museo diffuso trasforma radicalmente la natura stessa della disciplina museografica. L'obiettivo non è più semplicemente esporre collezioni, ma rendere comprensibile la stratificazione materiale del paesaggio archeologico e trasformare il patrimonio in strumento conoscitivo delle trasformazioni urbane e territoriali. Il sito archeologico non è più una porzione circoscritta di spazio, protetto e segregato, ma una parte viva della città contemporanea, dove la memoria storica si intreccia con la vita presente in un dialogo continuo e generativo. Questo paradigma del museo diffuso emerge dalla consapevolezza che le città europee, specialmente quelle di origine romana o medievale, sono essi stessi stratificati palinsesti storici. La valorizzazione del patrimonio archeologico non può quindi affidarsi soltanto a spazi specializzati, ma deve diffondersi nel tessuto urbano stesso, trasformando il camminare per la città in un'esperienza consapevole di lettura storica. L'architettura contemporanea per l'archeologia acquisisce così una dimensione urbana e territoriale che supera di gran lunga la scala del singolo sito.

91



# Progettare per integrare architettura e ambiente

94

L'architettura contemporanea si confronta sempre più frequentemente con la complessità del paesaggio, inteso non solo come sfondo naturale ma come elemento attivo e imprescindibile nella definizione dello spazio costruito. Nel contesto della valorizzazione del patrimonio archeologico, questo dialogo assume un'importanza cruciale, poiché l'architettura deve porsi come mediatore sensibile tra la memoria storica dei luoghi e le trasformazioni ambientali contemporanee, con l'obiettivo di superare la tradizionale dicotomia tra costruito e natura, promovendo una relazione di integrazione e reciprocità in cui l'edificio si fonde con il paesaggio, divenendone parte integrante.

## *L'ascolto del luogo e l'interpretazione del paesaggio*

L'ascolto del luogo e l'interpretazione del paesaggio sono pratiche fondamentali nell'architettura contemporanea che consentono di sviluppare progetti capaci di instaurare un dialogo profondo e rispettoso con l'ambiente circostante. Il concetto di *genius loci*, o "spirito del luogo", costituisce la base teorica di questa sensibilità progettuale: esso rappresenta l'identità specifica di un sito, definita dagli elementi fisici, storici, culturali e immateriali che lo caratterizzano. L'architetto non si limita a osservare superficialmente il contesto, ma sviluppa una lettura attenta e consapevole che coinvolge percezioni sensoriali, memoria storica e narrazione spaziale. Il processo dell'ascolto si traduce in un'attitudine

progettuale che pone l'attenzione sulle qualità intrinseche del luogo: dalla qualità della luce ai suoni presenti, dalla conformazione del terreno agli elementi vegetativi, fino alle relazioni tra costruito e natura. Quest'approccio richiede una mediazione attiva tra esigenze funzionali e identità ambientale. Progettisti come Peter Zumthor sottolineano l'importanza di un'architettura intesa come esperienza percettiva, dove materiali e forme emergono dal contatto diretto con il paesaggio, rivelandone la poesia e la ricchezza.

95

L'interpretazione del paesaggio comporta una fase di analisi critica in cui si individuano gli elementi significativi da valorizzare, integrando le tracce storiche con le caratteristiche ambientali. L'architettura diventa così uno strumento di mediazione che riordina e valorizza le componenti del territorio senza alterarne l'identità originaria. Le scelte progettuali privilegiano materiali naturali o compatibili, volumi rispettosi della morfologia naturale e soluzioni che dialogano con il microclima locale, minimizzando l'impatto visivo e ambientale. Inoltre, ogni paesaggio è il risultato di una stratificazione complessa che combina elementi naturali e antropici nel tempo. L'architettura si configura come interprete di questa stratificazione, rendendo leggibile la storia e stabilendo un legame emotivo tra il luogo e chi lo fruisce, soprattutto nell'ambito archeologico. Qui, l'edificio non è solo elemento

### ***Scelta e utilizzo dei materiali***

contenitore, ma parte integrante di un racconto spaziale che unisce memoria, contesto e natura, favorendo un'esperienza immersiva e consapevole.

Nella progettazione di architetture integrate al paesaggio, uno dei fattori determinanti è rappresentato dalla selezione dei materiali. Il ricorso a risorse di origine locale, quali pietre, legni e terre crudi, si fonda su una duplice finalità: da un lato, ridurre significativamente l'impronta ecologica associata al trasporto e alla produzione di materiali, dall'altro, favorire un inserimento armonico e rispettoso dell'edificio nel tessuto paesaggistico, attraverso l'adozione di cromie, matericità e texture perfettamente coerenti con le caratteristiche naturali e storiche del luogo. Norberg-Schulz sottolinea come il concetto di *genius loci* imponga una piena integrazione architettonica con l'ambiente circostante, nella quale l'architettura agisce non come elemento estraneo, ma quale parte integrante, capace di dialogare e rispettare la specificità sensoriale e ambientale del sito. Questa concezione determina un'espressiva continuità territoriale, in cui la superficie costruita si configura come naturale estensione del paesaggio e si manifesta attraverso scelte materiche e cromatiche che cercano di mimetizzare l'intervento edilizio. I manufatti risultano così integrati e spesso difficilmente distinguibili dal contesto, minimizzando l'impatto visivo e supportando

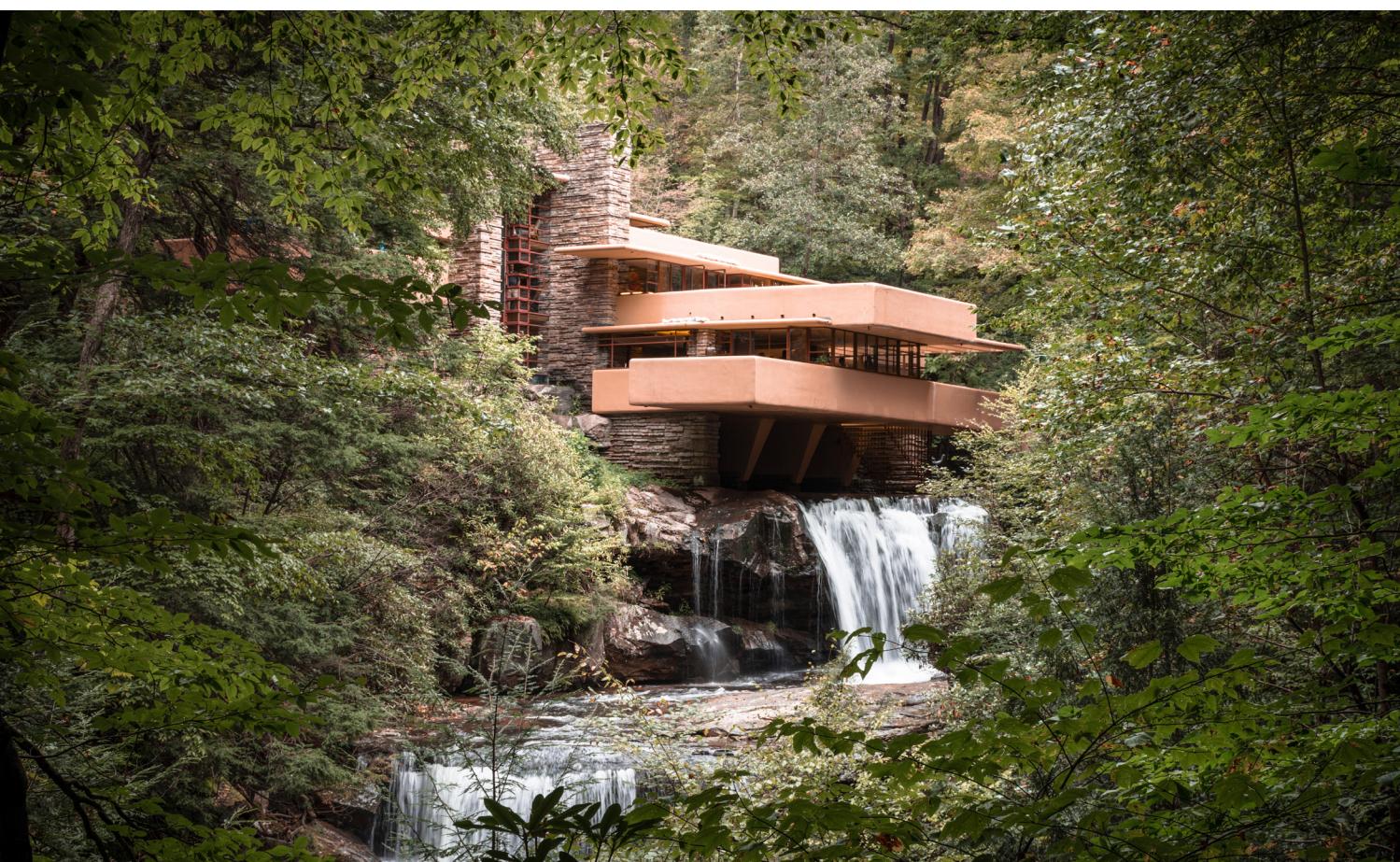
Nella pagina  
seguente:  
**Fig. 3.1** sopra,  
Therme Vals di  
Peter Zumthor, Vals,  
svizzera, 1996, foto  
di Fabrice Fouillet

**Fig. 3.2** sotto,  
Fallingwater, Frank  
Lloyd Wright,  
Stewart Township,  
Pennsylvania, US,  
1964, foto di Gerald  
Zaffuts

### ***Stratificazione storica e memoria nel paesaggio***

una percezione fenomenologica dello spazio che valorizza la dimensione esperienziale e sensoriale dell'architettura, come discusso da Zumthor. La scelta di tali materiali si traduce in un'architettura che, pur mantenendo la propria autonomia progettuale, appare come un naturale prolungamento dell'ambiente, in cui la costruzione non interviene a discapito del paesaggio ma ne diventa parte integrante e coevolutiva. Questi concetti, già anticipati da Frank Lloyd Wright, trovano esempio paradigmatico nella sua Casa sulla Cascata nel suo approccio progettuale organico: la pietra proveniente da cave prossime al sito, l'uso calibrato del legno e del cemento armonizzano l'intervento con la morfologia naturale, conferendo all'intera composizione un carattere di fusione e continuità spaziale e materica. Un altro esempio di matrice contemporanea sono le Therme Vals di Peter Zumthor si basano sull'impiego di pietra locale che, per le sue proprietà cromatiche e tattili, si integrano nel paesaggio montano circostante generando un'esperienza che supera la semplice lettura visiva del manufatto, coinvolgendo il corpo e la percezione sensoriale dell'utente.

La stratificazione storica si manifesta come sedimentazione di tracce materiali e immateriali che si accumulano nel tempo, costituendo un palinsesto complesso in cui ogni epoca lascia segni specifici



nel territorio. Il progetto architettonico deve porsi come strumento interpretativo di questa narrazione temporale plurale, capace di dialogare con il passato senza operare una cancellazione o una subordinazione acritica alle preesistenze. In tale ottica, l'architettura emerge non come interruzione della continuità storica, ma quale momento di mediazione che valorizza la memoria del luogo, rendendo leggibili le stratificazioni e le trasformazioni che lo hanno caratterizzato.

Questo approccio consente di superare le polarità tradizionali tra una conservazione rigida e una innovazione indiscriminata, proponendo un dialogo generativo fra architettura contemporanea e contesto storico. L'opera di Álvaro Siza rappresenta un riferimento paradigmatico in questo ambito: la sua pratica progettuale, fondata su un metodo di archeologia del luogo, riconosce e integra le tracce materiali preesistenti, trasformandole in elementi costitutivi del progetto. Ad esempio, nel complesso residenziale di São Victor a Porto, Siza ha integrato deliberatamente i muri di sostegno, le fondamenta demolite e i frammenti urbani preesistenti, creando un dialogo armonico fra le nuove costruzioni e le vestigia del passato. Questa pratica dimostra una capacità di costruire con i resti, trasformando la stratificazione storica in una lettura dinamica del paesaggio, considerato come organismo vivente in continua trasformazione, dove l'architettura

**Sostenibilità  
e reversibilità  
progettuale come  
principi etici**

100

**Fig. 3.3 e fig. 3.4**  
Álvaro Siza. SAAL  
S. Victor Social  
Housing, Porto,  
Portugal. 1974-1977.  
esempio di  
come le mura  
preesistenti sono  
state mantenute  
ed integrate nel  
progetto. Foto da  
MoMa.org

interviene con sensibilità critica, facendo emergere le tensioni e le armonie fra periodi storici diversi.

La sostenibilità e la reversibilità emergono come principi etici fondamentali che orientano la progettazione in contesti ambientali e storici delicati, rappresentando una risposta consapevole alle responsabilità che l'architetto contemporaneo deve assumersi nei confronti del territorio e delle generazioni future. La sostenibilità non si limita unicamente alla riduzione dell'impatto ambientale misurabile in termini energetici e di consumo di risorse, ma si estende alla conservazione culturale, sociale e paesaggistica, promuovendo un equilibrio dinamico fra innovazione e tutela. Essa implica una visione progettuale che consideri il ciclo di vita completo dell'edificio, dalla fase di costruzione fino alla dismissione, integrando anche le possibilità di riuso e riadattamento funzionale nel tempo. La reversibilità, concetto strettamente correlato, si configura come capacità intrinseca dell'intervento architettonico di essere modificato, smontato o reintegrato nel contesto senza determinare danni irreversibili al patrimonio storico e ambientale. Tale principio riflette un atteggiamento progettuale che rifiuta l'idea di permanenza assoluta e immutabilità dell'opera, accogliendo invece la temporalità e l'adattabilità come dimensioni essenziali della



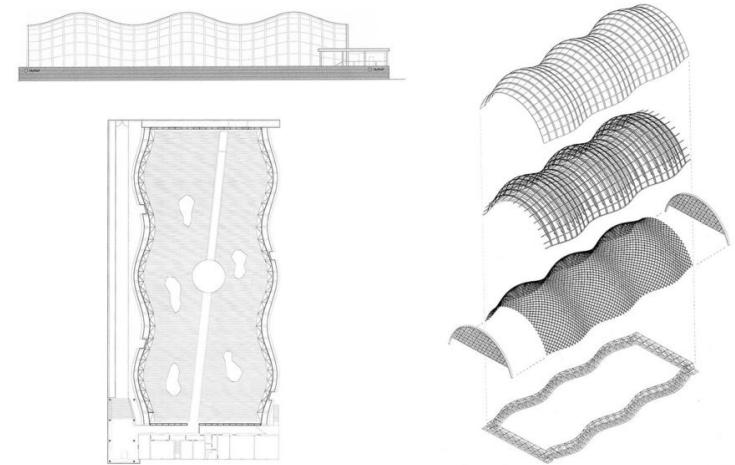
101



**Fig. 3.5, fig. 3.6 e fig. 3.7**  
 Padiglione del Giappone,  
 Expo 2000 Hannover -  
 Shigeru Ban  
 Struttura temporanea  
 realizzata interamente in  
 tubi di carta riciclata e  
 giunti in legno, smontata  
 e completamente ricicljata  
 dopo l'esposizione. Un  
 esempio paradigmatico  
 di architettura reversibile,  
 sostenibile e modulare,  
 dove i materiali poveri e  
 naturali incarnano i principi  
 etici della progettazione  
 contemporanea.  
 Foto da  
[shigerubanarchitects.com](http://shigerubanarchitects.com)



progettazione responsabile. Praticamente, la reversibilità si traduce in scelte costruttive leggere, modulari e flessibili, che privilegiano l'assemblaggio su connessioni permanenti, l'uso di materiali facilmente smontabili e riciclabili, e la configurazione spaziale adattabile a funzioni diverse nel corso della vita dell'edificio. Inoltre, l'accessibilità degli impianti e la sostituibilità dei singoli componenti consentono interventi manutentivi e aggiornamenti tecnologici senza produzione di macerie e demolizioni estensive. Sostenibilità e reversibilità costituiscono un paradigma etico che promuove una relazione virtuosa e dialogica fra architettura, territorio e comunità, affermando la responsabilità progettuale nel tempo e il riconoscimento della complessità ambientale e culturale dei luoghi.



## SANTA TERESA HOUSE

*Committente:* Progetto privato diretto

*Collaboratori:* Carlos Zebulun e Cerne Engenharia

*Concorso e progetto:* 2012

*Realizzazione:* 2017

*Luogo:* Santa Teresa, Rio de Janeiro, Brasile

**Fig. 3.8** vista del soggiorno e della galleria vetrata con il paesaggio che circonda la Santa Teresa House, foto di Federico Cairoli

**Fig. 3.9** dettaglio della galleria che collega i diversi ambienti della casa, foto di Federico Cairoli



Apartire dall'alto, di  
Carla Juaçaba:  
**Fig. 3.10** pianta del  
piano terra

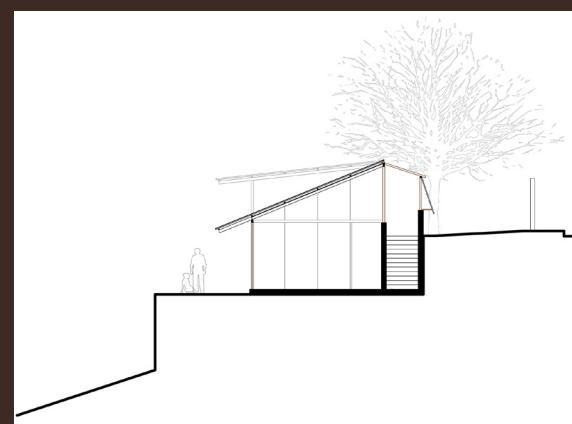
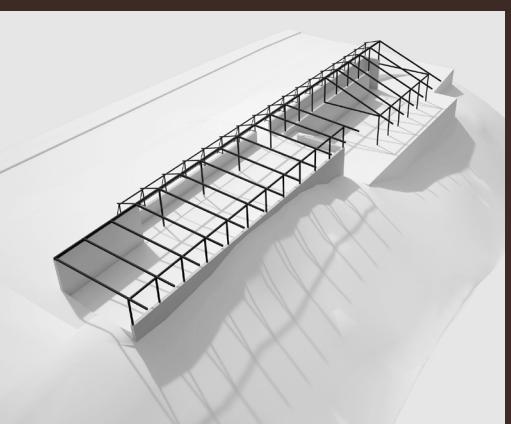
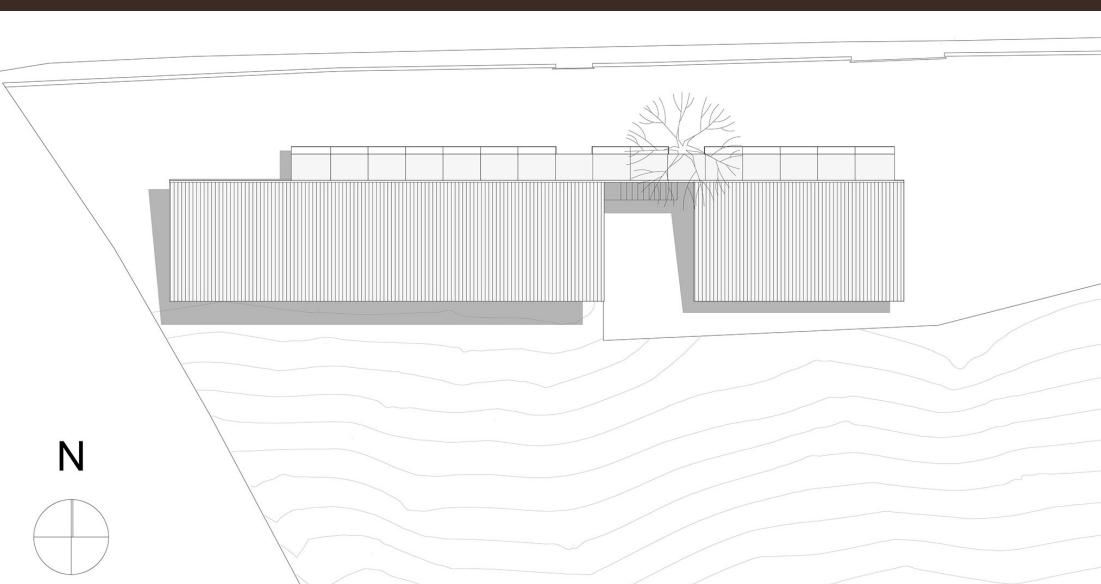
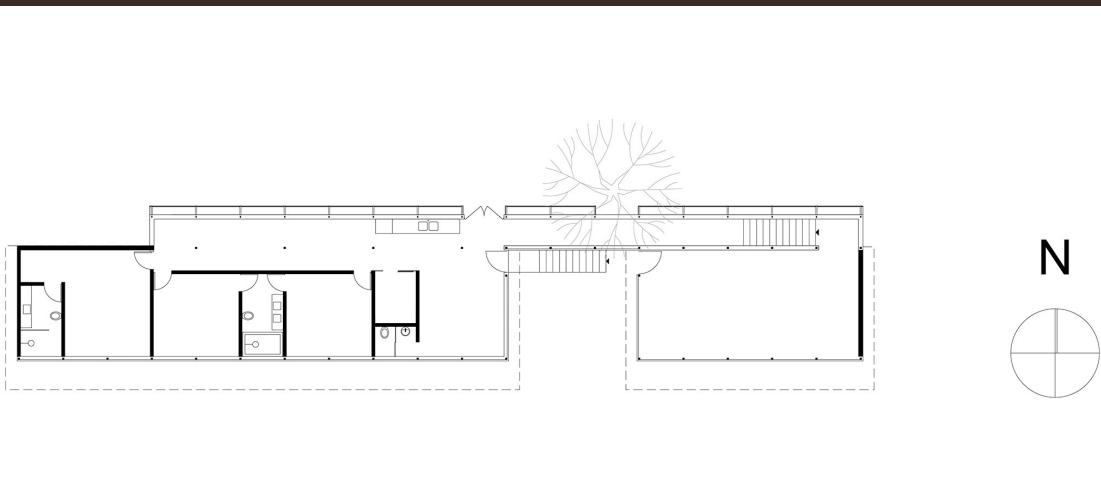
**Fig. 3.11** planimetria  
del sito

### **Analisi della stratificazione e memoria del luogo**

**Fig. 3.12** vista  
prospettica del  
modello 3D  
che mostra la  
struttura del tetto  
e l'adattamento  
delle mura alla  
morfologia del  
terreno

**Fig. 3.13** vista  
laterale Est

La Santa Teresa House, si localizza nel quartiere storico di Santa Teresa a Rio de Janeiro, ambito caratterizzato da una complessa stratificazione urbana e topografica. Il quartiere, originato attorno al convento della Santa Teresa nel 1750, si è sviluppato come enclave residenziale della classe agiata durante l'espansione dell'industria del caffè nel XIX secolo, conservando ancora oggi una morfologia marcata da colline contrassegnata da strade tortuose, scalinate ripide e viuzze acciottolate.



## *Integrazione paesaggistica*

108

La scelta materica essenziale come acciaio, legno e vetro, si armonizza con la tonalità naturale della foresta senza introdurre elementi cromatici estranei. Una galleria continua vetrata percorre longitudinalmente l'intera casa, operando come filtro di pannelli in legno apribile per consentire la ventilazione. L'uso di vetro opaco permette una reciproca interazione fra interno e esterno che muta continuamente: durante il giorno le sagome delle foglie vengono proiettate sulla superficie vetrata; di notte il padiglione appare come lanterna nell'oscurità della foresta. Il minimalismo essenziale caratterizza l'approccio formale consapevole: sviluppato con budget ridotto, il progetto privilegia una struttura metallica leggera che si ripete ogni due metri, generando paradossalmente una qualità estetica e architettonica elevata.

## *Indipendenza strutturale e reversibilità*

La scelta materica essenziale come acciaio, legno e vetro, si armonizza con la tonalità naturale della foresta senza introdurre elementi cromatici estranei. Una galleria continua vetrata percorre longitudinalmente l'intera casa, operando come filtro di pannelli in legno apribile per consentire la ventilazione. L'uso di vetro opaco permette una reciproca interazione fra interno e esterno che muta continuamente: durante il giorno le sagome delle foglie vengono proiettate sulla superficie vetrata; di notte il padiglione appare come lanterna nell'oscurità della foresta.

**Fig. 3.14 e fig. 3.15**  
Viste della galleria nelle due direzioni che mostrano i due livelli della struttura e il gioco di ombra e luce creato dalla vegetazione, foto di Federico Cairoli

Il minimalismo essenziale caratterizza l'approccio formale consapevole: sviluppato con budget ridotto, il progetto privilegia una struttura metallica leggera che si ripete ogni due metri, generando paradossalmente una qualità estetica e architettonica elevata.



109





112

113

## CIMITERO DI IGUALADA

*Committente:* Ayuntamiento de Igualada (Ente Pubblico)

*Collaboratori:* Randhir Singh

*Concorso e progetto:* 1984-85

*Realizzazione:* 1985-1991/1994

*Luogo:* Igualada, Barcelona, Spagna

*Fig. 3.21 e 3.22* a sinistra,  
scala e corridoio  
d'accesso al cimitero,  
struttura in cemento,  
foto di Randhir Singh

*Fig. 3.23* a destra,  
immagine che mostra  
i loculi posti nelle  
pareti dello scavo ad  
un livello inferiore di  
quello d'accesso, foto  
di William Veerbeek



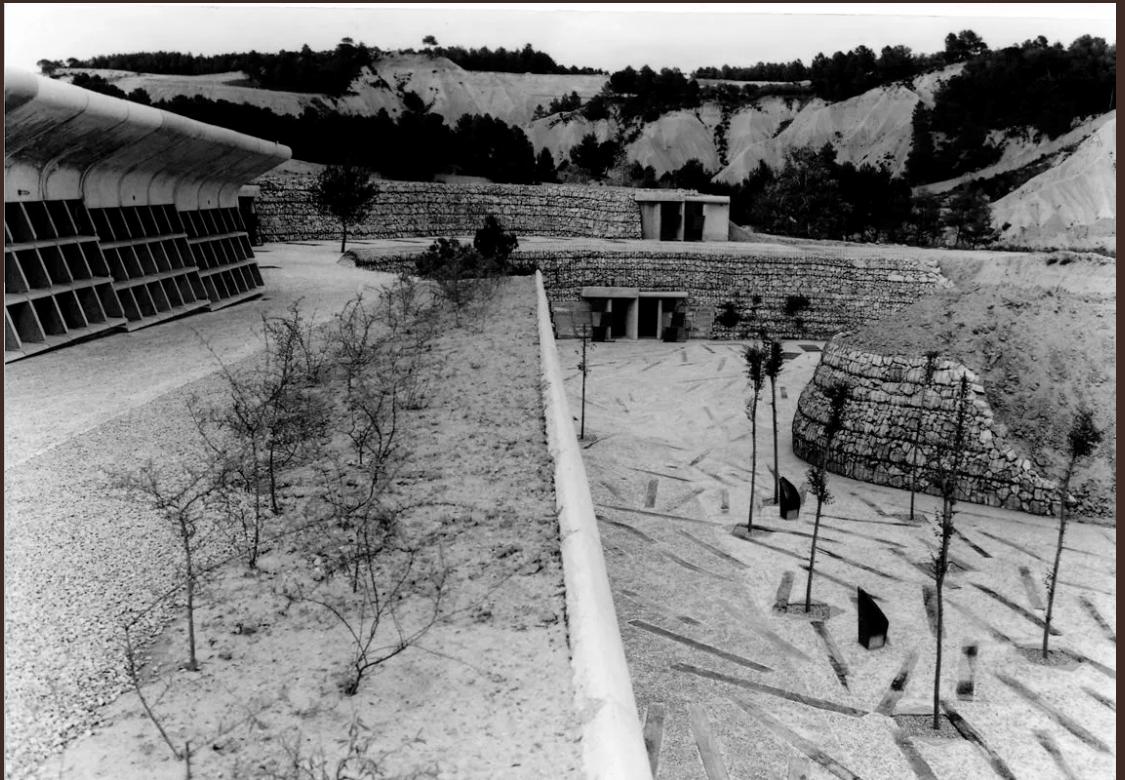
### *Operazione di sottrazione e memoria topografica*

Il Cimitero di Igualada emerge dalla vittoria del concorso bandito nel 1984 per sostituire il vecchio cimitero nelle colline catalane, a circa 60 km da Barcellona. Il progetto rappresenta una rottura radicale rispetto ai modelli cimiteriali tradizionali, configurandosi come "parco-tomba" e trasformazione profonda dello spazio pubblico della comunità. La ricerca progettuale di Miralles e Pinós rivela una straordinaria capacità di ascolto delle preesistenze topografiche e della memoria del sito. Miralles stesso affermava che l'opera sembrava già esistere quando iniziarono i primi movimenti di terra, evidenziando un approccio progettuale dove l'architettura emerge naturalmente dalla lettura consapevole del contesto piuttosto che essere imposta dall'esterno. Tale filosofia rappresenta la capacità di dissolvere l'intervento umano nel paesaggio attraverso strategie che riconoscono la topografia quale generatore primario della forma.

Il cimitero si configura come operazione radicale di sottrazione piuttosto che di costruzione: un grande scavo, un'incisione nel suolo la cui forma appare dettata dalla conformazione topografica del luogo. L'area principale delle sepolture occupa una profonda fossa integrata nel terreno naturale, dove i loculi sono collocati direttamente nelle pareti dello scavo stesso. Questa concezione ipogea genera una condizione spaziale sin non consuetudinaria in cui il visitatore

**Fig. 3.24** immagine che mostra la struttura ipogea del cimitero e due livelli di accesso ai loculi, foto di Alejandro Caraballo

si trova allo stesso livello dei defunti, percependo solamente pareti in pietra, sepolture e cielo aperto. La stratificazione del sito, un'ex-cava abbandonata dimenticata dal tempo, viene preservata e reinterpretata consapevolmente: la ferita nel terreno mantiene il carattere di una cava trascurata le cui pendenze continue si sgretolano col passaggio degli anni sotto il sole mediterraneo. Tale approccio trasforma la memoria geologica e la storia materiale del luogo in elemento costitutivo del progetto, facendo della topografia stessa il generatore primario della forma architettonica e del significato spaziale dell'intervento.





**Fig. 3.25** a destra,  
croci in corten  
poste all'ingresso,  
foto di William  
Veerbeek

**Fig. 3.26** in basso,  
pareti in gabbioni,  
traversine lignee e  
divisori in corten,  
foto di Alejandro  
Caraballo



### *Linguaggio architettonico e scelta dei materiali*

I materiali impiegati come cemento grezzo non rifinito, gabbioni metallici, acciaio corten, pietra locale e legno non trattato riflettono consapevolmente la severità del paesaggio catalano circostante e la sua storia geologica. La scelta di materiali grezzi e destinati a trasformarsi nel tempo non è meramente estetica, bensì profondamente simbolica: la patina naturale della pietra, la ruggine progressiva del corten, le crepe delle traversine lignee destinate a sgretolarsi testimoniano il trascorrere del tempo e il processo di trasformazione continua che accomuna la materia inerte alla vita umana. I muri di gabbioni che circondano l'area sepolcrale principale ostruiscono completamente la visione del contesto circostante, isolando il visitatore in uno spazio dove il cielo diviene l'unica entità visibile oltre alle sepolture stesse. Questa strategia di esclusione visiva controllata genera un'atmosfera di solitudine, serenità e raccoglimento interiore, fondamentale per l'esperienza meditativa del luogo. L'ingresso è marcato da pali in acciaio corten che evocano simbolicamente le tre croci del Calvario, istituendo un dialogo profondo fra linguaggio architettonico contemporaneo e iconografia religiosa tradizionale.

**Esperienza  
fenomenologica e  
rapporto vita-morte**

120

Il cimitero è concepito come una città dei morti dove defunti e viventi si avvicinano spiritualmente attraverso un'esperienza spaziale consapevolmente orchestrata. Un percorso processionale continuamente in discesa, definito poeticamente il "fiume delle anime", conduce gradualmente il visitatore verso l'area sepolcrale principale. Miralles e Pinós hanno concettualizzato il progetto affinché i visitatori potessero comprendere profondamente il ciclo della vita come continuum indissolubile fra passato, presente e futuro. Il percorso è scandito da traversine in legno non trattato consapevolmente destinate a smaterializzarsi nel tempo, costituendo una metafora potente della fisicità umana che progressivamente scompare. "Volevamo essere natura, volevamo che il cimitero fosse un luogo dove i visitatori potessero ritrovare ciò che realmente sono: natura con la capacità di sentire poesie" (Presentazione del progetto sul sito ufficiale dello studio di Carme Pinós). Enric Miralles riposa nel cimitero dal 2000, e la sua tomba è divenuta nel tempo un luogo di pellegrinaggio spirituale per architetti, studenti e visitatori sensibili. I loculi prefabbricati in cemento sono disposti in gruppi inclinati in avanti o all'indietro, generando un effetto visivo di bare affiorate gradualmente dal terreno, produttore di un'esperienza di contatto emotivo e immediato fra i viventi e i defunti.

**Fig. 3.26 e fig. 3.27**  
pareti inclinate  
dove sono inseriti  
i loculi, foto di  
William Veerbeek e  
Alejandro Caraballo



121



## *Integrazione ambientale e reversibilità*

122

Il cimitero rappresenta un'architettura organica e profondamente reversibile, integrata nel paesaggio come estensione naturale delle colline catalane circostanti. L'approccio sottrattivo caratteristico (scavare nel terreno anziché costruire sopra di esso) minimizza radicalmente l'impatto visivo e ambientale dell'intervento umano, restituendo i corpi dei defunti alla terra secondo il principio biblico "polvere sei e polvere ritornerai". La terra di rinterro permette al paesaggio naturale di riassorbire progressivamente l'intervento architettonico nel corso dei decenni, mentre i materiali naturali si trasformano e si integrano sempre più profondamente nel contesto ambientale circostante. Le strategie progettuali



*Fig. 3.28 e fig. 3.29*  
immagini della  
vegetazione  
integrata nel  
cimitero, foto di  
Randhir Sing e  
Manel Armengol  
Hisao Suzuki



impiegate come la topografia, la frammentazione controllata, il "non finito" consapevole, materializzano l'obiettivo fondamentale di un'architettura che si dissolve nel paesaggio. Questa concezione incarna una sostenibilità profonda ed etica che trascende completamente gli aspetti puramente tecnici per abbracciare una dimensione spirituale, filosofica e umana del costruire consapevole e responsabile.

123

*L'importanza del  
contesto in ambito  
di progettazione  
per museografia e  
archeologia*

124

Le riflessioni sull'integrazione paesaggistica, l'ascolto del luogo e la scelta consapevole dei materiali acquistano una rilevanza ancora maggiore quando applicate all'ambito dell'architettura per l'archeologia. Mentre in una generica progettazione paesaggistica i principi di armonia e reversibilità rimangono spesso orientativi, in un sito archeologico essi diventano requisiti imprescindibili che condizionano radicalmente le scelte progettuali. La specificità di questi interventi risiede nel fatto che l'architettura non si confronta solo con una natura generica o con una memoria storica diffusa, bensì con una stratificazione materiale e temporale estremamente fragile e documentaria, dove ogni scelta costruttiva rappresenta una decisione etica e scientifica simultaneamente.

Il *genius loci*, in un contesto archeologico, non è una categoria astratta o puramente sensoriale, esso è costituito fisicamente dalle tracce materiali del passato, dalla configurazione stratigrafica del suolo, dalla memoria geologica e dalla continuità abitativa del luogo. Questo significa che l'ascolto del sito si traduce in una lettura consapevole della sequenza temporale nascosta sotto la superficie contemporanea, dunque è l'architetto che interviene su un'area archeologica deve decifrare questa sedimentazione, comprendendone la logica interna e le fratture, per poi proporre un intervento che non neghi questa complessità ma la renda leggibile e fruibile. Come già evidenziato nei

capitoli precedenti, il passaggio dal museo interno, chiuso e centrato sulla collezione, a un modello di museo a sistema, integrato con la città e il territorio rappresenta il nodo concettuale fondamentale che trasforma la pratica progettuale, dove l'intervento architettonico per l'archeologia diviene un atto di interpretazione e mediazione della memoria.

La scelta dei materiali assume poi una dimensione etica fondamentale che trascende la mera integrazione paesaggistica. L'impiego di materiali locali, riconoscibili e reversibili costituisce un principio conservativo e scientifico: materiali stabili e compatibili con le strutture antiche garantiscono che l'intervento non introduca fattori di degrado chimico-fisico nel tempo. Inoltre, la visibilità e la riconoscibilità della materialità contemporanea rispetto all'antico rappresenta una forma di rispetto filologico, permettendo al visitatore e allo studioso di distinguere chiaramente ciò che appartiene alla storia e ciò che appartiene alla contemporaneità. In questo modo, il contemporaneo non si traveste da antico ma convive consapevolmente con esso, generando un dialogo trasparente fra tempi diversi. La pratica di utilizzare materiali diversi ma percettivamente simili consente "da lontano una doppia lettura integrata, da una posizione cioè ideale per comprendere la forma architettonica, mentre da vicino, i diversi materiali denunciano

125

con chiarezza le parti aggiunte" (Giusberti, 1994). La reversibilità, concepita nei termini generali come capacità di un intervento di essere rimosso senza danni, acquista nel contesto archeologico il carattere di impegno etico verso le generazioni future. Un sito archeologico non è un bene statico e concluso, ma un laboratorio vivo in cui nuove interpretazioni, nuove tecnologie di indagine e nuove domande possono emergere nel tempo. Un'architettura concepita in modo reversibile permette di adattare, modificare o ridisegnare gli spazi e le modalità di fruizione secondo le nuove conoscenze, senza compromettere i dati e le evidenze materiali sottostanti. Questo approccio è particolarmente rilevante nel caso di siti in fase di scavo ancora attivo, dove la scoperta di nuovi strati o strutture può richiedere riconfigurazioni significative dell'intervento abitativo e espositivo. Il restauro archeologico museografico presuppone sempre una consapevolezza progettuale che tiene insieme conservazione scientifica e comunicazione culturale, dove la decisione progettuale non ricerca un completamento finalistico della forma originaria, bensì opera nella rivelazione delle sue vicende storiche attraverso la leggibilità della rovina.

Il dialogo fra architettura e paesaggio, inteso nella sua accezione più profonda di ascolto e rispetto della stratificazione multitemporale di un luogo, non costituisce quindi un'aggiunta estetica o una scelta

stilistica quando applicato all'archeologia. Esso rappresenta il fondamento stesso di una pratica progettuale responsabile e consapevole, dove la forma costruita diviene simultaneamente strumento di racconto, protezione e interpretazione. Come evidenziato nella ricerca contemporanea, questo significa operare "un processo di reinterpretazione delle stratificazioni materiali, di messa in azione dell'archeologia intesa come disciplina a supporto continuo della conoscenza delle trasformazioni storiche, e della museografia vista come disciplina al servizio dell'elaborazione culturale di questa storia" (Basso Peressut & Caliari, 2014, p. 12).

## MUSEO MADINAT AL-ZAHRA

*Committente:* Junta de Andalucía. Consejería de Cultura

*Collaboratori:* Miguel Mesas, Miguel Ubarrechena\

*Concorso e progetto:* 2001

*Realizzazione:* 2005-2009

*Luogo:* Córdoba, Spagna

*Fig. 3.30* a sinistra,  
cortile interno, foto  
di Fernando Alda

*Fig. 3.31* vista del  
cortile dei magazzini,  
foto di Fernando  
Alda

*Fig. 3.32* a destra,  
esterno del museo,  
foto di Roland  
Halbe

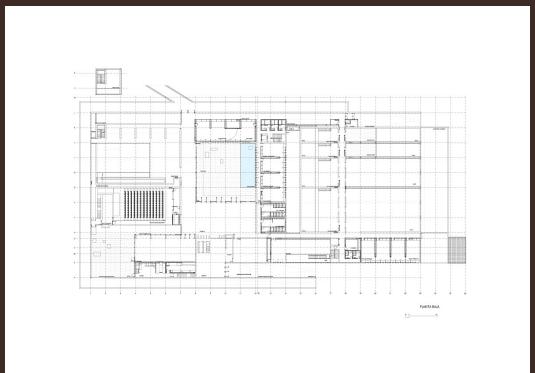
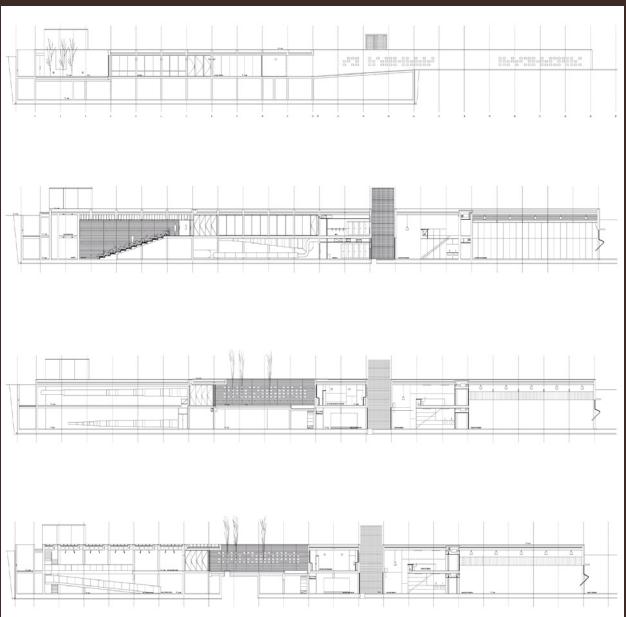


### *Invisibilità come strategia progettuale*

La principale sfida affrontata dai progettisti riguarda l'equilibrio delicato tra la visibilità della struttura contemporanea e il suo assorbimento nel contesto paesaggistico circostante. Attraverso un'operazione di modellazione topografica che richiama metaforicamente lo scavo che rivela ciò che è stato sepolto, il museo viene concepito come struttura parzialmente ipogea, letteralmente scavata nella terra. L'intento progettuale esplicito era di limitare quanto più possibile l'impatto percettivo sull'ambiente naturale: la topografia viene così utilizzata come strumento primario di mimetizzazione, consentendo all'edificio di dissolversi pazientemente nel paesaggio anziché

Il museo di Madinat al-Zahra rappresenta un caso esemplare di come l'architettura contemporanea possa integrarsi in un paesaggio archeologico senza tradire la memoria del luogo. Situato nella piana di Córdoba, a pochi chilometri dalle rovine della città-palazzo omayade del X secolo, il progetto di Fuensanta Nieto ed Enrique Sobejano affronta il problema cruciale non della protezione delle rovine già *in situ*, bensì della creazione di uno spazio di ricerca, interpretazione e formazione destinato al team archeologico impegnato negli scavi continuativi. Il museo diviene così laboratorio permanente dove la conoscenza del passato si produce attraverso il contatto quotidiano tra ricerca scientifica e progetto architettonico.

*Fig. 3.33, fig. 3.34 e fig. 3.35* planimetria del sito, sezione e pianta, Nieto Sobejano arquitectos



imporsi come elemento architettonico dominante. La pianta organizzata attorno a sequenze complesse di pieni e vuoti, di aree coperte e cortili aperti verso il cielo, genera un sistema distributivo che evoca il chiostro islamico tradizionale: non è un semplice omaggio retorico o formale, ma la consapevole trasposizione di un principio urbano che risuona profondamente con la logica distributiva della città perduta di Madinat al-Zahra, creando una continuità concettuale tra il passato e il progetto contemporaneo.



### *La matericità come narrazione del tempo*

*Fig. 3.36* a sinistra, vista dall'alto dei patio centrale e coperture in corten, foto di Roland halbe

*Fig. 3.37* a destra, corridoi e scale interne, foto di Rafael Tene

*Fig. 3.38* in basso, vista del patio centrale quadrato, foto di Fernando Alda

Nonostante l'utilizzo rigoroso di materiali contemporanei (acciaio corten per coperture e rivestimenti, cemento grezzo per le pareti, vetro trasparente per le connessioni) il progetto mantiene un dialogo sottile e consapevole con la memoria materica del sito archeologico. I colori e la texture degli stucchi decorativi della città del califfato, le tonalità bianche e rosso-bruniccio che caratterizzavano gli originali rivestimenti e le decorazioni ceramiche, vengono traslati in una contemporanea palette di materiali durevoli e autentici. Questa operazione non rappresenta una ricerca di mimesi storica, bensì di continuità concettuale: i materiali moderni non occultano la propria natura contemporanea, ma conversano consapevolmente e onestamente con le tracce materiche del passato. L'alternanza calibrata di luce naturale e ombra attraverso gli spazi interni riproduce le atmosfere percettive caratteristiche delle città islamiche, dove la sequenza ritmica tra zone coperte e cortili aperti verso il cielo genera un'esperienza dello spazio che ancora oggi caratterizza l'esperienza sensoriale nei siti archeologici visitati in libertà.

***La ricerca scientifica come forma di allestimento***

A differenza di molti interventi archeologici contemporanei che enfatizzano esclusivamente l'ostensione del reperto e la fruizione passiva, il museo di Madinat al-Zahra integra deliberatamente gli spazi pubblici (sala conferenze, caffetteria, biblioteca, aree didattiche) con quelli destinati alla ricerca scientifica attiva (uffici per il team di ricerca, laboratori di restauro specializzato, aule per il trattamento e la documentazione dei reperti). Questa scelta progettuale riflette una concezione contemporanea dell'archeologia, dove il museo non rappresenta il luogo conclusivo di fruizione passiva e consumistica, bensì un laboratorio vivo dove la conoscenza si produce e si trasmette continuamente attraverso il fare scientifico. La possibilità di estensione futura dell'impianto, concepito fin dall'origine come "aggregazione modulare di volumi attorno a vuoti centrali", permette di adattarsi perfettamente al contesto archeologico: nel momento in cui gli scavi rivelano progressivamente nuovi strati di sedimentazione storica, l'architettura rimane ontologicamente aperta all'evoluzione, alla scoperta continua, all'adattamento.

***Memoria attraverso assenza consapevole***

Ciò che rende profondamente innovativo questo progetto è la consapevolezza curatoriale che il museo non contiene direttamente le rovine stesse, le quali rimangono nel sito archeologico a diversi chilometri di distanza nel loro contesto di origine, ma piuttosto

**Fig. 3.39** in basso, allestimento all'interno del museo, foto di Fernando Alda

**Fig. 3.40** nelle pagine seguenti vista a volo d'uccello della copertura del museo, foto di Fernando Alda

custodisce l'interpretazione scientifica e culturale della loro storia. L'assenza fisica di una raccolta tangibile di reperti al suo interno sposta il focus concettuale verso il processo conoscitivo stesso, verso il metodo archeologico come narrazione. La forma stessa dell'edificio, attraverso la sua relazione dialettica con il paesaggio circostante e il suo dialogo silenzioso con le rovine distanti, diviene essa stessa narrazione di una storia complessa e stratificata. Il progetto testimonia così come l'architettura contemporanea possa dialogare con il patrimonio archeologico non attraverso la simulazione o la ricostruzione, ma attraverso l'onestà materiale e la trasparenza concettuale al fine di rivelare il processo piuttosto che simulare il risultato.





n!studio, Susanna Ferrini e  
Antonello Stella

---

## MUSEO ARCHEOLOGICO DE LA BRECHE ET DE LA NOYE

---

*Committente:* Communaute des Communes des Vallees de La Brèche et de la Noye

*Collaboratori:* Simone Bove, Stefano Battaglia, Mariangela Corsi, Tiziana Monti, Carlo Piciocco, Valerio Rompietti, Paolo Rossi, Giulia Scaglietta, Angelo Venturi, Teresa Zanaria

138

*Concorso e progetto:* 2006-2007

*Realizzazione:* 2010-2011

*Luogo:* Vendeuil-Caply, Froissy, Francia

*Fig. 3.41* immagine panoramica del museo che si dissolve nel paesaggio di Vendeuil-Caply, foto di Filippo Vinardi

139



### *Involucro trasparente come filtro paesaggistico*

La caratteristica formale più distintiva è il rivestimento esterno continuo in pannelli di ottone brunito microforati, alternati a lastre di cristallo acido che frammentano la percezione visiva. Il museo non nega la propria contemporaneità, ma la

Il museo di Vendeuil-Caply rappresenta un approccio radicalmente diverso alla relazione tra architettura contemporanea e sito archeologico. Progettato da Susanna Ferrini e Antonello Stella dello studio n!studio, l'intervento affronta la museografia come questione complessa di trasparenza costruttiva e percettiva dove il confine tra spazio interno e contesto naturale si dissolve deliberatamente. La struttura, quasi completamente immersa nel verde della campagna francese, dialoga sottilmente con le rovine gallo-romane attraverso una strategia di invisibilità consapevole.



*Fig. 3.42* a sinistra  
vista al crepuscolo  
del museo, foto di  
Filippo Vinardi

*Fig. 3.43* a destra,  
Il  
muro che scherma  
la rampa di  
accesso al museo,  
foto di Filippo  
Vinardi

trasforma consapevolmente in filtro paesaggistico intelligente: durante il giorno scompare nel contesto naturale grazie alla continuità cromatica; di notte, l'involucro trasparente lo trasforma in una lanterna sospesa nella natura, creando un'esperienza fenomenologica radicalmente diversa. Questa strategia di dematerializzazione nasconde una solidità costruttiva profondamente calcolata: l'involucro non è neutro ma attivamente selettivo, filtrando la luce naturale e modulando la relazione visiva complessa tra interno e ambiente esterno. Il paesaggio non viene negato bensì frammentato e ricomposto visivamente attraverso i microori dell'ottone, creando una nuova dimensione percettiva dove il confine tra architettura e natura diviene poroso creando tra di esse un continuo dialogo.

*Il doppio sistema espositivo come narrazione stratificata*

L'esperienza di visita si organizza secondo un doppio percorso complementare: il primo si snoda attraverso un tunnel che avvolge circolarmente un nucleo centrale illuminato zenitamente dall'alto, creando una sequenza narrativa che richiama il processo dello scavo archeologico. Il secondo percorso si articola lungo il perimetro dell'edificio, dove vetrine espositive trasparenti si alternano a finestre a nastro che incorniciano il contesto paesaggistico esterno e le testimonianze ancora visibili del sito. Questa dualità rappresenta la coesistenza di due modalità di conoscenza archeologica: l'approfondimento scientifico interno contrapposto dialetticamente alla contestualizzazione geografica esterna. Il visitatore oscilla costantemente tra queste dimensioni, comprendendo che la conoscenza archeologica non esiste isolatamente ma è sempre radicata profondamente in uno specifico luogo e contesto culturale complesso.

*Gli spazi operativi come estensione della pratica curatoriale*

Il piano inferiore, parzialmente incassato nel terreno, ospita il laboratorio di restauro specializzato, i depositi scientifici, le sale per mostre temporanee e gli spazi per seminari di ricerca. Il museo diviene spazio dove ricerca scientifica attiva e fruizione pubblica coesistono dialetticamente: il laboratorio non è occultato ma pienamente integrato nel progetto, rivelando il processo

continuo di interpretazione e ri-interpretazione che caratterizza la pratica archeologica autentica. I visitatori intuiscono, attraverso le trasparenze deliberate, il lavoro metodico dei conservatori e dei ricercatori, demitizzando l'idea romantica del museo come luogo di verità assoluta e conclusiva.

*La stratificazione verticale come metafora*

A differenza di molti musei archeologici contemporanei che enfatizzano l'isolamento dei reperti dalla loro matrice originaria, La Brèche et de La Noye mantiene una consapevolezza della stratificazione verticale sia nella composizione interna che nella relazione deliberata con il terreno circostante. L'incasso parziale nel suolo non è decisione formale ma gesto semantico profondo: il museo emerge dal paesaggio come testimonianza concreta di ciò che rimane nascosto sotto la superficie della terra. L'alternanza tra livelli sotterranei e zone aeree rispecchia il processo archeologico – lo scavo in profondità per ritornare infine alla luce con reperti e conoscenze acquisite. Questa verticalità strutturale diviene metafora costruita della temporalità storica: il passato non è abbandonato al di sotto, ma dialoga continuamente con il presente attraverso i filtri trasparenti calibrati e le selezioni visive intenzionali del progetto architettonico.

### **Trasparenza come responsabilità etica nella rappresentazione**

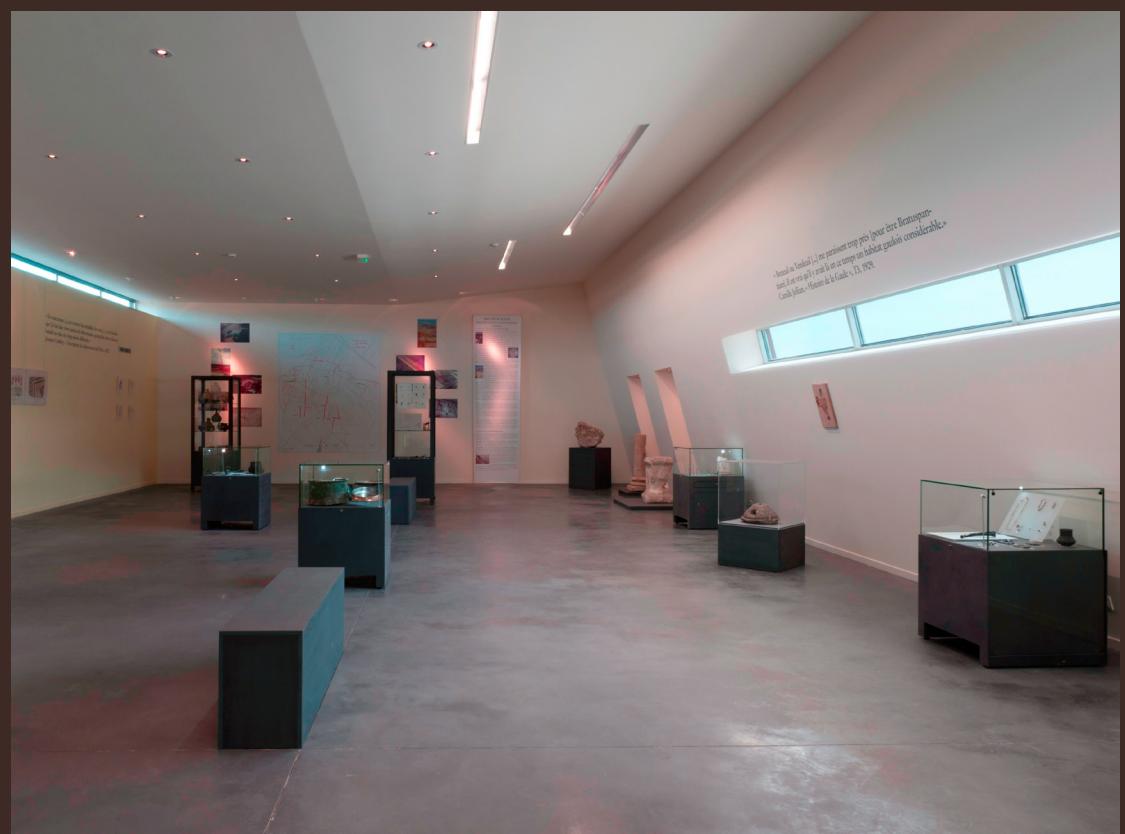
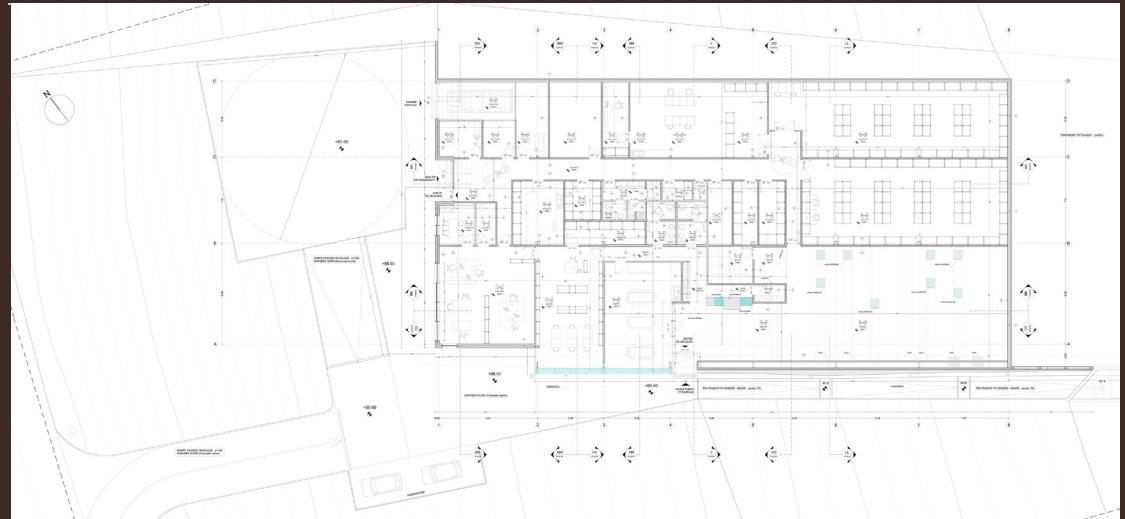
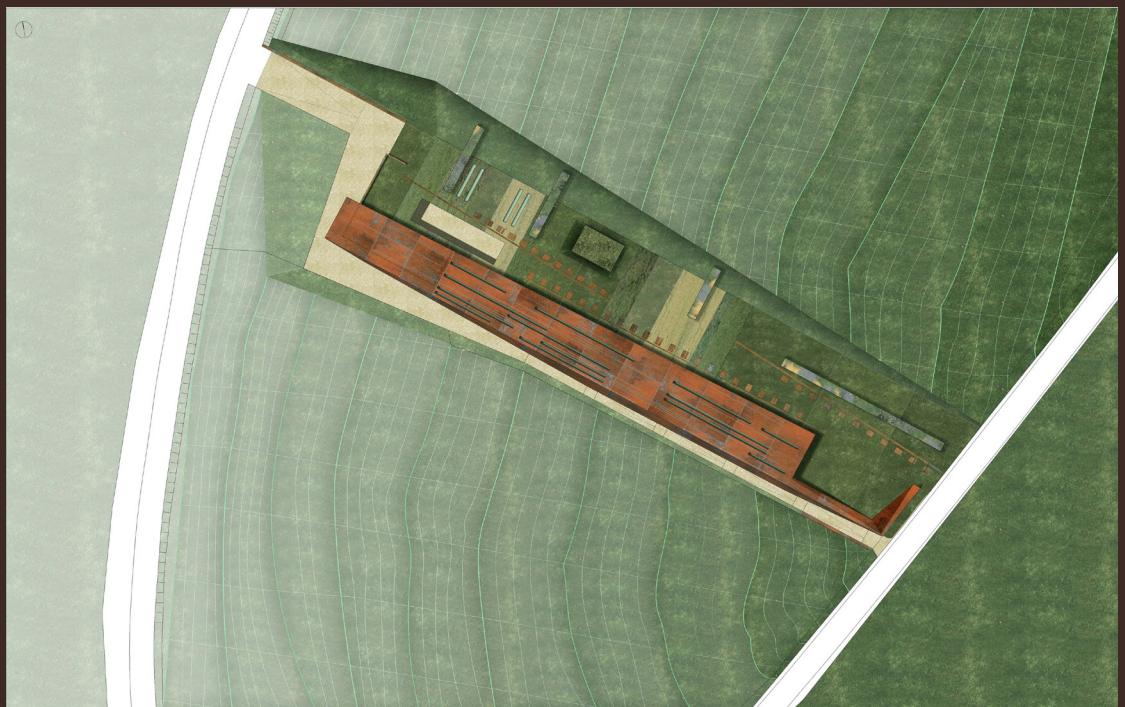
**Fig. 3.44** in basso, pianta della copertura,

**Fig. 3.45** a destra in alto, pianta dell'edificio

**Fig. 4.46** a destra in basso, interno di una sala espositiva, illuminata da una feritoia affacciata sul paesaggio, foto di Filippo Vinardi

**144**

Ciò che rende innovativo questo progetto è la scelta consapevole di non occultare il processo curatoriale dietro un involucro autoreferenziale e opaco. La trasparenza non è virtù estetica superficiale ma principio etico costruttivo fondamentale: il museo rivela apertamente i propri meccanismi interni, mostra come deliberatamente sceglie di rappresentare il passato, consente al visitatore di comprendere criticamente che ogni allestimento è frutto di decisioni interpretative specifiche e consapevoli. L'architettura stessa diviene strumento di alfabetizzazione critica rispetto alle modalità complesse attraverso cui la memoria collettiva viene rappresentata, conservata e continuamente reinterpretata dalle generazioni future.



**145**



# Villa Adriana

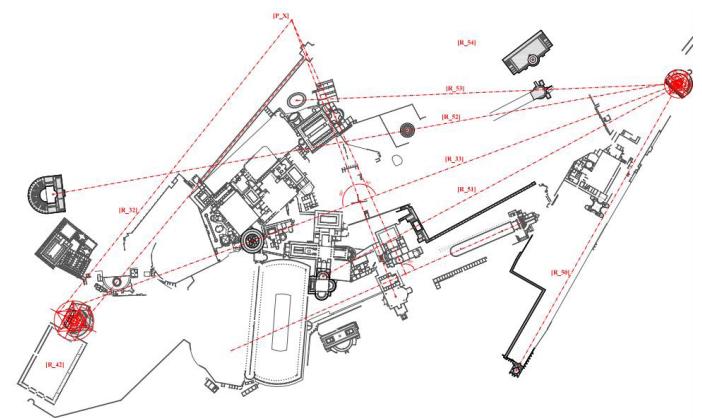
148

## *Il principio compositivo: policentrismo radiale ipottattico*

Villa Adriana rappresenta uno dei complessi archeologici più straordinari dell'antichità romana. Costruita tra il 118 e il 138 d.C. dall'imperatore Adriano, copre circa 120 ettari ai piedi dei Monti Tiburtini a Tivoli, situata a 28 km da Roma. Adriano, grande viaggiatore e promotore della cultura classica, concepì la villa come palinsesto architettonico della sua visione cosmopolita dell'Impero: una rappresentazione in pietra e acqua dei monumenti e paesaggi ammirati durante i suoi viaggi nelle province. La scelta di Tivoli fu strategica: vicinanza a Roma, disponibilità di travertino e tufo, acque termali sulfuree, posizione elevata e panoramica, e soprattutto il dislivello naturale di circa 100 metri che permise l'integrazione perfetta tra architettura e paesaggio.

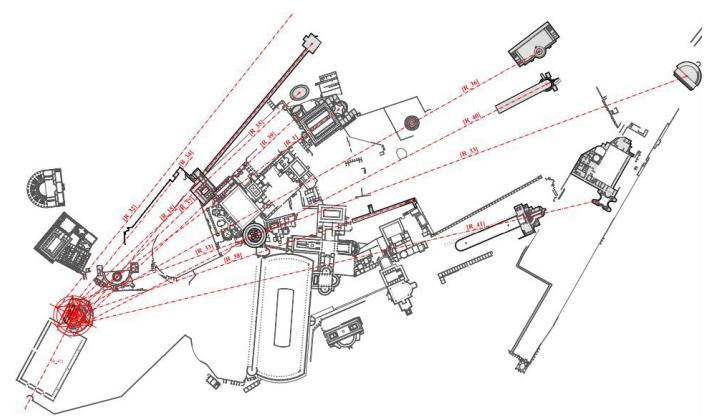
Diversamente dalle ville romane tradizionali basate su griglie ortogonali rigide, Villa Adriana segue un principio compositivo sofisticato: un sistema policentrico radiale ipottattico. Il complesso è ordinato intorno a una serie di "centralità"—edifici significativi come Piazza d'Oro, Teatro Marittimo, Tempio di Venere Cnidia, Teatro Sud—collegati da assi radiali che si snodano nello spazio indipendentemente dalla topografia, anche quando distano centinaia di metri e si trovano a quote diverse. Questo principio compositivo, compreso pienamente solo recentemente, emerge dalla lettura attenta delle proporzioni e

dei rapporti spaziali. Rappresenta una delle più sofisticate soluzioni composite dell'architettura antica, anticipando concetti che si ritroveranno nella progettazione moderna e contemporanea.



149

**Fig. 4.1 e Fig. 4.2**  
TAV. IV e V da  
Tractatus Logico  
Syntattico di Pier  
Federico Caliari  
che mostrano la  
costruzione degli  
assi



#### I quattro quartieri

Il complesso si articola secondo quattro ambiti territoriali interconnessi, ciascuno caratterizzato da una specifica vocazione funzionale e nominato secondo convenzioni storiografiche consolidate.

**Primo Quartiere (nord-est):** prevalentemente residenziale e privato, raggruppa gli spazi destinati alla vita domestica dell'imperatore e della corte ristretta. La *Domus imperiale* costituisce il nucleo abitativo principale mentre le Biblioteche Greca e Latina, così denominate dalle fonti epigrafiche e dai rilievi quattrocenteschi, ospitavano la collezione libraria imperiale; gli *Hospitalia* erano i padiglioni destinati agli ospiti illustri; il Padiglione di Tempe rievoca la celebre valle della Tessaglia, da sempre simbolo di paesaggio ideale nella tradizione letteraria greco-romana; la *Piazza d'Oro*, il cui nome deriva dalla ricchezza delle sue decorazioni musive e marmoree, attestata da fonti antiche e dagli scavi, è caratterizzata da un sofisticato ninfeo ottagonale che ne rappresenta il fulcro compositivo.

**Secondo Quartiere:** comprende edifici destinati alla rappresentanza aristocratica e agli svaghi colti dell'otium. Il *Ninfeo-Stadio* combina la funzione scenografica del ninfeo con lo spazio aperto dello stadio per spettacoli e gare; il *Palatium* identifica il settore di rappresentanza ufficiale dell'imperatore; l'*Edificio con Tre Esedre* prende nome dalla sua

150

caratteristica planimetrica di tre grandi nicchie semicircolari; il *Pecile* è il grande portico colonnato simbolo del luogo di passeggiata filosofica; la *Sala dei Filosofi* era presumibilmente lo spazio dedicato alla discussione e al dibattito intellettuale.

**Terzo Quartiere:** rappresenta il cuore scenografico e monumentale del complesso, dove architettura e acqua si combinano in modo drammatico. Il *Pecile* funge da elemento cerniera; le *Terme Grandi e Piccole*; il *Grande Vestibolo*, ingresso monumentale di epoca più tarda, sottolinea l'importanza della soglia d'accesso al settore meridionale; il *Canopo* prende il nome dalla città-porto egiziana di Canopus presso Alessandria d'Egitto; l'*Antinoenion* eredita il nome da Antinous, il giovane frigio amato da Adriano ed era il complesso commemorativo, possibilmente sepolcrale, dedicato al celebre favorito dell'imperatore.

151

**Quarto Quartiere:** l'area meridionale più elevata e meno frequentata dai visitatori moderni, caratterizzata da una natura quasi selvaggia e da una forte connotazione sacrale o contemplativa. L'*Accademia* rappresentava lo spazio dedicato alla ricerca e alla vita intellettuale; la Spianata di Roccabruna prende nome dalla piccola altura artificiale (Rocca) coperta da vegetazione bruna; il *Muro delle Fontane* (ninfeo lineare) è denominato dalla sequenza di nicchie da cui fuoriusciva acqua; il *Pretorio* era luogo di



*Fig. 4.3* vista generale di Villa Adriana, ricostruzione e render di Catalexilux

potere amministrativo; gli Inferi costituiscono la grotta artificiale che evoca il regno dei morti; il Teatro Sud o Odeon rappresentava lo spazio per spettacoli musicali e teatrali; le gallerie sotterranee della Grande Trapez erano i corridoi di servizio che collegavano i vari settori della Villa in modo discreto.

---

*Il ruolo strutturante  
dell'acqua*

154

L'acqua costituisce il protagonista assoluto della composizione adrianea, tanto dal punto di vista strutturale quanto da quello estetico e simbolico. Il sistema idraulico della Villa è straordinariamente sofisticato e rappresenta un'eccezionale dimostrazione dell'ingegneria romana imperiale. La fonte primaria dell'approvvigionamento idrico sfruttava la vicinanza del fiume Aniene, che al tempo era navigabile e permetteva il trasporto di ingenti quantità di materiali da costruzione, nonché l'accesso diretto all'acqua fluviale. A questo si aggiungeva un ingegnoso sistema di deviazioni da almeno due dei principali acquedotti romani che rifornivano Roma: l'Aqua Marcia (costruita nel 144 a.C., nota per la qualità eccellente delle sue acque) e l'Aqua Claudia (iniziate da Caligola nel 38 d.C. e completate da Claudio nel 52 d.C.). Grazie al dislivello di circa cento metri che caratterizzava il terreno tiburtino, le acque potevano essere convogliate verso Villa Adriana sfruttando il flusso naturale per gravità.

Una rete strategica di bacini-cisterna, distribuiti in punti strategici del complesso, permetteva la regolazione capillare dell'approvvigionamento e la redistribuzione dell'acqua a ogni settore della Villa, garantendo sia le funzioni pratiche come irrigazione, servizi igienici e riscaldamento dei bagni, sia gli effetti scenografici e spettacolari. La Villa aveva sviluppato una complessa distinzione funzionale tra

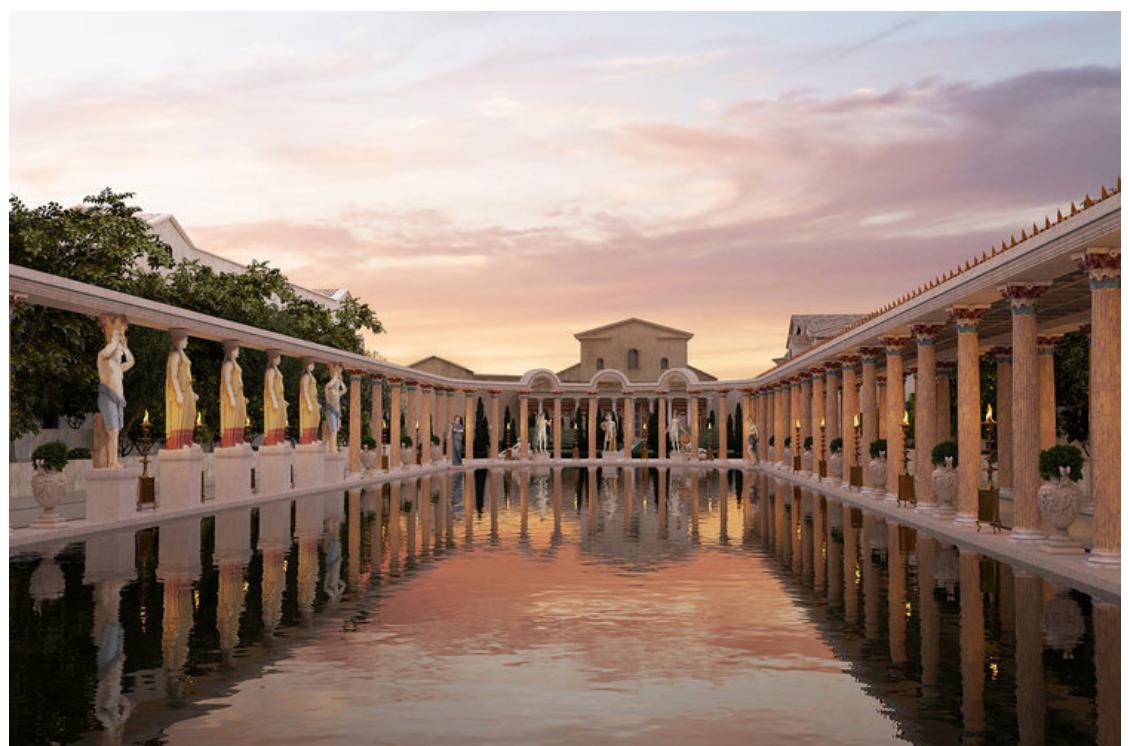
due tipologie d'acqua: l'Acqua Captiva, cioè statica e controllata, utilizzata nei grandi bacini del Pecile, del Canopo e del Teatro Marittimo, dove l'acqua rispecchiava l'architettura creando effetti speciali di grande suggestione visiva e profondità percettiva; e l'Acqua Ex Machina, in continuo movimento attraverso cascate, fontane e ninfei, che produceva effetti dinamici, sonori e scenografici destinati a sorprendere e incantare il visitatore. Questa doppia natura dell'acqua, statica e dinamica, contemplativa e drammatica, rifletteva la complessità stessa della visione adrianea dello spazio architettonico.

155

L'importanza vitale dell'acqua per Villa Adriana è tragicamente evidenziata dalla sua storia medioevale. La chiusura degli acquedotti durante le guerre gotiche, tra il 535 e il 553 d.C., quando le forze belliche distrussero sistematicamente le infrastrutture idriche al fine di bloccare l'approvvigionamento alle città assediate, segnò di fatto la morte della Villa e il suo abbandono definitivo. Senza il flusso costante di acqua, elemento non solo pratico ma fondamentale per la stessa essenza della composizione adrianea, il complesso perse la sua ragione d'essere, e le sue strutture iniziarono il lento processo di degradazione che le avrebbe caratterizzate per i secoli successivi.



156



157

*Eredità storica,  
riscoperta e  
riconoscimento  
UNESCO*

**Fig. 4.4 e 4.5**  
render della  
ricostruzione del  
Teatro Marittimo  
e del Canopo, di  
Cataxilux

Il processo di riscoperta e valorizzazione accademica di Villa Adriana si estende lungo un arco temporale di oltre cinque secoli, durante il quale il complesso ha subito una progressiva transizione dalla condizione di rudere medievale depredato a quella di oggetto di ricerca scientifica sistematica e paradigma architettonico di riferimento. La riscoperta formale inizia nel 1491, quando Papa Pio II Piccolomini commissiona al celebre umanista Flavio Biondo uno studio approfondito sul complesso. Nel corso del XVI secolo, l'interesse cresce significativamente: Pirro Ligorio, antiquario e architetto di rilievo, realizza una serie di disegni ricostruttivi di straordinaria importanza documentaria, che non solo contribuiscono alla conoscenza della Villa ma ispirano direttamente la sua progettazione di Villa d'Este a Tivoli, dando così origine a una tradizione compositiva che legherà i due complessi in una relazione di dialogo e reciproca influenza. Nel XVIII secolo, il ruolo degli architetti pensionnaires dell'Académie de France, vincitori del Prix de Rome, diventa centrale nella ricerca sulla Villa. In particolare Charles-Louis Boussois, operoso nel sito tra il 1909 e il 1913, produce rilievi di straordinaria precisione scientifica che correggono e ampliano le conoscenze precedenti. Contemporaneamente, Giovanni Battista Piranesi pubblica nel 1781 la sua celebre pianta del complesso accompagnata da sedici vedute incise con la tecnica che lo

*Odiusque re aucerfin  
"Entes quos actam  
is es iu me et Ucto  
verebul iisque fuium  
rebeses latimus furo  
untimmortem,*

rende famoso, immagini che avranno un'influenza determinante sulla diffusione dell'immagine di Villa Adriana in tutta Europa e sul suo ruolo nel Grand Tour. Nel XX secolo, la ricerca prosegue con maggiore rigore metodologico. Luigi Moretti, architetto e teorico di rilievo, sviluppa un'analisi sofisticata della spazialità e del ritmo compositivo della Villa. Gli scavi sistematici condotti dalla Società Pirelli negli anni 1950 rappresentano un momento cruciale, riportando alla luce il Teatro Marittimo, il Canopo con il Serapeo e soprattutto le fondamentali gallerie sotterranee che collegavano i vari settori del complesso. Infine, nel 1999, l'iscrizione di Villa Adriana nella Lista del Patrimonio dell'Umanità dell'UNESCO rappresenta il riconoscimento ufficiale del suo valore eccezionale quale sintesi unica di architetture greche, egizie e romane e quale laboratorio costruttivo senza precedenti nella storia dell'architettura occidentale.

Villa Adriana rappresenta oggi terreno privilegiato di ricerca archeologica e sperimentazione progettuale. Complessità stratificata, fragilità strutturale, ricchezza tracce e inafferrabilità definitiva del progetto originario pongono ai progettisti contemporanei sfida duplice: proteggere patrimoni di straordinaria fragilità e restituire leggibilità mediando tra frammentarietà della rovina e ambizione della forma. Il Seminario Internazionale "Piranesi Prix de Rome", fondato 2003 presso

**Fig. 4.6** C. L. Bousois,  
Imperor Villa de Tibur,  
1913.

l'Accademia Adrianea di Architettura e Archeologia, ha eletto Villa Adriana laboratorio privilegiato di sperimentazione per architetture per l'archeologia, ponendo questioni cruciali su reversibilità, autonomia formale, narratività e accessibilità contemporanea in contesti di eccezionale valore storico e paesaggistico.



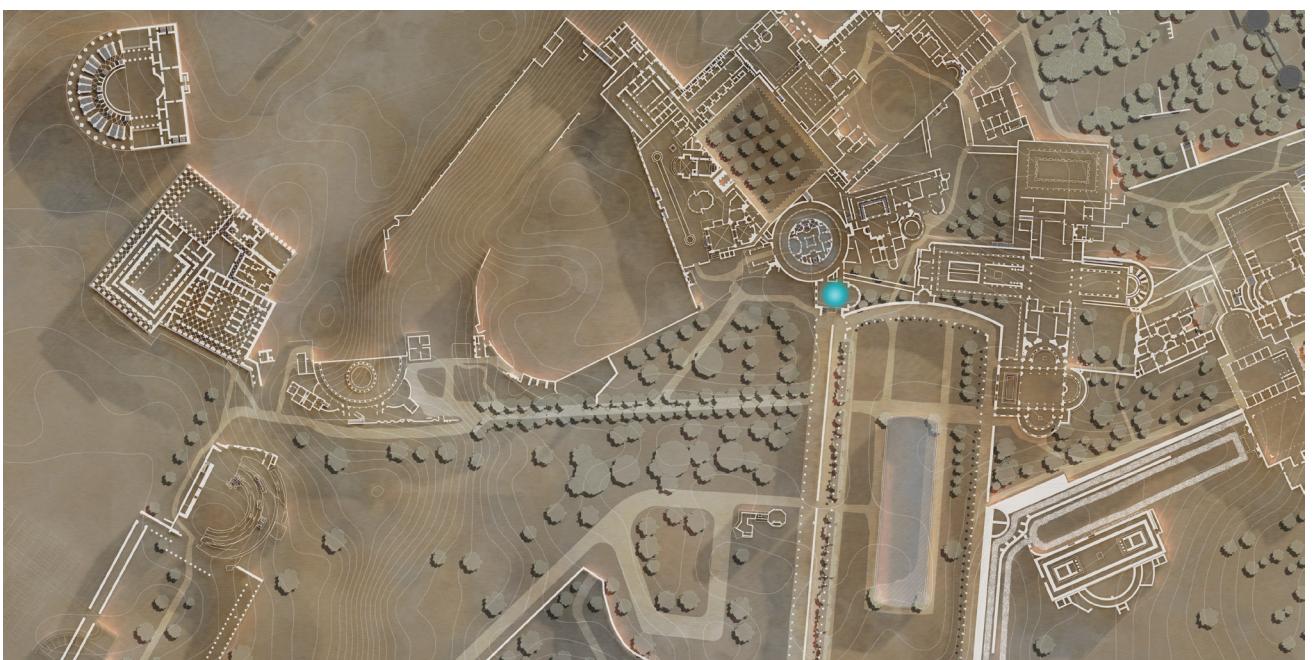
## Progetto all'interno della Sala dei Filosofi

*Odiusque re aucerfin  
"Entes quos actam  
is es iu me et Ucto  
verebul iisque fuium  
rebeses latimus furo  
untimmortem,*

160

La Sala dei Filosofi costituisce una cerniera spaziale e funzionale tra due dei nuclei più significativi del complesso adrianeo: il colonnato del Pecile a ovest e il Teatro Marittimo a est. L'accesso principale a questa aula si apre a nord, sviluppandosi verso il giardino centrale, mentre gli ingressi di collegamento con gli altri due edifici monumentali si aprono rispettivamente sulle pareti est ed ovest, facilitando una circolazione interna strategicamente pensata. La struttura planimetrica della Sala è caratterizzata da un'aula centrale di forma rettangolare, che trova il suo naturale coronamento in un'abside semicircolare rivolta a sud-est. Proprio in questa parete absidata si conservano ancora le tracce di sette nicchie di notevole profondità, raggiungendo circa tre metri d'altezza e poste a circa 1,60 metri dal suolo, che nel corso dei secoli hanno alimentato un dibattito storiografico intenso riguardante la destinazione d'uso dell'edificio. La più antica testimonianza sulla Sala dei Filosofi risale

*Fig. 4.7* in azzurro,  
posizione della  
Sala dei Filosofi



al XVI secolo, attraverso gli scritti di Pirro Ligorio, il celebre architetto e antiquario che diresse numerose campagne di scavo all'interno di Villa Adriana per conto del Cardinale Ippolito II d'Este, allora governatore di Tivoli. Ligorio si riferiva alla sala come "Tempio degli Stoici", descrivendo con attenzione gli elementi decorativi man mano che la rovina veniva riportata alla luce nel corso degli scavi. Nel corso dei secoli successivi, gli studi sulla decorazione originale hanno rivelato l'uso di marmi preziosi: le colonne dovevano essere in alabastro, un materiale poi riutilizzato nel corso del Rinascimento per erigere le colonne delle chiese tiburnine, mentre la pavimentazione era costituita prevalentemente da porfido rosso, il celebre marmo imperiale per eccellenza, apprezzato per il suo affascinante colore porpora. Di questi sontuosi rivestimenti oggi non rimane che la traccia dei fori che ospitavano le grappe metalliche, mentre per il pavimento permangono solamente poche evidenze delle fughe che costituivano l'opus sectile, la sofisticata tecnica di pavimentazione realizzata mediante la giustapposizione di lastre policromatiche. Il nome attuale della sala deriva con ogni probabilità dalle sette nicchie presenti nell'abside, che molto verosimilmente ospitavano statue di uomini saggi e figure filosofiche, in risonanza con la tradizione greca di rappresentare i grandi pensatori in spazi di insegnamento e discussione. Prima dell'affermazione di questa interpretazione, per secoli il dibattito

161



accademico aveva prevalentemente proposto una destinazione diversa: quella di biblioteca, immaginando la presenza di strutture lignee contenenti papiri e manoscritti collocati all'interno delle nicchie stesse. Tuttavia, le straordinarie dimensioni delle nicchie, con i loro quasi tre metri di profondità, rendevano questa ipotesi sempre meno credibile. Analizzando attentamente lo stato di conservazione attuale della Sala, è possibile dedurre l'altezza originaria dell'edificio attraverso i resti delle pareti costruite in opus reticolatum, la caratteristica tecnica muraria romana a forma di reticolato diagonale. L'aula doveva essere verosimilmente coperta da un tetto a doppia falda, rivestito da embrici (tegole romane curve), sostenuto da un complesso sistema di capriate lignee che fungevano probabilmente anche da elemento di ancoraggio per il soffitto cassettonato.

**Fig. 4.8** a sinistra  
vista interna della  
Sala, l'abside e le  
sette nicchie

**Fig. 4.9** a destra,  
dettaglio del muro,  
"opus reticolatum"

**Fig. 4.10** in basso,  
vista posteriore  
della Sala



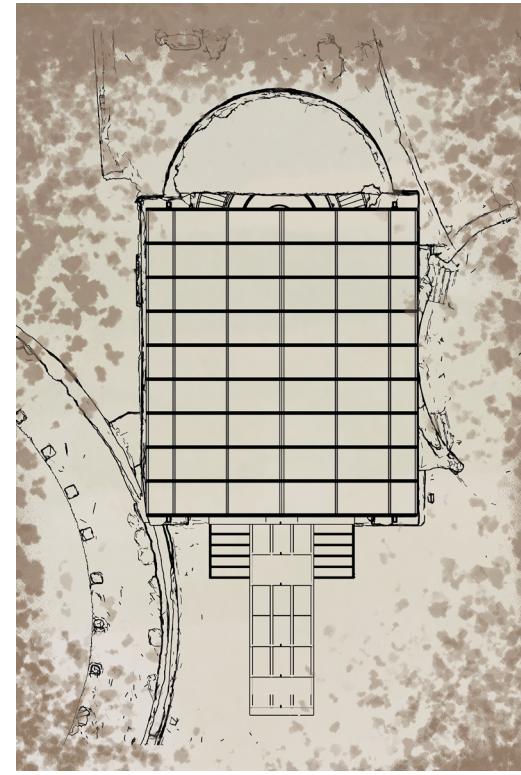
## *Il concept*

164

L'intervento realizzato all'interno della Sala dei Filosofi costituisce un padiglione espositivo a due livelli che, pur affondando le proprie radici nelle geometrie e nelle proporzioni dell'architettura originaria, si distacca nettamente dal contesto costruttivo attraverso l'utilizzo consapevole di materiali contemporanei. Questa strategia progettuale risponde alle esigenze della museografia moderna, la quale richiede una comunicazione visiva chiara tra i materiali originari della rovina e le nuove sovrastrutture destinate alla fruizione e all'interpretazione del patrimonio. La leggerezza costituisce il principio guida della composizione, perseguito sia attraverso scelte materiali che attraverso strategie di riduzione volumetrica e percettiva. La struttura primaria è realizzata in acciaio cromato bronzo, materiale scelto per la sua capacità di fornire resistenza strutturale combinata con una tonalità calda che dialoga con le cromie della Sala. Questo elemento portante consente la realizzazione di un secondo piano sospeso mantenendo al contempo una leggerezza visiva. I pavimenti e i soffitti sono realizzati mediante una telaiatura in acciaio abbinata a pannelli di vetro strutturale, soluzione che permette la trasparenza ottica e la continuità spaziale tra i diversi livelli, riducendo l'impatto visivo della struttura. Le scale e i sostegni destinati ad accogliere le sculture sono realizzati mediante un telaio in acciaio associato a pannelli in UHPC (Ultra-High Performance Concrete)



165



sabbiato in tonalità scura e calda, che consente di stabilire una correlazione cromatica con la muratura originaria della Sala, mentre i naselli in acciaio mantengono coerenza con il linguaggio strutturale complessivo dell'intervento. Il piano superiore assume la configurazione di un attico parzialmente vetrato, aperto sul fronte nord e sud, situazione che permette la continuità visiva con i paesaggi circostanti e la penetrazione della luce naturale all'interno dello spazio espositivo. Al centro di questo piano superiore è previsto uno spazio espositivo specializzato, realizzato in vetro oscurato e rialzato rispetto al piano di calpestio generale, circondato su tre lati da una sequenza di scalini che facilitano l'accesso e la fruizione. Questo spazio raccolto è destinato all'esposizione di reperti di dimensioni ridotte, consentendo una lettura concentrata di manufatti che richiedono un'osservazione prossimale e dettagliata. La scelta di isolare visivamente questo ambiente mediante il vetro oscurato crea un contrasto volumetrico e una gerarchia percettiva all'interno della composizione superiore.



***La scala elicoidale:  
elemento generatore  
dello spazio***

168

L'elemento di maggiore rilevanza compositiva è costituito dalla scala elicoidale di grande diametro posizionata al centro dell'abside, la quale ruota attorno alla statua centrale, funzionando come elemento generatore dello spazio. Questa scala consente una fruizione articolata della Sala, permettendo al visitatore di raggiungere il piano superiore mentre mantiene una relazione visiva continua con la scultura originaria e con l'abside, offrendo inoltre l'opportunità di osservare queste componenti architettoniche da prospettive altimetricamente variate. La scelta di realizzare gli scalini con distacchi reciproci e il corrimano in acciaio e vetro strutturale contribuisce a conferire alla scala una leggerezza sia materiale che percettiva, evitando che l'intervento comprometta la lettura spaziale della sala sottostante.

***Il piano superiore e  
lo spazio espositivo  
dedicato***

Aspetto cruciale della strategia progettuale è il principio della reversibilità costruttiva. L'intervento è stato concepito come struttura completamente indipendente dalla muratura originaria della Sala, caratteristica che garantisce la possibilità di rimozione totale senza determinare alterazioni permanenti al patrimonio archeologico sottostante. Questa scelta metodologica aderisce ai principi di conservazione archeologica contemporanea, secondo i quali gli interventi di allestimento museale devono mantenere la massima compatibilità reversibile con le stratificazioni

storiche preesistenti. La struttura non è ancorata alle pareti originarie né comporta perforazioni, scavi o modellamenti del substrato materiale della rovina, aspetto che consente una fruizione temporanea dell'allestimento senza compromettere le potenzialità interpretative future della Sala.

169





171



PROGETTARE A VILLA ADRIANA

## Allestimento one-off one-site

*Odiusque re aucerfin  
"Entes quos actam  
is es iu me et Ucto  
verebul iisque fuium  
rebeses latimus furo  
untimmortem,*

172

**Configurazione  
spaziale: geometria  
concentrica e radialità**

Il padiglione rappresenta un'inversione paradigmatica rispetto alla prassi curatoriale e museografica consolidata. Mentre la pratica ordinaria procede analizzando gli spazi disponibili e successivamente distribuendo le opere secondo una logica di adattamento ai volumi preesistenti, il progetto ha operato un'inversione metodologica radicale: il punto di partenza è costituito da una singola opera d'arte: il ritratto di Antinoo come genio Frugifero. Questa operazione implica una concentrazione della potenza estetica e semantica dell'opera all'interno di uno spazio rigorosamente definito e calibrato sui valori formali e iconografici della scultura stessa. La scelta di Antinoo come soggetto rappresenta una continuità tematica e concettuale rispetto al progetto realizzato per il Premio Piranesi Prix de Rome, dove la figura del giovane amante dell'imperatore costituisce il fulcro narrativo e iconografico dell'intera operazione progettuale.

La struttura del padiglione si basa su un'organizzazione concentrica rigorosamente geometrica, costituita da due muri circolari coassiali che definiscono un corridoio anulare articolato come spazio liminare di transizione verso l'aula espositiva centrale. Il muro esterno, di maggiore altezza e spessore, funge da elemento di chiusura e protezione, mentre il muro interno, più sottile e basso, opera una demarcazione percettiva tra lo spazio di circolazione periferico



173

e l'area consacrata all'esposizione della scultura. Entrambi i muri presentano aperture di accesso strategicamente disposte in modo da interrompere la continuità della forma e facilitare i percorsi di ingresso. Questa configurazione volumetrica è inscritta all'interno di una topografia declinante che converge verso il basso: il padiglione occupa la posizione più bassa e depressiva del sito, funzionando come punto focale verso il quale il terreno circostante ascende concentricamente. Tre serie di muri in pietra impilata, anch'essi organizzati concentricamente, si sviluppano lungo il declivio, seguendo la logica radiale dell'impianto e interrompendosi in corrispondenza delle disseze composte da scalinate in pietra bassa e allungata, disposte in coppia.

*Il sistema dell'acqua  
come elemento  
narrativo e percettivo*

174



Un elemento di significativa importanza è il sistema idrico integrato che struttura l'esperienza spaziale del visitatore. Un viottolo d'acqua scorre lungo il declivio esterno, seguendo la logica radiale del sito, convergendo verso l'interno del padiglione dove il piano diventa un pavimento acquatico creando una superficie continua di acqua che inonda la base della struttura, estendendosi sia all'interno che all'esterno dei muri perimetrali. Questo dispositivo trasforma l'acqua da elemento decorativo a mediatore spaziale e simbolico, evocando sia le dimensioni idrauliche di Villa Adriana che la mitologia aquatica associata a

Antinoo. L'accesso al padiglione avviene mediante lastre di pietra disposte radialmente e reciprocamente distanziate, che creano un sentiero vincolato percorrente concentricamente lo spazio anulare attorno al muro interno. Questo percorso si sviluppa poco sopra la superficie dell'acqua, descrivendo un'ampia sequenza di curve che contraddistingue la geometria concentrica del padiglione. Il visitatore, vincolato dal tracciato delle lastre, compie così un percorso progressivo sospeso in volo sullo specchio d'acqua, fino a raggiungere l'estremità opposta dell'ambiente, dove la scultura di Antinoo è collocata come elemento culminante della sequenza spaziale, anch'essa circondata dall'invaso. Questa configurazione rende obbligatorio il percorso di accesso, eliminando la possibilità di circolazione libera e caotica all'interno dello spazio allagato, così imponendo una sequenza rituale e consapevole di avvicinamento all'opera.

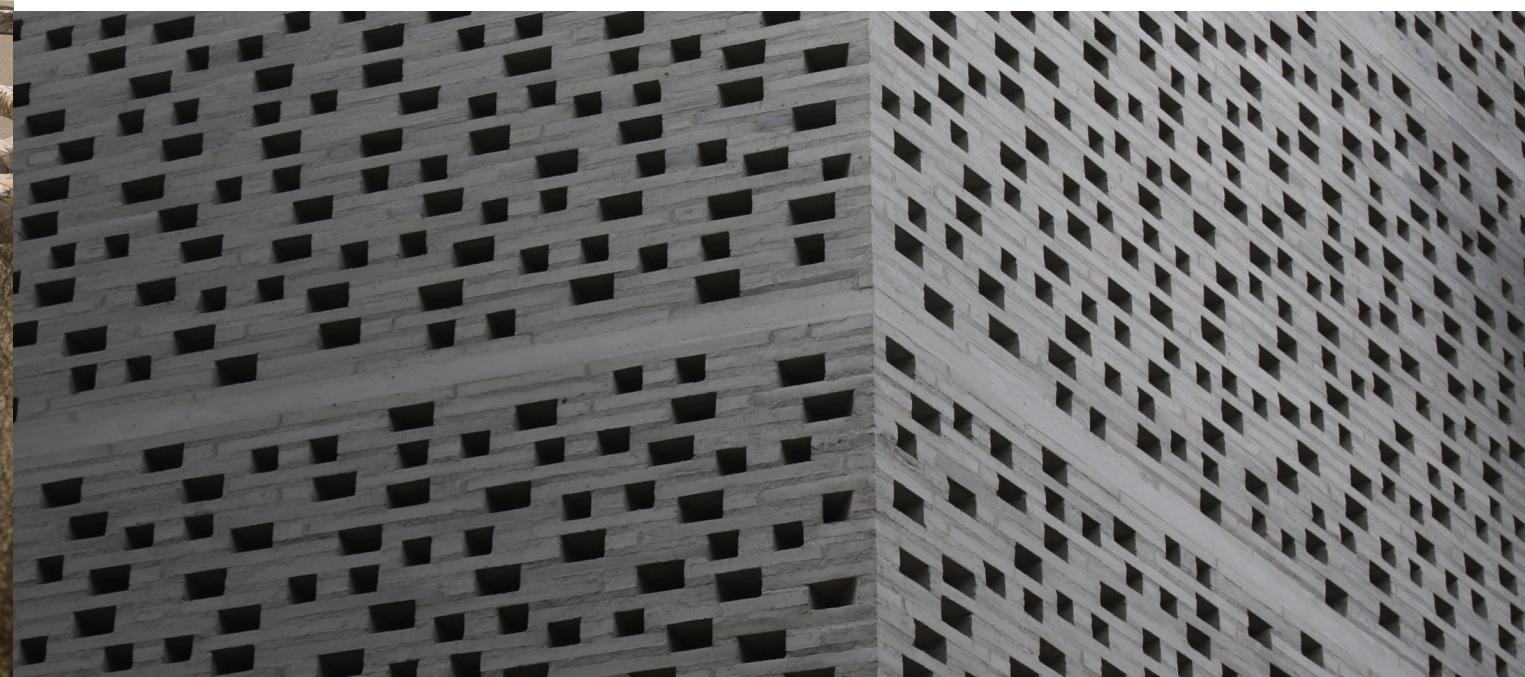
175



*I fori come dispositivo luminoso: il riferimento a Zumthor*

*Fig. 4.11* In basso, dettaglio dell'esterno del Kolumba Museum. Foto di Rasmus Hjortshøj – COAST Studio.

La caratteristica più distintiva dal punto di vista percettivo-luminoso è l'utilizzo di fori rettangolari di dimensioni varie, distribuiti secondo una logica quasi casuale su entrambi i muri perimetrali. Il muro esterno presenta questi fori nella sola porzione superiore, mentre il muro interno è perforato completamente, secondo una strategia progettuale ispirata dal Kolumba Museum di Peter Zumthor a Colonia. Questi fori operano come filtri luminosi dinamici, permettendo la penetrazione della luce naturale secondo l'angolazione del sole nel corso della giornata, generando effetti chiaroscurali che si modificano continuamente e trasformano l'esperienza percettiva dello spazio interno. La luce, frammentata e rifratta attraverso i fori, crea un gioco di ombre proiettate sulle superfici interne, sulle pareti dell'involucro e sulla superficie dell'acqua sottostante, istituendo un dialogo temporale tra l'opera e i fenomeni naturali.



*L'assenza della copertura: leggibilità planimetrica e trasparenza visiva*

La scelta di realizzare il padiglione privo di copertura risponde a una necessità metodologica fondamentale: garantire la leggibilità dell'intera configurazione planimetrica dalla prospettiva zenitale. Questa decisione consente ai visitatori di comprendere appieno la logica geometrica concentrica dell'impianto, la radialità del sistema terrazzato esterno e la relazione dialettica tra la geometria umana dell'architettura e l'orografia naturale del sito. La scultura di Antinoo rimane costantemente esposta al cielo, elemento che rimanda alle tradizioni antiche di esposizione delle opere nel paesaggio e conferisce all'opera una dimensione cosmologica e contemplativa.

178



179

# Piranesi Prix de Rome

180

Il Piranesi Prix de Rome, promosso dall'Accademia Adrianea di Roma e realizzato in partnership con l'École Nationale Supérieure des Beaux-Arts di Parigi, rappresenta uno dei concorsi internazionali di architettura più prestigiosi dedicati alle complesse tematiche di conservazione, progettazione e valorizzazione del patrimonio archeologico. Istituito due decenni fa come evoluzione del tradizionale Prix de Rome, il concorso rappresenta un luogo privilegiato di confronto tra studenti e professionisti provenienti da tutto il mondo, attorno alle questioni metodologiche riguardanti il rapporto tra architettura contemporanea e patrimonio antico. Villa Adriana costituisce il palcoscenico epistemologico di questa riflessione, offrendo ai partecipanti una grande palestra di apprendimento e sperimentazione in cui confrontarsi con uno dei più straordinari complessi architettonici e paesaggistici della civiltà romana.

L'edizione 2025 del concorso ha focalizzato la sua riflessione sul tema "Villa Adriana. Architetture d'acqua e paesaggio archeologico", riaffermando così l'importanza dell'elemento idrico come fattore fondativo e strutturante sia della genesi storica della Villa che della sua esperienza contemporanea. Il rapporto simbiotico tra architettura, acqua e paesaggio costituisce il filo conduttore della progettazione adrianea: non solamente come elemento estetico e decorativo, bensì come principio compositivo e

narrativo profondo, come evidenziato dalle ricerche storiche e dalle interpretazioni teoriche che hanno caratterizzato gli ultimi decenni di studi sulla Villa.

## *Il brief progettuale: tre scale di intervento*

Il concorso propone ai partecipanti tre temi progettuali correlati ma distinti, operanti a scale territoriali differenti e secondo logiche programmatiche specifiche: Il primo tema consiste nella progettazione di un padiglione termale integrato ad attività espositive, con una superficie massima interna coperta di 1000 metri quadri e possibilità di espansioni esterne fino a 500 metri quadri aggiuntivi. L'altezza massima consentita varia da 4 a 6 metri fino alla gronda, con possibilità di raggiungere gli 8 metri in corrispondenza del colmo nei settori con tetto a falde. Questo intervento deve incarnare il principio romano del rapporto sinergico tra acqua, corpo umano idealizzato e arte, creando uno spazio di contemplazione e benessere dove collezioni archeologiche o artistiche dialogano con la dimensione termale della fruizione. Il padiglione è concepito come una sintesi tra la tradizione architettonica termale romana e le esigenze contemporanee di museografia e valorizzazione culturale. Il progetto richiede un'articolazione volumetrica differenziata e dinamica, in grado di catturare la luce naturale in modo plastico e non costante, mediante l'utilizzo strategico di lucernari e superfici coperte articolate.

181

Possibili ubicazioni per il padiglione includono quattro aree strategiche: l'asse della Valle del Canopo, l'area dell'Ex-Camping (Giardino delle Esperidi), la spianata del Pecile, e infine la basis villae presso il complesso del Teatro Greco. Ogni area presenta caratteristiche orografiche e infrastrutturali specifiche, richiedendo al progettista una valutazione consapevole delle potenzialità costruttive e delle compatibilità con i flussi di visita ordinari.

Il secondo tema affronta la modellazione plastica del suolo attraverso una progettazione paesaggistica che integra tecnica dell'ars topiaria, gestione dell'acqua e scenografia del paesaggio archeologico. La sistemazione è pensata per ospitare un evento di moda, trasformando il sito in una spettacolare scenografia archeologica capace di funzionare sia durante l'evento che come lascito permanente di valorizzazione per il sito. La progettazione del paesaggio si basa su due insiemi concettuali complementari: gli Horti Hadriani (giardini formali e romantici caratterizzati da parterres, miroirs d'eau, chutes d'eau e labirinthe) e le Aquae Ligorianae (un sistema di corsi d'acqua virtuali, canali, acquedotti, vasche e colonne che si articolano secondo una gerarchia spaziale e simbolica). Questa stratificazione paesaggistica consente ai progettisti di operare un'attivazione della rete idrica mediante interventi di architettura

di suolo e di integrazione acquatica, trasformando il paesaggio in un'entità drammatica e multisensoriale.

Il terzo tema, il quale non verrà affrontato all'interno dell'elaborato, riguarda la creazione di sistemi espositivi modulari e replicabili destinati alla collocazione, protezione ed esposizione di reperti lapidei erratici come frammenti di statuaria, are, elementi architettonici come capitelli, trabeazioni e colonne.

---

*Criteri metodologici trasversali:  
reversibilità e accessibilità*

Tutti i progetti devono sottostare a due criteri metodologici imperativi: la reversibilità costruttiva e l'accessibilità universale. La reversibilità richiede che gli interventi all'interno dell'area archeologica di Villa Adriana siano realizzati interamente con tecnologie a secco, prive di malte leganti, saldature o fusioni, garantendo il ripristino del sito ante operam in caso di dismissione funzionale. L'accessibilità richiede che tutti i progetti, indipendentemente dalla complessità morfologica del terreno, siano fruibili da persone con mobilità ridotta o disabilità permanente o temporanea, mediante l'integrazione strategica di rampe accanto a scale formali, quando l'articolazione architettonica lo richiede.

# Il Progetto: la *katabasi* di Antinoo

con Luigi Mannino, Cecilia Murgia, Gauri Manoj,  
Federica Valentina Lo Prest e Maria Benedetta Di Lena

## Concept

Il progetto sviluppato per il Piranesi Prix de Rome prende forma come una vera e propria katabasi, una discesa agli Inferi, in cui il protagonista è Antinoo, il giovane amato dall'imperatore Adriano, la cui morte precoce sulle acque del Nilo è stata più volte interpretata come sacrificio o suicidio in suo favore. L'intervento interpreta Antinoo come figura eroica, accostandolo ad Enea nella discesa oltremondana, e trasforma il percorso progettuale in una narrazione spaziale del suo viaggio nel regno dei morti. La scelta del sito non è neutra: il progetto si innesta nell'area del Pretorio, lambendo in particolare la zona degli Inferi, del Plutonium e della cosiddetta porta degli Inferi, da cui un tempo sgorgava l'acqua. Si tratta di una porzione di Villa Adriana poco esplorata e non accessibile al pubblico, caratterizzata da una vegetazione spontanea folta e selvaggia che viene assunta come materia primaria del progetto. L'intera sequenza degli interventi paesaggistici e architettonici si dispiega lungo questo giardino nascosto, articolando nello spazio le diverse regioni dell'oltretomba: Limbo, Tartaro e Campi Elisi. La metodologia progettuale adopera un sistema di assi radiali ipotattici quale dispositivo ordinatore dello spazio, riprendendo e approfondendo la logica compositiva che già struttura Villa Adriana nel suo complesso. Difatti la Villa si organizza attorno a una serie di centralità da cui si irradiano ventagli di assi generatori, capaci di mettere in connessione

184

elementi architettonici anche molto distanti tra loro. Allo stesso modo, il progetto della katabasi di Antinoo identifica punti nodali di centralità (il Plutonium come centro maggiore, il Tartaro e il Limbo come centri minori) da cui si propagano direttive spaziali che ordinano la distribuzione degli interventi paesaggistici e architettonici. Questi assi, sebbene quasi impercettibili alla scala pedonale, diventano pienamente leggibili dalla prospettiva zenitale, disegnando un palinsesto geometrico che sottende l'apparente casualità vegetale della zona. Gli assi non determinano forme rigide o monumentali, bensì fungono da strutture ordinatrici soft, che guidano il posizionamento delle vasche, i tracciati dei sentieri, l'orientamento dei colonnati e l'inclinazione della copertura del padiglione termale.

185





186

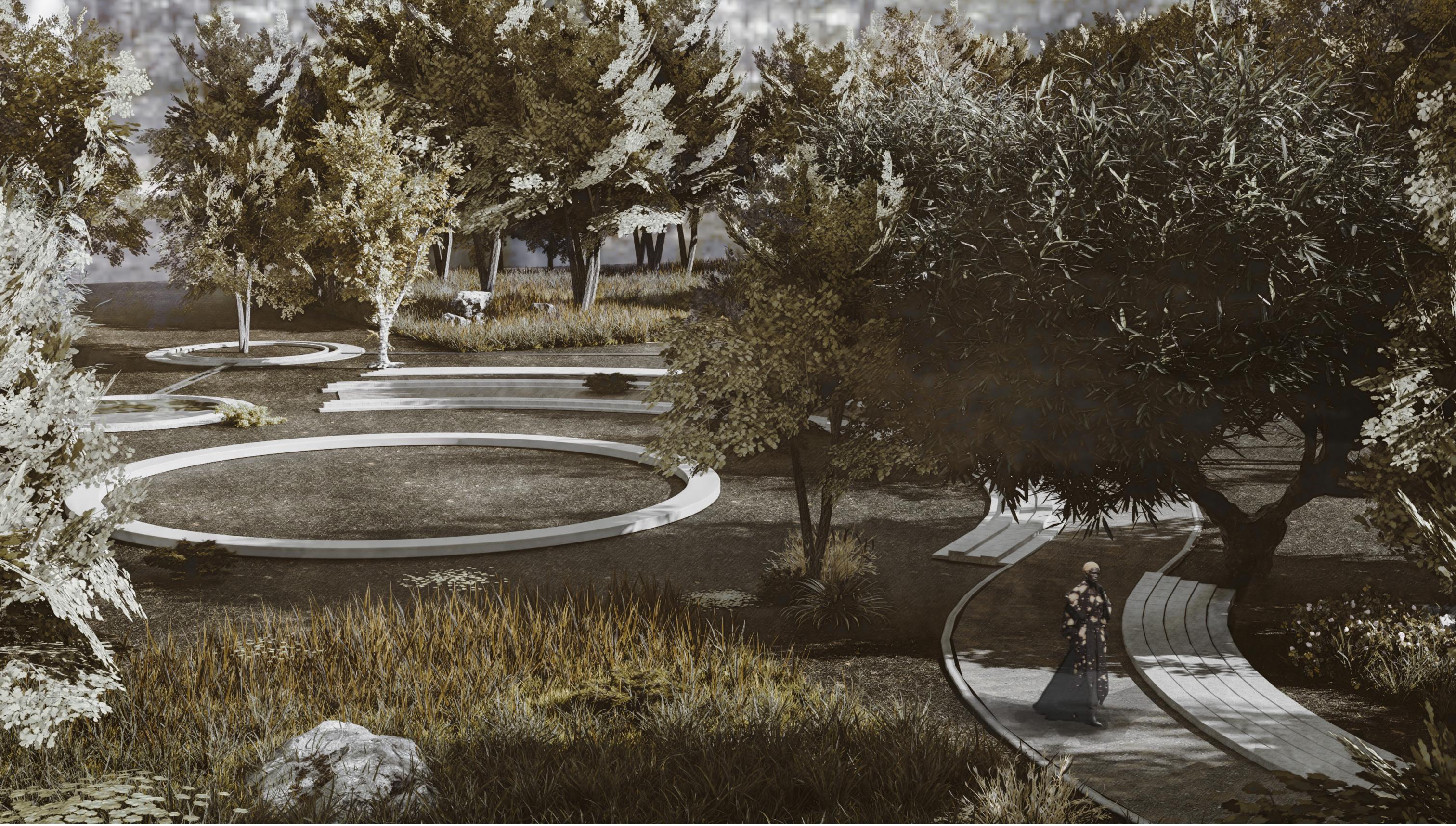
### *Il limbo: paesaggio sospeso e indeterminato*

Il Limbo: paesaggio sospeso e indeterminato  
Il primo dispositivo progettuale riguarda la sistemazione paesaggistica dell'area, che viene interpretata come trasposizione spaziale del Limbo. L'intervento si concretizza in una costellazione di vasche circolari molto basse, assimilabili a specchi d'acqua, collegate tra loro da sottili canaline che permettono un minimo movimento idrico. La presenza dell'acqua, quasi impercettibile alla quota dell'occhio umano, genera però un disegno estremamente leggibile alla prospettiva zenitale, facendo emergere un reticolo idrico discreto che si sovrappone al paesaggio naturale.



187

Tra le vasche, il progetto dispone passeggiate in terreno battuto delimitate da cordoli in pietra affiancati e di altezza differente. Esse si insinuano tra le superfici d'acqua senza mai trasformarsi in manufatti pesanti o sopraelevati. La scelta di un intervento quasi complanare al suolo risponde a una duplice esigenza: da un lato ridurre al minimo le trasformazioni morfologiche del terreno, dall'altro evocare una condizione di sospensione e indeterminatezza, coerente con l'immaginario del Limbo. L'acqua è ferma, piatta, priva di ogni enfatizzazione scenografica: non si offre come attrazione spettacolare, ma come sottile alterazione percettiva del paesaggio, capace di generare ambiguità tra pieno e vuoto, solido e liquido, naturale e artificiale.





*Il Tartaro: soglia invalicabile e immagine del castigo*

Superata la porta degli Inferi, la narrazione spaziale conduce al Tartaro, pensato non come luogo attraversabile, ma come architettura da contemplare. L'intervento si concretizza in una massa litica scura, di forma arrotondata, che emerge dal terreno come un monolite eroso. Sulla sua superficie scorre continuamente un velo d'acqua in ricircolo, che si raccoglie in una grande vasca leggermente conica, più bassa al centro, come un cratere rovesciato. La vasca è attraversata da una profonda ferita trasversale, una fenditura che taglia lo specchio d'acqua e ne interrompe la continuità, alludendo alla lacerazione e alla pena eterna proprie del Tartaro. L'insieme è concepito come dispositivo scenico non attraversabile: il visitatore può avvicinarsi e sostare, ma non oltrepassare la soglia liquida e lapidea. In questo modo, l'architettura assume il ruolo di immagine-limite, simbolo di un aldilà inaccessibile, al quale è possibile solo affacciarsi, senza mai esserne pienamente parte.

*I Campi Elisi:  
acqua purificatrice  
dell'anima*

192

il padiglione termale come luogo di purificazione. Il percorso si conclude presso il Plutonium, individuato come area di progetto per il padiglione termale-espositivo, che nel dispositivo narrativo assume il significato dei Campi Elisi. L'acqua termale, qui, diventa metafora di purificazione e rinascita, chiudendo la katabasi di Antinoo in una dimensione di possibile pacificazione. Il progetto assume le rovine del Plutonium come parte integrante del dispositivo architettonico, non come semplice sfondo. Le murature antiche vengono rese accessibili e integrate mediante l'inserimento di vasche e ambienti di servizio tra le loro strutture, senza alterarne il perimetro né la leggibilità. Il nuovo padiglione, collocato in adiacenza, si articola in due parti principali: una porzione anteriore, in cui trovano posto quattro vasche di diversa temperatura e una serie di ambienti di servizio, con una parete spessa che separa questa zona dalla parte posteriore e che ospita le docce scavate nello spessore murario; una porzione posteriore, caratterizzata da una vasca circolare semi-aperta, affacciata verso il cortile e protetta dall'esterno attraverso un muro che si innalza progressivamente e protegge lo spazio senza chiuderlo completamente, affiancata da un giardino interno dove la vegetazione riconquista il suolo, in continuità con il paesaggio circostante.



193



La copertura del padiglione è concepita come un piano apparentemente piatto e leggermente aggettante rispetto alle murature, sostenuto da due colonnati: uno sul lato delle docce, l'altro a definire il portico sul retro. Tuttavia, la semplicità volumetrica esterna nasconde una complessità interna: il soffitto è inciso da due tagli diagonali che si intersecano, generando una feritoia luminosa che lascia filtrare la luce secondo traiettorie oblique. Solo sostando nel portico, tra il colonnato e il muro anteriore, si percepisce pienamente questa sezione inclinata: il fascio di luce, in determinati momenti della giornata, colpisce diagonalmente le colonne, trasformando la struttura in una sorta di strumento gnomonico che rende percepibile il tempo. I muri esterni che delimitano gli ambienti termali, così come le pareti degli spazi di servizio, sono realizzati in gabbioni riempiti di pietre, una scelta che consente al contempo reversibilità, permeabilità visiva e materica coerenza con il paesaggio lapideo del sito. Anche in questo caso, l'intervento è pensato per richiedere il minimo scavo possibile, appoggiandosi sul terreno e lavorando prevalentemente in elevazione, in modo da preservare quanto più possibile il substrato archeologico.





# Conclusioni

198

Questa tesi ha tracciato un percorso metodologico che parte dal ruolo fondamentale dell'exhibit design nella museografia contemporanea, inteso come disciplina capace di istituire relazioni significative tra l'oggetto esposto e lo spazio che lo accoglie. Approfondendo la storia della museografia, dalla concezione classica di contenitore neutro alle sperimentazioni contemporanee, si è evidenziato come il paesaggio stesso possa divenire strumento curatoriale, trasformando l'architettura contemporanea in pratica di dialogo critico con i luoghi. Questa consapevolezza ha condotto a indagare l'architettura che dialoga consapevolmente con il paesaggio come principio metodologico generale. Casi studio quali la Santa Teresa House di Carla Juacaba e il Cimitero di Igualada di Miralles hanno dimostrato come il paesaggio non sia mero sfondo, ma materia primaria della progettazione. Nel contesto del patrimonio archeologico, musei quali Madinat al-Zahra e Musée de la Brèche et de la Noye confermano che la valorizzazione richiede un dialogo consapevole tra le nuove architetture e le stratificazioni storiche del sito. I tre progetti sviluppati esemplificano questa metodologia di paesaggio dialogante. Il padiglione della Sala dei Filosofi mantiene reversibilità costruttiva totale attraverso strutture leggere che si sottraggono al paesaggio, lasciando leggibile la rovina. Il padiglione monopera per Antinoo opera un'inversione paradigmatica: struttura lo

199

spazio a partire dall'opera, facendo del paesaggio acquatico interno e dei giochi di luce elementi narrativi centrali. Il progetto per il Piranesi Prix de Rome realizza la katabasi di Antinoo mediante tre sequenze paesaggistiche (Limbo, Tartaro, Campi Elisi) basate su assi radiali ipotattici che recuperano la logica ordinatrice di Villa Adriana, facendo del paesaggio stesso la struttura ordinatrice del progetto. Valorizzare il patrimonio archeologico significa instaurare un dialogo autentico tra architettura contemporanea e paesaggio stratificato. Non si tratta di neutralità, ma di pratica critica che riconosce il paesaggio come palinsesto vivente. L'exhibit design emerge come disciplina cruciale: non limita l'architettura alla semplice esposizione, ma la trasforma in mediazione consapevole tra passato e presente. Ogni intervento assume significato di responsabilità storica: conservare un sito non significa cristallizzarlo, ma rigenerarlo consapevolmente attraverso il dialogo con il paesaggio, permettendo che le rovine continuino a parlare nel presente e nel futuro.

## Note

1 Estratto dell'articolo n.6 del Codice dei Beni Culturali

2 Estratto dell'intervista a Pier Federico Caliari dal titolo *"Antichità e progetto. La valorizzazione del patrimonio archeologico. Conversazione con Pier Federico Caliari"* pubblicata il 28 aprile 2016 per EdArchiBo

3 Da *Archeologia e museologia*, di Daniele Biancardi, Tiemme Edizioni Digitali, 2024, Roma

4 Documento firmato nel 2002 dai direttori di 18 grandi musei internazionali (cd. "musei universali") per difendere la legittimità delle loro collezioni storiche contro le crescenti richieste di restituzione (repatriation). La Dichiarazione sostiene che tali musei servono l'umanità intera offrendo un contesto unico di confronto culturale, e che le acquisizioni avvenute in passato non possono essere giudicate o annullate secondo criteri etici contemporanei.

5 Concetti presi da Basso Peressut Luca, Caliari Pier Federico, *Architettura per l'archeologia, museografia e allestimento*, Roma, Prospettive Edizioni, 2014

6 Da Treccani, *studìo* s. m. [dim. di studio]. – 1. a. Piccolo studio, stanzina adibita a luogo di studio. b. Nei grandi palazzi signorili rinascimentali, ambiente destinato alla conservazione e all'esposizione di oggetti preziosi e opere d'arte: s. del palazzo Ducale di Urbino

7 Da *Museographia oder Anleitung zum rechten Begriff und nützlicher Anlegung der Museorum oder Raritäten-Kammern*, C.F. Neickel, Lipsia e Bratislava, 1727

8 Julius von Schlosser (Vienna 1866 - 1938) è stato uno dei più importanti storici dell'arte austriaci e un esponente fondamentale della celebre Scuola di Vienna. La sua figura è cruciale per la tua tesi perché è considerato il padre della storia del

collezionismo. Il suo libro *"Die Kunst- und Wunderkammern der Spätrenaissance"* (1908) è lo studio pionieristico che ha nobilitato le Wunderkammer (camere delle meraviglie), fino ad allora considerate bizzarrie senza valore, analizzandole come luoghi centrali per la storia del pensiero e dell'arte.

9 Da Luca Basso Peressut, *Spazi e Forme dell'esporre tra cabinet e museo pubblico*, da "La Rivista di Engramma" volume n. 126, aprile 2015, pp. 98-124

10 *Museographia*, Caspar Friedrich Neickel ,1727, pubblicato a Lipsia e Breslavia, è considerato il primo trattato sistematico di museografia moderna. L'opera segna il passaggio teorico dalla Wunderkammer (raccolta privata di meraviglie) al Museo inteso come istituzione ordinata per fini didattici e scientifici. Nel testo, Neickel fornisce per la prima volta linee guida pratiche per l'allestimento, suggerendo criteri di classificazione, l'orientamento delle sale per una corretta illuminazione, la necessità di un catalogo e l'imprescindibile presenza di una biblioteca a supporto degli oggetti esposti.

11 Alberto Calza Bini , architetto e urbanista, fu una delle figure istituzionali più influenti dell'architettura italiana durante il fascismo. Fondatore e primo presidente dell'Istituto Nazionale di Urbanistica (INU), ebbe un ruolo chiave nella definizione della legge urbanistica del 1942. La sua opera e il suo insegnamento cercarono spesso una mediazione tra la tradizione accademica e le istanze moderniste. Paolo Fidenzoni, architetto attivo principalmente a Roma negli anni Trenta, il suo nome è legato indissolubilmente alla sistemazione urbanistica di Piazza Augusto Imperatore (1934-1938). Autore dei palazzi porticati in stile littorio che circondano il Mausoleo di Augusto, il suo intervento rappresenta uno degli esempi più emblematici della politica degli "sventramenti" e dell'isolamento dei monumenti antichi promossa dal regime.

12 da cantierinarranti.it, *Tempio di Apollo Sosiano - Ricostruzione, restauro archeo-*

*logico e valorizzazione urbana*

13 Da sito istituzionale della Sovrintendenza Capitolina ai Beni Culturali

14 da F.Albini, *Le funzioni e l'architettura del museo*, in "la biennale di Venezia",VII, 31 aprile-giugno, 1958, pp.25-31; ripubblicato in C. De Carli, *Architettura: spazio primario*, Milano 1982, pp. 416-423

15 Da *Il Metodo di Franco Albini*, di Stefano Suriano, 22 Luglio 2023, WeArch.eu

16 Da Minissi F.,1978, *Conservazione, vitalizzazione, musealizzazione*, Roma: Multigrafica Editrice

202

17 da Basso Peressut Luca, Caliari Pier Federico, *Architettura per l'archeologia, museografia e allestimento*, Roma, Prospettive Edizioni, 2014

18 Da Brandi, C., 1963, *Teoria del restauro*, Roma, Edizioni di Storia e Letteratura.

19 Da Basso Peressut Luca, Caliari Pier Federico, *Architettura per l'archeologia, museografia e allestimento*, Roma, Prospettive Edizioni, 2014

20 Da Franco Minissi. *Restauro e musealizzazione dei siti archeologici*, FEDOA)

21 Da ArtTribune, articolo su "Architettura e umanità. L'esempio di Carla Juacaba", 2019

203

## Bibliografia

Basso Peressut Luca, Caliari Pier Federico, *Architettura per l'archeologia, museografia e allestimento*, Roma, Prospettive Edizioni, 2014

Krzysztof Pomian, *Il museo. Una storia mondiale*, Torino, Einaudi, 2021

Roberta Bartolone, *Dai siti archeologici al paesaggio attraverso l'architettura*, da "La rivista di Engramma", volume n. 110, 2013

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

Cristiano Guarneri, *Per una storia dell'architettura museale nell'Europa moderna*, da "La rivista di Engramma", volume n. 126, aprile 2015, pp. 8-36

Luca Basso Peressut, *Spazi e Forme dell'esporre tra cabinet e museo pubblico*, da "La Rivista di Engramma" volume n. 126, aprile 2015, pp. 98-124

B. Lanteri, *Le origini della museografia: gli architetti come esploratori*, Politecnico di Torino, elaborato di tesi, 2022

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

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

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

Muscò Domenico, *L'ecomuseo tra valori del territorio e patrimonio ambientale*, in *Briciole - Trimestrale del Cesvot*, BLU Comunicazione, Pontedera (PI), 2007

Enciclopedia Einaudi, *Romano Ruggiero*, Einaudi, 1977-1984

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

Cesare Brandi, *Teoria del restauro*. Einaudi, Torino, 2000

Alessandra Alagna, *Franco Minissi. Restauro e musealizzazione dei siti archeologici*, FEDOA Università di Napoli, elaborato di tesi di dottorato, 2006-2008

Anna Musazzi, *I materiali della contemporaneità - La sostanza materica come elemento culturale dell'opera di architettura - Cinque paradigmi*, Politecnico di Milano, elaborato di tesi, 2011-2012

Francesca Coppolino & Bruna Di Palma, *Museums of Landscape. A Project for the Tuscia's Archaeological Heritage*, da Athens Journal of Architecture 2024, 10: 1-29 2024

O. Lanzarini, M. Mulazzani, *L'esperienza del porgere: i musei di Franco Albini e Carlo Scarpa*, in *Zero gravity. Franco Albini: Costruire le modernità*, eds. F. Bucci, F. Irace, TriennaleElecta, Milano 2006, pp. 149-163

Giovanna Gelso, Maria Pedrazzini, *Ricomposizione delle stratificazioni storiche nell'area del Foro di Cesare: Percorsi, accessi, spazi espositivi*, Politecnico di Milano, elaborato di tesi, 2015-2016

Charles J. Kibert, *Sustainable Construction - Green Building Design and Delivery*, Wiley, Hoboken, 2016

V. Riffelli, *Architettura contemporanea come motore di riconversione del patrimonio esistente e di valorizzazione del territorio*, elaborato di tesi, Università degli Studi di Venezia, 2023

206 F. Cavalieri, *Sistemi costruttivi reversibili per edifici direzionali: sostenibilità e design tecnologico*. elaborato di tesi di dottorato, Università degli Studi dell'Aquila, 2024

Norberg-Schulz, C. . *Genius Loci: Towards a Phenomenology of Architecture*. Rizzoli. New York, 1980

# Sitografia

Treccani - Restauro e conservazione. Il sito archeologico. [https://www.treccani.it/enciclopedia/restauro-e-conservazione-il-sito-archeologico\\_\(Il-Mondo-dell'Archeologia\)](https://www.treccani.it/enciclopedia/restauro-e-conservazione-il-sito-archeologico_(Il-Mondo-dell'Archeologia)) [22/11/2025]

Archaeological Park Cover, Cartagena. <https://arquitecturaviva.com/works/cubierta-de-parque-ardeologico-5> [22/11/2025]

Il rinnovamento urbano nella Roma fascista. <https://books.openedition.org/efr/62561?lang=en#bodyftn44> [21/11/2025]

Area Sacra di Largo Argentina. [https://www.sovraintendenzaroma.it/i\\_luoghi/roma\\_antica/aree\\_acheologiche/area\\_sacra\\_di\\_largo\\_argentina](https://www.sovraintendenzaroma.it/i_luoghi/roma_antica/aree_acheologiche/area_sacra_di_largo_argentina) [21/11/2025]

**208**  
Censimento delle architetture italiane dal 1945 ad oggi. VATICAN CHAPEL N.3. <https://censimentoarchitetturecontemporanee.cultura.gov.it/scheda-opera?id=4675> [30/11/2025]

Vatican Chapel. <https://www.carlajuacaba.com/vatican-chapel> [30/11/2025]

Santa Teresa House. <https://www.carlajuacaba.com/santa-teresa-house-1> [30/11/2025]

Divisare - Carla Juacaba. <https://divisare.com/authors/2144698854-carla-juacaba/projects/built> [30/11/2025]

Kolumba Museum. <https://www.kolumba.de/index.php?language=en> [3/12/2025]

Kolumba Museum/Peter Zumthor. <https://www.archdaily.com/72192/kolumba-musuem-peter-zumthor> [3/12/2025]

Roman Theater, Sagunto. <https://arquitecturaviva.com/works/teatro-romano-sagunto> [3/12/2025]

Franco Albini and Franca Helg. <https://nieuweinstituut.nl/en/projects/art-on-display/franco-albini-en-franca-helg> [21/11/2025]

Tempio di Apolo Sosiano. [https://www.romanoimpero.com/2021/04/tempio-di-apollo-sosiano.html?\\_gl=1\\*v1k0hn\\*\\_ga\\*Mjk4MzY1NTE0LjE3NjM4MDUxMzc.\\*\\_up\\*MQ..](https://www.romanoimpero.com/2021/04/tempio-di-apollo-sosiano.html?_gl=1*v1k0hn*_ga*Mjk4MzY1NTE0LjE3NjM4MDUxMzc.*_up*MQ..) [19/11/2025]

Marcellus Theatre, Rome. <https://ancienttheatearchive.com/theatre/marcellus-theatre-rome-italy> [19/11/2025]

**209**  
Kunstkammer/Wunderkammer (Cabinet of Curiosities). <http://www.artofwondering.com/2016/09/16/kunstkammer-wunderkammer-cabinet-of-curiosities/> [19/11/2025]

The new Acropolis Museum <https://www.yatzer.com/The-new-Acropolis-Museum-Athens-Greece-Bernard-Tschumi> [25/11/2025]

joão luís carrilho da graça, global arquitectura paisagista, Praça Nova do Castelo de São Jorge.  
<https://divisare.com/projects/143424-joao-luis-carrilho-da-graca-global-arquitectura-paisagista-duarte-belofernando-guerra-fg-sg-praca-nova-do-castelo-de-sao-jorge> [25/11/2025]

Restauro e allestimento del Museo di Castelvecchio - Direzione Generale Creatività e Allestimento <https://atlantearchitetturacontemporanea.cultura.gov.it/restauro-e-allestimento-del-museo-di-castelvecchio> [25/11/2025]

Fondo Minissi- Sapienza, Università di Roma. <https://dsdra.web.uniroma1.it/it/fondo-minissi-0> [25/11/2025]

L'archeologia tradita: i Propyläen di Leo von Klenze - Engramma. [https://www.gramma.it/eOS/index.php?id\\_articolo=1820](https://www.gramma.it/eOS/index.php?id_articolo=1820) [25/11/2025]

Galleria Nazionale nel Palazzo della Pilotta - Direzione generale Creatività Contemporanea. <https://atlantearchitetturacontemporanea.cultura.gov.it/galleria-nazionale-nel-palazzo-della-pilotta> [25/11/2025]

Verona, the Museum of Castelvecchio according to Carlo Scarpa - Finestre sull'Arte. <https://www.finestresullarte.info/en/works-and-artists/verona-the-museum-of-castelvecchio-according-to-carlo-scarpa> [24/11/2025]

Shigeru Ban Architects. <https://shigerurbanarchitects.com/works/exhibitions/japan-pavilion-expo-2000> [25/11/2025]

The Igualada Cemetery by Miralles & Pinós: Eternal Echoes - ArchEyes. <https://archeyes.com/the-igualada-cemetery-by-miralles-pinós-eternal-echoes> [25/11/2025]

Cementerio de Igualada - Estudio Carme Pinós. <https://cpinos.com/portfolio/cementerio-de-igualada> [25/11/2025]

Madinat al-Zahra Museum, Córdoba - ArquitecturaViva. <https://arquitecturaviva.com/works/museo-madinat-al-zahra-campo-ardeologico-1-9> [25/11/2025]

Madinat al-Zahra Museum - Nieto Sobejano. [https://nietosobejano.com/project.aspx?i=1&t=MADINAT\\_AL-ZAH-#](https://nietosobejano.com/project.aspx?i=1&t=MADINAT_AL-ZAH-#) [25/11/2025]

