

DIDA – Dipartimento di Architettura
Università degli Studi di Firenze
ABAFI – Accademia di Belle Arti di Firenze

Fabio Fabbrizzi
Claudio Rocca
Cecilia Luschi
Andrea Ricci
Novella Lecci

2



MUSEO OLTRE MUSEO

Unione Europea – Next Generation EU, PRIN 2022
Progetto “Museo oltre Museo – MOM”

Coordinatore generale:
Prof. Fabio Fabbrizzi

Gruppi di ricerca:

gruppo DIDA – Dipartimento di Architettura dell’Università degli Studi di Firenze
Coordinatore scientifico Prof. Fabio Fabbrizzi
gruppo ABAFI – Accademia di Belle Arti di Firenze
Coordinatore scientifico Prof. Claudio Rocca

Le sperimentazioni progettuali della Ricerca “Museo Oltre Museo – MOM” portate avanti dal Gruppo di ricerca del DIDA – Dipartimento di Architettura dell’Università degli Studi di Firenze e dal Gruppo di ricerca di ABAFI – Accademia di Belle Arti di Firenze, hanno integrato l’esperienza spaziale e compositiva con quella artistica in un inedito flusso generativo in cui Arte e Spazio, Forma e Idea danno vita a momenti progettuali/ creativi unitari. Sono nate così proposte per la città e nella città, dedicate sia all’esposizione temporanea di memorie non più visibili nella sua consistenza odierna, sia a spazi per mostre e produzione dell’arte in ex contenitori industriali, così come esperienze allestitivo in grado di portare all’attenzione la dimensione immateriale di patrimoni culturali non più esistenti.

DIDA – Dipartimento di Architettura
Università degli Studi di Firenze
ABAFI – Accademia di Belle Arti di Firenze

Fabio Fabbrizzi
Claudio Rocca
Cecilia Luschi
Andrea Ricci
Novella Lecci

2



MUSEO OLTRE MUSEO

© ALTRALINEA EDIZIONI s.r.l. – 2026
Via P. Carnesecchi, 39 – 50131 Firenze
Tel. +39 055 333428
info@altralinea.it www.altralineaedizioni.it

Diritti riservati: nessuna parte di questa pubblicazione nella sua versione editoriale può essere riprodotta, memorizzata in un sistema di archiviazione, o trasmessa in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo (elettronico, meccanico, compresi fotocopie e microfilms) senza il permesso scritto della Casa Editrice.

ISBN 979-12-5676-038-1

Design:
Adriana Toti

Finito di stampare nel febbraio 2026

Stampa:
Cartografica Toscana – Pescia (Pistoia)
www.cartograficatoscana.com

La versione postprint in open access è disponibile sui siti istituzionali

Progetto "Museo oltre Museo – MOM"

PRIN 2022 di cui al decreto direttoriale n. 104 del 2 febbraio 2022, nell'ambito del Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza, Missione 4 – Componente 2. Dalla Ricerca all'Impresa – Investimento 1.1 Fondo per il Programma Nazionale della Ricerca (PNR) e Progetti di Ricerca di Rilevante Interesse Nazionale (PRIN), finanziato dall'Unione Europea – NextGenerationEU

CODICE PROGETTO MUR 2022HE7PM5
CUP master B53D23034060006
Coordinatore generale Prof. Fabio Fabbrizzi

CUP B53D23034060006
Università degli Studi di Firenze
Coordinatore scientifico Prof. Fabio Fabbrizzi

CUP J53D23019560006
Accademia di Belle Arti di Firenze
Coordinatore scientifico Prof. Claudio Rocca





INDICE



INTRODUZIONE

Il progetto tra Architettura e Arte nella ricerca *MOM*

Fabio Fabbrizzi

pag. 8

Le Arti e lo spazio urbano. Tra Memoria e disseminazione d'Arte

Claudio Rocca

20

Ringraziamenti

34

I Gruppi di ricerca

35

PARTE PRIMA Interpretare la Memoria
Il progetto dei Padiglioni
MOM Firenze – Padiglioni

pag. **36**

**IL PROGETTO
DEI PADIGLIONI**

—	Torre del Maglio	44
—	San Pier Maggiore	52
—	Isola delle Stinche	60
—	Anfiteatro Romano	68
—	Facciata di Santa Croce	76
—	Tiratoio delle Grazie	84
—	Ponte alle Grazie	92
—	Fabbrica dell'Acqua	100
—	Ponte di Ferro	108

**IL PROGETTO ARTISTICO
DEI PADIGLIONI**

La città come spazio rituale. Studio e progetto di un cammino tra Arte, Architettura e conformazione urbana Giulia Vaccari	116
---	------------

APPROFONDIMENTI

Conoscere e connettere paesaggi attraverso linguaggi grafici. <i>Museo Oltre Museo – MOM</i> Novella Lecci	124
Rappresentare la trasformazione urbana: la Torre del Maglio e il percorso dell'acqua dell'Acquedotto di Monterecci Novella Lecci	133
La Basilica di Santa Croce e la Realtà Aumentata Federico Niccolai	140

ESPERIENZE DIDATTICHE

Arte, Architettura: esperienze didattiche di narrazione culturale fuori dal museo Alessandro Scilipoti	146
---	------------

PARTE SECONDA	Condividere la Memoria	
	Un progetto per ex Manifattura Tabacchi	
	MOM Firenze – Museo	pag. 152
	La Manifattura Tabacchi a Firenze	
	courtesy Manifattura Tabacchi tbc	156
	Il <i>MOM</i> all'ex Manifattura Tabacchi di Firenze	
	Lorenzo Burberi	162
PARTE TERZA	Conservare la Memoria	
	Architetture perdute del Naxçivan	
	MOM Armenia	194
	La necessità della Memoria	
	Cecilia Luschi	198
IL PROGETTO DEL PADIGLIONE ARMENIA	Allestimento come traduzione dei segni culturali.	
	Il progetto del Padiglione Armenia e le scelte costruttive dell'architetto	
	Andrea Ricci	206
	Architettura, memoria e ricostruzione.	
	Il progetto museografico del Padiglione Armenia	
	Marta Zerbini	212
	Conservare la Memoria. Dalla documentazione d'archivio	
	all'ipotetica ricostruzione digitale 3D di monumenti storici distrutti	
	Marta Zerbini	222
	gli Autori	235

Conoscere e connettere paesaggi attraverso linguaggi grafici. *Museo Oltre Museo – MOM a Firenze*

Introduzione

Le città storiche sono palinsesti complessi in cui la memoria urbana si stratifica nel tempo e spesso rimane invisibile ai cittadini e ai visitatori. Si pone dunque la questione, come rendere leggibili queste tracce nascoste?

Attorno al tema si interrogano coloro che, nell'ambito del patrimonio culturale, svolgono attività di ricerca sulle modalità di valorizzazione e sulle possibilità di rendere fruibili le relazioni materiali ed immateriali che legano la città alla sua dimensione storica, sociale, architettonica e artistica.

Il contributo propone una riflessione sullo strumento offerto dai linguaggi grafici, dall'analisi dell'iconografia storica all'impiego di tecnologie digitali, per trasformare il paesaggio urbano da scenario a spazio narrativo. Tale approccio viene esplorato attraverso l'analisi del progetto *Museo Oltre Museo – MOM* a Firenze, che sperimenta un modello di museo diffuso in cui l'interpretazione spaziale e la comunicazione visuale raccontano di architetture non più esistenti o profondamente trasformate nell'evoluzione urbana.

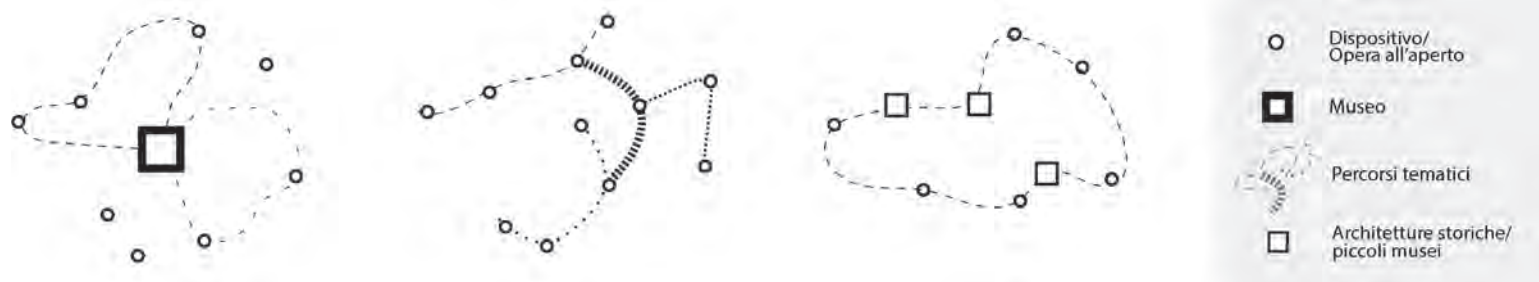
Linguaggi del museo diffuso urbano

Il museo nella città contemporanea rappresenta un'istituzione culturale di riferimento e un laboratorio di cittadinanza aperto ai cittadini, ai turisti, agli enti educativi e di ricerca. Il dibattito sul significato del museo e sui ruoli che esso riveste è ampio e in costante evoluzione. La definizione proposta da ICOM nel 2022 ne riconosce una funzione educativa, di condivisione di conoscenze, di ricerca, e definendo i musei come strutture rivolte alla comunità [ICOM, 2022].

Parallelamente alla molteplicità di funzioni attribuibili al museo, si osserva il proliferare di istituzioni distinte per temi, offerta culturale e modalità di fruizione. Tra le forme il museo assume, quella di museo diffuso¹ viene teorizzata e sperimentata a partire dagli anni Settanta, sviluppandosi e declinandosi progressivamente in risposta alle esigenze della società, fino a configurarsi come una struttura flessibile in grado di garantire la conservazione, la comunicazione e la promozione di sistemi culturali e paesaggistici complessi, ed essere oggi definito «*paradigma del museo contemporaneo*» [MONTANARI, 2021]. Il museo diffuso si distingue come modello capace di mettere in relazione elementi distanti nel territorio, favorendo la riscoperta dei luoghi attraverso un filo conduttore tematico, utilizzando linguaggi diversificati e anche i nuovi strumenti offerti dalle tecnologie digitali.

Se le prime applicazioni del museo definito "diffuso" si sviluppano prevalentemente in ambiti rurali, la necessità di uscire fuori dal museo per legare collezioni al contesto, si estende anche allo scenario urbano trovando espressione nelle prime ipotesi di museo metropolitano [CANELLA, 1978]. Tra i musei diffusi urbani si distinguono tipologie che differiscono per tema, per articolazione spaziale o per linguaggi adottati.

¹ Nella definizione del concetto di "museo diffuso" è noto il contributo di F. Drugman pubblicato all'interno della rivista *Hinterland*, diretta da G. Canella, in un numero dedicato alla cultura del museo, e definito come un museo laboratorio, «*un'organizzazione diffusa, a rete, ramificata del museo come sistema complesso di servizi preposti prioritariamente alla conservazione, ma radicato alle origini, alle fonti dei beni culturali [...] e al sistema dell'istruzione [...] che consenta di partecipare a una creazione collettiva, come qualcosa cominciata prima e che presumibilmente continuerà dopo, dando così la consapevolezza di una forza che passa attraverso.*» [DRUGMAN, 1982].



I temi affrontati sono molteplici e includono approfondimenti storici (*Museo Diffuso della Resistenza* a Torino o il *Museo Diffuso di Testaccio* a Roma), espressioni artistiche (*Museo diffuso di Arte Contemporanea* – MUDIAC, a Catanzaro, *MAUA – Museo di Arte Urbana Aumentata*), e contingenze specifiche (*Museo Urbano Diffuso* ad Annone Brianza, Oggiono, Ello). Tali musei si configurano come sistemi che gestiscono luoghi puntuali distribuiti in un'area e propongono percorsi che conducono il visitatore attraverso lo spazio urbano. I percorsi possono svilupparsi a partire dalla sede museale, collegare strutture storiche, quali chiese o dimore, distanti tra loro, oppure articolarsi interamente in spazi aperti, dove sono collocate opere, installazioni o dispositivi informativi. Essi risultano organizzati secondo criteri geografici, tematici o legati alle modalità di spostamento, e possono avere uno sviluppo ad anello, come a sistema aperto [fig. 1].

Le caratteristiche del patrimonio conservato e valorizzato nel museo diffuso, che è generalmente radicato al territorio, immobile e dislocato in un'area più o meno estesa, oppure immateriale, e comunque relazionato a luoghi specifici, incidono direttamente sulle strategie di comunicazione adottate per guidare il visitatore. Il visitatore si muove infatti in uno spazio esterno, esteso, meno definito rispetto a quello architettonico, da cui la sfida di comunicare e orientare in un percorso riconoscibile anche attraverso strumenti grafici e digitali. Da almeno tre decenni il museo diffuso è anche il museo che si amplia allo spazio virtuale [TAIUTI, 2011], aggiornando linguaggi grafici e visuali e tecniche di rappresentazione, e sperimentando strumenti di *storytelling*, *gamification* e tecnologie digitali [IPPOLITI E CASALE, 2021; LUPO E ÖZDİL, 2013].

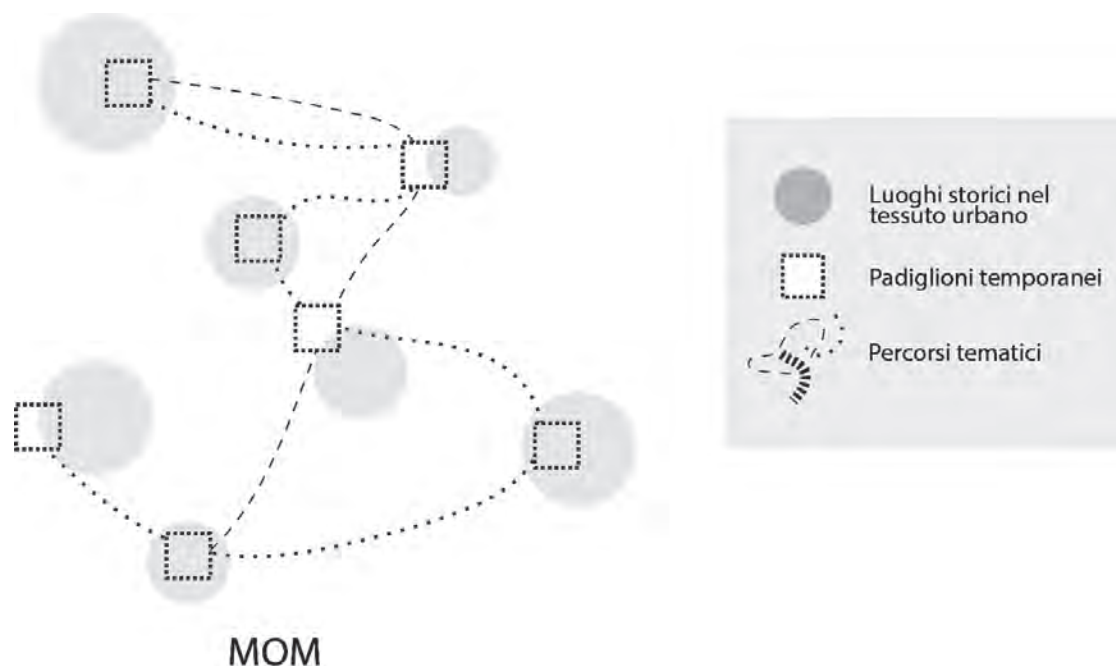
I musei organizzano percorsi supportati da sistemi multimediali e contenuti fruibili attraverso applicazioni o piattaforme digitali istituzionali, che consentono approfondimenti mirati e accompagnano il visitatore nella conoscenza di un paesaggio. È proprio questa dimensione estesa e relazionale che inevitabilmente conduce l'analisi del museo diffuso urbano alla questione del paesaggio: i singoli luoghi, o le architetture, sono narrati e connessi ad un tessuto urbano e territoriale, che si configura come costruzione culturale e dunque come spazio di interpretazione e di valorizzazione.

La città e le aree circostanti, pur rispondendo a tempi e dinamiche differenti, fanno parte di uno stesso territorio, risultato di processi antropici e naturali. Come osserva A. Corboz (1985) «[...] *la città cresce, s'infervora, inventa, fomenta, realizza, pianifica, trasforma, produce, cambia, esplode e si espande, mentre i ritmi rurali, con i loro costumi e loro metodi, persistono nell'apparente permanenza della lunga durata*». La rappresentazione e la raffigurazione possiedono la capacità di tracciare le matrici del territorio e del paesaggio, frutto di azioni diacroniche che organizzano lo spazio in relazione alle società che lo hanno abitato [TURRI, 2002] rivelandone attraverso l'immagine i significati culturali.

All'interno di questo quadro teorico, che intreccia spazio urbano, territorio, linguaggio grafico e dimensione digitale, il progetto di ricerca *Museo Oltre Museo – MOM* a Firenze, ne esplora le declinazioni e orizzonti.

^ Fig. 1 – Rappresentazioni schematiche di diversi modelli tipologici di museo diffuso, distinti in base alla struttura del percorso (percorsi multipli ad anello, percorsi aperti o un percorso unico) e al rapporto tra spazio aperto ed elementi musealizzati (museo centrale, dispositivi/opere all'aperto, architetture storiche e piccoli musei)

> Fig. 2 – Rappresentazione schematica dell'organizzazione di Museo Oltre Museo – MOM, costituito da una rete di padiglioni temporanei che attivano percorsi tematici e musealizzano la storia della città e delle sue architetture.



Valorizzazione del paesaggio urbano nella ricerca del progetto MOM – Museo Oltre il Museo

Il progetto *MOM* affronta il dibattito sul ruolo del museo contemporaneo nel rapporto tra arte, architettura e città. Prendendo come caso studio la città di Firenze, il progetto si sviluppa su un piano teorico e si sperimenta attraverso proposte progettuali di spazi museali temporanei e diffusi.

Il dialogo tra città dinamica e azione artistica, con la memoria come interlocutore, sviluppa temi centrali: il rapporto tra spazio espositivo e città storica, i nuovi sistemi di visualizzazione e fruizione dei contenuti digitali, relazione tra spazio fisico e opera d'arte virtuale e viceversa.

Gli obiettivi principali del progetto *MOM* si articolano in:

- **RICERCARE:** indagare il modello teorico del museo in relazione alla società contemporanea e alla sua memoria.
- **SPERIMENTARE:** introdurre nuove forme di arte e tecnologie immersive per attivare processi culturali e sociali inclusivi.
- **VIVERE:** progettare spazi in cui la relazione tra esposto, espositore e fruitore sia centrale.

La fase progettuale prevede un masterplan di luoghi della città storica significativi nel testimoniare la trasformazione urbana. I padiglioni, progetti *site-specific*, concepiti come strutture aperte e accessibili, nascono dall'interpretazione dell'architettura storica di cui permangono le tracce nella città contemporanea [fig. 2]. In prossimità dei luoghi dove nel passato sorgevano la Torre del Maglio, antico sfiatatoio dell'acquedotto mediceo, o il Tiratoio dell'Arte della Lana, prendono forma i nuovi spazi immaginati, visualizzabili tramite fotoinserimenti o modelli 3D in realtà virtuale. In questi ambienti, la dimensione storica è fruibile sia attraverso l'esperienza spaziale del padiglione e della città, sia tramite rappresentazioni grafiche, Narrazioni digitali e rappresentazioni del passato, come l'iconografia storica, comunicano la storia e la cultura sedimentata, mentre visioni artistiche contemporanee, attraverso installazioni e arte digitale esperibile in Realtà Aumentata, stimolano l'immaginazione nello spazio della possibilità. Il padiglione diviene così un dispositivo di mediazione aperto alla vita cittadina e un mezzo per condividere le conoscenze. La città diventa museo non perché si immobilizza, ma perché si fa mostra della cultura materiale e immateriale esemplificata dalle architetture e al contempo spazio d'arte in continua trasformazione.



Il tema della valorizzazione del paesaggio urbano² viene qui affrontato individuandone gli elementi e le relazioni, e rintracciandone la ragion d'essere così da poterli ri-conoscere, innescando un processo di educazione e riflessione sulla società del passato e dell'oggi.

All'interno del progetto ci si interroga sulle potenzialità delle architetture come portatrici di storie e sulle modalità con cui rendere evidenti le relazioni che esse intrattengono con la città nella dimensione temporale. Dettagli ed elementi costruttivi rimandano a funzioni specifiche, da cui derivano forma, materiali e tecniche. La ricerca delle matrici conduce talvolta a connessioni inattese, legate a tradizioni provenienti da luoghi distanti; allo stesso modo, le funzioni rispondono a dinamiche economiche, manifatturiere o di servizio connesse alle risorse del territorio di appartenenza. Si pone dunque la questione di come rendere le architetture "parlanti" e quale ruolo possano assumere le immagini in questo processo.

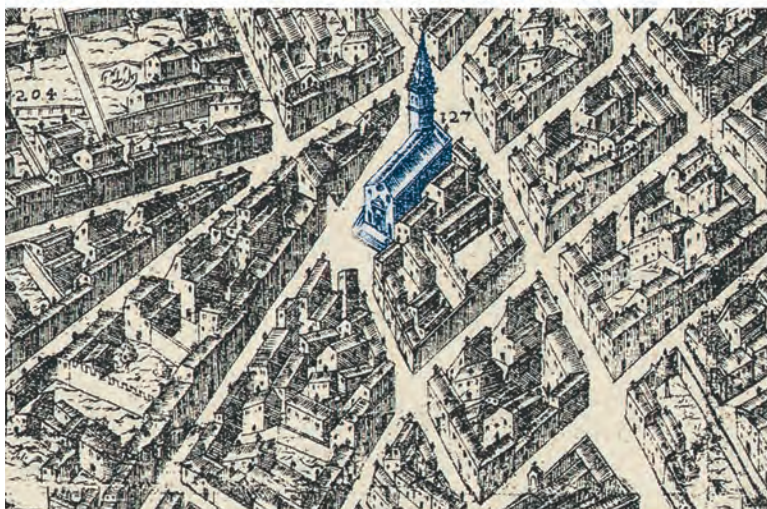
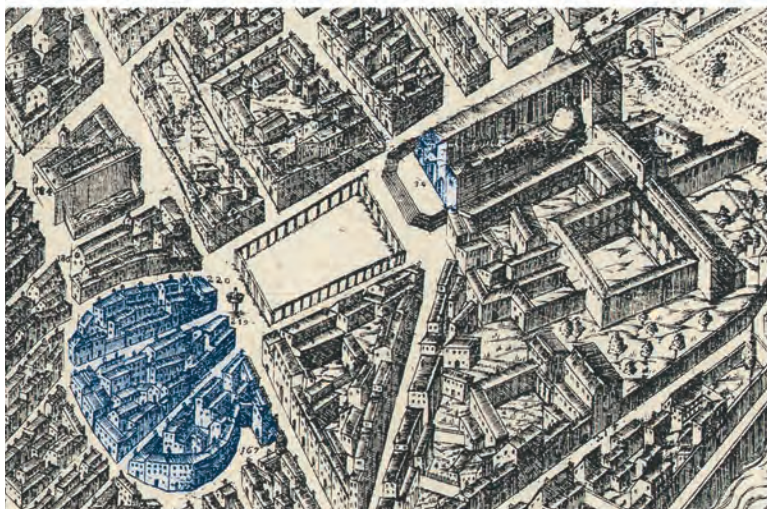
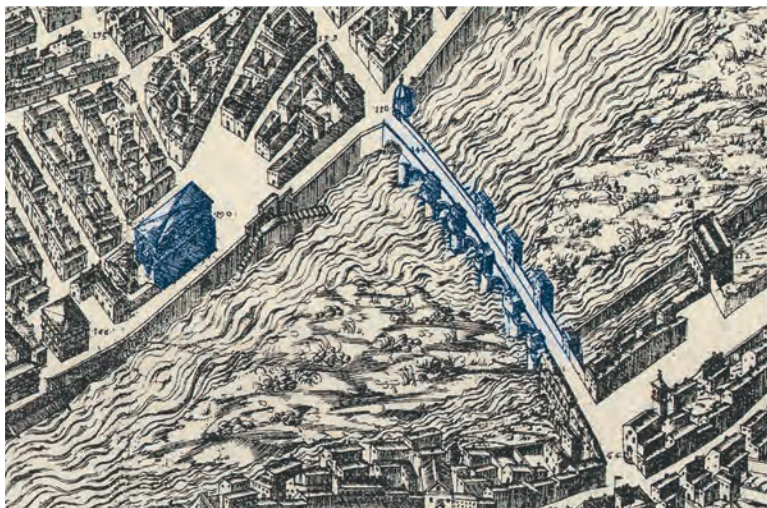
Firenze è una città in cui la tendenza contemporanea appare orientata alla conservazione e alla tutela dell'immagine urbana, spesso percepita come intoccabile e da preservare nella sua forma storica. Una concezione che entra in tensione con le esigenze di una contemporaneità dai ritmi rapidi e tende a rimuovere il fatto che l'immagine stessa della città sia il risultato di trasformazioni profonde e relativamente recenti. Questo contrasto non è solo attuale: emerge con evidenza nel dibattito sulla ricostruzione postbellica a metà del XX secolo [BELLÌ, 2011] e si innesta su una fase di rinnovamento urbano avvenuta nemmeno un secolo prima, nel breve periodo in cui Firenze è capitale d'Italia [OREFICE, 2011]. Eppure, l'esplorazione della città attraverso storia, iconografie e cartografie antiche rivela architetture particolarmente eloquenti e iconiche, oggi non più immediatamente visibili o riconoscibili. L'Anfiteatro Romano, la Chiesa di San Pier Maggiore, l'Isola delle Stinche, la Fabbrica dell'Acqua, il Ponte alle Grazie, la Facciata di Santa Croce, la Torre del Maglio sono alcuni esempi di strutture simbolo di forti cambiamenti che possono essere raccontati [figg. 3,4]. Si configura in questo modo una costellazione di luoghi, storie puntuali, complesse, che si riallacciano alla storia più generale della città, ai suoi usi e ai suoi costumi.

Il linguaggio grafico tra iconografia storica e strumenti di mediazione visiva

Quadri, stampe, incisioni sono documenti dell'immagine urbana che rappresentano scenari evocativi del passato e che consentono di rendere figurabile ciò che nei testi storici è spesso solo descritto. In quanto testimonianze storiche e artistiche, essi svolgono un ruolo comunicativo: ogni elemento che li compone contribuisce a veicolare informazioni e significati. Sul valore epistemologico e narrativo

^ Fig. 3 – Le tracce visibili nella città storica. Nella foto dell'attuale Piazza di San Pier Maggiore si possono osservare i resti degli archi del portico antistante l'antica chiesa, come visibile nell'immagine di Zocchi, G. (1744). (courtesy Ministero della Cultura – Biblioteca Nazionale Centrale di Firenze)

² Con questa espressione si intende il significato indicato nel *Codice dei beni culturali e del paesaggio* [ITALIA, 2004], secondo il quale le azioni di tutela e valorizzazione sono volte sia alla cura del legame con il passato che alla preparazione alla vita presente e futura. Inoltre, si sottolinea la struttura sistemica della città che, pur essendo composta da strutture materiali, è al tempo stesso parte integrante di un paesaggio, cioè una porzione di territorio così come è percepita dalle popolazioni, il cui carattere risulta dall'azione di fattori naturali e/o umani e dalle loro interrelazioni [CONSIGLIO D'EUROPA, 2000]. In questo contesto, i musei sono un punto di riferimento, mediatori e interpreti di un nuovo senso di comunità, nonché attivatori di processi per nuovi modi di abitare e vivere il paesaggio [ICOM ITALIA, 2016].



^ Fig. 4 – Confronto tra alcuni luoghi della città di Firenze selezionati da MOM, rappresentati nella *Pianta di Firenze* eseguita da S. Buonsignori, monaco olivetano (1584) – stampa (riproduzione fotozincografica dell'Istituto Geografico Militare, iscr. 1898) – e nella visione tridimensionale contemporanea di Google Earth. Dall'alto: il Tiratoio delle Grazie e il Ponte alle Grazie; le tracce dell'Anfiteatro Romano e la facciata di Santa Croce; San Pier Maggiore

delle immagini la letteratura è ampia³, così come è indiscussa la loro centralità nel mondo contemporaneo spesso definito anche “società dell’immagine”. In ambito museale le immagini si rivelano strumenti utilizzati per il coinvolgimento del pubblico e per rendere più accessibili i contenuti culturali dell’esposizione. Attraverso l’impiego di tecnologie immersive e interattive, l’iconografia può inoltre trasmettere le dimensioni cognitive, simboliche, storiche e sociali [SALVETTI ET AL., 2023]. L’importanza del supporto iconografico nella comprensione dell’evoluzione storica della città è tale che, in assenza di immagini d’epoca, i ricercatori ricorrono alla costruzione di immagini ipotetiche mediante modelli digitali [HERNÁNDEZ-CARDONA ET AL., 2021].

Per rappresentare i luoghi del progetto *MOM* sono state selezionate fonti iconografiche eterogenee: cartografie, assonometrie, come quella celebre della pianta del Buonsignori, disegni, acquerelli, fotografie e disegni tecnici⁴. Se questi ultimi esplicitano con precisione le caratteristiche costruttive delle architetture, risultano tuttavia più astratti e meno immediati per un pubblico non specialistico, per il quale le immagini prospettiche, più vicine alla percezione visiva umana, costituiscono strumenti di comunicazione più diretti. Analogamente, fotografie d’epoca e quadri vedutisti, raffigurando scene, scorci o panorami, consentono di contestualizzare l’architettura all’interno di un sistema urbano fatto di vie, piazze, edifici e presenze umane. Il confronto dimensionale, le relazioni di prossimità e distanza e l’atmosfera evocata da luci e ombre ne accrescono il potenziale informativo [MASSIRONI, 1989].

Nel progetto *MOM* emergono quindi tre principali valenze dell’iconografia storica: essa funge da documento che restituisce la memoria visiva della città, da strumento narrativo capace di coinvolgere e orientare il pubblico, e da input progettuale, poiché fornisce materiali utili alla reinterpretazione spaziale dei padiglioni diffusi che richiamano le tracce storiche o ne rievocano quelle elise [LECCI, 2025]. I padiglioni sono concepiti per accogliere gli interventi artistici e gli apparati informativi relativi ai luoghi musealizzati. I contenuti sono progettati per essere fruiti sia in loco che in forma digitale, fornendo informazioni sull’architettura e collocandola nel contesto culturale, temporale, spaziale, e sviluppandone al contempo le relazioni che possono essere approfondite ed estese in ulteriori percorsi tematici [fig. 5]. I luoghi del *MOM* sono selezionati per raccontare diverse fasi della trasformazione urbana concentrandosi su architetture che si distinguono, o che si sono distinte, per la loro iconicità e per questo sono state frequentemente raffigurate. Attraverso il riconoscimento e la messa in evidenza delle relazioni tra tracce materiali e dimensioni culturali, storiche e artistiche, i paesaggi vengono progressivamente ricomposti.

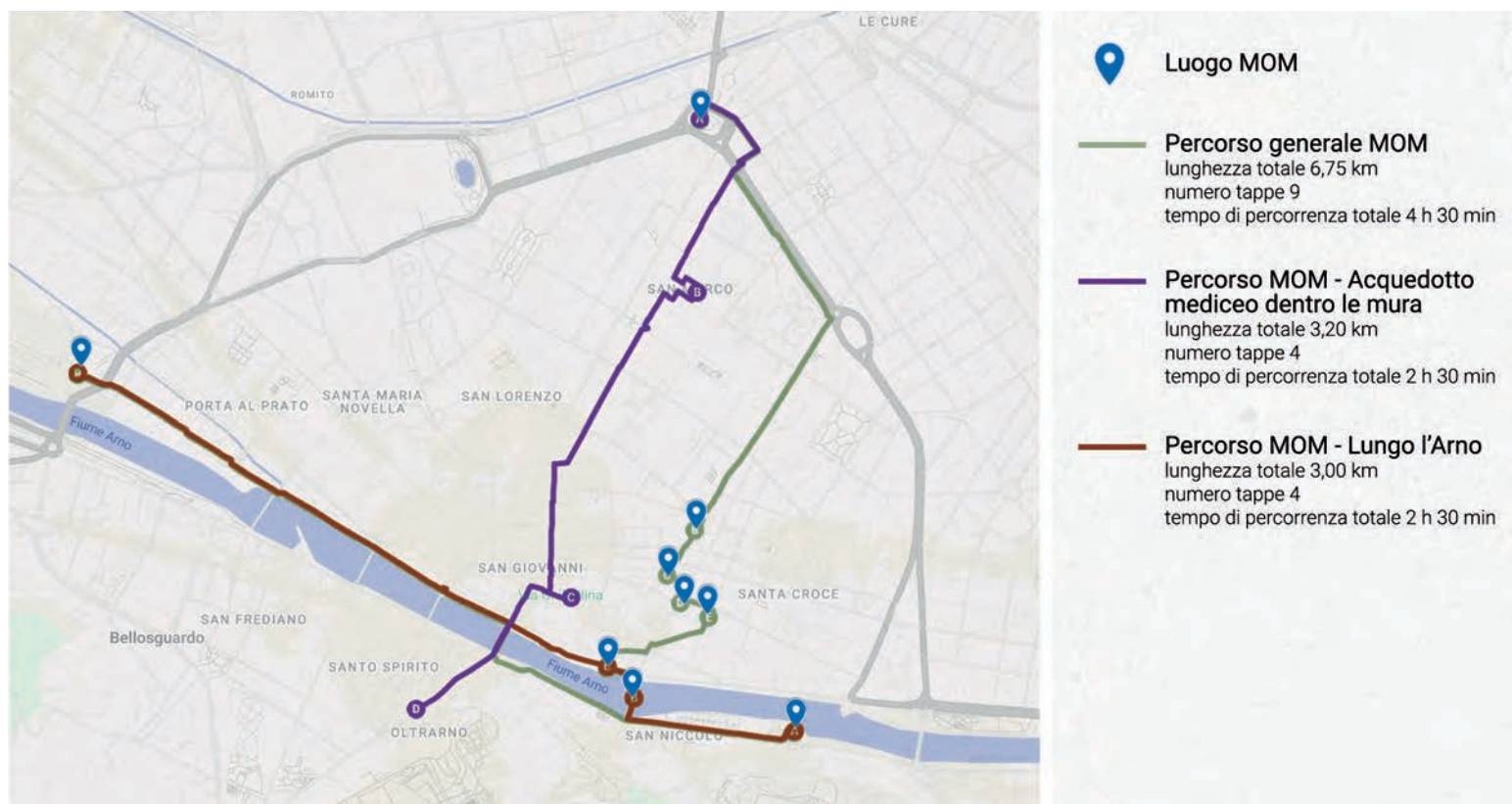
A partire dallo studio e dalla raccolta delle immagini, che di per sé costituiscono un primo stadio della ricerca necessario alla descrizione dei luoghi del *MOM*, è possibile sperimentare numerose forme di comunicazione grafica finalizzate a visualizzare la complessità della relazione tra architettura e città, sintetizzando ed interpretando le informazioni così rese più fruibili.

La scelta degli strumenti grafici dipende dal materiale disponibile, così come dalle caratteristiche peculiari che orientano nella scelta di strategie comunicative adeguate. All’interno del progetto *MOM*, l’impiego dei linguaggi grafici si articola su due livelli distinti, ma complementari. Da un lato, alcune sperimentazioni sono state sviluppate e realizzate compiutamente, costituendo casi pilota attraverso cui verificare l’efficacia degli strumenti di mediazione visiva nella costruzione di narrazioni del paesaggio urbano. Tra queste rientrano la mappa multiscalare, la linea del tempo e le applicazioni di Realtà Aumentata. Dall’altro lato, il progetto ha elaborato un più ampio ventaglio di dispositivi grafici e visuali concepiti come potenzialità progettuali e metodologiche, esplorate attraverso studi preliminari, ipotesi di rappresentazione e scenari applicativi, ma non ancora sviluppate integralmente. Questo doppio livello consente di valorizzare sia le sperimentazioni realizzate, sia le possibilità future di estensione del modello, mantenendo aperta la ricerca a ulteriori declinazioni e approfondimenti.

Tra gli strumenti grafici sperimentati o progettati all’interno del progetto si annoverano:

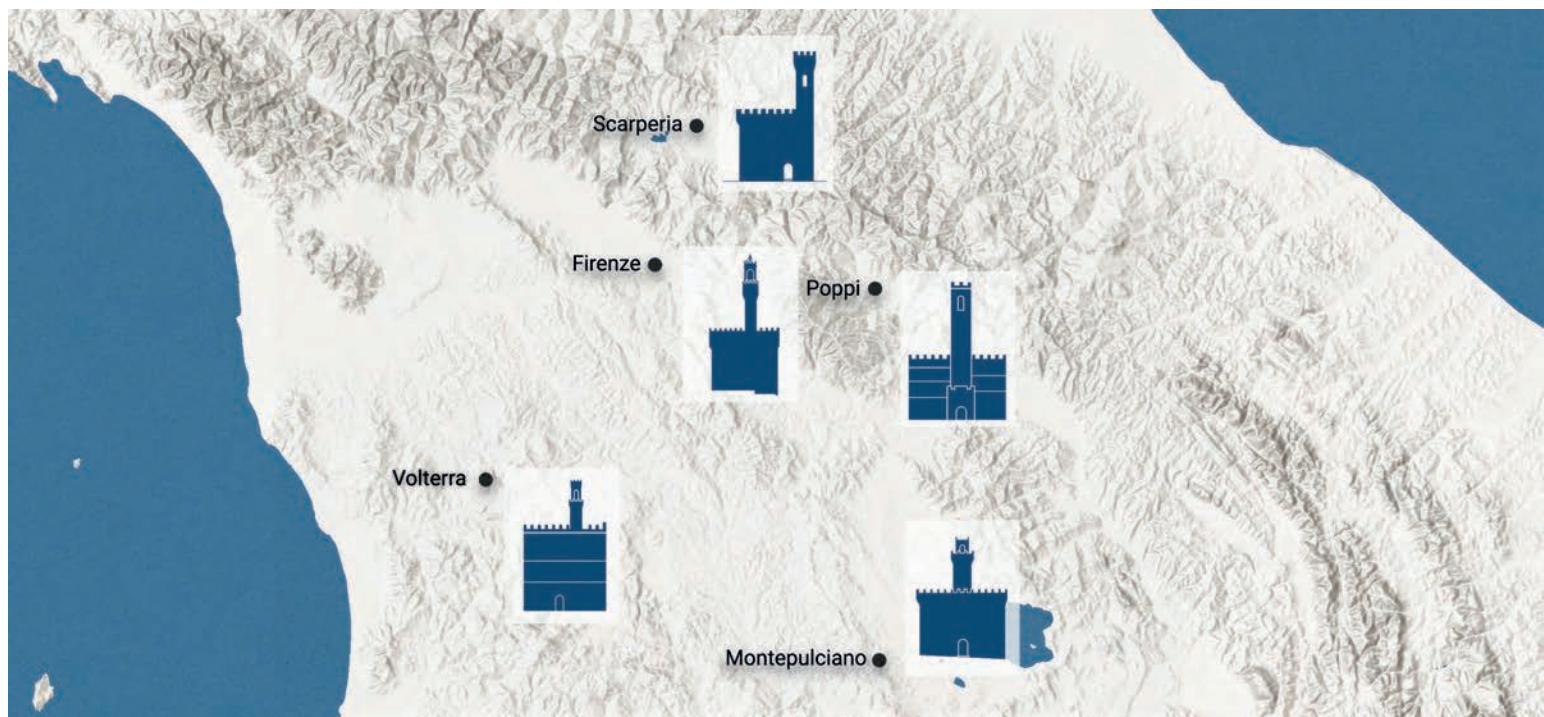
MAPPE DIGITALI – Dei dispositivi di narrazione visuale di un museo diffuso la mappa è la rappresentazione che meglio orienta nella distribuzione spaziale, urbana, dei diversi luoghi. Ne sono stati codificati differenti generi a seconda della struttura, che possono essere potenziati attraverso strumenti digitali [ROTH, 2021; SEGEL E HEER, 2010]. Le mappe digitali consentono di esplorare lo spazio in modo più libero e personale attraverso una lettura multiscalare e mettendo a disposizione informazioni eterogenee che contribuiscono a comporre un quadro di contenuti più coinvolgente.

³ La riflessione sulla narratività delle immagini attraverso in modo esteso la storia dell’arte, con E. Panofsky tra i riferimenti teorici più significativi.



^ Fig. 5 – Schema esemplificativo dei percorsi di MOM come dispositivo aperto e incrementale: un percorso generale e percorsi tematici che mettono in relazione i luoghi selezionati e possono ampliarsi nel contesto urbano

✓ Fig. 6 – Schema esemplificativo, a scala territoriale, che riflette sulle potenzialità di estendere i principi del museo diffuso oltre il contesto urbano di MOM, ipotizzando percorsi tematici architettonici tra Firenze e il territorio, come nel caso dei palazzi comunali medievali



Il masterplan del *MOM* può perciò diventare una prima mappa, adattabile a una visualizzazione statica, realizzabile su supporto fisico, e a una visione dinamica, nella forma digitale, ampliabile attraverso livelli di approfondimento tematici. Il primo esempio sperimentato è il percorso che descrive l'acquedotto di MontereGGi, che potrebbe essere esteso sul tema dell'acqua, includendo gli edifici la cui funzione è legata al fiume Arno come la Fabbrica dell'Acqua o i Tiratoi.

Il potenziale relazionale delle architetture è tale che non solo possono essere riscoperte numerose storie che rivelano segmenti del paesaggio urbano, ma possono rendere visibili connessioni con il territorio. Un esempio significativo è offerto dalla Torre di Arnolfo di Palazzo Vecchio, la cui costruzione presenta caratteri ricorrenti nell'architettura dei palazzi comunali medievali della Toscana, rintracciabili nel Palazzo dei Vicari a Scarperia, nel Palazzo Comunale di Montepulciano, nel Palazzo dei Priori a Volterra e nel Castello di Poppi [fig. 6].

LINEA DEL TEMPO – È uno strumento grafico sperimentato che consiste nel disporre in ordine cronologico una sequenza di informazioni ed è ampiamente utilizzato in diversi campi per l'efficacia comunicativa. Viene infatti proposto come metodo visuale nel "meaning making" utilizzando immagini e testo nella rappresentazione di un viaggio personale creando delle "storylines" [MÄRTSIN, 2018], o in ambito educativo per favorire il raggiungimento di obiettivi di apprendimento tra cui analisi multiscala, visualizzazione di diverse disposizioni spaziali e temporali, sviluppo di contesti storici (DeCoito, 2020; Moors et al., 2022).

A seconda dei criteri di disposizione e l'organizzazione spaziale la linea del tempo assume diverse forme (Brehmer et al., 2017) che sono state tradotte in relative applicazioni digitali (Brehmer et al., 2019).

Lo sviluppo lineare è quello scelto per la rappresentazione dell'evoluzione dell'acquedotto di MontereGGi poiché mantiene flessibilità e la possibilità di categorizzare le informazioni in modo da sviluppare la linea del tempo su vari livelli tematici che organizzati e distinti graficamente, facilitino la lettura delle interrelazioni. La versione digitale, realizzata con gli strumenti sviluppati da *Northwestern University Knight Lab*⁵, permette l'integrazione di contenuti di natura diversa, tra cui audio, video, collegamenti ad altre pagine web.

REALTÀ AUMENTATA – Nel campo dell'*Extended Reality* è uno dei principali strumenti utilizzati sia per impostare un confronto tra l'immagine urbana attuale e l'iconografia storica, fruibile *in loco* e in forma virtuale, che per inserire nell'ambiente urbano opere d'arte digitale che interagiscono con la reale forma dello spazio urbano [fig. 7].

IMMAGINI INTERATTIVE – Tra le potenzialità esplorate nel progetto, le immagini contengono dettagli ricchi di informazioni relative agli elementi raffigurati, che permettono collegamenti e una descrizione visiva dell'oggetto, così come delle sue relazioni con il contesto già richiamate in precedenza.

CONFRONTI PRIMA/DOPO – Le immagini prospettiche inoltre permettono un confronto immediato e intuitivo tra il prima e il dopo, descrivendo il cambiamento attraverso la comparazione di rappresentazioni dello stesso spazio in periodi differenti.

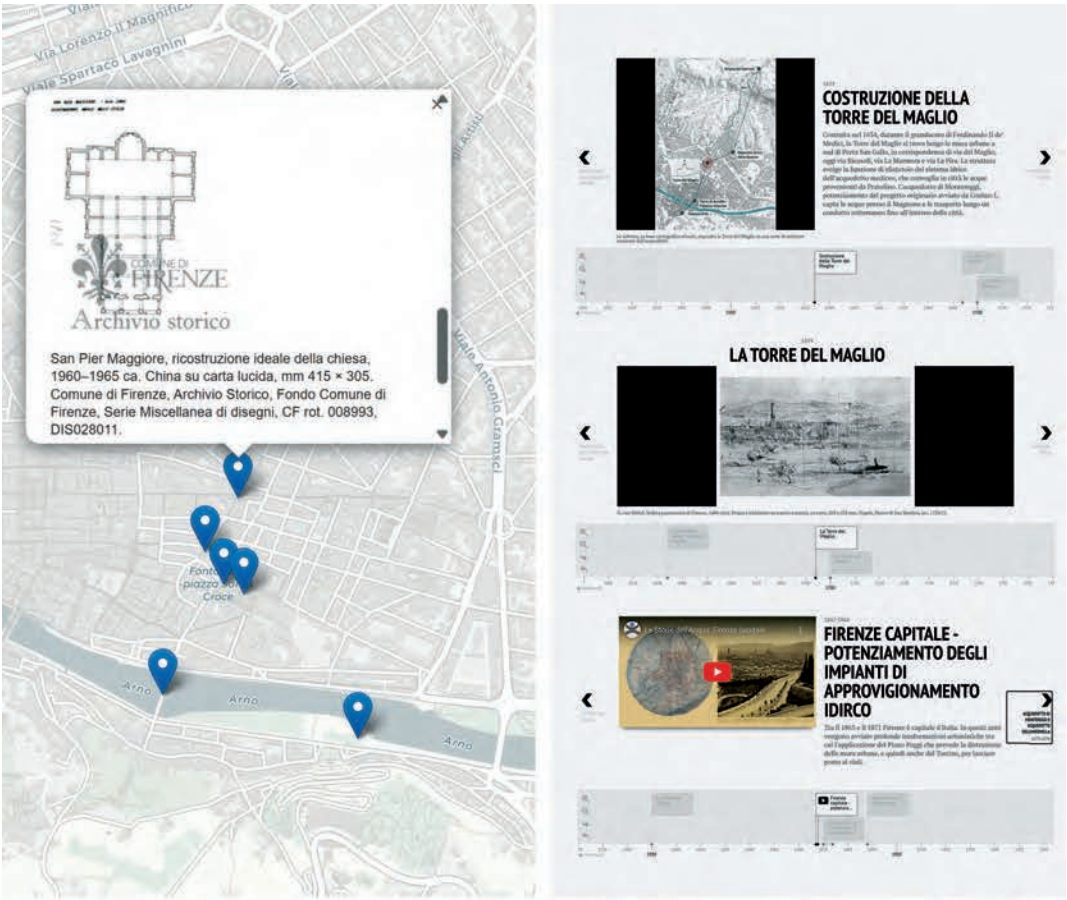
Considerazioni

Il percorso sviluppato nel contributo ha mostrato come l'iconografia storica, intesa come documento, e come strumento narrativo e progettuale, rappresenti un elemento per la costruzione di nuove forme di comunicazione del paesaggio urbano.

L'approccio del progetto *MOM*, attraverso le sperimentazioni condotte, tra mappe digitali, linee del tempo e applicazioni di Realtà Aumentata, e attraverso l'elaborazione di ulteriori dispositivi grafici concepiti come potenzialità progettuali, mette in luce la capacità del linguaggio grafico nel rendere accessibile la complessità storica e culturale della città e, più in generale, del paesaggio metro-rurale, sottolineando le relazioni e trasformando il museo diffuso in una piattaforma dinamica di connessione tra luoghi, memorie e persone. Il valore di questi modelli comunicativi non si esaurisce nella restituzione del passato: le narrazioni visive e le strategie digitali proposte offrono anche strumenti per ripensare il presente e immaginare scenari futuri della città. In questo senso, la rappresentazione diventa un dispositivo critico che può essere utilizzato nel museo per conservare, trasmettere e interpretare il paesaggio, rafforzando il legame con il patrimonio.

⁴ Tra le raccolte significative sull'iconografia della città i lavori di CHIARINI E MARABOTTINI (1994), RICCI (1906), CESATI E BORBOTTONI (2014).

⁵ <https://knightlab.northwestern.edu/about/>



> Fig. 7 – Schema esemplificativo di strumenti grafici e digitali progettati o applicati nell'ambito di MOM, che costituiscono il sistema informativo del progetto e ne supportano la narrazione attraverso l'uso di iconografie storiche. In alto: mappa interattiva, linea del tempo digitale; in basso: applicazioni di Realtà Aumentata



Unione Europea – Next Generation EU, PRIN 2022

PROGETTO “MUSEO OLTRE MUSEO – MOM” 2024-2025

Coordinatore generale:
Prof. Fabio Fabbrizzi

GRUPPO DI RICERCA AFFERENTE A

DIDA

DIPARTIMENTO DI ARCHITETTURA
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI FIRENZE:

Prof. **FABIO FABBRIZZI**
Coordinatore scientifico

Prof. **ANDREA RICCI** componente unità di ricerca
Prof.ssa **CECILIA LUSCHI** componente unità di ricerca
Ph.D. **NOVELLA LECCI** componente unità di ricerca
Ph.D. **MARTA ZERBINI** assegnista di ricerca [2024]
Arch. **DANIELE BRESCHI** assegnista di ricerca [2024]
Arch. **LORENZO BURBERI** collaboratore alla ricerca

Ph.D. **ALESSANDRA VEZZI**

Arch. **SIMONE ALINARI**
FEDERICO DONDI
FILIPPO MOLINARI
MARTINA PARINI
ALESSANDRO SMERALDI
Arch. **ADELAIDE TREMORI**

GRUPPO DI RICERCA AFFERENTE A

ABAFI

ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI FIRENZE:

Prof. **CLAUDIO ROCCA**
Coordinatore scientifico

Prof. **ALESSANDRO SCILIPOTI** componente unità di ricerca
FEDERICO NICCOLAI allievo PhD
GIULIA VACCARI allieva PhD

FABIO FABBRIZZI, Professore Associato (abilitato Ordinario) di Progettazione Architettonica e Urbana presso il DIDA di Firenze. Insegna anche Progetto di Allestimento all'Accademia di Belle Arti di Firenze, Allestimento e Museografia alla Scuola di Specializzazione in Beni Architettonici e del Paesaggio dell'Università degli Studi di Firenze, Allestimento alla Scuola di Specializzazione in Beni storico-artistici dell'Università degli Studi di Firenze e Progetto di Allestimento nella Scuola di Architettura dell'Università "Nostra Signora del Buonconsiglio" di Tirana. La sua ricerca teorica e progettuale si sviluppa nel rapporto tra memoria e contemporaneità, e nella sensibile interpretazione dei caratteri dei luoghi. In seguito alle relazioni di scambio e di insegnamento con Istituzioni, i suoi odierni campi di azione e interesse scaturiscono da legami con gruppi di ricerca internazionali con i quali sviluppa studi e progetti a carattere museografico e allestitivo. È autore di innumerevoli progetti e ricerche esprimendo un proprio itinerario compositivo nei diversi campi della museografia e dell'allestimento. È autore di testi e pubblicazioni scientifiche sui molti temi del progetto d'architettura.

ANDREA RICCI [†2025] Ricercatore (s.s.d. CEAR-09/A) presso il Dipartimento di Architettura dell'Università di Firenze. Ha diviso la propria attività tra l'insegnamento nei Laboratori di Progettazione dell'Architettura e l'impegno nella ricerca, sempre orientata, seppure attraverso casi-studio molto diversi (Roma, Armenia, Polonia, Israele), a indagare ruolo, potenzialità e limiti del progetto di architettura in contesti segnati da preesistenze storiche. Ha pubblicato saggi e articoli, affrontando temi che spaziano dagli studi sulla dimensione teorica della materia compositiva alle riflessioni sul rapporto progetto/conservazione nel quadro specifico della realtà contemporanea. Fino al 2014 ha svolto anche un'autonoma attività professionale annoverando varie partecipazioni con vittorie e menzioni in concorsi riguardanti realizzazioni e/o adeguamenti nell'ambito dello spazio sacro.

CECILIA LUSCHI, laureata in Architettura, PhD Rilievo e Rappresentazione del territorio e dello spazio costruito, Master di II livello di Arti per la Liturgia presso il Pontificio Ateneo "Sant'Anselmo in Urbe", Facoltà di Liturgia, Roma. Docente di Disegno all'interno del corso di laurea in Scienze dell'Architettura del Dipartimento di Architettura dell'Università degli Studi di Firenze. Sviluppa sistemi di lettura basati sul Protocollo geometrico cantieristico fra tarda antichità e medioevo. Ha sviluppato ricerche sugli edifici monastici e fortificati dal VI secolo fino al XIII secolo. È direttore di missione archeologica all'estero (MAECI) del progetto *AskGate* in Israele.

NOVELLA LECCI, Architetto, si forma presso la Scuola di Architettura dell'Università degli Studi di Firenze, dove consegue la laurea in Architettura e il Dottorato di Ricerca in Architettura, Progetto, Conoscenza e Salvaguardia del Patrimonio culturale, curriculum in Rilievo e Rappresentazione dell'architettura e dell'ambiente. La sua attività di ricerca si concentra sull'analisi e sul rilievo digitale dell'architettura storica, sulla rappresentazione del Patrimonio architettonico e paesaggistico e sulle applicazioni in ambito museale. Attualmente è assegnista di ricerca presso il Dipartimento di Architettura dell'Università degli Studi di Firenze, impegnata in un progetto di valorizzazione del Patrimonio culturale. Si occupa di analisi e rilievo dell'architettura storica, della rappresentazione del Patrimonio architettonico e paesaggistico e delle sue applicazioni in ambito museale.

MARTA ZERBINI si laurea in Architettura nel 2019 presso il Dipartimento di Architettura di Firenze dove consegue nel 2023 il titolo Dottore di Ricerca in Architettura, Progetto, Conoscenza e Salvaguardia del Patrimonio culturale, discutendo una tesi sul Patrimonio religioso armeno. Dal 2019 è stata assegnista di ricerca presso il Dipartimento di Architettura di Firenze, dove si è interessata in progetti di ricerca sul Patrimonio storico-culturale occupandosi di rilievo e analisi architettonica per la salvaguardia, conservazione e valorizzazione. Nel 2024 è stata assegnista di ricerca del progetto PRIN *Museo oltre Museo – MOM*, responsabile prof. Fabio Fabbrizzi. Ha consolidato il profilo con un'esperienza di formazione presso l'UNESCO World Heritage Centre, all'interno del *World Heritage Cities Programme*. Dal 2024 è docente del corso di Disegno presso il Dipartimento di Ingegneria Civile e Ambientale dell'Università di Firenze. Attualmente è assegnista di ricerca presso Dipartimento di Architettura di Firenze, dove è impegnata in studi di approfondimento sull'architettura armena.

LORENZO BURBERI si laurea in Architettura presso il Dipartimento di Architettura dell'Università di Firenze ed è Cultore della Materia per i Laboratori di Progettazione dell'Architettura. È stato Docente a contratto presso l'Accademia di Belle Arti di Firenze e Borsista di Ricerca presso il DIDA, con numerosi contratti di collaborazione a progetti di ricerca, fra cui il progetto PRIN *Museo oltre Museo – MOM*, responsabile prof. Fabio Fabbrizzi. Dal 2024 collabora alla coordinazione scientifica e organizzazione delle attività relative al Progetto Orientamento e Tutorato Architettura per l'ambito Rappresentazione e Progetto di UNIFI. Docente di Tecnologie e Tecniche di Rappresentazione Grafica presso istituti superiori della Provincia di Firenze. Autore di numerosi saggi e articoli sul rapporto tra preesistenza storica e contemporaneità. Esperto di fotografia e tecniche di rappresentazione grafica dell'architettura.

CLAUDIO ROCCA, dal 1979 al 1982 è stato a Parigi, dove ha studiato Cinema alla *Sorbonne-Nouvelle* e ha lavorato come disegnatore in vari studi di architettura. Si è laureato a Firenze alla Facoltà di Architettura nel 1989 e ha esercitato come architetto, principalmente in Toscana. Tra il 1986 e il 1989, ha partecipato al restauro della Cappella Brancacci a Firenze (affreschi di Masolino, Masaccio e Filippino Lippi) come consulente per Olivetti Spa e fra il 1989 e il 1990 ha curato il progetto di restauro architettonico con l'arch. Piero Rossin. È professore dal 1991 all'Accademia di Belle Arti di Carrara e nel 1997 a L'Aquila, dove insegna Modellistica (teoria e tecnica dei modelli) e Disegno Computerizzato. Nel 2000, ha ottenuto il ruolo sulla cattedra di Modellistica all'Accademia di Belle Arti di L'Aquila. Ha coordinato il Corso di Specializzazione in *Design del Marmo* a Carrara con l'Università di Firenze, Facoltà di Architettura (Dipartimento di Tecnologia e Progettazione dell'Architettura) e il Comune di Carrara (ente gestore) nel 2002. Dal 2008, ha ottenuto il trasferimento della titolarità della cattedra di Modellistica all'Accademia di Belle Arti di Firenze, dove ha anche insegnato ai corsi di Fondamenti di Disegno Informatico, Modellazione Digitale Tridimensionale e Storia delle Arti Applicate. Nel 2013 si è laureato in Discipline del Design e della Moda. Ha ricoperto la carica di Direttore dell'Accademia di Belle Arti di Firenze per due mandati consecutivi tra il 2017 ed il 2023.

ALESSANDRO SCILIPOTI è un Designer, laureato in Industrial Design e in Design dei Sistemi presso l'ISIA (Istituto Superiore Industrie Artistiche) di Roma. Dedicò la sua carriera alla progettazione e alla ricerca nel campo del Design del prodotto e degli interni collaborando con aziende italiane e internazionali. Attualmente è docente di ruolo di Interior Design presso l'Accademia di Belle Arti di Firenze. In qualità di docente rivolge la sua attenzione a trasmettere le sue conoscenze e la sua esperienza agli studenti, favorendo l'approccio critico e creativo al Design.

GIULIA VACCARI, Dottoranda in Scienze del Patrimonio culturale presso l'Accademia di Belle Arti di Firenze e l'Università di Roma Tor Vergata. La sua ricerca si concentra sull'applicazione delle nuove tecnologie, come la realtà virtuale e la realtà aumentata, al mondo dell'arte, con l'obiettivo di conservare e preservare il Patrimonio culturale, valorizzandone il potenziale attraverso la modellazione 3D e la creazione di esperienze immersive e interattive. L'ambiente digitale e i nuovi media diventano parte integrante anche della sua ricerca artistica, che si propone di coniugare la scultura, intesa nella sua accezione più tradizionale, con la dimensione digitale e virtuale dell'opera d'arte, creando un dialogo armonico tra tradizione e innovazione.

FEDERICO NICCOLAI, Dottorando in Scienze dei Beni culturali presso l'Accademia di Belle Arti di Firenze e l'Università di Roma Tor Vergata. La sua ricerca è focalizzata sulla digitalizzazione e sui sistemi di visualizzazione 3D di ambienti naturali e artificiali e monumenti. Lavora allo sviluppo di applicazioni di realtà virtuale, mista e aumentata, per la tutela, lo studio e la comunicazione del Patrimonio culturale, sia materiale che immateriale. A oggi si occupa della realizzazione di *software* per la restituzione visiva tridimensionale del sito archeologico di Santa Maria in Viridis e di un archivio multimediale per il Patrimonio artistico dell'Accademia di Belle Arti di Firenze. È membro del progetto multimediale *Teogonia* dove si occupa della ricerca sul rendering in *real time* dell'interazione tra ambienti 3D e suono.

Dei progetti riportati nel presente volume, i primi due sono dedicati a vari ambiti della città di Firenze, il terzo a una realtà architettonica storica a noi molto lontana, ovvero l'Armenia. In particolare per Firenze vengono riportati i 9 spazi museali temporanei che si è immaginato di collocare in aree del centro storico, che corrispondono a parti della città oggi perdute. Attraverso l'interazione sinergica tra l'Architettura e l'Arte, quel patrimonio di memoria/latenza fatto di figure, temi e tipi ha costituito la base ermeneutica per sviluppare i concept del progetto di ognuno di essi, dando origine a manufatti *site-specific* che, *in primis*, rappresentano l'evocazione di quelle memorie, oltre ad ospitarne informazioni, immagini e documenti. Ancora per Firenze è il progetto della ridefinizione del corpo di fabbrica della Centrale Termica della ex Manifattura Tabacchi. In essa si ipotizza la realizzazione di un museo che si apre alle implicazioni della contemporaneità senza rinunciare alla "sacralità" della sua forma e della sua esperienza di visita, e neanche al suo essere un tassello di una dimensione urbana molto più complessa. Per quanto riguarda l'Armenia, la ricerca MOM si è concentrata anche su un altro aspetto della salvaguardia della memoria ai fini museografici, andando a indagare il possibile recupero del valore immateriale del bene culturale posto al di fuori dello spazio museale. Si tratta del considerevole patrimonio architettonico e artistico appartenente alla Repubblica Autonoma del Naxçivan, una importantissima ricchezza testimoniale oggi andata perduta per le controverse ragioni della storia recente. Ognuno di questi segmenti progettuali è stato presentato in mostre nelle sedi del Dipartimento di Architettura dell'Università degli Studi di Firenze, dell'Accademia di Belle Arti di Firenze e negli spazi della Ex Manifattura Tabacchi di Firenze esponendo, con allestimenti interpretativi appositamente dedicati e progettati, materiale storico, materiale di progetto e plastici esemplificativi.



