

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@altralineait 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**

<b>PARTE PRIMA</b>	<b>Interpretare la Memoria</b>	
	<b>Il progetto dei Padiglioni</b>	
	MOM Firenze – Padiglioni	pag. 36
<b>IL PROGETTO DEI PADIGLIONI</b>	— 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
<b>IL PROGETTO ARTISTICO DEI PADIGLIONI</b>	<b>La città come spazio rituale. Studio e progetto di un cammino tra Arte, Architettura e conformazione urbana</b>	
	Giulia Vaccari	116
<b>APPROFONDIMENTI</b>	<b>Conoscere e connettere paesaggi attraverso linguaggi grafici.</b>	
	<i>Museo Oltre Museo – MOM</i>	
	Novella Lecci	124
	<b>Rappresentare la trasformazione urbana: la Torre del Maglio e il percorso dell'acqua dell'Acquedotto di Montereppi</b>	
	Novella Lecci	133
	<b>La Basilica di Santa Croce e la Realtà Aumentata</b>	
	Federico Niccolai	140
<b>ESPERIENZE DIDATTICHE</b>	<b>Arte, Architettura: esperienze didattiche di narrazione culturale fuori dal museo</b>	
	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 *MOM* 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



Il Museo  
oltre il Museo

Introduzione

Fabio Fabbrizzi

Il progetto  
tra Architettura e Arte  
nella ricerca *MOM*

Nell'esperienza progettuale intesa come sperimentazione sul campo delle molte tematiche percorse dalla ricerca *Museo oltre Museo - MOM*, volta a individuare possibili nuovi orizzonti per una museografia e una museologia del contemporaneo, le due istituzioni in campo, ovvero, il DIDA-Dipartimento di Architettura dell'Università degli Studi di Firenze e l'ABAFI-Accademia di Belle Arti di Firenze, hanno operato in totale e prolifica sinergia di intenti e di risultati.

La nota domanda dalla quale pare originarsi ogni riflessione sulla forma e sul ruolo del museo contemporaneo, ovvero quella posta dal museologo americano Duncan Cameron all'inizio degli anni Settanta del Novecento su come debba evolversi lo spazio dell'esposizione, se cioè nella sua trasformazione imposta dal cambiamento dei tempi debba assomigliare sempre più a un "Tempio" oppure debba deviare verso il "Forum", ha costituito una sorta di filigrana di riferimento, un vero e proprio viatico con il quale affrontare le diverse sperimentazioni progettuali che di fatto rappresentano il frutto più operativo di questa ricerca. Vale la pena sottolineare come il tema sotteso delle diverse sperimentazioni progettuali nelle quali ci siamo addentrati, sia da intendersi sempre quello dell'interpretazione della memoria, la quale rimane una categoria essenziale e inalienabile quando si parla di museo, anche quando si toccano i molti aspetti della sua declinazione odierna, in quanto il più delle volte le espressioni della contemporaneità altro non sono che un ponte tra passato e presente. Quindi la conservazione della memoria e la sua presentazione attraverso la sua sensibile e attuale interpretazione ha costituito il vero e proprio *fil rouge* che ha legato i diversi segmenti in cui si suddivide la ricaduta progettuale della ricerca.

Ad essa si somma anche una costante e particolare attenzione al luogo, alla sua dimensione storica, ma anche alla sua contingenza contemporanea fatta di alterne sedimentazioni che ne decretano il loro preciso carattere e la loro determinata identità, in modo tale da far sì che il progetto immaginato per ognuno degli ambiti prescelti sia da intendersi come una vera e propria operazione di dialogo. Un legame tra l'antichità e l'attualità, il riverbero di una memoria passata fatta rivivere in modalità diverse, perché di quella memoria si riportano alla luce *i principi di forma* e non le forme, cercando di dare alito a una dimensione paradigmatica fatta di latenze riportate in vita, di permanenze nuovamente legittimate e di antiche relazioni che nelle configurazioni odierne hanno la forza di assumere nuovi significati.

Tutte le sperimentazioni progettuali che abbiamo affrontato nella ricerca nascono dal desiderio di tentare una sorta di ricomposizione generale tra l'Architettura e l'Arte, nel senso che si è tentato di lavorare all'interno di una convergenza di ideologie e di operatività che, fondendosi insieme, hanno dato origine a un vero e proprio sincretismo di obiettivi e

risultati, nei quali appare impossibile stabilire il contributo dell'una e dell'altra, così come la forma dell'una e quella dell'altra. Cos'è Architettura e cos'è Arte? Tutto si è fuso in un'unica intenzione in quanto, nella fase della progettazione, i due gruppi di ricerca coinvolti – quello afferente al DIDA-Dipartimento di Architettura dell'Università degli Studi di Firenze e quello afferente ad ABAFI-Accademia di Belle Arti di Firenze – non hanno effettuato troppe distinzioni tra le rispettive competenze e discipline, lavorando entrambi all'interno di un percorso progettuale unitario che ha messo sullo stesso piano l'esperienza spaziale e compositiva con quella artistica. In questo inedito flusso generativo non è stato possibile individuare lo spazio architettonico e l'opera d'Arte, intesi in maniera tradizionalmente separata tra loro in base a un canonico rapporto di figura e di sfondo, bensì è stato possibile dare forma a una terza entità, che superandole entrambe le ha riunificate tra loro, in modo che dopo l'atto progettuale-creativo non sia più possibile scindere l'una dall'altra. L'Arte e lo Spazio, la Forma e l'Idea, la Sostanza e l'Intenzione si integrano tra loro dando voce a luoghi pensati nella città per la città, dedicati all'esposizione temporanea di memorie non più effettivamente visibili nella consistenza architettonica, urbana e artistica odierna. Progetti *site-specific* in senso molto più ampio rispetto all'accezione odierna del termine, in quanto pensati non soltanto in relazione a un determinato ambito fisico (condizione necessaria per definire qualunque architettura), ma anche in relazione con la sua storia e alla sua figuratività, ovvero a quella loro condizione sottesa basata su leve capaci di rimandare a pensieri ulteriori, in grado quindi di coinvolgere tutto il patrimonio di riferimenti, di legami, di analogie e di suggestioni che nel tempo hanno concorso a strutturarli. Sono cioè progetti *site-specific* nel senso che ricercano una precisa aderenza non solo alla fisicità dei luoghi con i quali si confrontano, ma anche rispetto alla loro ben più imprevedibile dimensione immateriale.

Scendendo nel dettaglio, i vari segmenti progettuali tracciati all'interno della ricerca PRIN hanno riguardato altrettanti ambiti distinti, alcuni dei quali legati alla città di Firenze e uno riguardante una particolare realtà architettonica storica molto lontana, appartenente alla cultura dell'Armenia.

Cominciando ad approfondire il primo segmento legato a Firenze, ovvero quello individuato da elementi che abbiamo chiamato "padiglioni", possiamo dire che tale idea nasce dall'ovvia constatazione che ogni città è il risultato di sedimentazioni e stratificazioni di modifiche diverse succedutesi nel tempo, di demolizioni e di ricostruzioni che sono state capaci di cambiarne progressivamente l'immagine nel proprio divenire storico.

Per non smarrire alcuni tratti salienti di questo naturale e necessario divenire, la ricerca ha immaginato, dunque, di dare vita a piccoli spazi museali temporanei collocati in determinate aree del centro storico fiorentino, allo scopo di offrire informazioni, immagini e documenti in grado di mantenere viva la memoria di certe parti della città non più esistenti. La progettazione di questi piccoli padiglioni è il risultato di una costante interazione tra l'Architettura e l'Arte, impiegate tra loro in piena integrazione e reciprocità in modo da legarle all'interno di una stessa riflessione sul senso dell'interpretazione di una memoria storica non più visibile. Una memoria che costituisce un ricco patrimonio immateriale fatto di figure, di temi, di tipi che appartengono al flusso del divenire della città e che sono comunque presenti anche se appaiono in declinazioni diverse. La loro latenza ha costituito una serie di veri e propri principi formali che nel tempo sono andati a formare il carattere e l'identità della città.

Il lavoro progettuale è stato quindi duplice: da un lato formare un insieme di dati sull'architettura scomparsa e dall'altro creare delle forme architettoniche che fossero in grado di rivelare ancora caratteri e permanenze delle antiche forme, dare loro nuova vita in modo da renderle ancora possibili, ancora visibili e fruibili, anche se in termini e in modalità del tutto differenti da quelle originarie.

Per questa ragione, il *concept* compositivo di ognuno di questi piccoli ambiti museali temporanei parte in ogni caso dall'interpretazione dei principi spaziali che le antiche architetture oggi scomparse sono ancora capaci di disvelare e tramandare alla città contemporanea.

Ovviamente, intendendo il processo di interpretazione come un processo ermeneutico di avvicinamento e conoscenza ai molti temi della storia, riproponendo i temi, i tipi e le figure in livelli sempre diversi e senza mai smarrire il *sensu* originario. "Senso" inteso come interazione fra la forma dei contenuti e la forma dell'espressione.

Tra tutte le possibili architetture oggi non più esistenti a Firenze, ne sono state scelte solo alcune tra quelle che possono essere considerate come le più emblematiche sotto diversi punti di vista, ovvero quelle che a nostro giudizio sono apparse come maggiormente in grado di portare una chiarezza espressiva non indifferente, o perché appartenenti a una determinata tipologia oggi non più in uso, oppure perché dotate di un ricco apparato storico e documentativo che ha reso più facile la loro interpretazione. Interpretazione, che vale la pena ricordarlo ancora, avviene attraverso il progetto contemporaneo della nuova forma attribuita allo spazio museale temporaneo, immaginato allo scopo di rammemorare la specifica perdita architettura fiorentina.

I nove spazi museali a carattere temporaneo immaginati per il centro storico di Firenze non sono quindi dei semplici padiglioni all'interno dei quali custodire e mostrare oggetti, cioè architetture all'interno delle quali conservare e mostrare documentazioni e opere d'Arte, bensì "opere" loro stessi, intendendo l'opera nel senso più ampio del termine, in quanto spazi che sono non secondariamente mostra di se stessi, nei quali l'Architettura e l'Arte si fondono dando origine a manufatti totalmente *site-specific*, perché pensati rigorosamente per esprimere i caratteri e le identità dei luoghi urbani con i quali si confrontano, così come pensati per esprimere in modalità contemporanee i diversi principi spaziali delle architetture oggi scomparse, ma delle quali i diversi progetti proposti vogliono ricordare la memoria e disvelare il senso.

Non tutti gli interventi vanno a collocarsi nel punto preciso nel quale in passato sorgeva quello che si vuole riportare all'attenzione attuale, in quanto le modificazioni urbane succedutesi nel tempo ne hanno in alcuni casi reso impossibile la sovrapposizione. Alcuni di essi vengono immaginati all'interno del loro raggio d'azione, in posizioni limitrofe ma non esattamente corrispondenti, in modo comunque, che si possa percepire la complessità e la totalità delle sue implicazioni nella dimensione attuale della città.

In particolare, i "padiglioni" espositivi temporanei pensati per il centro storico fiorentino sono: il Padiglione della Torre del Maglio, che si immagina di collocare in piazza della Libertà; il Padiglione della chiesa di San Pier Maggiore, che si immagina di posizionare nell'omonima piazza; il Padiglione dell'Isola delle Stinche, che si immagina di collocare in Piazza San Simone; il Padiglione dell'Anfiteatro Romano, per il quale si ipotizza la collocazione nella piazza Santa Croce di fronte al Palazzo Cocchi-Serristori; il Padiglione dell'antica facciata di Santa Croce, che si immagina di collocare in piazza Santa Croce nei pressi della facciata della basilica; il Padiglione del Tiratoio alle Grazie, che viene immaginato in piazza Mentana; la serie di Padiglioni del Ponte alle Grazie, per i quali si ipotizza la collocazione sull'omonimo ponte; il Padiglione della Fabbrica dell'Acqua, immaginato per il terrapieno verde di fronte a piazza Poggi; il Padiglione del Ponte di Ferro, ipotizzato in piazza Vittorio Veneto all'ingresso del Parco delle Cascine.

Tutti i padiglioni progettati vorrebbero essere considerati come delle vere e proprie "opere" essi stessi, ovvero vorrebbero porsi come il punto di intersezione tra Architettura e Arte. Purtuttavia, nel loro valore simbolico, non rinunciano a farsi portatori di un preciso valore di comunicazione, in quanto all'interno di ognuno di loro è possibile fruire di una narrazione sull'architettura non più esistente che la loro presenza vuole ricordare.

In ognuno dei padiglioni immaginati, la comunicazione avviene secondo tre diversi livelli. Il primo livello è quello più semplice, ovvero avviene in modalità analogica, in quanto le quinte murarie realizzate in legno che vanno a definire i vari spazi espositivi portano sulle loro superfici interne pannelli con testi e grafiche esplicative dell'architettura oggi non più esistente.

Allo stesso modo, certi settori delle stesse quinte sono riservati a una comunicazione di tipo multimediale, basata su proiezioni digitali, su audiovisivi, su *ledwall* e su narrazioni interattive offerte per mezzo di proiettori digitali che possono proiettare le immagini in verticale da piccolissima distanza.

Infine, per ogni padiglione è stata individuata la presenza di un "attivatore", ovvero di un elemento che, letto dal proprio personale dispositivo digitale, come ad esempio dal proprio smartphone, consente a ciascun visitatore di entrare in un mondo virtuale di ulteriori contenuti interattivi. Se il padiglione è collocato sul sedime dell'antica architettura della quale vuole mantenere viva la memoria, allora l'attivatore è un elemento grafico collocato sul padiglione stesso, altrimenti se il padiglione è collocato in prossimità dello spazio nel quale sorgeva l'antica architettura, l'attivatore può essere anche un elemento fisico, come un portale, una cornice, una colonna, ecc.

Il contenuto interpretativo a carattere multimediale più innovativo che il progetto MOM abbia individuato è quello che permette di vedere, una volta inquadrato direttamente il luogo nel quale sorgeva la precedente architettura, direttamente dal proprio smartphone la stessa antica architettura. L'innovazione è tale che l'immagine che il software forma va a sovrapporsi direttamente all'immagine che il visitatore inquadra, utilizzando il punto di vista e la proporzione corretta in base all'inquadratura.

Contrariamente ai contenuti multimediali attualmente già ampiamente in uso nella narrazione e restituzione dei contenuti museali, i quali appaiono sul telefono una volta inquadrato l'attivatore - quasi sempre un QR Code - in maniera statica e preconfezionata, in questo caso la sovrapposizione dell'immagine si costruisce di volta in volta e si forma sovrapponendosi al paesaggio inquadrato, in maniera tutte le volte differente, in base al punto di vista dell'osservatore.

La sensazione che si avrà non sarà, allora, quella di sfogliare un comune ipertesto, ma quella di essere *dentro* a un vero e proprio "iperpaesaggio" che sfrutta la realtà per realizzare la simulazione di qualcosa che attualmente non esiste più, ma che può apparire come vera attraverso l'utilizzo della tecnologia. Una tecnologia che non sovrasta il fruitore, che non si sostituisce ad esso, ma che al contrario lo accompagna e arricchisce emotivamente l'esperienza di visita.

Tutte le nuove architetture temporanee immaginate presentano altri temi di comunanza tra loro. Tali temi sono riconducibili al riflesso e alla trasparenza. Ovvero, all'uso generalizzato di uno stesso materiale specchiante, che viene adottato per realizzare i camminamenti su cui i visitatori si muovono al loro interno, e all'uso generalizzato di una rete metallica elettrosaldata normalmente utilizzata in edilizia, per definire la tridimensionalità di alcune loro parti.

La scelta di ricorrere a un materiale specchiante deriva dalla considerazione che la memoria, in fondo, altro non è che uno specchio che guarda l'assenza, ma lo specchio allo stesso tempo è un luogo nel quale la memoria si riverbera attraverso il presente. Così come la scelta della rete deriva ancora una volta dalla memoria e dai suoi usi, ovvero dalla considerazione di come essa sia un qualcosa che va trattenuto il più possibile, ma nel quale in questo atto, si perde inesorabilmente qualcosa, quindi è una categoria forte ma anche labile, compatta ma anche sfaldabile, nitida ma anche vibratile. Per questo, la superficie specchiante del metallo e quella solida e trasparente della rete elettrosaldata ci sono parsi i materiali più idonei ad esprimere metaforicamente tali temi.

Passato e presente sono, dunque, i termini di uno stesso ragionamento, che tiene insieme come un filo conduttore i diversi episodi progettuali pensati all'interno di questo segmento della ricerca.

Per approfondire il tema del riflesso, come già detto, i piccoli ambiti museali a carattere temporaneo che vengono immaginati per non smarrire la memoria di alcune architetture della città di Firenze non più esistenti o profondamente trasformate, evocano nella loro configurazione, i principi spaziali e compositivi che quelle stesse antiche forme hanno ancora oggi la forza di disvelare.

Da qui l'idea di utilizzare una stessa superficie specchiante come elemento comune dei vari episodi progettuali, come tema in grado di condurre da un padiglione all'altro, disegnando nella città attuale un possibile itinerario di visita, ma anche come metafora capace di unire Arte e Architettura all'interno di una medesima riflessione progettuale, in modo da rivelare all'oggi le latenze, le permanenze, i tipi, i temi e le figure che abitano la città storica e che possono ancora essere presi a modello per possibili nuove interpretazioni.

Per esaltare tale approccio, si è immaginato di intervenire anche in un luogo anomalo rispetto a quelli infilati dallo stesso ragionamento sulle architetture non più visibili attualmente, Tale luogo, preso come simbolo per esemplificare l'idea generale, è Porta alla Croce nel centro della piazza Beccaria. Il progetto prevede di trattare questo monumento come una sorta di manifesto delle intenzioni generali, immaginando di rivestire l'intero in-

tradosso della volta interna della Porta con lo stesso materiale specchiante impiegato per i camminamenti dei diversi padiglioni, in modo che i molti passanti che in ogni momento la attraversano, possano sperimentare la sensazione del riflesso, del doppio che contiene una parte concreta e una parte effimera, del vero che non è però reale ma solo immagine riflessa, ma anche della memoria che si contamina della complessità del presente riflettendo i traffici e i flussi della città contemporanea che vi si specchia.

Parallelamente alla ricerca effettuata su queste aree fiorentine e alla progettazione dei relativi spazi capaci di rammemorarne le diverse architetture non più esistenti, è stato effettuato un Seminario Tematico a scopo progettuale avente lo stesso tema e che ha visto coinvolti sia docenti e studenti del DIDA-Dipartimento di Architettura dell'Università degli Studi di Firenze, sia docenti e studenti di ABAFI-Accademia di Belle Arti di Firenze. Tale Seminario Tematico è stato inteso come una azione parallela di approfondimento progettuale, coinvolgendo in questa parte del lavoro anche molti altri soggetti rispetto a quelli facenti parte del team ufficiale di ricerca.

Un altro segmento della sperimentazione progettuale della ricerca MOM a tema città di Firenze, è dedicato alla sua periferia. In particolare, a una zona di questa periferia che attualmente rappresenta l'esempio più emblematico fiorentino di trasformazione urbana di un'area ad ex carattere industriale, da alcuni anni soggetta a un costante e globale processo di riconversione nei suoi ampi spazi.

Si tratta della ex Manifattura Tabacchi, un complesso edilizio collocato nell'isolato situato tra la piazza Puccini e il Parco delle Cascine e definito a nord dal torrente Mugnone, a sud dal Fosso Macinante e dalla ferrovia. Al suo interno sono presenti ben 16 edifici costruiti tra il 1933 e il 1940 in stile razionalista, dopo che si era constatata l'inadeguatezza dell'ex Convento di Sant'Orsola come sede cittadina per la lavorazione del tabacco, all'indomani della nascita del Monopolio di Stato per questo prodotto.

Costruita dall'impresa costruttrice di Pier Luigi Nervi e Giovanni Bartoli, la ex Manifattura Tabacchi vede gli stessi Nervi e Bartoli come suoi progettisti, occupando un'area di oltre 6 ettari con i diversi corpi di fabbrica che occupavano ben 22.000 mq di superficie.

L'impianto urbano dell'intera area è basato su un sistema poroso che alterna edifici con altezze comprese tra i due e i quattro piani, a spazi aperti, impostato con corpi di fabbrica longitudinali paralleli o ortogonali all'asse principale di penetrazione, disposta secondo la direzione est-ovest.

A questa ortogonalità fanno eccezione pochi edifici che assecondano la morfologia urbana circostante, come il corpo degli uffici con l'ingresso e il corpo d'angolo del teatro, caratterizzato dalla svettante torre vetrata, del tutto simile a quella di Maratona nello Stadio Artemio Franchi, sempre a Firenze e sempre progettato dal Nervi.

Come ulteriore segmento di applicazione progettuale della ricerca PRIN, nei locali della ex Centrale Termica della Manifattura Tabacchi, viene prevista la realizzazione di uno spazio museale che si apre alle molte implicazioni della contemporaneità.

Pensato come "Tempio" ma anche come "Forum", questo nuovo ambito si pone come un organismo espositivo che non rinuncia alla "sacralità" della sua forma e della sua esperienza di visita, così come non rinuncia al proprio essere contemporaneo tassello di una dimensione urbana molto più ampia e complessa, in quanto opere e spazio si connettono tra loro in una relazione esclusiva quanto mutevole.

Il nuovo organismo proposto, sfruttando lo spazio della preesistenza industriale, si dilata all'esterno a connettere le diverse parti dell'intorno, diventando oltre che uno spazio espositivo per la città, anche uno spazio *della* città, ovvero, una sorta di nuova "porta" verso il Parco delle Cascine.

La sua configurazione a prevalente sviluppo orizzontale, diventa un segno leggero e filante nella città, capace di riportare e segnare verso l'esterno, attraverso la striscia luminosa che lo sottolinea, l'*umore* artistico che di volta in volta si manifesta non solo nei suoi spazi ma nell'intera città di Firenze.

Pur nella sua definizione volumetrica asciutta e iconica, lo spazio ipotizzato attorno e all'interno della preesistenza dell'ex Centrale Termica possiede la forza di diventare oltre a un luogo di conservazione, esposizione e produzione dell'Arte, contemporaneamente anche altre cose a servizio della città, come ad esempio la stazione della limitrofa linea tramviaria, una grande tettoia urbana coperta in grado di ospitare le più svariate manifestazioni, una piazza inclinata con funzione di teatro e di luogo di esposizione, esaltando attraverso le sue funzioni accessorie il ruolo di luogo aperto alle nuove forme d'Arte, come di luogo entro il quale valorizzare e conservare le opere.

In particolare, il progetto affida tutto il proprio potere alla prefigurazione di una nuova copertura metallica che si adagia sulla volumetria originaria, discostandosi da essa in modo da ricavare ulteriori spazi. L'attuale quota a livello del terreno viene modificata immaginando di realizzare una lunga rampa gradonata che si connette all'attuale quota dell'interrato, dando origine non solo a un nuovo tema di ingresso, ma anche a uno spazio ampiamente flessibile da destinarsi ad attività diverse.

Ne deriva un nuovo spazio dalle connotazioni teatrali, destinato a ospitare eventi artistici, o semplicemente i più diversi flussi, inserendosi in quella tradizione scenico-prospettica propria della dimensione urbana di alcuni luoghi storici fiorentini.

L'interno della ex Centrale Termica viene lasciato il più possibile intonso, immaginando di fermare e mettere in sicurezza il suo attuale stato di degrado, in modo da costituirsi quale fondale tutt'altro che neutro nei confronti dell'Arte e delle manifestazioni che vi verranno esposte ed effettuate al proprio interno.

Una certa neutralità viene invece ricercata dall'ipotesi di collocare a terra, nel volume a tutta altezza della ex sala caldaie, una piattaforma in resina colorata, la quale con le sue quinte fisse e mobili dovrebbe andare a creare una sorta di metafora di un paesaggio urbano, ogni volta mutevole e variabile in base all'esposizione o all'evento proposti.

La ricerca MOM si è concentrata anche su un ulteriore aspetto del recupero della memoria ai fini espositivi, museografici e museologici, andando a indagare il recupero del valore immateriale del bene culturale posto al di fuori dello stesso spazio museale.

Infatti, oltre alle sperimentazioni progettuali su temi fiorentini, tra i casi studio affrontati vi è stato anche quello relativo ad uno dei patrimoni artistici e architettonici più importanti tra quelli oggi maggiormente soggetti a una sistematica azione di distruzione e cancellazione, dovuta a questioni politiche e culturali. Si tratta del patrimonio architettonico e artistico appartenente alla Repubblica Autonoma del Naxçivan: un importantissimo patrimonio immateriale, oggi andato completamente perduto a causa delle controverse ragioni della storia recente.

Le fonti storiche a disposizione testimoniano l'esistenza di un numero incredibilmente alto di chiese, di monasteri e di cimiteri oggi completamente non più esistenti e i documenti che ne attestano l'esistenza e consistenza passata non solo custodiscono la memoria di queste architetture scomparse, ma costituiscono strumenti fondamentali per riportarli in scena attraverso nuove forme di rappresentazione.

Fotografie, disegni, rilievi e descrizioni oggi a disposizione hanno permesso di ricostruire le caratteristiche architettoniche degli edifici scomparsi, in modo da rendere possibile una loro restituzione digitale.

Salvaguardare il valore ormai purtroppo intangibile di questo vasto e prezioso patrimonio significa preservarne la memoria e trasmetterla alle generazioni future, contrastando il rischio della sua cancellazione culturale.

La sfida principale di questo segmento della ricerca è stata quella di cercare di rendere visibile e comunicabile ciò che in passato ha costituito l'essenza stessa del monumento fisico.

Per farlo, è stato necessario partire dal materiale testimoniale oggi acquisito e custodito come “documento d’archivio”, per poi rielaborarlo tramite un linguaggio contemporaneo e accessibile, ricercando una semantica interpretativa comune che sia al tempo stesso riconoscibile e identitaria.

Di tutto questo patrimonio si sono scelte le architetture in possesso del maggior numero possibile di dati documentari, in modo che la loro ricostruzione fosse la più fedele possibile all’originale. Di ognuna di queste architetture è stata ricostruita la pianta, le sezioni e i prospetti e questo ha permesso di ricostruire anche la loro configurazione tridimensionale che si è tradotta poi in un modello fisico stampato digitalmente. Di alcuni di questi edifici è stato inoltre possibile stampare anche alcuni loro dettagli decorativi particolarmente significativi, a testimonianza delle specificità architettoniche e artistiche del patrimonio fisicamente andato perduto.

Per esporre e dare visibilità a tutto questo ricco materiale documentario e interpretativo raccolto e prodotto durante la ricerca, si è ipotizzato di renderlo visibile tramite una struttura pensata per la sede dell’Accademia di Belle Arti di Firenze, in particolare per il suo Portico di ingresso e per la Sala Ghiberti. Le strutture ipotizzate utilizzano la stessa logica dei diversi padiglioni da realizzarsi nelle varie zone del centro cittadino, impiegando quinte architettoniche in rete elettrosaldata a maglia quadrata e quinte da realizzarsi in legno. Le forme arcuate previste per tale realizzazione, sia in alzato che in pianta, vanno a rappresentare alcuni tra i più significativi principi spaziali che il ricco patrimonio architettonico armeno, oggi scomparso, metteva in pratica, riproponendolo in forma sensibilmente interpretata attraverso la pratica dell’analogia e dell’allusione.

Nella realtà dei fatti, ognuno di questi segmenti progettuali è stato esposto in mostre che si sono svolte in tempi diversi nelle sedi del DIDA-Dipartimento di Architettura dell’Università degli Studi di Firenze, nella sede dell’Accademia di Belle Arti di Firenze e negli spazi della Ex Manifattura Tabacchi di Firenze, esponendo con allestimenti appositamente dedicati e progettati materiale storico, materiale di progetto e plastici esemplificativi.

## Riferimenti bibliografici

- A. AMENDOLA, F. AMENDOLA, (2008). *Arte Ambientale. La Fattoria di Celle, Collezione Gori*, Gli Ori.
- F. ANTINUCCI, (2009). *Comunicare nel museo*, Laterza.
- R. BARILLI, a cura di, (1993). *Arte Ambientale. La Collezione Gori nella Fattoria di Celle*, Allemandi.
- C.S. BERTUGLIA, F. BERTUGLIA, A. MAGNANI, (1999). *Il museo tra reale e virtuale*, Editori Riuniti.
- M. BINI, C. CAPITANIO, L. AIELLO, (2015). *Buffer Zone. L'area di rispetto per il sito UNESCO centro storico di Firenze*, Dida Press.
- M. BINI, C. CAPITANIO, L. AIELLO, (2016). *Immagine urbana. Temi e progetti per lo spazio pubblico nel centro storico di Firenze*, Dida Press.
- P. BISCOTTINI, A. DE CURTIS, (2021). *Museo è contemporaneità*, Mimesis.
- N. BOURRIAUD, (2010). *Arte Relazionale*, Postmedia Books.
- A. CADETTI, C. MARCHESE, F. PACE, (2021). *L'esperienza dell'arte pubblica e ambientale tra storia e conservazione*, Edifir.
- G. CAFIERO, (2011). *Museografia, Riflessioni sulla Metodologia e l'identità disciplinare*, Edizioni Scientifiche Italiane.
- C. CAPITANIO, (2015). *Firenze dal centro alle colline*, Dida Press.
- G. CENTRONE, (2021). *Fuori dal Museo, Esperienze di arte pubblica*, Sartoria editoriale.
- M.C. CIACCHERI, F. FORNASARI, (2022). *Il museo per tutti. Buone pratiche di accessibilità*, Edizioni la Meridiana.
- M. COSTANZO, (2007). *Museo fuori dal museo. Nuovi luoghi e nuovi spazi per l'arte contemporanea*, FrancoAngeli.
- M. COLLEONI, F. GUERISOLI, (2014). *La città attraente: luoghi urbani e arte contemporanea*, Egea.
- E. CRISTALLINI, a cura di, (2008). *L'arte fuori dal museo, Saggi e interviste*, Gangemi.
- F. FABBRIZZI, (1997). *Architettura e interpretazione*, Angelo Pontecorboli.
- F. FABBRIZZI, (2021). *Lezione Italiana. Allestimento e Museografia nelle opere e nei progetti dei maestri del Dopoguerra*, Edifir.
- F. FABBRIZZI, (2021). *Il tempo denso. Note sul progetto di architettura*, Altralinea.
- G. GAIA, (2024). *Il museo immediato*, Editrice Bibliografica.
- F. IRACE, a cura di, (2024). *Musei possibili*, Carocci.
- M.V. MARINI CLARELLI, (2024). *Il museo nel mondo contemporaneo*, Carocci.
- V. MINUCCIANI, (2005). *Il museo fuori dal museo. Il territorio e la comunicazione museale*, Libria Immagine.
- E. NARDI, (2024). *Musei e pubblico*, FrancoAngeli.
- M. NEGRI, (2024). *Esporre interpretare comunicare*, Rubbettino.
- L. PERELLI, (2006). *Public art – Arte interazione e progetto urbano*, FrancoAngeli.
- A. PIOSELLI, (2015). *L'arte nello spazio urbano. L'esperienza italiana dal 1968 ad oggi*, Johan & Levi.
- L. SOLIMA, (2021). *Le parole del museo*, Carocci.

Il Museo  
oltre il Museo

**Introduzione**

Claudio Rocca

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

*«La questione da porsi oggi è collegare le persone, creare interazioni, comunicare esperienza: A che proposito? Cosa produce questa nuova tipologia di contatto? Se dimentichiamo di chiederci perché, allora temo che non ci resti altro che la Nokia art; produrre relazioni interpersonali senza alcuna relazione, senza mai confrontarsi con i loro aspetti politici».*

BENNETT SIMPSON, "Public Relations. An Interview with Nicolas Bourriaud" in *Artforum*, April 2001

Una stagione inquieta della nostra cultura artistica, quella della fine del Cinquecento, del Manierismo è all'origine di quello che oggi viene definita più comunemente come "Arte ambientale". Infatti, secondo Francesco Gurrieri nel volume *Arte Ambientale* su Villa Celle, ci chiarisce che l'iconologia di riferimento è quella più remota di Pratolino e di Bomarzo.

*«Là, infatti, le articolazioni della imagerie fiabesca e l'interesse bio-morfico producono nuove strutture del parco e del giardino, fontane che sono architetture d'acqua, ove quest'ultima, cinematicamente, assume rispetto alla forma un'impostazione prevalente. E il momento dominante dell'architetto idraulico, che saprà esprimere macchine trionfali in onore dell'acqua. È di questo periodo il crollo della limitazione del soggetto nella rappresentazione artistica» [GURRIERI, 1993].*

Gurrieri spiega ancora che non a caso tutto ciò avverrà a Firenze, con Francesco I de' Medici, un pre-illuminista operante attorno al 1570, interessato alla tensione conoscitiva della tecnica e dei suoi elementi. In questo contesto si colloca la Villa di Pratolino, non solo per la sua impostazione spaziale e planimetrica (che per alcuni temi riprende ancora aspetti di assialità classicistica), e ancora nel parco di Bomarzo (intorno al 1570), sembra infatti potersi fissare nel 1552 la cronologia del Sacro Bosco.

*«Il Sacro Bosco non è più un'organizzazione di un giardino rispondente a schemi convenzionali di progettazione: è il rigetto di ogni geometrismo e di ogni disegno. Sembra piuttosto un intervento globale di aggressione del terreno individuandone determinati punti emergenti e dando a questi una sembianza plastica, sia che si tratti di architettura, che di scultura. È insomma la rappresentazione di una fiaba rinascimentale di cui ancor oggi non si conosce esattamente il libretto. [...] C'è insomma in Bomarzo tutta una liberazione fantastica, che supera l'itinerario convenzionale del giardino e del parco per proporre un itinerario "meravigliante", colto, quasi che ogni visitatore possa costruirsi una sua fiaba ricomponendo liberamente gli elementi erratici» [GURRIERI, 1993].*



^ Installazione di Dani Karavan per l'esposizione a Forte Belvedere di Firenze e al Castello dell'Imperatore di Prato, 1978 (<https://www.danikaravan.com/portfolio-item/two-environments-for-peace/>)

Quindi le radici di quello che si cerca di proiettare nel futuro del museo con interventi che ne prevedano un'attualizzazione di queste prime visioni di connubio tra le arti architettoniche, scultoree, idrauliche, sono da ricercarsi nelle radici del rapporto tra le Arti e il Paesaggio o più propriamente il rapporto tra Arte e Ambiente. Infatti nelle esperienze artistiche più recenti si manifesta con crescente evidenza la volontà, da parte di molti artisti, di superare i confini fisici e simbolici dell'istituzione museale, occupando spazi altri, spesso esterni e non deputati all'esposizione tradizionale. Questo orientamento non rappresenta un fenomeno episodico, ma si inserisce in un percorso ormai consolidato, che può essere fatto risalire a circa settanta anni di pratiche artistiche volte a ridefinire i rapporti tra Arte, Città e Cittadini.

A partire dagli anni Cinquanta e Sessanta, l'Arte contemporanea ha imposto una ridefinizione radicale degli spazi museali, con nuove correnti artistiche che hanno introdotto pratiche installative, performance insieme alle pratiche più sperimentali della *Land art*, della *Video-art* e degli *Happening*, hanno sollevato interrogativi sul modo in cui l'opera potesse essere collocata e fruita. Il museo ottocentesco, concepito come sequenza di sale, gallerie e rotonde, destinato a un consumo didattico ed elitario della storia, si è rivelato inadatto a recepire queste nuove esigenze: il museo tradizionale non bastava più a trasmettere valori collettivi, a documentare la storia o secondo alcuni a educare il pubblico. In qualche modo il museo ha dovuto interagire con il contesto territoriale, diventandone non solo modello di lettura, ma anche centro di elaborazione di una coscienza viva della conservazione culturale. Come osserva Bruno Passamani, «*Il museo misurerà la propria vitalità e modernità sulla capacità di integrazione con il tessuto che lo circonda*». Da questa prospettiva, il territorio stesso diventa un museo diffuso: non più contenitore di monumenti isolati, ma sistema organico di beni interconnessi, comprensibili solo nella loro relazione reciproca, in cui gli uomini non sono visitatori ma abitanti. Secondo Antonella Massa la valorizzazione del patrimonio deve partire dallo studio, dalla pianificazione e dalla programmazione del contesto ambientale, secondo un principio di musealizzazione in loco, in cui la conservazione diventa dialogo con il territorio. Le rivoluzioni artistiche degli anni Sessanta hanno ulteriormente rafforzato questa relazione tra opera e ambiente. Le contestazioni politiche e sociali del 1967-68, la riflessione sul ruolo della tecnologia e dell'economia e il desiderio di rivalutare valori più umani hanno spinto gli artisti a privilegiare il processo creativo rispetto al prodotto finale. La *Process Art*, l'*Antiform*, l'*Arte Povera*, la *Land Art*, la *Performance Art* e la *Conceptual Art* hanno condiviso un approccio concettuale e operativo che privilegia l'uso di materiali naturali e industriali, l'espansione dell'opera nello spazio e nel tempo, e

la ridefinizione della relazione tra Arte e Ambiente, rifiutando la supremazia dell'oggetto isolato. Le mostre *When Attitudes Become Form* (Kunsthalle, Berna, 1969) e *Op Losse Schroeven* (Stedelijk Museum, Amsterdam, 1969) sanciscono la legittimazione di queste tendenze su scala internazionale, riunendo artisti americani e europei tra i più innovativi: Joseph Beuys, Hans Haacke, gli italiani dell'Arte Povera come Anselmo, Boetti, Calzolari, Kounellis, Merz, Pascali, Pistoletto; i britannici Gilbert & George, Richard Long e Barry Flanagan; gli olandesi Dibbets e Van Elk; i belgi Panamarenko e Broodthaers; i francesi Buren e Venet. Come osserva Germano Celant, queste esposizioni «fanno esplodere completamente la tradizione espositiva», dimostrando l'energia espansiva delle opere e la loro capacità di trasformare lo spazio del museo. In questo contesto, la *Land Art* emerge come pratica in cui l'intervento dell'artista sul territorio naturale diventa esso stesso opera. Michael Heizer realizza i suoi *Dirtworks* nel Nevada, lasciando tracce di pneumatici o eseguendo scavi monumentali come *Rift (deteriorated)* e *Dissipate* (1968), esplorando il deterioramento naturale e la relazione dinamica tra tempo e spazio. Richard Long, con opere come *A Line Made by Walking* (1967), segna una linea sull'erba ripetendo il gesto del camminare, lasciando una traccia effimera della sua presenza. Robert Smithson, con i *Nonsites* (1968), spinge al massimo la logica di spaesamento e de-localizzazione, utilizzando accumuli di materiali minerali specifici del luogo per creare opere concettuali che interrogano il rapporto tra sito e rappresentazione.

Queste pratiche trovano un solido fondamento teorico nella nozione di *genius loci*, elaborata da Christian Norberg-Schulz, secondo cui ogni luogo possiede un'identità propria che può essere colta e interpretata attraverso le arti (inteso come Arte e Architettura). Gli artisti ambientali scelgono attentamente il luogo dei loro interventi, nel cogliere il carattere e vi inseriscono il proprio vocabolario creativo, stabilendo un dialogo tra presenza umana e spazio naturale. L'opera non si limita a collocarsi nel paesaggio, ma interagisce con esso, sfruttando elementi come acqua, terra, pietre, vegetazione e tracce, spesso con interventi di grande scala ma temporanei e rispettosi dell'ambiente. Negli anni Settanta, mostre come *Documenta 6* (Kassel, 1977), *Volterra '73* e le *Biennali* di Venezia del 1976 e 1978 hanno approfondito il dibattito sulla scultura ambientale, distinguendo tra collocazioni passive di opere in spazi aperti e interventi consapevoli, in grado di dialogare con l'ambiente circostante. Artisti come Menashe Kadishman, con il suo gregge di pecore dipinte di blu alla *Biennale* del 1978, mostrano come l'Arte possa coinvolgere tutti i sensi e instaurare un rapporto diretto con la natura e la memoria collettiva. L'Arte ambientale si configura così come scultura deliberatamente inserita in un disegno complessivo, in cui il luogo specifico

e il *genius loci* diventano elementi fondamentali della progettazione artistica. I complessi monumentali ambientali, dai grandi parchi antologici come l'*Hakone Open Air Museum* in Giappone, ai parchi monografici come il *Giardino dei Tarocchi* di Niki de Saint Phalle o il *Giardino* di Daniel Spoerri, raccolgono opere di più generazioni e di più artisti, documentando le principali tendenze dell'Arte contemporanea: dal modellato vibrante di Rodin, alle sperimentazioni dell'impressionismo, del Dadaismo e del Surrealismo (Mirò, Tanguy, Arp, Calder, Moore), fino alla *Pop Art* e al *Nouveau Réalisme* (Tinguely, de Saint Phalle, Spoerri), e fino al *Parco di Villa Celle* di Santomato vicino a Pistoia in cui si esprimono le correnti minimaliste, *Land Art* e concettuali (Sol LeWitt, Morris, Long, Serra, Oppenheim). Questi spazi si configurano come strutture dinamiche, in continua evoluzione, capaci di integrare tutela, valorizzazione, educazione e partecipazione pubblica, incarnando pienamente il passaggio da oggetto museale a esperienza diffusa e *site-specific*. In definitiva, la scultura e l'Arte ambientale degli ultimi decenni non rappresentano più semplici oggetti da ammirare, ma esperienze progettuali in cui il territorio, il *genius loci* e la memoria storica si fondono con l'intervento creativo, trasformando il museo da luogo statico di conservazione a spazio attivo di partecipazione e conoscenza, in sintonia con le istanze contemporanee di apertura, flessibilità e relazione con l'ambiente.

Parallelamente, la riflessione sul sito e sul luogo si amplia, integrando prospettive filosofiche e sociali. Foucault parlava già nel 1967 di un'«*epoca dello spazio*» caratterizzata dalla simultaneità, dalla vicinanza e dalla dispersione, mentre Marc Augé definiva nel 1992 i «*non-luoghi*» come spazi di non appartenenza, in cui si ridefiniscono continuamente identità e relazioni. Boris Groys osserva come la contemporaneità articoli complesse dislocazioni, rilocalizzazioni e ri-aurizzazioni, concetti fondamentali per comprendere il ruolo del luogo nell'Arte. Claire Doherty, nella raccolta *Situation* (2009), traccia una genealogia del *site-specific* e del concetto di "situazione", indicando come gli artisti contemporanei rispondano, producano e destabilizzino luogo, contesto e tempo, attraverso modalità fenomenologiche, socio-istituzionali e discorsive. In Italia, critici come Enrico Crispolti e Germano Celant hanno seguito simili percorsi, con le mostre della *Biennale* di Venezia del 1976, *Ambiente come sociale* e *Ambiente/Arte*. Queste esposizioni mettevano in luce due approcci complementari: uno legato alle relazioni sociali e uno alla percezione fenomenologica, evidenziando come l'Arte ambientale non si limiti a occupare lo spazio ma intervenga sul suo senso, sulla sua fruizione e sulla dimensione stessa del contesto, generando una mutua dialettica tra opera e luogo.

Già a partire dalle esperienze maturate a Chicago negli anni Sessanta, si possono individuare interventi che coinvolgevano intere comunità, spesso caratterizzate da una forte eterogeneità sociale e culturale. In tali contesti, l'Arte usciva consapevolmente dagli spazi museali per insediarsi nello spazio urbano, trasformando la strada in luogo di produzione e fruizione estetica. Questo spostamento non implicava soltanto una diversa collocazione fisica dell'opera, ma introduceva un nuovo paradigma di lettura, fondato sulla relazione diretta con il contesto e con i suoi abitanti.

In questa direzione si collocano le riflessioni di Daniel Buren, che già dagli anni Sessanta metteva in discussione la neutralità del museo come spazio espositivo, sottolineando come ogni opera sia inevitabilmente condizionata dal luogo che la accoglie. Il contesto, lungi dall'essere uno sfondo neutro, diventa così un elemento attivo, capace di influenzare la percezione e il significato dell'opera stessa. L'uscita nello spazio pubblico assume, in questo senso, una valenza critica, poiché rende visibili le condizioni materiali, sociali e istituzionali della produzione artistica. L'azione artistica non si limita più al semplice atto dell'"esporre", pur rimanendo questo un elemento centrale per molti artisti, ma tende a costruire relazioni, a coinvolgere i soggetti che abitano lo spazio urbano e a mettere in dialogo l'opera con la città. È proprio in questo passaggio che si afferma l'idea di *site-specific*, inizialmente intesa come indissolubile legame tra opera e luogo, ma progressivamente ampliata fino a comprendere dimensioni storiche, sociali, politiche e culturali.

Come osserva Miwon Kwon, il concetto di *site-specific* ha conosciuto, a partire dagli anni Sessanta, una progressiva trasformazione che ne ha profondamente ridefinito il significato e le modalità operative. Se nelle sue prime formulazioni il sito era inteso prevalentemente come uno spazio fisico, misurabile e percepibile in senso fenomenologico – un insieme di coordinate materiali, architettoniche o naturali inestricabilmente legate all'opera – nel corso del tempo questa nozione si è ampliata fino a comprendere dimensioni più complesse e stratificate. Il "sito" non è più soltanto un luogo concreto, ma diventa un costruito discorsivo, istituzionale e sociale, attraversato da relazioni storiche, politiche, economiche e culturali.

*«In questa prospettiva, l'opera non si definisce più esclusivamente attraverso la sua presenza fisica nello spazio, ma attraverso una rete di narrazioni, pratiche e processi che coinvolgono comunità specifiche, contesti simbolici e dinamiche di uso e di fruizione del luogo» [KWON, 2002].*

Il *site-specific* si configura così come un dispositivo critico capace di interrogare il contesto in cui si inserisce, rendendo visibili le sue tensioni, le sue memorie e le sue trasformazioni,

piuttosto che limitarsi a occupare uno spazio dato. In tale quadro, la disseminazione di opere artistiche nello spazio urbano assume un ruolo particolarmente significativo: essa contribuisce alla riconoscibilità e alla risignificazione dei luoghi, rafforzandone l'identità e attivando nuovi processi di appropriazione simbolica da parte dei cittadini. L'Arte, diffusa e integrata nel tessuto urbano, non solo produce stimoli estetici, ma genera condizioni di benessere, favorisce la costruzione di relazioni sociali e alimenta aspettative collettive, diventando un catalizzatore di impulsi culturali e sociali capaci di incidere sul modo in cui lo spazio pubblico viene percepito, vissuto e condiviso.

In questo quadro si inseriscono anche le riflessioni di Nicolas Bourriaud, che, con la teoria dell'estetica relazionale, ha messo in luce come molte pratiche artistiche contemporanee si configurino come dispositivi di interazione sociale. L'opera diventa un luogo di incontro, uno spazio temporaneo di relazione, in cui l'esperienza estetica si costruisce attraverso il coinvolgimento diretto dei partecipanti, piuttosto che attraverso la contemplazione di un oggetto autonomo. In una riflessione recente per l'esposizione *Time is out of Joint* (il tempo è "fuori di sesto", scardinato, disallineato o in sospensione, una condizione di caos temporale o disorientamento) di Cristiana Collu e Massimo Maiorino nel riallestimento della Galleria Nazionale di Arte Moderna e contemporanea di Roma si inserisce uno scritto di Sam Francis:

*«i musei dovrebbero somigliare alle strade. Dovrebbero stare aperti tutto il tempo. Nessuna mistica, nessuna valorizzazione. Nulla che proclami: questo è un capolavoro. Le cose stanno lì, nient'altro. Un grande luogo in cui stanno le cose, in cui le si può notare o no»* [FRANCIS, 2012].

Tali riflessioni che aprono anche al rapporto, come definito da Collu-Maiorino, del «*tempo del senza tempo*» e si collocano pienamente all'interno di quella condizione che Trimarco definisce come post-storica, in cui l'Arte assume un ruolo privilegiato nella decostruzione e ricostruzione dei linguaggi.

*«Così, degli ultimi quaranta cinquant'anni, viene discussa la complessa tessitura dell'arte per mettere in evidenza, anzitutto, come l'esperienza dell'arte nel post-storia svolga un ruolo e una funzione privilegiati, ponendosi come modello e spazio di decostruzione e costruzione dei linguaggi e delle figure che, nella loro specificità e nella complessità delle loro determinazioni, modellano il sistema dell'arte»* [TRIMARCO, 2004].

Alla luce di queste riflessioni, le pratiche artistiche extra-museali e *site-specific* non possono essere interpretate semplicemente come un'estensione fisica dei luoghi tradizionalmente deputati all'Arte, ma vanno comprese come vere e proprie strategie critiche, capaci di interrogare in profondità il sistema artistico, le sue istituzioni e le modalità consolidate

di produzione, esposizione e fruizione dell'opera. In questo quadro, l'Arte non si configura più come un oggetto autonomo e concluso, ma come un campo aperto, relazionale e processuale, strettamente intrecciato con le dinamiche urbane, sociali e culturali del presente, e dunque inevitabilmente esposto al confronto con il contesto in cui si manifesta. In tale prospettiva, risulta fondamentale considerare i molteplici elementi che hanno contribuito alla trasformazione delle pratiche artistiche che scelgono di uscire dal luogo deputato per eccellenza, ovvero il museo, inteso storicamente come "tempio laico" dell'Arte. Come osserva Zuliani,

*«straordinario recinto creativo, oggetto urbano di indubbio valore simbolico, discusso tempio del tardo capitalismo, il museo occupa una posizione di assoluto privilegio, non soltanto nella presentazione e nella comunicazione dell'opera d'arte contemporanea, ma anche nella sua produzione e collocazione critica. Potente polo d'attrazione di flussi finanziari e al tempo stesso crocevia di inedite pratiche artistiche, Wunderkammer e prigione, monumento all'autorità costituita e insieme spazio di libertà che si sottrae alle regole comuni, il museo dedicato all'arte del presente si profila come un'entità complessa, a tratti contraddittoria, difficile da circoscrivere» [ZULIANI, 2006].*

Questa natura ambivalente e contraddittoria del museo emerge ulteriormente quando la stessa Zuliani richiama una lunga tradizione critica che va

*«dall'analogia fra museo e mausoleo teorizzata da Adorno al recente effetto Bilbao del Guggenheim progettato da Gehry, dal 'mal di museo' di blanchotiana memoria alla recente aura di luogo di tendenza ... [indicando la necessità di] ... avviare una riflessione e un dibattito critico che a partire dalle contraddizioni del presente riesca a individuare delle linee e dei percorsi per il futuro» [ZULIANI, 2006].*

In questo senso, l'uscita dall'istituzione museale non rappresenta una semplice negazione del museo, quanto piuttosto un tentativo di ridefinirne il ruolo, soprattutto in relazione alla sfera sociale, intesa come spazio di incontro tra persone e culture diverse, una funzione che oggi appare in parte smarrita o ridefinita all'interno del flusso continuo e indifferenziato dei *social media*.

A contribuire in modo determinante a questa evoluzione della visione dell'Arte sono stati anche i movimenti del Novecento che, senza scomodare le avanguardie storiche ormai canonizzate – futurismi, dadaismi, cubismi e gli altri "ismi" – hanno progressivamente messo in discussione l'oggetto artistico tradizionale, aprendo la strada a pratiche fondate sull'azione, sul tempo e sulla relazione.

Occorre poi tener conto che tra la fine del XX e l'inizio del XXI secolo, il sistema dell'Arte è stato attraversato da una crescita vertiginosa di esposizioni, biennali e nuovi progetti

museali, fenomeno spesso descritto come *Biennial fever*, che ha favorito l'affermazione di quella che è stata definita l'"era del curatore". Questa fase, segnata anche in Italia da un'intensa effervescenza espositiva e da un diffuso «mostrismo» [BARILLI, 2006], ha prodotto un vero e proprio *curatorial turn*, ovvero una svolta che, secondo Paul O'Neil, conduce «*from practice to discourse*» [O'NEIL, 2007], inaugurando la stagione dei *curatorial studies*. In questo contesto, la figura del curatore si è imposta come una delle più discusse e controverse del *global art world*, al centro di riflessioni teoriche, critiche e anche polemiche, come testimoniano le interviste raccolte da Hans Ulrich Obrist in *Breve storia della curatela* [2009], che includono protagonisti quali Pontus Hultén, Lucy Lippard e soprattutto Harald Szeemann, figura emblematica dello *star-curator* a partire da *Documenta 5* (1972).

La complessità del ruolo curatoriale emerge non solo dalla pluralità di funzioni che esso può assumere, ma anche dalla rete di relazioni che il curatore intrattiene con artisti, istituzioni, collezionisti, galleristi e pubblico, in un processo che Boris Groys (2005) definisce come responsabilità collettiva.

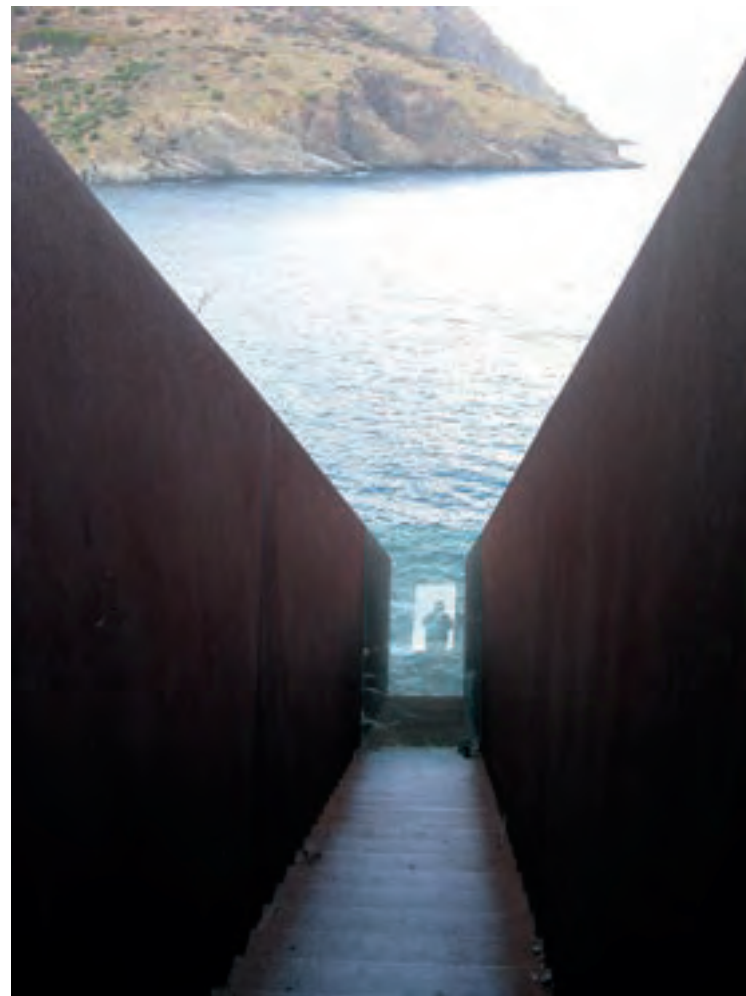
Proprio gli eccessi di spettacolarizzazione e di protagonismo curatoriale hanno generato, a partire dagli anni Duemila, reazioni critiche e allarmi istituzionali, come il documento *Mostre-spettacolo e musei* (2008) e, più tardi, il pamphlet *Contro le mostre* di Montanari e Trione (2017). In questo scenario si colloca il caso della dodicesima edizione di *Manifesta* a Palermo, interpretata da Zuliani come esempio di una curatela "di servizio", maieutica e volutamente discreta, che rinuncia a un forte protagonismo autoriale per concentrarsi sul lavoro di selezione di artisti, opere, luoghi e riferimenti teorici. Se da un lato tale approccio può essere letto come antidoto agli eccessi dello *star system* curatoriale, dall'altro comporta il rischio di una deresponsabilizzazione del curatore e di un conseguente rafforzamento del ruolo dell'artista, sempre più spesso impegnato direttamente in pratiche curatoriali. Questo slittamento si inserisce in una tendenza più ampia, che vede artisti e figure esterne al mondo dell'Arte intervenire sempre più frequentemente nella costruzione di eventi espositivi, con risultati non sempre convincenti, come dimostra il controverso *Padiglione Italia* del 2011. Ne emerge la necessità, già evidenziata nel dibattito *post-Institutional Critique*, di ripensare criticamente il ruolo della curatela, interrogandosi su come esercitarla oggi in modo consapevole, responsabile e realmente critico.

È in questo percorso che trovano spazio le performance, le pratiche estemporanee e le esperienze situazioniste, che hanno ulteriormente scardinato i confini tra opera, luogo e pubblico, preparando il terreno per una concezione ampliata dello *site-specific*. Il radicamento dello *site-specific*, infatti, si estende progressivamente oltre il singolo luogo pun-

tuale per coinvolgere l'intero paesaggio, sia esso urbano o naturale, includendo territori definiti come parchi, aree periurbane o sistemi naturalistici più ampi. In questi contesti, il paesaggio viene reinterpretato e reso leggibile attraverso interventi artistici che non si limitano a occupare lo spazio, ma svolgono una funzione di attivazione e coinvolgimento collettivo, rendendo visibili relazioni latenti tra luogo, memoria e comunità.

Il confine fra Francia e Spagna, lungo la strada che conduce a Portbou, costituisce un luogo emblematico in cui spazio, memoria e tempo si intrecciano in modo indissolubile, richiamando direttamente il pensiero di Walter Benjamin. Territorio di frontiera carico di stratificazioni storiche e simboliche, Portbou si configura come un dispositivo di contemplazione in cui l'esperienza individuale si innesta nella dimensione collettiva della memoria.

L'opera di Karavan si presenta come punto di convergenza fra riflessione teorica e vissuto personale, confermando come l'Arte *site-specific* possa attivare una lettura critica dello spazio capace di restituire profondità temporale e intensità memoriale. Essa si innesta nella storia segnata da una serie di malintesi che accompagnarono la fuga di Benjamin verso gli Stati Uniti, interrottasi tragicamente al confine: sarebbe bastato un giorno prima per attraversare la frontiera, come ricorda Rutler, prima che le restrizioni del governo di Pétain annullassero i lasciapassare fino ad allora emessi. A questo primo fraintendimento se ne aggiunse un altro, dopo il suicidio per morfina - «*prevenendo il macellaio*», secondo le parole di Brecht - legato alla sepoltura anonima in una fossa comune,, che aveva invertito nome e cognome di Benjamin e mai ritrovata neppure da Hannah Arendt sulle tracce dell'amico. Karavan interviene proprio su questa assenza, con un'opera che nega ogni monumentalità e assume piuttosto la forma di uno scavo etnografico nella memoria, restituendo il senso di una scomparsa e di un riconoscimento avvenuto solo *post mortem*. Accanto al "cipresso storto", ricordato da Cecilia Canziani e rievocato nelle parole di Arendt («*È uno dei posti più belli che io abbia mai visto*», 1967), l'installazione si manifesta come un tunnel triangolare in acciaio che attraversa la collina. La discesa, una *katabasis* solitaria, conduce lungo una scala buia verso un riquadro di luce che si apre improvvisamente sul mare, mentre una lastra di vetro riflette l'immagine del visitatore.



^ Installazione "Passages" di Dani Karavan a Portbou in memoria di Walter Benjamin, Spagna, 1990-1994 (Vortice, vento, rocce, pietre, cipressi, ulivo, acciaio corten, recinzione, vetro, testo) (<https://www.danikaravan.com/portfolio-item/spain-passages-homage-to-walter-benjamin/>)

È in questo istante che si rende evidente la citazione benjaminiana dalle Tesi di filosofia della storia: «*La vera immagine del passato guizza via: è solo nell'attimo della sua conoscibilità che il passato va trattenuto*». La memoria, per Benjamin, è un atto dinamico e improvviso, affine alla *mémoire involontaire* di Proust – che egli stesso tradusse – in cui due tempi si incontrano e coincidono. L'esperienza corporea dello spazio attiva così una memoria "cinematica", in cui presente e passato si sovrappongono, e da cui emerge il dovere della testimonianza.

L'opera di Karavan si configura come un organismo ibrido, in cui Paesaggio e Architettura, lutto privato e memoria pubblica, confluiscono in un'esperienza di intensa contemplazione. Non una celebrazione retorica, ma un viaggio nella condizione umana di Benjamin, che apre due questioni decisive: la sua fortuna postuma e l'attualità delle sue intuizioni. Emblematiche, in questo senso, restano le riflessioni sui *Passages* parigini, letti come fenomeno architettonico e sociale di transizione: spazi di vetro e ferro in cui Benjamin coglie, nei dettagli marginali e negli interstizi, l'"espressione fisiognomica" di un'epoca che cambia. È da questi "ritagli oscuri" che il filosofo fa emergere l'immagine critica del tempo storico, ancora oggi sorprendentemente attuale.

La scelta di intervenire con la nostra ricerca sulla città di Firenze è stata dettata dall'analisi di un laboratorio antropologico in costante evoluzione, emblematico per le nostre città d'arte e quindi l'esperienza di disseminazione di progetti e opere nello spazio urbano si è configurata, fin dall'inizio, come un dispositivo di dialogo stretto tra *genius loci*, memoria e linguaggi contemporanei, capace di intrecciare la storia dei luoghi con quella delle opere e con le rispettive stratificazioni antropiche. Questo approccio ha assunto consapevolmente un carattere esplorativo, quasi etnografico: una pratica di osservazione e di progetto volta a recuperare elementi della memoria storico-architettonica di una città che, negli ultimi anni, ha attraversato una profonda trasformazione antropologica.

Tale trasformazione si manifesta innanzitutto in quello che potremmo definire un vero e proprio mutamento genetico del tessuto sociale: la progressiva scomparsa dei residenti dal centro storico e l'affermarsi di un turismo di massa non vengono qui assunti come oggetto di giudizio, ma come fenomeni da registrare, tracce evidenti di un cambiamento in atto. L'eccesso di immagini, la proliferazione dei selfie, i turisti che si trasformano in testimoni permanenti – o in cronisti improvvisati attraverso l'uso continuo dei dispositivi mobili – costituiscono segnali rivelatori di una nuova modalità di relazione con lo spazio urbano e con l'esperienza del tempo presente. In questi comportamenti si può leggere, in filigrana, una possibile anticipazione di ciò che caratterizzerà il nostro futuro prossimo.

In questo scenario, la tecnologia e la diffusione capillare delle informazioni producono un effetto ambivalente: da un lato accentuano la spettacolarizzazione dello spazio urbano, dall'altro rendono potenzialmente ciascun individuo un "novello etnografo", capace di riportare alla luce oggetti, architetture, opere d'Arte e frammenti di città sepolti nella memoria collettiva. È proprio a partire da questa condizione che si colloca la scelta di utilizzare strumenti come la Realtà Aumentata, intesa non come mero apparato spettacolare, ma come mezzo critico per restituire brani di memoria, ricostruire luoghi scomparsi e riattivare connessioni fra attività umane e sociali indebolite o interrotte.

Il tema scelto per la ricerca ha inteso concentrarsi in modo particolare sui padiglioni espositivi, intesi come spazi museali a carattere temporaneo, capaci di agire come dispositivi sperimentali più che come istituzioni stabilizzate. Questi padiglioni sono il risultato della collaborazione fra due istituzioni che, nel processo di integrazione reciproca, non si limitano a una semplice somma di competenze, ma generano un arricchimento comune, dando luogo a quella forma di sincretismo che diventa esito e, al tempo stesso, metodo della ricerca. In questa prospettiva, lo spazio temporaneo si configura come terreno privilegiato di confronto tra pratiche artistiche, architettoniche e museologiche, capace di mettere in crisi assetti consolidati e di aprire nuove possibilità di lettura e di progetto.

Le tracce che la ricerca ha cercato di recuperare incarnano i temi della continuità, della comunità e della memoria, leggibili tanto nelle stratificazioni materiali quanto nella toponomastica urbana. Esse restituiscono l'immagine di una città in costante trasformazione, capace di rinnovarsi non per cancellazione, ma attraverso un continuo processo di riscrittura della propria storia. Gli interventi progettati non si limitano a evocare il passato, ma attivano memorie operative, memorie vive che, pur radicate nel contesto, si costituiscono come elementi autonomi. In questo senso, il progetto assume il compito di reinventare le tracce di una città in parte scomparsa, riattivando un dialogo temporale in grado di restituire energia e senso critico a una città come Firenze, sempre più esposta al rischio di una progressiva museizzazione.

Questi "scavi" metaforici nella memoria urbana consentono di riportare alla luce elementi latenti, potenzialmente capaci di trasformarsi in espressioni interlocutorie verso la proiezione di un futuro ancora da costruire. Come in una sorta di *Parc de la Villette*, con il suo sistema di *folies*, tali interventi delineano una mappatura di attività sotterranee – culturali, simboliche, sociali – che riemergono nello spazio pubblico, proponendo nuove forme di esperienza e di riflessione. In questo processo si manifesta quella che Carlo Sisi ha definito «*la capacità di riannodare fili di una geografia logica nella museologia*» [SISI, 2025], ovvero la possibilità di ricomporre relazioni disperse tra luoghi, pratiche e narra-

zioni, restituendo alla città una dimensione interpretativa complessa e non riducibile a un'unica lettura.

La ricerca si colloca nel solco di un tentativo più volte riaffermato nel confronto tra Arte e Architettura, discipline che la modernità ha spesso ricondotto a ambiti distinti e autonomi, pur essendo state, nelle loro radici costitutive, profondamente interrelate. Prima della loro progressiva specializzazione, infatti, Arte e Architettura condividevano linguaggi, finalità e strumenti, concorrendo insieme alla costruzione simbolica e spaziale della città e del paesaggio.

Il progetto di ricerca intende dunque recuperare quella dimensione dialogica originaria, riattivando una capacità di confronto interdisciplinare che non si limita alla collaborazione tra saperi, ma mira a un vero e proprio sincretismo delle arti. Con questa espressione non si allude a una fusione indistinta o a una perdita delle specificità disciplinari, bensì a una pratica consapevole di attraversamento reciproco, in cui Arte e Architettura mantengono la propria autonomia critica pur operando all'interno di un orizzonte comune di senso.

Nel corso del Novecento, tale sincretismo si è progressivamente indebolito, come già precedentemente affermato, a causa di processi convergenti: da un lato la crescente istituzionalizzazione e specializzazione delle discipline, dall'altro la separazione dei luoghi della produzione artistica e architettonica (il museo, la galleria, il cantiere, la città funzionale), che ha contribuito a irrigidire ruoli, linguaggi e ambiti di competenza. A ciò si è aggiunta una lettura riduttiva della modernità, che ha spesso privilegiato l'autonomia formale e tecnica a scapito della dimensione simbolica, rituale e collettiva dello spazio.

La ricerca si pone quindi come tentativo di ricomposizione critica di questa frattura, assumendo il progetto - architettonico ed espositivo - come luogo privilegiato di sperimentazione. In tale prospettiva, l'interdisciplinarietà non è intesa come semplice metodo operativo, ma come atteggiamento epistemologico, capace di mettere in discussione i confini disciplinari e di produrre nuove forme di conoscenza. Il sincretismo delle Arti diventa così uno strumento per affrontare la complessità del contemporaneo, restituendo allo spazio costruito e all'opera d'Arte una funzione attiva nella costruzione della memoria, dell'identità e dell'esperienza collettiva.

Tale prospettiva viene ulteriormente rafforzata alla luce di un necessario *«ri-allineamento con gli strumenti della conoscenza contemporanea»*, come sottolineato dallo stesso Sisi in una recente intervista in occasione della presentazione del primo volume della ricerca al *Murate Art District* di Firenze. In questo senso, i padiglioni temporanei non sono solo spazi espositivi, ma veri e propri laboratori critici, capaci di mettere in relazione memoria e progetto, passato e futuro, stabilità e trasformazione.

## Riferimenti bibliografici

- AA. VV., (1976). *Arte e Ambiente*, catalogo generale della mostra, *Biennale di Venezia 1976*.
- AA. VV., (1978). *Dalla Natura all'Arte, dall'Arte alla Natura*, catalogo generale della mostra, *Biennale di Venezia 1978*.
- AA. VV., (1993). *Arte Ambientale*, Umberto Allemandi.
- H. ARENDT, (1968). "Walter Benjamin 1892-1940", in *Men in Dark Times*, Harcourt Brace; trad. it. *Walter Benjamin 1892-1940*, a cura di Federico Ferrari, Ed. SE, 2018.
- M. AUGÉ, (1992). *Non-lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Ed. du Seuil; trad. it. *Nonluoghi. Introduzione a una antropologia della surmodernità*, Elhéutera, 1993.
- R. BARILLI, (1979). "L'intervento pubblico non deve esaurirsi nel «mostrismo»" in *L'Unità*, 22 luglio 1979.
- Y.A. BOIS, (2001). "Esposizione: estetica della distrazione, spazio della dimostrazione", in *Rivista di estetica*, n. 16, 2001, (LabOnt: Since 1999, Center for Ontology / Department of Philosophy and Educational Science, University of Turin).
- N. BOURRIAUD, (1998). *Esthétique relationnelle*, Les Presses du réel; trad. it. *Estetica relazionale*, Postmedia Books, 2010.
- D. BUREN, "Fonction du musée (1970) Function of the Museum" in *Artforum*, vol. XII, n. 1, settembre 1973, New York; trad. it. *Funzione del Museo*, Ed. Galleria Banco, 1974.
- C. CANZIANI, (2022). "Il cipresso storto. Walter Benjamin a Portbou", in *Antinomie - Scritture e Immagini*, Milano.
- G. CELANT, (1977). *Ambiente/Arte dal futurismo alla body art*, Ed. La Biennale di Venezia.
- C. COLLU, M. MAIORINO, (2006). "Time is out of joint ovvero come è stata riallestita la Galleria Nazionale nel tempo del senza tempo", in *Quaderni di estetica & ermeneutica, "Dopo il museo"*, a cura di F. Luisetti e G. Maragliano, Ed. Trauben.
- C. DOHERTY, (2009). "Situation", in *Documents of Contemporary Art*, Ed. The MIT Press.
- F. FERRARI, (2004). *Lo spazio critico. Note per una decostruzione dell'istituzione museale*, Ed. Luca Sassella.
- M. FOCALUT, (1984). "Des espaces autres" in *Architecture, Mouvement, Continuité*, n. 5. Conferenza del 14.3.1967 al Cercle d'études architecturales a Parigi, Ed. Société française d'architecture; trad. it. *Eterotopia. Luoghi e non-luoghi metropolitani*, Ed. Cronopio, 2006.
- G. GORI, (a cura di), (2021). *Il Parco della Padula. Il marmo protagonista dell'arte contemporanea a Carrara*, Ed. Gli Ori.
- B. GROYS, (2008). *Politics of Installation*, Ed. The MIT Press; trad. it. *Art Power*, Postmedia Books, 2012.
- M. KWON, (2002). *One place after Another. Site-Specific Art and Locational Identity*, Ed. The MIT Press; trad. it. *Un luogo dopo l'altro. Arte site-specific e identità localizzativa*, Postmedia Books, 2020.
- A. MASSA, (1995). *I Parchi museo di scultura contemporanea*, Ed. Loggia dei Lanzi.
- T. MONTANARI, V. TRIONE, (2017). *Contro le mostre*, Einaudi.
- CH. NORBERG-SCHULZ, (1979). *Genius Loci. Paesaggio, Ambiente, Architettura*, Electa.
- H.U. OBRIST, (2008). *A Brief History of Curating*, Ed. JRP | Rienger; trad. it. *Breve storia della curatela*, Postmedia Books, 2009.
- J. O'NEIL, (2007). "The Curatorial Turn: From Practice to Discourse", in G.H. KESTER, *Art, Theory, and the Practice of Curating*, Sternberg Press.
- B. PASSAMANI, (1983). *Il Museo di Santa Giulia. Guida*, Ed. Grafo.
- T. RUDEL, (2006). *Walter Benjamin. L'ange assassiné*, Ed. Mengès; trad. it. *Walter Benjamin. L'angelo assassinato*, Ed. Excelsior 1881, 2007.
- B. SIMPSON, (2001). "Public Relations. An Interview with Nicolas Bourriaud", in *Rivista Artforum International*, Vol. 39, n.8, Ed. Artforum International Magazine.
- A. TRIMARCO, (2004). *Post-storia. Il sistema dell'arte*, Ed. Riuniti.
- S. ZULIANI, (2018). "Curatori in mostra: una premessa", in *Ricerche di s/confine. Oggetti e pratiche artistico-culturali. Dossier 4 - Esposizioni*, Atti del Convegno Internazionale. Parma 27-28 gennaio 2017, a cura di F. Castellani, F. Gallo, V. Strukelj, F. Zanella, S. Zuliani, UniParma C.S.A.C.
- S. ZULIANI, (a cura di), (2006). *Il museo all'opera. Trasformazione e prospettive del museo d'arte contemporanea*, Bruno Mondadori.

Si ringraziano:

- **Valentina Gensini**  
Direttrice Murate Art District, Fondazione Muse
  
- **Manifattura Placemakers**
- **Michelangelo Giombini**
- **Valentina Tosato**
- **Francesca Lazzi**
- **Daniela Ardenghi**
- **Carlotta Pasquinelli**
- **Claudia Artese**
- **Simona Eva Saponara**
- **Irene Bavecchi**
- **MIM – Made In Manifattura**
- **Gaia Cervelin**
- **Martina Aiazzi Mancini**
- **Silvia Lugari**
  
- **Giovanni Bettarini**  
Assessore alla Cultura del Comune di Firenze
- **Carlo Francini**  
Sovrintendente Musei Civici Comune di Firenze
- **Simone Martini**  
Machina s.r.l.
- **Carlo Sisi**  
Direttore Fondazione Primo Conti Fiesole
- **Giovanna Uzzani**  
Direttrice Museo Soffici
  
- **Fondazione Calouste Gulbenkian**
- **Prof. Aldo Ferrari**  
Università Ca' Foscari di Venezia
- **Ph.D. Marco Ruffilli**  
Università Ca' Foscari di Venezia, Dipartimento di Studi sull'Asia e sull'Africa Mediterranea
- **Research Armenian Architecture (RAA) Foundation**
- **Argam Ayvazyan**
  
- **Archivio dell'Opera di Santa Croce**
- **Archivio Storico del Comune di Firenze**
- **Archivio Storico e Biblioteca Accademia di Belle Arti di Firenze**
- **Biblioteca Nazionale Centrale di Firenze**
- **Biblioteca di Scienze Tecnologiche, Università degli Studi di Firenze**
- **FAF Toscana - Fondazione Alinari per la fotografia**
- **Fondazione CR Firenze**
- **Fototeca dei Musei Civici del Comune di Firenze**
- **Fototeca dei Musei Nazionali del Vomero**
- **Gabinetto Fotografico e Dipartimento Valorizzazione e Strategie economiche delle Gallerie degli Uffizi**
- **Laboratorio Modelli – ABAFI**
- **Laboratorio Modelli per l'Architettura – DIDA**
- **MAD Murate Art District**
- **Manifattura Tabacchi**

Infine si ringraziano le studentesse e gli studenti dei seminari tematici *Museo Oltre il Museo – MOM* e *Disegno per l'Architettura e per l'Archeologia – Studio dei manufatti* partendo dal pensiero.

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

- *Schede inquadramento storico:* Novella Lecci
- *Schede concept e progetto architettonico:* Fabio Fabbrizzi
- *Schede progetto artistico:* Giulia Vaccari

# PARTE Prima

## Interpretare la Memoria

Il progetto  
dei Padiglioni

MOM Firenze - Padiglioni



THE WALLS OF THE  
MUSEUM OF MODERN ART  
ARE OPEN TO THE  
ARTISTS OF THE  
FUTURE



ARTISTS OF THE  
FUTURE



101





^ "Il riflesso della Memoria": Firenze, piazza Beccaria, Porta alla Croce

*La Memoria è uno specchio che guarda l'assenza, ma lo specchio allo stesso tempo è un luogo nel quale la Memoria si riverbera attraverso il Presente.*

*Passato e Presente sono dunque i termini di uno stesso ragionamento che tiene insieme, come un filo conduttore, i diversi episodi progettuali pensati all'interno di questo segmento della ricerca.*

*I piccoli ambiti museali a carattere temporaneo che vengono immaginati per non smarrire la memoria di alcune architetture della città di Firenze non più esistenti, o profondamente trasformate, evocano nella loro configurazione i principi spaziali e compositivi che quelle stesse antiche forme hanno ancora oggi la forza di disvelare.*

*In tutti i Padiglioni i camminamenti in acciaio specchiante, incorporei rimandi fra cielo e terra, rendono fluido il dialogo fra presenze e assenze.*

*Percezione e Suggestione, metafore dell'intesa fra Arte e Architettura all'interno di una medesima riflessione progettuale, disvelano all'oggi le latenze, le permanenze, i tipi, i temi e le figure che permeano la città storica e che possono ancora essere presi a modello per possibili nuove interpretazioni.*



^ Masterplan dei Padiglioni MOM



TORRE DEL  
MAGLIO



S. PIER  
MAGGIORE



ISOLA DELLE  
STINCHE



ANFITEATRO  
ROMANO



FACCIATA DI  
S. CROCE



TIRATOIO  
DELLE GRAZIE



PONTE ALLE  
GRAZIE



FABBRICA  
DELL'ACQUA



PONTE DI FERRO



Padiglione NQM

Luogo del sito storico



# Torre del Maglio



> G. van Wittel, *Veduta panoramica di Firenze*, 1694 circa – penna e inchiostro su traccia a matita su carta – Napoli, Gabinetto Disegni e Stampe, Certosa e Museo di San Martino, inv. 1136/12 (courtesy Fototeca dei Musei nazionali del Vomero)

> G. Santini, *Il Torrino del Maglio a Firenze*, XVII secolo, ante 1704 – inchiostro su carta, 190 × 287 mm – Firenze, Gabinetto dei Disegni e delle Stampe degli Uffizi, inv. 114810 (courtesy Ministero della Cultura – Gallerie degli Uffizi)



## Cenni storici

La Torre del Maglio si trova lungo le mura urbane a sud di Porta San Gallo, in corrispondenza della via del Maglio, attualmente via Ricasoli, poi via la Marmora e via La Pira, che collegano il Duomo e Piazza San Marco con l'attuale viale Matteotti.

Caratterizzata da un prospetto di forma troncopiramidale e sormontata da un torrino, viene costruita nel 1634 con funzione di sfiatatoio del sistema idraulico dell'acquedotto mediceo di Monterecci. L'acquedotto, potenziamento del progetto di Cosimo I, rifornisce la città di acqua potabile captandola presso il Mugnone e dirigendola lungo un condotto sotterraneo fino ad un punto di raccolta e poi verso la città<sup>1</sup>.

Il nome della torretta e del quartiere sembra derivare dal gioco che si praticava nell'area, il gioco del maglio, in cui si utilizzano mazze di legno, appunto a forma di maglio, e una piccola palla.

L'infrastruttura idrica granducale incanala l'acqua presso il Serrone e la dirige verso il deposito la Querce; da questa struttura, con funzione di vasca di carico, l'acqua arriva fino alla torre piezometrica del Maglio, forse per far raggiungere successivamente la torre di Arnolfo, dove si trova una cisterna.

Dal Torrino si diramano tre condutture: il Tubo Reale diretto su via San Gallo, piazza San Lorenzo, il Mercato Vecchio, fino a Palazzo Pitti passando per Ponte Vecchio; il Tubo dei Particolari, che alimenta la fontana in Piazza Santissima Annunziata; il Tubo dell'Ospedale, volto a rifornire d'acqua l'ospedale di Santa Maria Novella<sup>2</sup>.

La torre viene demolita durante il piano di ristrutturazione della città tra il 1867-8 nel periodo in cui Firenze è capitale d'Italia<sup>3</sup>.

*«Ma ciò che rende importante questo poggio sono le sue fonti copiose e perenni che per acquedotto sino dai tempi romani dentro Fiesole pervenivano, e che a'tempi nostri in varie piazze di Firenze a pubbliche fontane somministrano costantemente acqua potabile. Le acque perenni di questo poggio vengono raccolte in un solo canale che le accompagna nel letto del torrente Mugnone dopo aver esse messo in moto nella loro discesa 5 edifi di molini. Sul letto del Mugnone le acque di Monte Reggi entrano in un condotto tracciato lungo l'alveo del torrente stesso fino a che arrivano ad una gran conserva, detta del Calderajo. Costà ha principio l'acquedotto reale che porta le acque in Firenze, dov'entrano per le mura del Maglio in un condotto forzato»<sup>4</sup>.*



^ D. Vaschetti, Torre del Maglio – acquerello – Firenze, Biblioteca Nazionale Centrale di Firenze, raccolta Cappugi (courtesy Ministero della Cultura – Biblioteca Nazionale Centrale di Firenze)

∨ Il concept del progetto nelle sue fasi

## Il concept del progetto

La forma dell'antica Torre del Maglio, composta da un prisma trapezoidale sormontato da uno slanciato parallelepipedo viene scomposta nel padiglione nelle sue componenti essenziali. Il parallelepipedo rimane una struttura a sviluppo verticale, mentre il prisma trapezoidale diventa un perimetro che ruotando di 90° si appoggia a terra.

## Il progetto architettonico

L'antica Torre del Maglio, altro non è stata che lo sfiatatoio del cosiddetto Condotto Reale, il vecchio acquedotto che captava e distribuiva in città le acque provenienti dalla collina di Pratolino.

Costruita in continuità con le mura urbane, la sua particolare forma viene sensibilmente interpretata nel progetto di una struttura espositiva a carattere temporaneo che viene immaginata di collocare all'interno dello spazio verde che caratterizza la parte centrale di piazza della Libertà. In realtà, la Torre del Maglio si ergeva pressappoco all'attuale incrocio tra il viale Matteotti e la via La Marmora, in un luogo assolutamente privo dello spazio necessario ad accogliere la nuova struttura. Per questa ragione, il padiglione viene ipotizzato in una localizzazione limitrofa a quella dove in origine sorgeva l'antica architettura della quale il progetto vuole mantenere viva la memoria.



<sup>1</sup> A. CAPORALI, (2021). *Acqua, cultura tecnica e sviluppo urbano: Raffaele Canevari, Luigi Del Sarto e il nuovo acquedotto di Firenze (1871-1877)*. Edizioni Polistampa Leonardo Libri srl, pp. 22-23; E. FERRETTI, (2016). "Acquedotti e fontane del Rinascimento in Toscana: Acqua, architettura e città al tempo di Cosimo I dei Medici". In *Acquedotti e fontane del Rinascimento in Toscana acqua, architettura e città al tempo di Cosimo I dei Medici*. Olschki, pp. 87-90.

<sup>2</sup> M. COLI, & G. PRANZINI, (2023). "Firenze e le sue acque". In *Firenze e le sue acque*. Angelo Pontecorboli, pp. 88-91.

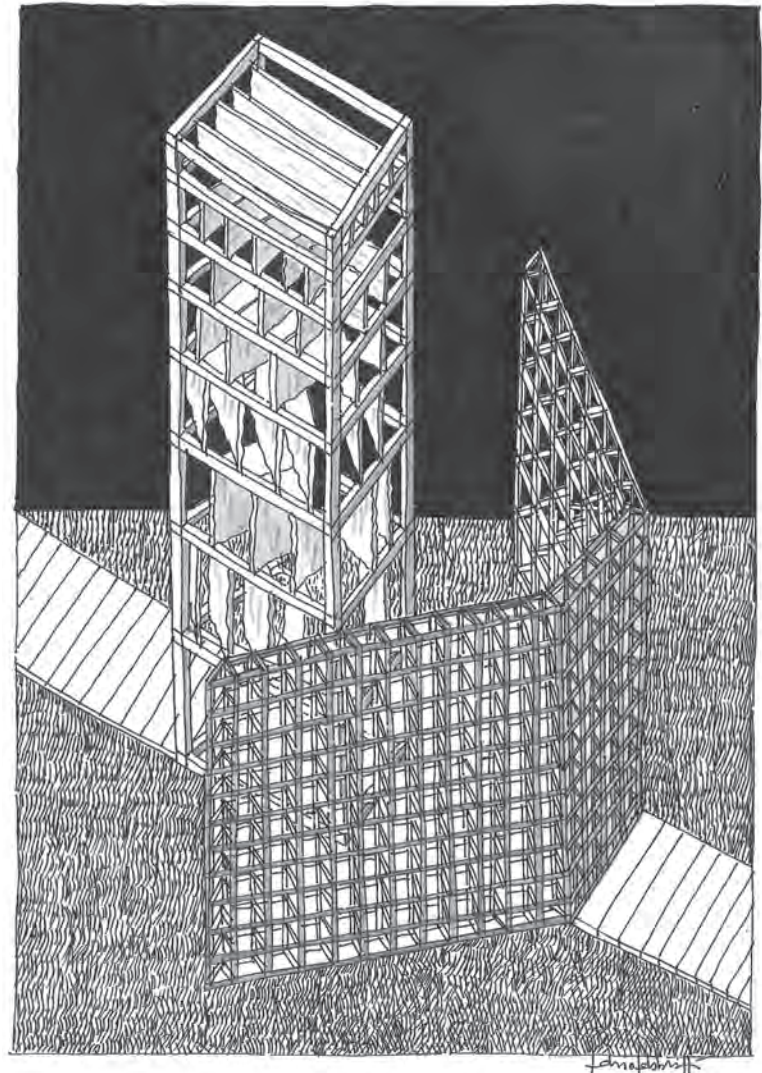
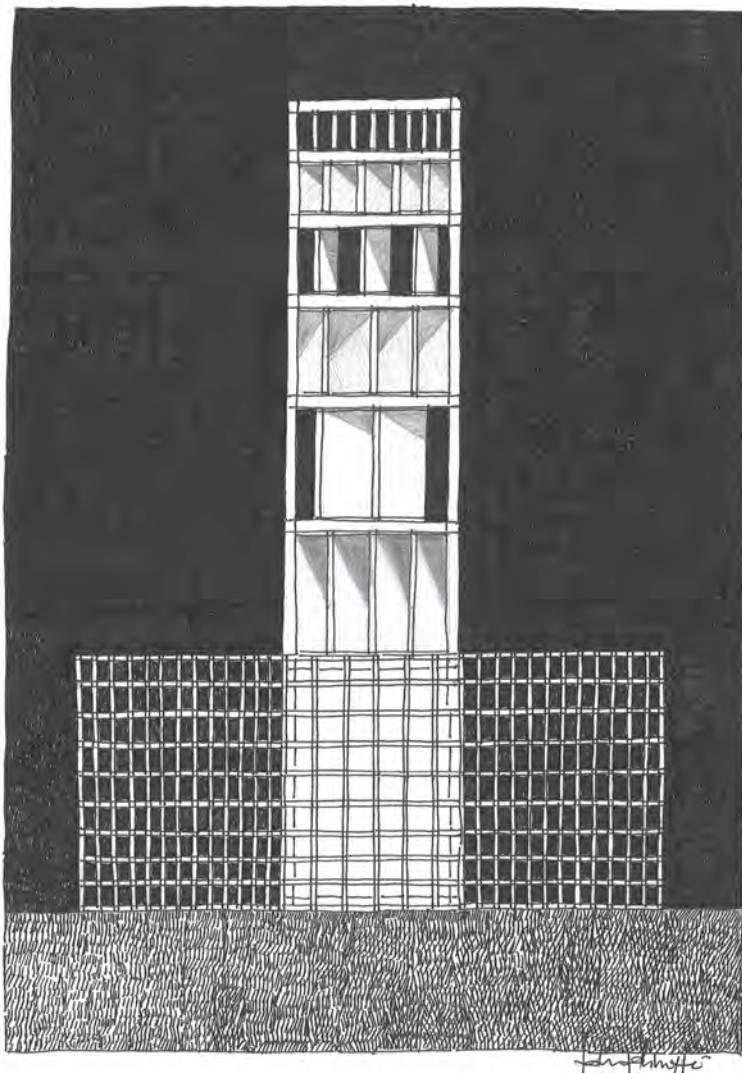
<sup>3</sup> F. CESATI, & F. BORBOTTONI, (2014). *Firenze sparita: nei 120 dipinti di Fabio Borbottoni. Una Firenze di fine Ottocento assolutamente inedita con paesaggi ed atmosfere che ne testimoniano la misurata bellezza di un tempo*. Newton & Compton, p. 108.

<sup>4</sup> E. REPETTI, (1839). *Dizionario geografico fisico storico della Toscana: Contenente la descrizione di tutti i luoghi del Granducato, ducato di Lucca, Garfagnana e Lunigiana*, Vol. 3. Presso l'autore e editore, coi tipi Allegrini e Mazzoni, p. 500.

Come di consueto in questo progetto generale, anche in questo caso la forma del nuovo padiglione proposto, vuole riproporre senza citazione alcuna, la forma storica dell'architettura che va a ricordare. La base piramidale dell'antico manufatto, infatti, conclusa da un agile coronamento merlato, e sormontata da uno slanciato parallelepipedo a mo' di torretta, viene riletta nelle sue componenti geometriche di base. Nella nuova configurazione del padiglione, il parallelepipedo sommitale è richiamato nella struttura a sviluppo verticale, mentre il prisma trapezoidale della base, "adagiato" a terra con una rotazione ideale di 90°, diventa uno spazio perimetrato di fronte al parallelepipedo stesso.

La composizione che ne risulta è formata da uno spazio all'aperto caratterizzato da un recinto definito da elementi verticali di rete elettrosaldata, dai quali affiorano una serie di nicchie espositive, il tutto fronteggiato da uno slanciato traliccio ligneo a base quadrangolare.

Aria e acqua che sono gli elementi su cui si basava il funzionamento dell'antica Torre, divengono, nella nuova proposta, le suggestioni sulle quali si ipotizza di agganciare al traliccio di legno una serie di pannelli di stoffa liberi di volteggiare nell'aria. La gradualità con cui questi pannelli vengono disposti dall'alto verso il basso, così come anche l'uso dei loro colori, allude alla forza dell'acqua che viene spinta in basso grazie alla forza di gravità, ma allo stesso tempo rimanda anche al passaggio dell'aria attraverso il condotto, in modo da rendere l'insieme una configurazione mutevole e vibratile, rimandando alla mutevolezza e alla vibratilità che solo elementi immateriali come l'acqua e l'aria possiedono.





## Il progetto artistico

Il progetto utilizza drappi di tessuto che, scendendo dalla sommità della torre e sfumando dall'azzurro al bianco, simulano una cascata simbolica che irriga e nutre la città, evocando l'idea di purificazione e rinascita. Alla base, una lastra riflettente moltiplica l'azzurro del cielo, creando una connessione spirituale tra terra, uomo e cielo. Da questo nucleo si origina un camminamento in acciaio inox SuperMirror, materiale lucido e calpestabile che collega i vari padiglioni. La superficie specchiante rafforza il dialogo visivo tra cielo e terra, con l'uomo al centro di questa relazione. Il percorso, adattandosi morfologicamente ai diversi padiglioni come l'acqua al proprio contenitore, trasforma arte e architettura in una dimensione fluida e mutevole, dove i padiglioni diventano sculture urbane. Così il camminamento si configura come una linea connettiva capace di unire mondi distanti, tracciando un ponte simbolico tra il terreno e il celeste.

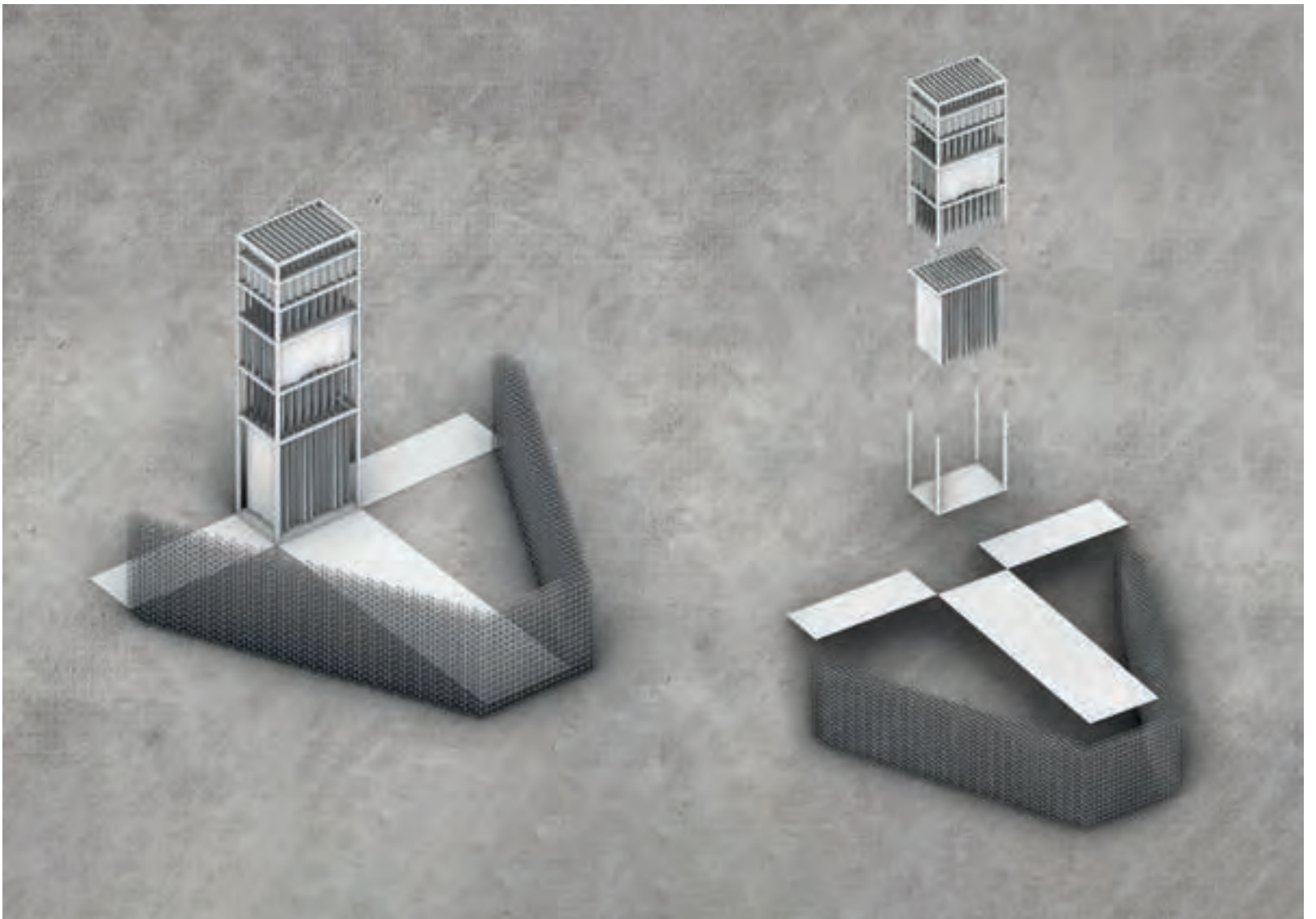


< Localizzazione planimetrica

< Planivolumetrico

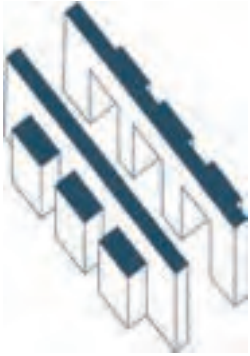
✓ Assonometria del progetto

Nelle pagine seguenti:  
Rendering del progetto









# San Pier Maggiore



^ G. Zocchi, *Veduta della Chiesa, e Piazza di S. Pier Maggiore* – disegno pubblicato in: G. Zocchi, (1744), *Scelta di XXIV vedute delle principali contrade, piazze, chiese, e palazzi della città di Firenze dedicata alla sacra reale apostolica maestà di Maria Teresa regina d'Ungheria e di Boemia arciduchessa d'Austria e granduchessa di Toscana ...* Firenze: appresso Giuseppe Allegrini stampatore in rame, Tav. XVII – acquaforte su carta (courtesy Ministero della Cultura – Biblioteca Nazionale Centrale di Firenze)

## Cenni storici

L'attuale piazza di San Pier Maggiore è uno spazio intercluso all'interno di una cortina di case: un tessuto urbano compatto e composto da edifici, che rivelano una stratificazione temporale, tra cui case duecentesche, una torre e arcate seicentesche in parte tamponate.

La piazza nasce in relazione alla pieve, poi divenuta basilica, sorta lungo la strada che dalla città romana si dirigeva verso Arezzo. La chiesa di San Pier Maggiore sembrerebbe risalire al V secolo: la leggenda narra che il vescovo Zanobi stesce rientrando in città dalla chiesa di San Piero quando avvenne il miracolo nel *Burgus Sancti Petri*, oggi Borgo Albizi.

Il primo documento che attesta l'esistenza dell'edificio risale al X secolo in relazione alla Porta San Pietro. Il convento nasce nel XI secolo circondato dalle case del borgo che si trovano fuori le mura fino alla costruzione della cerchia edificata nel XIII secolo. Il monastero si colloca tra due giardini: un aranceto presso l'odierna Borgo Pinti e il giardino dei "Leoni" verso l'Arno. Per questa ragione la piazza era precedentemente chiamata "Piazza del Giardino".

Sempre nell'XI secolo, quando una nobile matrona entra, insieme alle sue figlie, nell'ordine delle Suore Benedettine, la chiesa passa sotto la protezione di Papa Alessandro II, che conferisce al convento uno status privilegiato. La struttura è soggetta a numerosi restauri, sia per consolidamento che per decorazioni e ampliamenti, tra il XIV e il XVII secolo, quando viene completata con una serie di cappelle che trasformano l'impianto arricchendolo notevolmente.

Parallelamente, tra il XVII secolo e il XVIII secolo, si consolida il tessuto edilizio intorno all'edificio. Dopo la costruzione di palazzi nobili, Borgo San Piero diventa una strada elegante del centro, dove vi risiedevano facoltose famiglie, tra cui gli Albizi, che finanziano la costruzione di un portico realizzato nel 1638 su progetto di Matteo Nigetti, esponente del tardo manierismo fiorentino. Il porticato, costituito da tre arcate a tutto sesto inscritte in cornici di pietra serena, è ancora oggi visibile dalla piazza.

Nel 1784 la chiesa e il monastero vengono soppressi poiché si valuta che lo stabile versò in condizioni di pericolosità. Durante un restauro, il crollo di una colonna provoca la morte di un operaio: l'incidente porta all'ordine di trasferimento delle suore e alla demolizione della struttura.

Durante il XIX secolo, lo spazio della chiesa viene colmato da edifici costruiti sulle fondazioni preesistenti che ne costituiscono l'immagine attuale<sup>1</sup>.

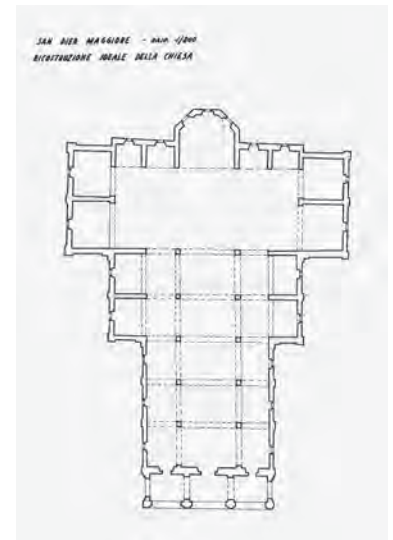
## Il concept del progetto

Il padiglione a memoria dell'antica chiesa di San Pier Maggiore ne interpreta i principi spaziali e costitutivi. Concepito come spazio di percorrenza all'aperto, il sistema, ad assialità longitudinale e tripartito come le tre navate della chiesa, si compone di una direttrice-percorso centrale fiancheggiata da due quinte con box espositivi, che rievocano le cappelle laterali dell'edificio scomparso.

## Il progetto architettonico

Il padiglione pensato come testimonianza della memoria storica dell'antica chiesa di San Pier Maggiore, distrutta dal Granduca Pietro Leopoldo, interpreta nella composizione delle sue forme i principi spaziali e costitutivi su cui si basava l'architettura dell'antica fabbrica religiosa.

Come in tutti gli altri casi di questo progetto generale, anche questo spazio espositivo a carattere temporaneo viene concepito come uno spazio di percorrenza all'aperto. La sua caratteristica peculiare è quella di essere impostato secondo una sua assialità longitudinale, come di fatto, lo era anche l'architettura della ex chiesa. Questa lunga direttrice è individuata da due quinte disposte parallelamente tra di loro e formate da elementi autoportanti in maglie di rete elettrosaldata, nelle quali si innestano 6 box il cui sviluppo planimetrico ad U consente di accedervi passando dallo spazio centrale. Ognuno di questi volumi è un'evidente allusione alle cappelle che si aprivano sulla navata centrale della vecchia



^ San Pier Maggiore, ricostruzione ideale della chiesa, 1960–1965 circa – china su carta lucida – Archivio Storico del Comune di Firenze, Serie Miscellanea di disegni, CF rot. 008993, DIS028011 (courtesy Archivio Storico del Comune di Firenze)

✓ Il concept del progetto nelle sue fasi



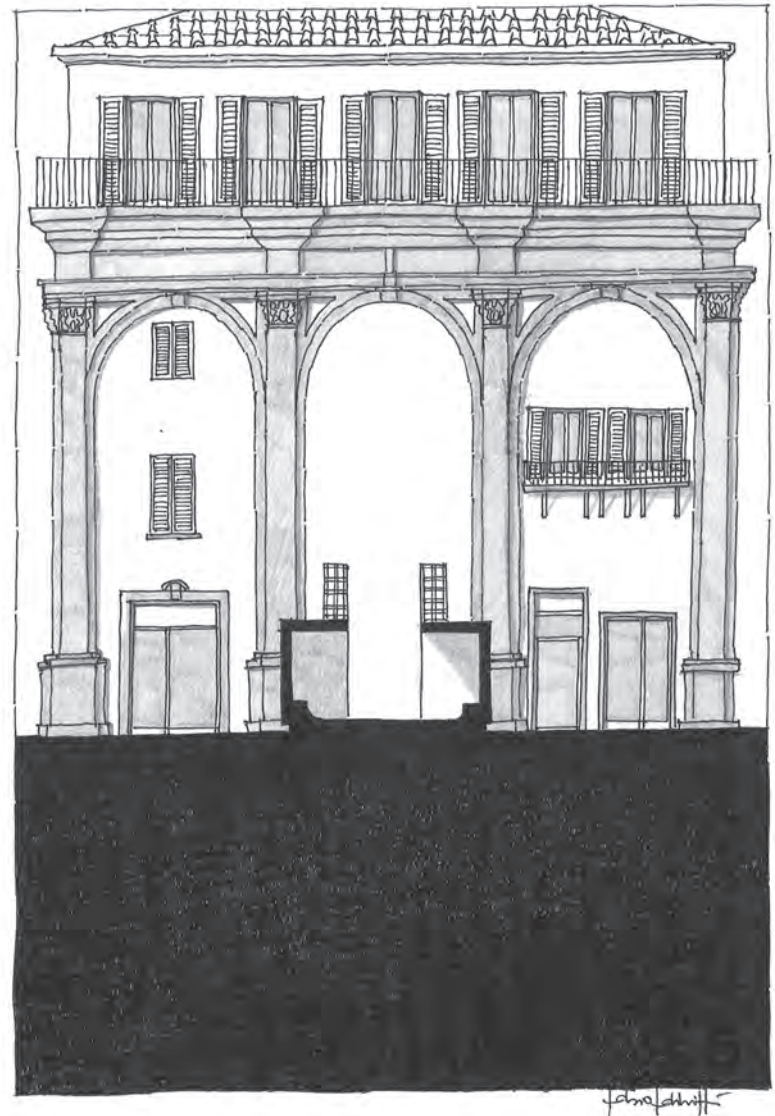
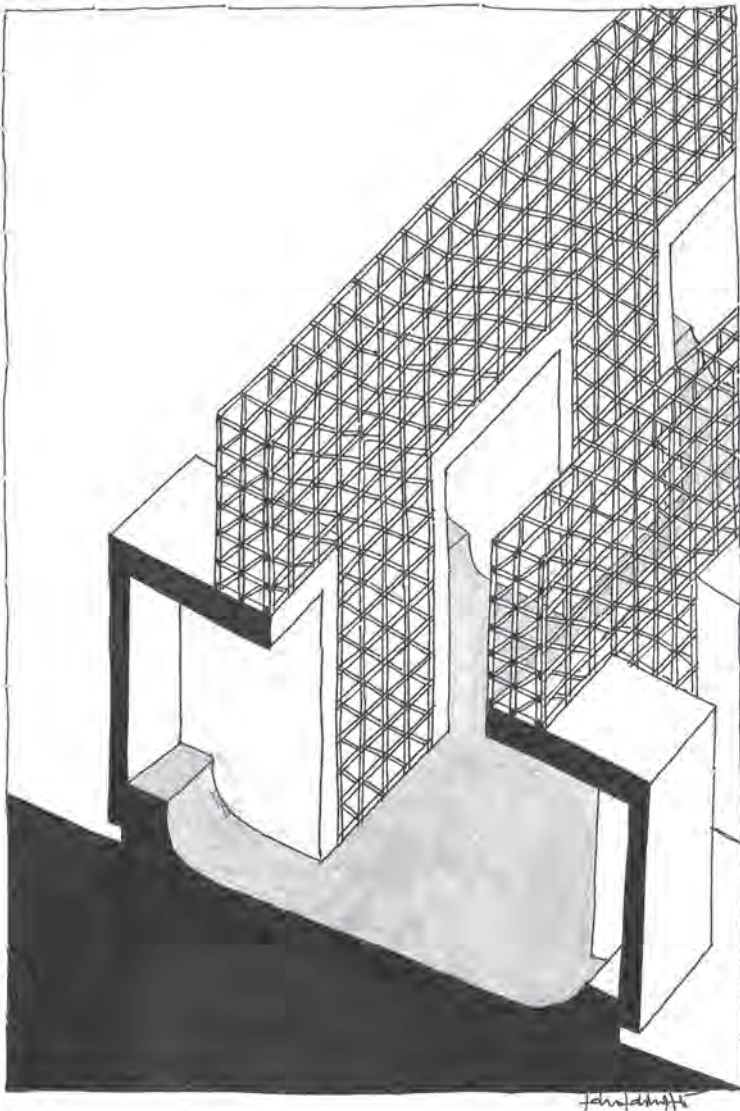
<sup>1</sup> Sulla storia dell'edificio si fa riferimento ai testi: E. MANDELLI, (1973). "La piazza di S. Pier Maggiore in Firenze", in *Studi e Documenti di Architettura*, 3, 115–173; M.C. MILLER, & K.L. JASPER, (2010). "The foundation of the monastery of San Pier Maggiore in Florence", in *Rivista Di Storia Della Chiesa in Italia*, 64(2), 381–396; G. RICHA, (1754). *Notizie Istoriche Delle Chiese Fiorentine: Divise ne' suoi Quartieri*, vol.1: "Del quartiere di Santa Croce", capp. IX, X, XI, Viviani ed.

✓ Schizzi del progetto architettonico.  
Disegni di Fabio Fabbrizzi

chiesa, sono interamente realizzate in pannelli lignei e formano degli spazi maggiormente circoscritti all'interno dei quali il visitatore potrà fruire degli apparati interpretativi messi a disposizione, in modo da entrare maggiormente a conoscenza della chiesa distrutta. Come in tutti gli altri episodi progettuali, anche in questo caso essi vengono offerti al pubblico in modalità analogica oppure in modalità multimediale, offrendo una narrazione integrata dei contenuti culturali in memoria dell'antico edificio oggi scomparso.

Il visitatore viene guidato nel percorso di visita da un camminamento specchiante che si connette ai lati ai singoli spazi di ogni cappella, prosegue ben oltre lo spazio del padiglione, per andare ad occupare il centro della sede stradale dell'attuale via San Pier Maggiore, un tempo occupata dalla navata dell'omonima chiesa.

Anche in questo caso, come negli altri padiglioni, si tratta di un progetto a carattere interpretativo il cui scopo è quello di nominare spazialità, principi formali, temi, tipi e figure direttamente appartenenti alle architetture oggi scomparse e di cui le architetture proposte, vorrebbero testimoniare alla contemporaneità, la loro memoria attraverso un'architettura che interpreti quella scomparsa.





## Il progetto artistico

Il progetto intende evocare la memoria della navata della chiesa di San Pier Maggiore, oggi assente, trasformando la strada in un sentiero percorribile. Il camminamento specchiante diventa una traccia mnemonica, un ricordo tangibile e illusorio di una struttura architettonica che si riattiva attraverso il gesto del camminare. Seguendo il percorso riflettente, lo spettatore attraversa idealmente la navata perduta, vivendo un'esperienza fisica e simbolica di riscoperta storica e spaziale. Nelle nicchie del padiglione saranno inserite lastre in acciaio inox SuperMirror, sagomate secondo la geometria degli incavi. Le superfici riflettenti simuleranno la presenza dell'acqua, evocandone la fluidità e creando un contrasto percettivo tra la solidità dell'architettura e la leggerezza del riflesso. L'installazione si configura così come una reinterpretazione contemporanea della memoria architettonica, che restituisce forma e significato a un vuoto urbano, mettendo in relazione passato, presente e immaginazione.

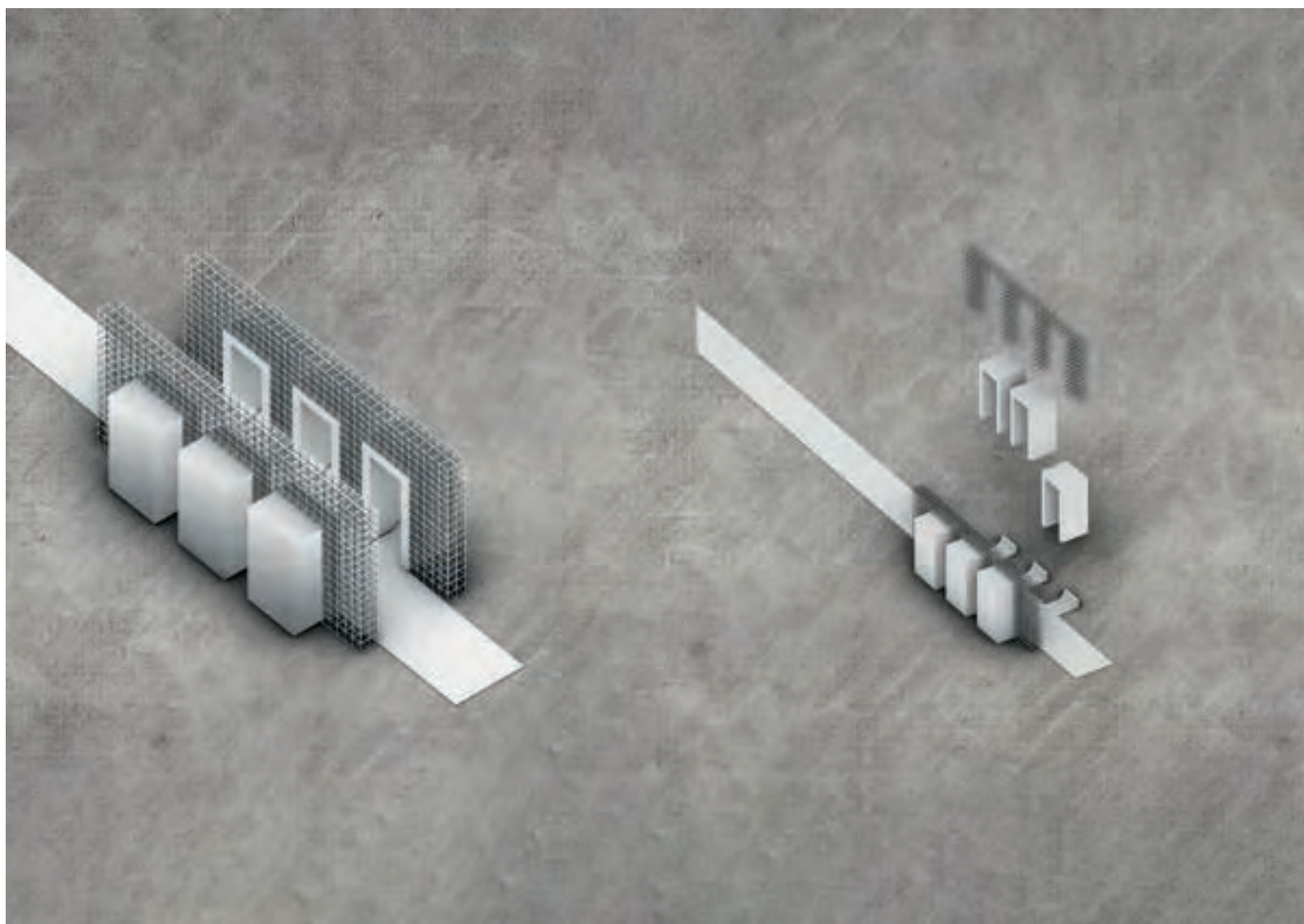


< Localizzazione planimetrica

< Planivolumetrico

✓ Assonometria del progetto

Nelle pagine seguenti:  
Rendering del progetto







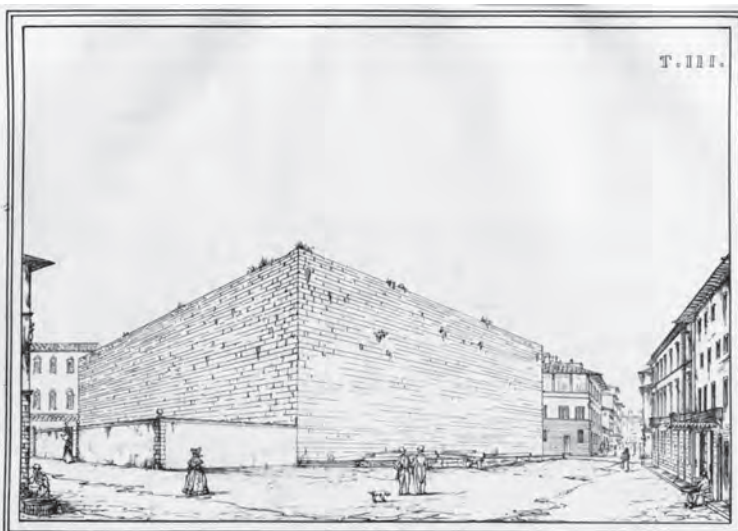


# Isola delle Stinche

> F. Borbottoni, *Il carcere delle Stinche*, fine XIX secolo – olio su tela – Firenze, Collezione Fondazione CR Firenze

✓ V. Simoncini, *Veduta delle Stinche dalla parte de lavatoi*, il carcere delle Stinche nel XIX sec. – disegno pubblicato in: F. BECCHI, (1839). *Sulle Stinche di Firenze: e su' nuovi edifizii eretti in quel luogo*, Felice Le Monnier & C., Firenze, tav. III (Bibliothèque Nationale de France, département Littérature et art, V-2152, Identificativo: ark:/12148/bpt6k3727212)

✓> V. Simoncini, *Nuova fabbrica edificata nel luogo delle Stinche vista dal Canto degli Aranci* – disegno pubblicato in: F. BECCHI, (1839). *Sulle Stinche di Firenze: e su' nuovi edifizii eretti in quel luogo*, Felice Le Monnier & C., Firenze, tav. V (Bibliothèque Nationale de France, département Littérature et art, V-2152, Identificativo: ark:/12148/bpt6k3727212)



## Cenni storici

Il carcere denominato "Isola delle Stinche" viene costruito a cavallo tra il XIII e il XIV secolo in prossimità di ciò che rimane delle mura della seconda cerchia. Sembra che l'edificio sorga sopra un terreno appartenuto alla famiglia Alberti, all'epoca esiliata, e che prenda il nome dai primi prigionieri, ovvero gli abitanti del castello delle Stinche in Val di Greve<sup>1</sup>.

Ultimato attorno al 1320, il carcere presenta una pianta quadrilatera ed è circondato da un fossato riempito d'acqua<sup>2</sup>. Le mura perimetrali, costruite in pietra forte, si elevavano per tutti i lati fino a 22 braccia fiorentine; sul lato nord si trova una torretta che raggiunge un'altezza di 33 braccia. Dal lato del canto degli Aranci si apre la porta dei Forzati, o delle Carrette, così chiamata poiché da lì i prigionieri escono per svolgere i servizi di pulizia della città.

La struttura si sviluppa su tre livelli attorno ad un cortile centrale e all'interno si trova un affresco attribuito a Cennino Cennini che vi era stato rinchiuso intorno al 1437<sup>3</sup>.

Alla base del muro sud dell'edificio, a metà del XV secolo, viene costruito un lavatoio, detto di San Simone, che si estende per quasi tutto il lato della struttura. Tra il 1566 e il 1568, Cosimo I ne promuove l'implementazione a spese dell'Arte della Lana, collegandolo all'infrastruttura di approvvigionamento idrico che convoglia l'acqua del Mugnone all'interno della città. Tale struttura sembra rientrare in una serie di interventi e politiche volte a incentivare l'industria tessile<sup>4</sup>.

Il carcere rimane attivo fino al 1833 quando il governo granducale stabilisce il trasferimento dei prigionieri al carcere delle Murate, prima un antico convento, e l'edificio viene venduto. Il progetto di riuso viene affidato all'architetto Francesco Leoni, che vi inserisce abitazioni, botteghe, una cavallerizza con scuderia e una sala per intrattenimenti, utilizzata dalla Società Filarmonica.

Intorno alla metà del XIX secolo, su iniziativa di Girolamo Pagliano, viene edificato un teatro, il cui progetto è affidato all'architetto Telemaco Buonaiuti. Nel 1868 il teatro viene espropriato a Pagliano e, agli inizi del XX secolo, assume la denominazione di Teatro Verdi.

Dalla fine del secondo conflitto mondiale fino ad oggi, la struttura è stata oggetto di diversi interventi di rinnovo e consolidamento, continuando a ospitare numerosi spettacoli<sup>5</sup>.

## Il concept del progetto

Il progetto del padiglione ha voluto interpretare la forma compatta e impenetrabile dell'antica prigione, un isolato muto e misterioso nel tessuto cittadino, senza aperture, ad eccezione di un piccolo ingresso, immaginando una volumetria altrettanto silente, dai profondi contrasti tra esterno e interno. Due quinte con pianta ad L delimitano uno spazio interno quadrangolare, accessibile solo da due stretti varchi, al contempo memoria dell'antica piccola porta di ingresso, e apertura al flusso vitale dei visitatori e della città.

## Il progetto architettonico

L'Isola delle Stinche era l'antico carcere cittadino ed era così chiamata perché si trattava di un edificio completamente isolato dagli altri, in quanto dedicato alla detenzione.

La sua forma impostata su un volume parallelepipedo compatto ed autoreferenziale interamente realizzato in pietra, emergeva come un isolato autonomo e misterioso nel tessuto edilizio della città. La mancanza totale di aperture, ad eccezione di un solo e piccolo ingresso, esaltava l'immagine di austera impenetrabilità dell'edificio che appariva nella città come una sorta di fortezza inespugnabile. Tutte caratteristiche queste, che il progetto del nuovo padiglione proposto, con la funzione di non disperdere la memoria della presenza dell'antico edificio e della sua funzione, vuole riaffermare. E lo fa mettendo in atto un processo di sensibile interpretazione della memoria dispersa, andando ad immaginare una volumetria altrettanto silente e misteriosa, come lo era quella originale, interamente basata sul profondo contrasto tra esterno ed interno.



^ Il concept del progetto nelle sue fasi

<sup>1</sup> C. RICCI, (1906). *Cento vedute di Firenze antica*. Fratelli Alinari, p. 93.

<sup>2</sup> F. CESATI, & F. BORBOTTONI, (2014). *Firenze sparita. Nei 120 dipinti di Fabio Borbottoni. Una Firenze di fine Ottocento assolutamente inedita con paesaggi ed atmosfere che ne testimoniano la misurata bellezza di un tempo*. Newton & Compton, pp. 104-107.

<sup>3</sup> F. BECCHI, (1839). *Sulle Stinche di Firenze: E su' nuovi edifizj eretti in quel luogo*. Felice Le Monnier e compagni, tipografi.

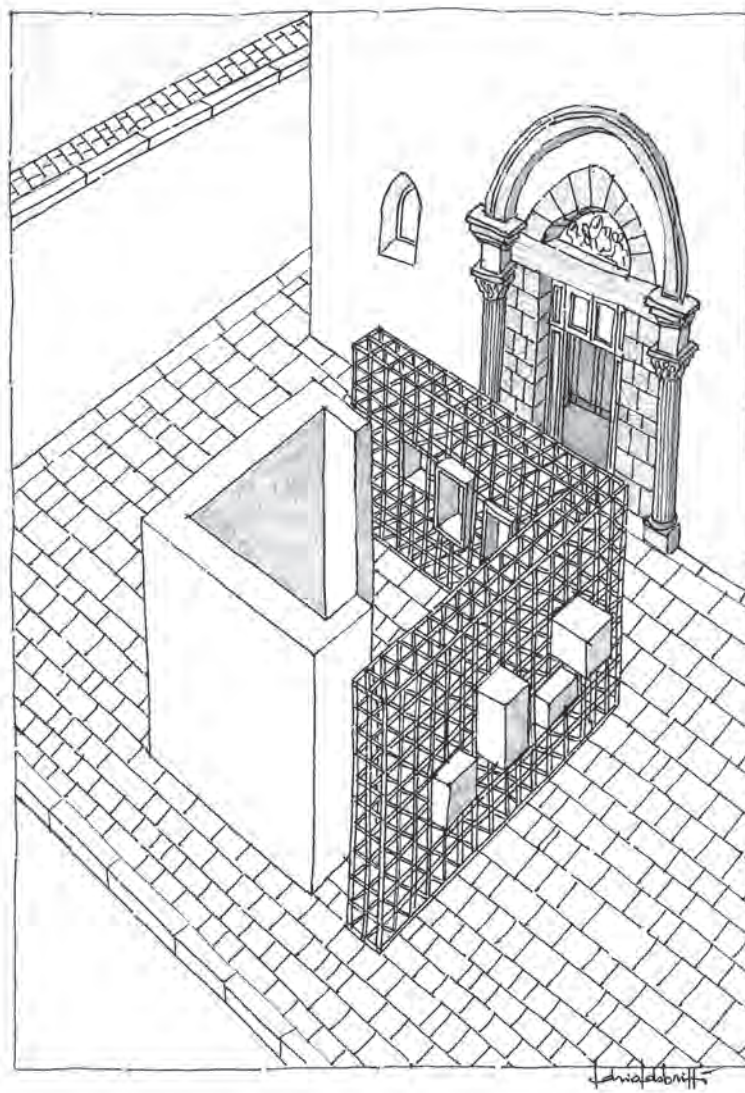
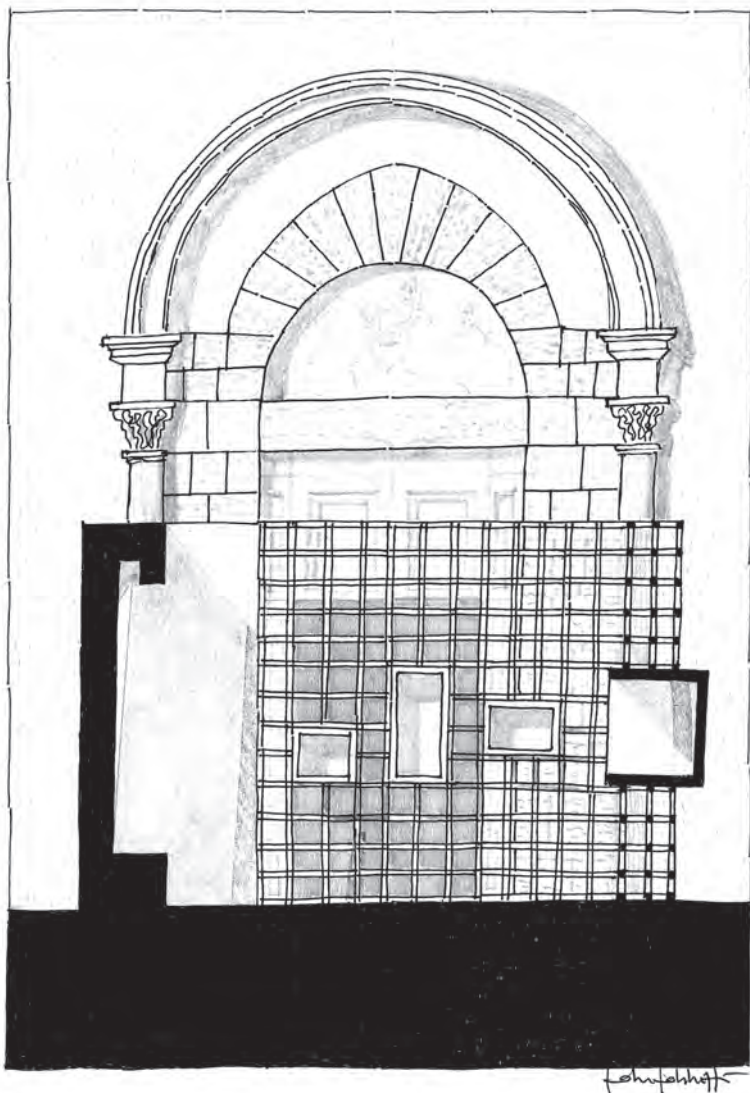
<sup>4</sup> E. FERRETTI, (2016). "Acquedotti e fontane del Rinascimento in Toscana. Acqua, architettura e città al tempo di Cosimo I dei Medici". In *Acquedotti e fontane del Rinascimento in Toscana acqua, architettura e città al tempo di Cosimo I dei Medici*. Olschki, pp.129-133.

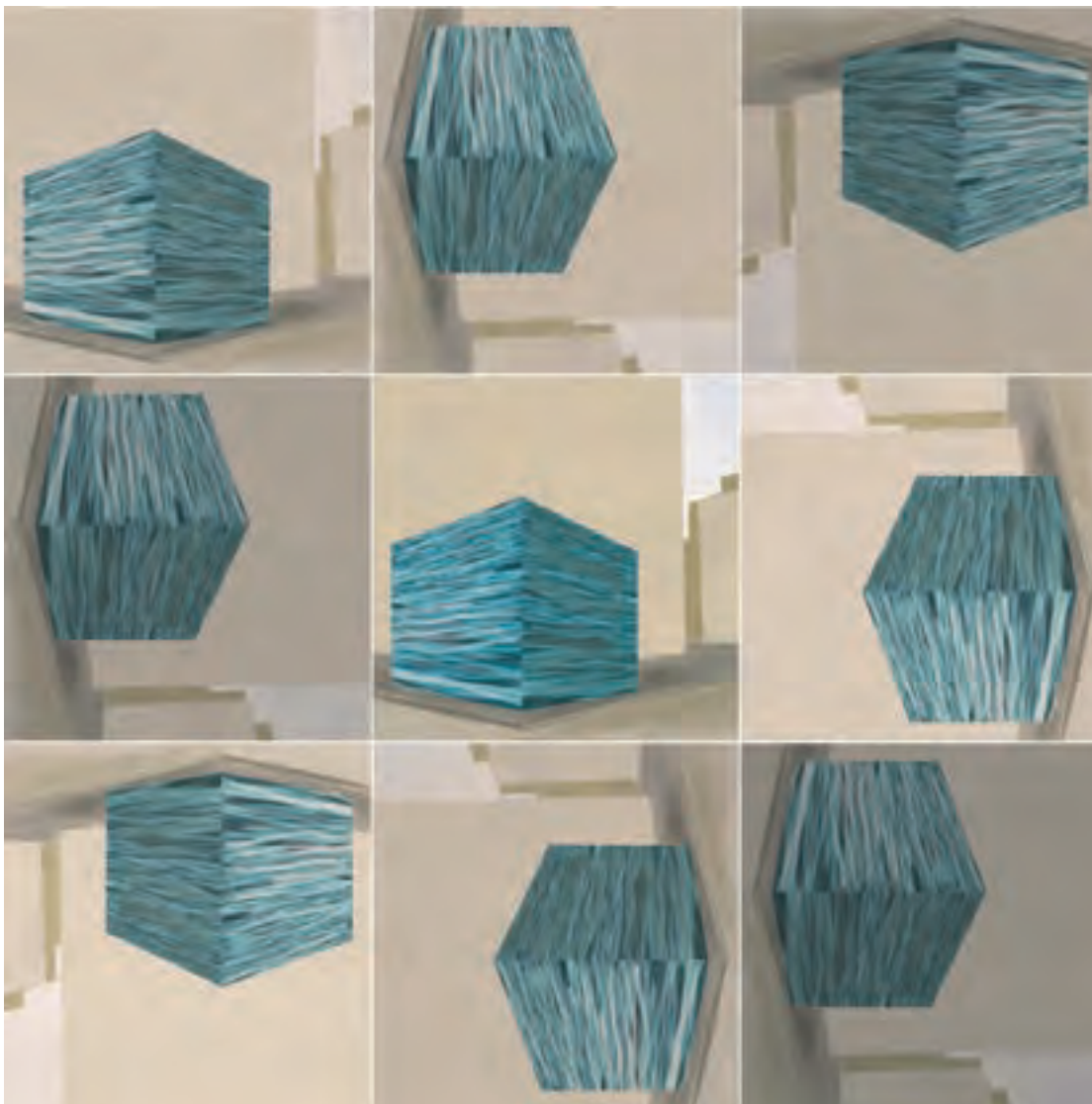
<sup>5</sup> P. ROSELLI, G.C. ROMBY, & O. FANTOZZI MICALI, (1978). "I teatri di Firenze". In *I teatri di Firenze*. Bonechi, pp. 212-219.

Come in altri casi, anche per la collocazione di questa nuova architettura non è possibile utilizzare il sedime di quella antica in quanto attualmente occupato da altri edifici. La sua posizione, infatti, è stata prevista in piazza S. Simone di fronte all'omonima chiesa, non lontano però dalla posizione originale. L'architettura del piccolo spazio espositivo temporaneo si basa sul dialogo tra due quinte, una di legno e l'altra in elementi di rete elettrosaldata, entrambe conformate in pianta ad L, le quali si dispongono in modo da formare al centro uno spazio quadrangolare.

All'interno di tale spazio, il visitatore entra in contatto con i diversi contenuti interpretativi e con le possibili opere ispirate dall'antica architettura. Posto in asse con il portale della Chiesa di San Simone, il padiglione offre verso la città il suo lato murato, aprendosi verso la piazzetta con l'elemento di rete. L'esterno della quinta "murata" può essere caratterizzata dalle grafiche MOM oppure può essere interamente rivestita dello stesso materiale specchiante dei camminamenti, in modo da riflettere sulle sue superfici sia i visitatori che la città con i suoi movimenti.

La conformazione planimetrica prevista consente di ottenere due stretti varchi verticali che se da un lato alludono all'antica piccola porta di ingresso del carcere, permettono al visitatore di entrare da una parte e riuscire dall'altra, superando l'antico senso di *cul de sac* che l'antica architettura possedeva, aprendola invece, al flusso e al battito vitale della città.





## Il progetto artistico

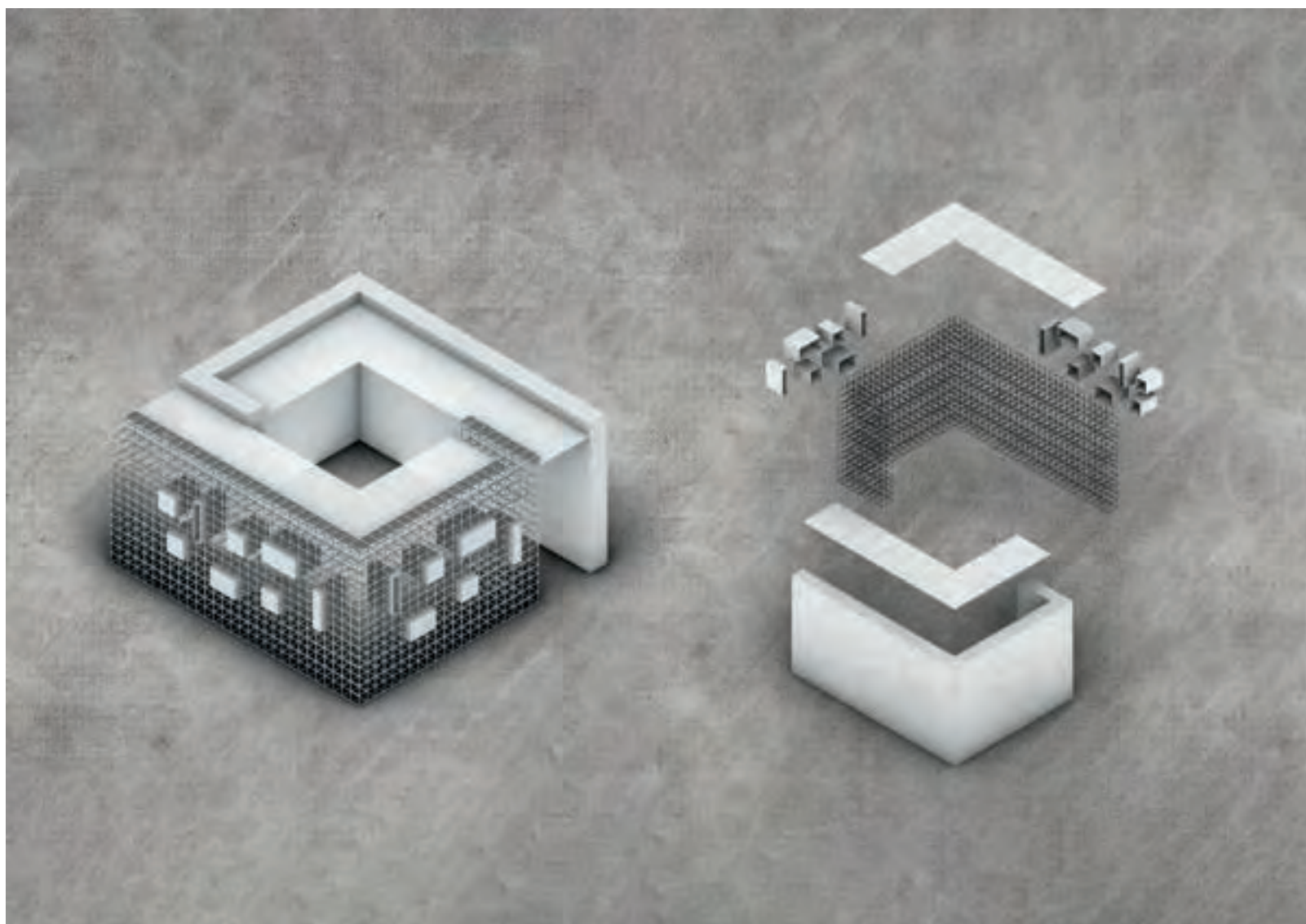
Il padiglione dedicato all'Isola delle Stinche si configura come un volume chiuso, una scatola fisica priva di aperture, in continuità con la storica conformazione del luogo, un tempo delimitato e inaccessibile. Tuttavia, la superficie esterna viene completamente rivestita in acciaio inox, trasformando l'involucro in una pelle riflettente capace di specchiare l'ambiente circostante.

L'acqua è qui evocata attraverso il riflesso, non come elemento fisico ma come presenza visiva e simbolica: una superficie fluida che si adagia idealmente sulle pareti, assorbendo e restituendo l'immagine di ciò che la circonda. In questo modo, il padiglione si dissolve percettivamente nel contesto urbano, annullando la propria materialità e dichiarando la propria assenza attraverso il riflesso dell'altro.

L'installazione diventa così un dispositivo concettuale e percettivo: un filtro tra uomo, arte e architettura, che coinvolge visivamente lo spettatore e lo include in un processo di continua rinegoziazione tra interno ed esterno, tra ciò che è visibile e ciò che è negato.



- < Localizzazione planimetrica
- < Planivolumetrico
- ✓ Assonometria del progetto



✓ Sezioni longitudinale e trasversale

➤ Rendering del progetto







# Anfiteatro Romano

> Dettaglio della *Nova pulcherrimae civitatis Florentiae topographia accuratissime delineata*, pianta di Firenze eseguita da Don S. Bonsignori, Monaco Montolivetano, nel 1584, 1898 iscr. stampa - riproduzione fotozincografica dell'Istituto Geografico Militare - Firenze, Archivio Storico Comunale Firenze, Segnatura: CF DISS 198, Collocazione: CF car. 199,006 (courtesy Archivio Storico del Comune di Firenze)



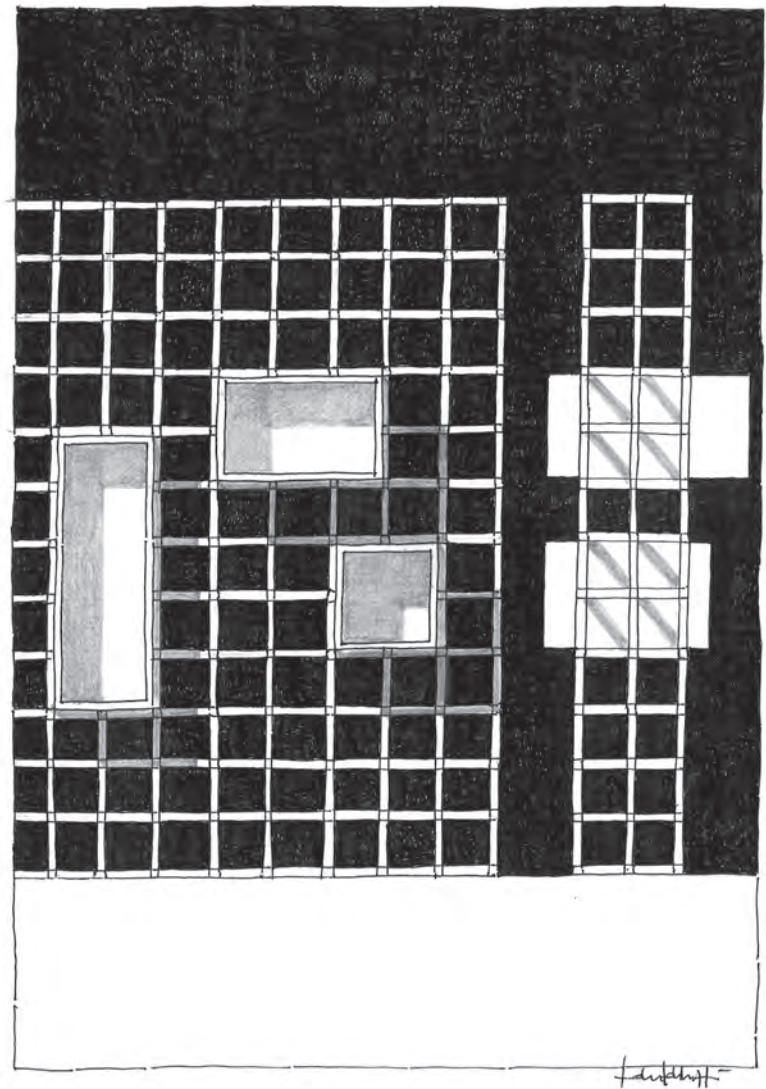
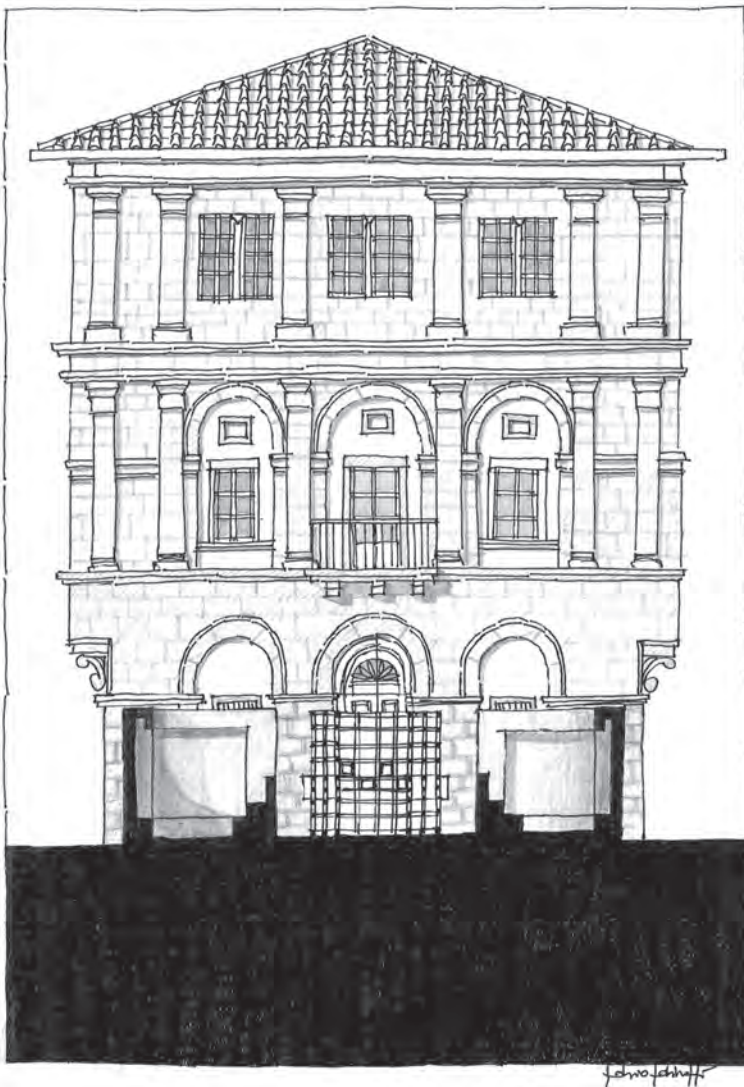


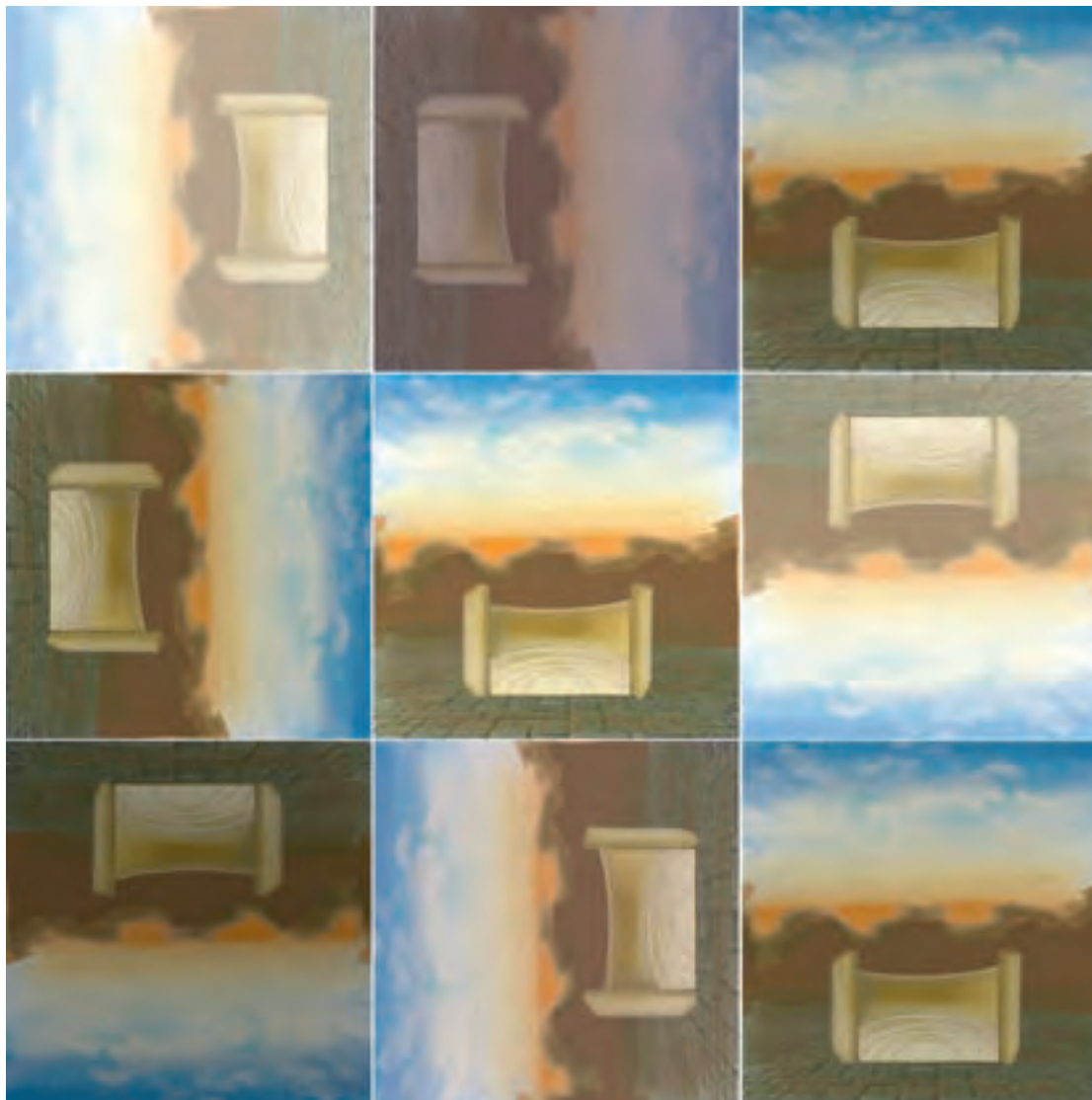
✓ Schizzi del progetto architettonico.  
Disegni di Fabio Fabbrizzi

pretativi, offerti come di consueto in modalità mista, ovvero, analogica e interattiva. A fronte di questi elementi, si collocano anche le quattro quinte inclinate che vengono poste a mimare le strade esistenti, le quali ospitano le consuete nicchie espositive che galleggiano nelle pareti di maglie di rete metallica. Gli ambiti in cui viene suddiviso il padiglione, consentono di ottenere livelli diversi di fruizione. Chi lo desidera, può attraversare velocemente lo spazio espositivo percorrendo solamente i corridoi definiti dalle quinte di rete elettrosaldata, oppure può sostare più a lungo al suo interno, sedendosi su apposite gradonate disposte in modo da assistere alle diverse proiezioni multimediali dei consueti contenuti interpretativi.

La conformazione della nuova architettura è basata sull'accostamento di porzioni curvilinee e rettilinee, aventi tutte la stessa altezza, dando tuttavia, grazie alle loro differenti caratterizzazioni materiche, la sensazione di trovarsi all'interno di uno spazio permeabile alla vista e alle relazioni con lo spazio della piazza Santa Croce che si apre al suo intorno.

Questa micro architettura è collegata alla città da un camminamento specchiante che attraversando longitudinalmente la piazza Santa Croce, si collega all'altro episodio espositivo posto nella zona, ovvero, il padiglione posto di fronte alla facciata della Basilica di Santa Croce.





## Il progetto artistico

L'asse viario che attraversa l'area in cui un tempo sorgeva l'Anfiteatro Romano, caratterizzato da una sezione stretta e raccolta - tracciato che non si configura soltanto come percorso fisico, ma anche come attraversamento simbolico della memoria storica del luogo - accompagna il visitatore in una dimensione di compressione spaziale che prepara gradualmente all'esperienza successiva. Giunto nella piazza, lo spazio improvvisamente restituisce una sensazione di ampiezza e respiro, generando una percezione dinamica ed enfatizzando il passaggio da una dimensione intima a una collettiva.

L'intervento artistico concepito per questo contesto nasce dall'idea di mettere in relazione i due padiglioni dell'Anfiteatro e di Piazza Santa Croce, instaurando un dialogo tra luoghi differenti ma simbolicamente connessi. L'elemento cardine è rappresentato dalla 'striscia di unione', ovvero un camminamento specchiante che si sviluppa tra i due padiglioni e che assume il valore di dispositivo simbolico di connessione e apertura.

In questo modo, l'Anfiteatro, pur nella sua assenza materiale, si configura come fulcro di scambio e interconnessione, un luogo di passaggio che mette in relazione tempi, spazi e funzioni diverse. L'intervento artistico non si limita dunque a occupare uno spazio, ma lo riattiva, restituendogli un ruolo centrale nella costruzione di una narrazione urbana che intreccia memoria storica, esperienza contemporanea e partecipazione dello spettatore.



< Localizzazione planimetrica

< Planivolumetrico

✓ Assonometria del progetto

Nelle pagine seguenti:  
Rendering del progetto









# Facciata di Santa Croce



> C. Ciocchi, *Veduta di piazza Santa Croce a Firenze* – acquaforte su carta – pubblicato in G. RICHA, (1754). *Notizie storiche delle chiese fiorentine divise ne' suoi quartieri opera di Giuseppe Richa della Compagnia di Gesù accademico fiorentino, e socio Colombario. Del quartiere di Santa Croce: 1.* Ed. Pietro Gaetano Viviani

> J.B. Philipot, *La chiesa di Santa Croce con la statua di San Ludovico sulla porta principale*, 1857 circa – calotipia – Firenze, Uffizi, Gabinetto Fotografico, Inv. Fotografico nn. 1131, 2390-2413, 5461, 70577, 70578 (calcotipi); 406377-406404 (riproduzioni in pellicola positiva formato 13x18); 406405-406432 (riproduzioni in pellicola negativa formato 13x18) (courtesy Ministero della Cultura – Gallerie degli Uffizi)



## Cenni storici

La chiesa di Santa Croce viene menzionata per la prima volta nel 1228, quando Francesco d'Assisi viene proclamato santo.

Il primo edificio viene presto sostituito da uno più grande, costruito tra il 1252 e il 1267. La costruzione della chiesa attuale inizia nel 1294, sotto la direzione dell'architetto Arnolfo di Cambio, ma alla sua morte, la struttura risulta ancora incompleta nella copertura e nel transetto. I lavori proseguono fino alla fine del XIV secolo, con la realizzazione della copertura del transetto a travi decorate, in stile romanico, e delle campate della navata centrale. Nel XIV secolo, le pareti della chiesa vengono affrescate: tra gli artisti coinvolti c'è anche Giotto, che si occupa della decorazione di alcune cappelle. La consacrazione avviene solo nel 1443 ad opera di papa Eugenio IV.

La chiesa si presenta con una pianta a T, suddivisa in tre navate da archi acuti poggianti su pilastri ottagonali. Le cappelle laterali corrono lungo tutto il perimetro. I lavori di rifinitura continuano fino agli inizi del XVI secolo, quando cessano i finanziamenti pubblici e la chiesa rimane priva di facciata. In quel periodo, la famiglia Quaratesi si offre di finanziare la realizzazione della facciata, ma l'Opera di Santa Croce rifiuta, giudicando inammissibile che il nome della famiglia potesse comparire in modo così evidente su un edificio pubblico.

Nel 1566, Giorgio Vasari riceve l'incarico di rinnovare le chiese fiorentine annesse ai conventi, tra cui Santa Croce, per adeguarle alle direttive del Concilio di Trento; in questa occasione viene demolito il tramezzo che separava lo spazio riservato ai fedeli da quello degli officianti, le pareti affrescate vengono imbiancate e si aggiungono altari lungo le navate laterali.

Anche a causa delle numerose piene dell'Arno nei primi decenni dell'Ottocento, la chiesa si trova in condizioni precarie, come testimonia Antonio Canova. Si avvia così un importante programma di restauro promosso dall'Opera di Santa Croce. Nel 1842 viene costruito il campanile in stile neogotico e, successivamente, nel 1865, viene completata la facciata su progetto dell'architetto Niccolò Matas, con una composizione bicroma in marmo bianco e verde scuro.

Nel corso del tempo, la chiesa assume la funzione di Pantheon della memoria, accogliendo le sepolture di numerosi personaggi illustri, tra cui artisti, scienziati e letterati, un ruolo consolidato anche grazie al celebre carme *Dei Sepolcri* di Ugo Foscolo.

Gravemente danneggiata dall'alluvione del 1966, Santa Croce è stata oggetto di importanti interventi di restauro, che hanno riguardato sia la struttura architettonica sia le opere d'arte in essa custodite<sup>1</sup>.

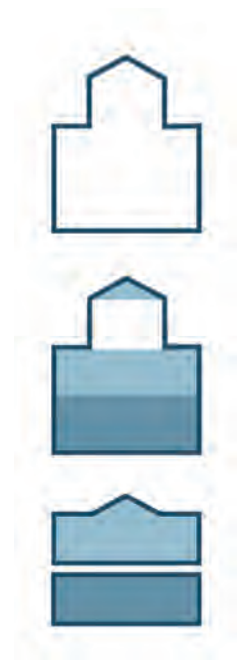
## Il concept del progetto

Le proporzioni e la geometria dell'antica facciata hanno costituito le basi interpretative per immaginare la nuova struttura. Il padiglione si costituisce di due elementi verticali di diversa consistenza, ottenuti dalla scomposizione e riassetto della forma della facciata stessa. Un'alta quinta rettangolare fronteggia la Basilica, come fondale per l'altro elemento-parete, ugualmente rettangolare ma coronato a cuspide riecheggiando la sommità della Basilica. Guardando dal fondo della piazza il padiglione sembrerà sostituirsi alla nuova facciata di marmo, in un gioco di sovrapposizioni e di trasparenze. Tra le due quinte i consueti apparati di interpretazione, in un dialogo continuo e costante con la città.

## Il progetto architettonico

L'antica facciata della Basilica di Santa Croce è stata presa a riferimento per la genesi compositiva del padiglione espositivo a carattere temporaneo posto a testimoniare la sua memoria.

Le proporzioni della facciata originaria della Basilica, meno slanciate rispetto a quelle della facciata attuale, insieme alla geometria più netta e meno articolata rispetto a quella odierna, hanno costituito le basi interpretative per immaginare la nuova struttura espositiva che si ipotizza di collocare in asse con la Basilica e con la sua piazza.

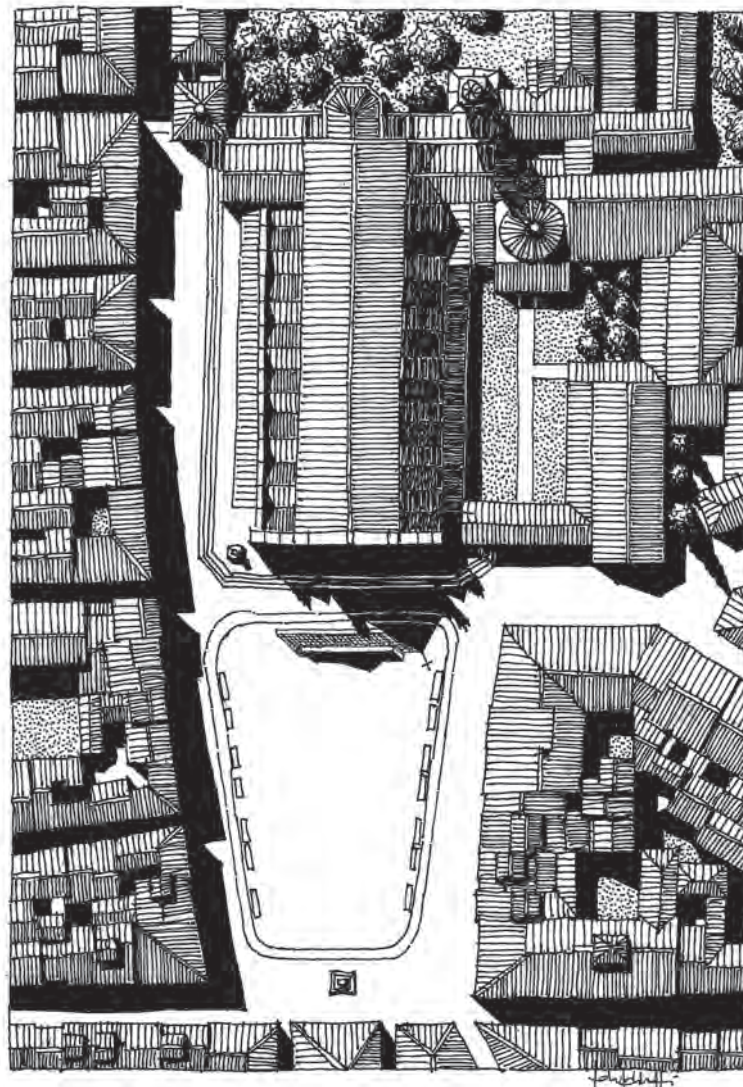


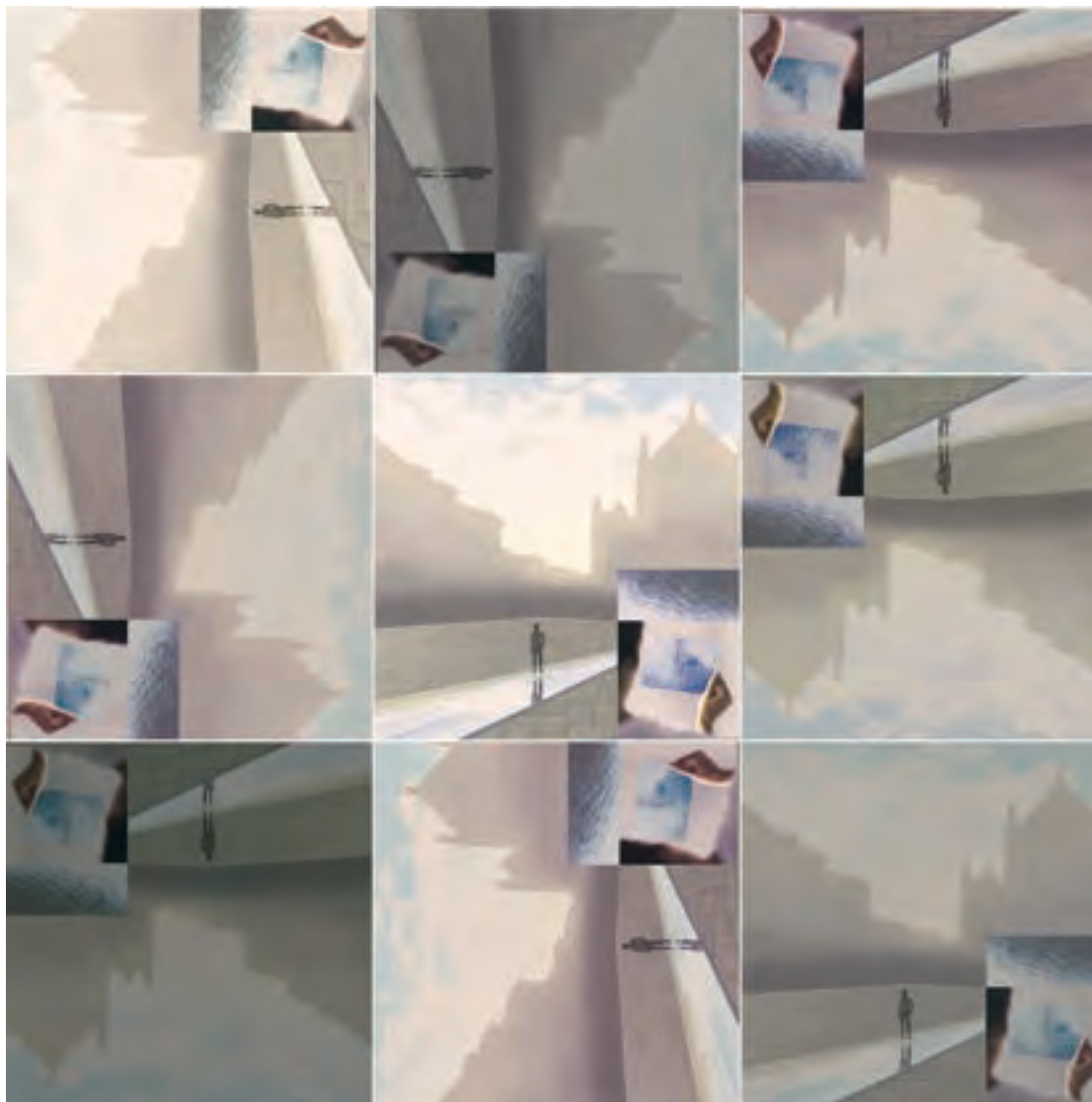
^ Il concept del progetto nelle sue fasi

<sup>1</sup> Per la storia della fabbrica sono di riferimento i testi: U. BALDINI, & B. NARDINI (a cura di), (1983). "Il complesso monumentale di Santa Croce: La basilica, le cappelle, i chiostrini, il museo". (1983). In *Il complesso monumentale di Santa Croce: La basilica, le cappelle, i chiostrini, il museo*. Nardini; R. ROANI, (2012). *Per la storia della Basilica di Santa Croce a Firenze: La restaurazione generale del Tempio, 1815-1824*. Nardini; *La storia del complesso monumentale. Santa Croce* (consultato nel 2025). <https://www.santacroceopera.it/storia-di-santa-croce/#la-costruzione>.

✓ Schizzi del progetto architettonico.  
Disegni di Fabio Fabbrizzi

Lo spazio del padiglione, come quello di molti altri padiglioni facenti parte di questa proposta, è compreso tra due elementi verticali di diversa natura. Dalla parte della Basilica si trova, infatti, un'alta quinta realizzata in maglie di rete elettrosaldata, la quale permette di mantenere costante il rapporto visivo con l'attuale facciata, ma serve allo stesso momento anche come fondale contro il quale si ritaglia la sagoma puntuta dell'altra quinta, formata a sua volta da una parete di legno. Dal fondo della piazza, per chi guarda verso la Basilica, il padiglione sarà collocato in posizione avanzata rispetto alla nuova facciata di marmo, in modo da sovrapporsi ad essa, lasciando comunque la possibilità di intravedere la parte superiore dell'architettura retrostante. Ne deriva un gioco di sovrapposizioni e di trasparenze, al quale viene affidato il potere evocativo dell'antica facciata, che ritorna stilizzata, nelle forme del padiglione. Tra le due quinte il visitatore effettuerà l'esperienza di conoscere più approfonditamente l'architettura della facciata non più esistente, attraverso i consueti apparati di interpretazione comuni a tutti i padiglioni, ovvero forniti in modalità analogica e in modalità multimediale, in un dialogo continuo e costante con la nuova facciata eseguita del Matas e percepita attraverso il filtro dell'alta quinta di rete elettrosaldata.





## Il progetto artistico

In questo intervento, la rievocazione dell'antica facciata della Basilica di Santa Croce si pone in dialogo visivo e simbolico con il padiglione che ricorda l'Anfiteatro Romano, generando una relazione tra memoria storica e dimensione spirituale. Lo spazio aperto fra le due presenze si configura come luogo di partecipazione collettiva, ma anche di riflessione intima e interiore.

Al centro della piazza, il camminamento specchiante funge da elemento connettivo tra i due padiglioni, diventando un veicolo di apertura e relazione. In questo tratto, il rivestimento in acciaio inox assume il ruolo di "rivolo d'acqua" riflettente, un flusso visivo che accompagna il visitatore nel passaggio tra due mondi: quello civile e quello spirituale.

Specchiandosi in questa superficie, il visitatore diventa parte integrante dell'opera stessa. Il riflesso restituito non è solo immagine, ma presenza attiva: l'individuo si inserisce così nel paesaggio urbano e simbolico, divenendo elemento fondamentale del dialogo tra passato e presente, tra architettura e uomo.

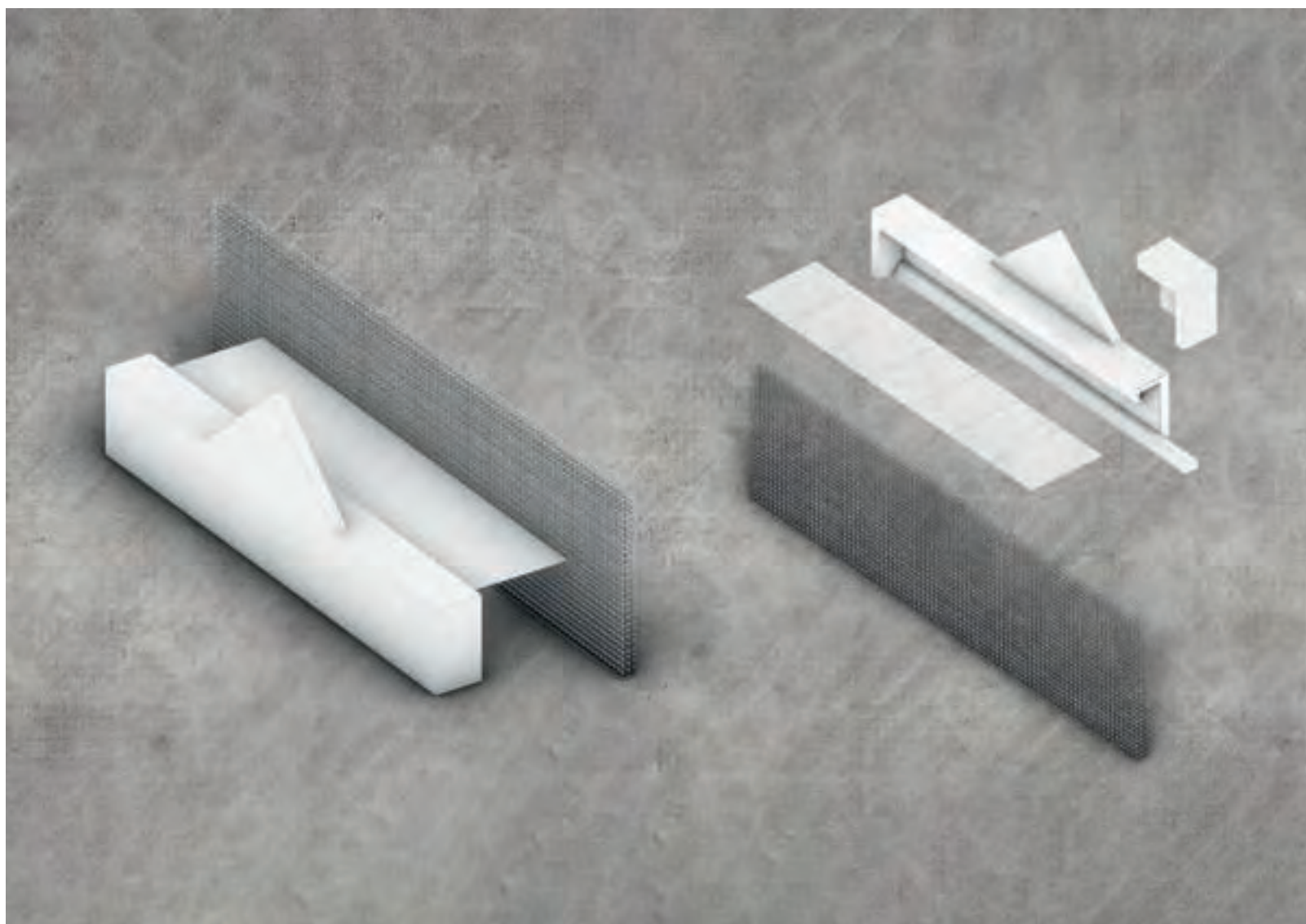


< Localizzazione planimetrica

< Planivolumetrico

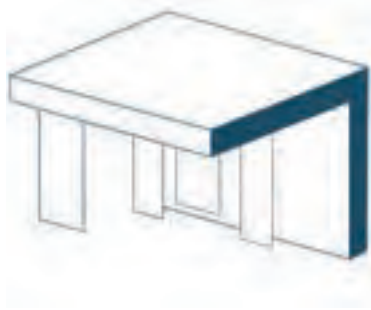
✓ Assonometria del progetto

Nelle pagine seguenti:  
Rendering del progetto









# Tiratoio delle Grazie



> E. Burci, Tiratoio delle Grazie, prima metà XIX secolo – disegno acquerellato a bistro – Firenze, Gabinetto Disegni e Stampe, Paesaggio, Inv. 1137 (courtesy Ministero della Cultura – Gallerie degli Uffizi)

> J.B. Philipot, L'Arno con il Tiratoio delle Grazie e il porticciolo, 1855 circa – calotipia – Firenze, Uffizi, Gabinetto Fotografico, Inv. Fotografico nn. 1131, 2390-2413, 5461, 70577, 70578 (calotipi); 406377-406404 (riproduzioni in pellicola positiva formato 13x18); 406405-406432 (riproduzioni in pellicola negativa formato 13x18) (courtesy Ministero della Cultura – Gallerie degli Uffizi)



## Cenni storici

Il Tiratoio delle Grazie, appartenente all'Arte della Lana, sorge sul lato occidentale dell'attuale Piazza Mentana, prima piazza delle Travi, tra il Lungarno, Piazza dei Giudici, Via dei Saponai. È documentato almeno dal 1367 e resta probabilmente in funzione fino alla seconda metà dell'Ottocento, quando viene demolito tra il 1857 e il 1859. Altri studi ne collocano invece la distruzione in seguito a un incendio nel 1874. Alla fine del secolo, sul suo sedime viene costruito il palazzo monumentale della Borsa, sede della Camera di Commercio e della Banca Nazionale Toscana: un passaggio emblematico dalla città del lavoro alla città della rappresentanza<sup>1</sup>.

Le strutture dei tiratoi servivano alla fabbricazione e alla lavorazione dei panni, una delle più importanti industrie fiorentine, ed erano solitamente situati in prossimità del fiume perché, soprattutto per le fasi di tintura e risciacquo, era indispensabile avere una grande disponibilità d'acqua. Nei tempi antichi il tessuto di lana veniva steso sui tetti, sulle mura della città, ma in seguito questa pratica fu proibita e l'Arte della Lana iniziò a costruire queste particolari strutture già a partire dalla prima metà del XIII secolo.

Il Tiratoio delle Grazie è costituito da un basamento in muratura che regge una grande tettoia in legno aperta sui lati, sotto la quale i tessuti vengono stesi dopo la gualcatura e successivamente alla tintura<sup>2</sup>. Accanto all'edificio si apre la Porticciola delle Travi: da qui si accede al fiume da un lato attraverso una rampa, dall'altro tramite gradini. È il punto di sbarco delle travi da costruzione che scendono lungo l'Arno, provenienti dai boschi del Casentino e di Vallombrosa.

L'attività del Tiratoio, strettamente connessa a quella dei tintori, le cui botteghe si concentrano lungo l'attuale Corso dei Tintori, si affianca a quella dello scalo fluviale per il legname, contribuendo a connotare l'area come un polo manifatturiero strategico per la città, dove si intrecciano saperi artigiani e infrastrutture legate al fiume.

La presenza diffusa dei tiratoi nella Firenze medievale e rinascimentale testimonia l'importanza economica e sociale dell'industria laniera. La necessità di edifici specifici porta alla costruzione di numerosi tiratoi, concentrati in prossimità del fiume o dei centri di produzione, molti dei quali vengono riconvertiti o demoliti nel corso dei secoli. Gli unici che si mantengono in uso fino alla fine del XIX secolo sono proprio il Tiratoio delle Grazie e il Tiratoio dell'Uccello, collocato in piazza del Tiratoio, nel quartiere di San Frediano.

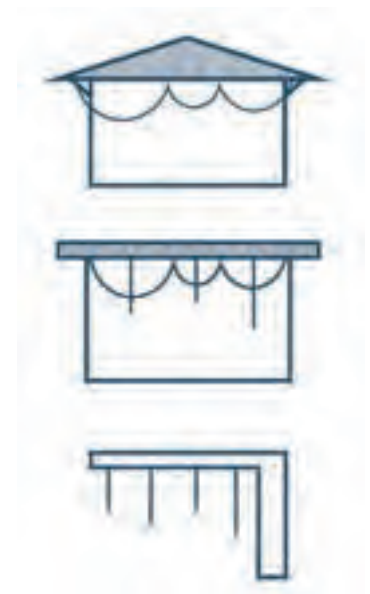
## Il concept del progetto

La memoria del tiratoio, che come tutti gli ambienti dell'epoca destinati al trattamento della lana era ben protetto da un'ampia copertura a falde fortemente aggettanti, è demandata nel padiglione proposto proprio a questa caratteristica tipologica. Si tratta essenzialmente di una struttura con sezione ad L, in cui la parte verticale nasce dalla spalletta sull'Arno, invitando il visitatore a passare entro l'ambito protetto dalla grande copertura a sbalzo sul corso del fiume. I banner informativi che dalla sommità calano al suo interno ondeggiano al vento come anticamente le pezze stese ad asciugare.

## Il progetto architettonico

La funzione originaria dei tiratoi era quella di tirare e asciugare i tessuti di lana dopo la fase della colorazione. La necessità di mantenere lo spazio di lavoro ben riparato dalle intemperie e ben separato anche dalle altre fasi della lavorazione, impose in passato la realizzazione di strutture caratterizzate da un prevalente sviluppo longitudinale e sormontate da generose coperture lignee inclinate. In particolare, la grande struttura formata da travi e pilastri di legno che caratterizzava l'immagine del Tiratoio delle Grazie, sorreggeva oltre ad un grande tetto a padiglione, anche una porzione di copertura a sbalzo sul filo della facciata rivolta verso l'Arno.

Come anche in tutti gli altri casi studio, quest'insieme di caratteri sono stati sensibilmente interpretati e dirottati nell'architettura del nuovo padiglione proposto, il quale viene pensato come una struttura



^ Il concept del progetto nelle sue fasi

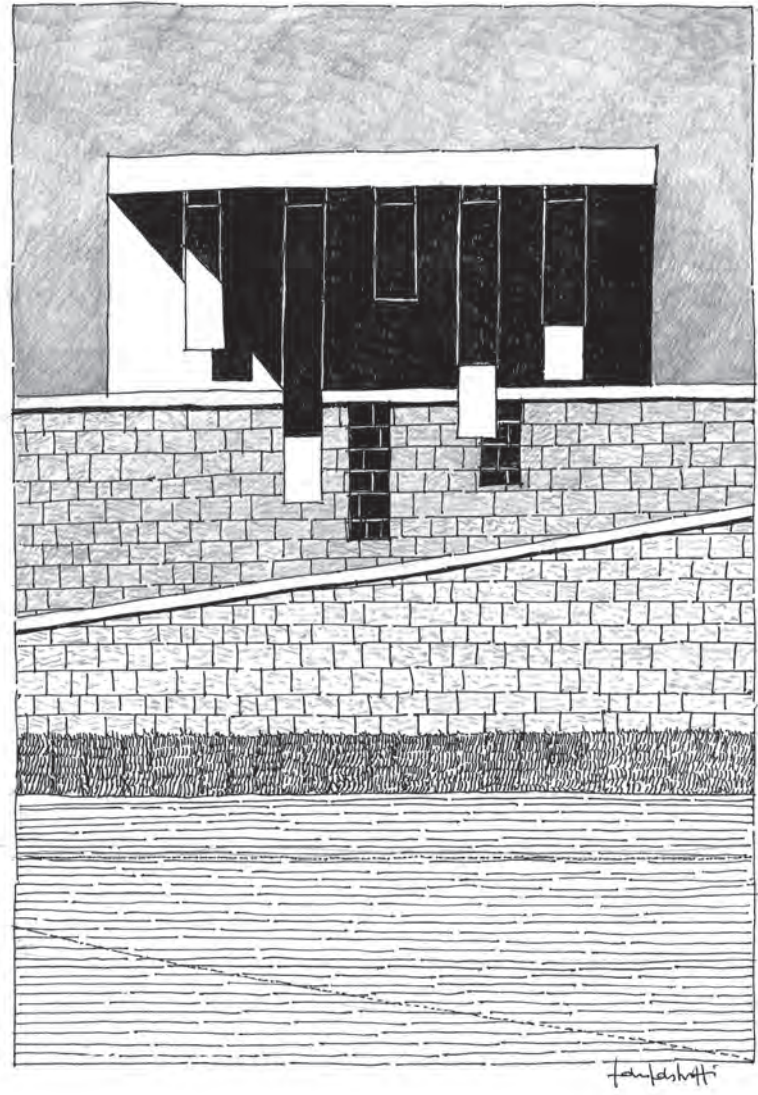
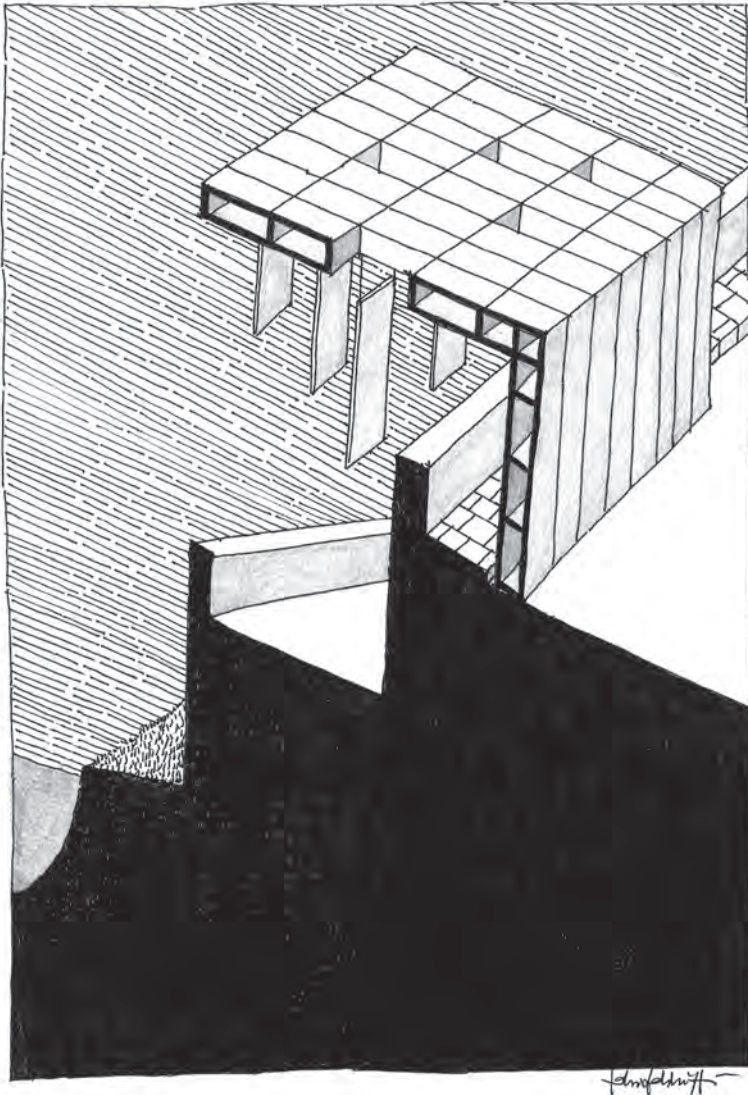
<sup>1</sup> F. CESATI, & F. BORBOTTONI, (2014). *Firenze sparita: Nei 120 dipinti di Fabio Borbottoni. Una Firenze di fine Ottocento assolutamente inedita con paesaggi ed atmosfere che ne testimoniano la misurata bellezza di un tempo*. Newton & Compton, p. 80; C. RICCI, (1906). *Cento vedute di Firenze antica*. Fratelli Alinari, pp. 139-141.

<sup>2</sup> F. BORSI, & P. MARESCA, (1984). "Firenze: La cultura dell'utile!". In *Firenze la cultura dell'utile*. Alinea, pp. 59-64; G. FANELLI, (1973). *Firenze architettura e città*. Vallecchi, pp. 44, 137.

dotata di sezione trasversale a forma di L rovesciata, formata da una parte verticale che elevandosi di fianco al marciapiede esistente, ingloba lo spazio fino alla spalletta posta a separazione dell'alveo dell'Arno, permettendo così al visitatore di passare all'interno dell'ambito coperto dalla grande copertura a sbalzo che si protende in avanti sul corso del fiume.

La lastra orizzontale della copertura a sbalzo è generosamente bucata in modo che la luce naturale possa filtrare al di sotto dell'intradosso e illuminare la serie di banner rigidi che vi sono appesi. Questi banner possono contenere alternativamente sia i vari contenuti informativi ed interpretativi sull'antico edificio scomparso, sia possono essere delle semplici lastre a sviluppo verticalizzato rivestite di materiale specchiante, in modo da riflettere visitatori e città esistente in un unico rimando mnemonico verso la perdita architettonica. Ogni banner sarà incernierato in alto al centro, in modo da ondeggiare al vento nel ricordo dei tessuti stesi ad asciugare.

Un camminamento in acciaio riflettente segnerà il percorso del visitatore, unendo attraverso questa presenza, anche questo episodio a tutti gli altri che formano l'intera proposta immaginata.





## Il progetto artistico

L'intervento si ispira all'antica funzione del tiratoio, luogo destinato all'asciugatura e alla lavorazione dei tessuti, dove grandi drappi venivano appesi lungo il fiume. Il progetto artistico reinterpreta questa memoria attraverso l'uso di pannelli verticali specchianti, che evocano visivamente i tessuti sospesi: flessuosi, irregolari, insieme rigidi e plastici.

Questi elementi, realizzati in acciaio inox SuperMirror, saranno disposti in maniera sfalsata, generando un gioco dinamico di riflessi, luce e paesaggio. Il risultato è una superficie vibrante, in costante mutamento, capace di restituire immagini frammentate e cangianti dell'ambiente circostante.

Il visitatore sarà dunque invitato a entrare in un involucro visivo fluido e instabile, in cui la percezione dello spazio si deforma e si ricompone continuamente. Il riflesso diventa strumento di spaesamento e coinvolgimento: lo spettatore si vedrà riflesso e, al tempo stesso, si confonderà con il paesaggio divenendo parte integrante dell'installazione.

Il padiglione si configura così come un ambiente immersivo, che restituisce in chiave contemporanea la memoria di un luogo del lavoro e la trasforma in un'esperienza sensoriale e partecipativa.

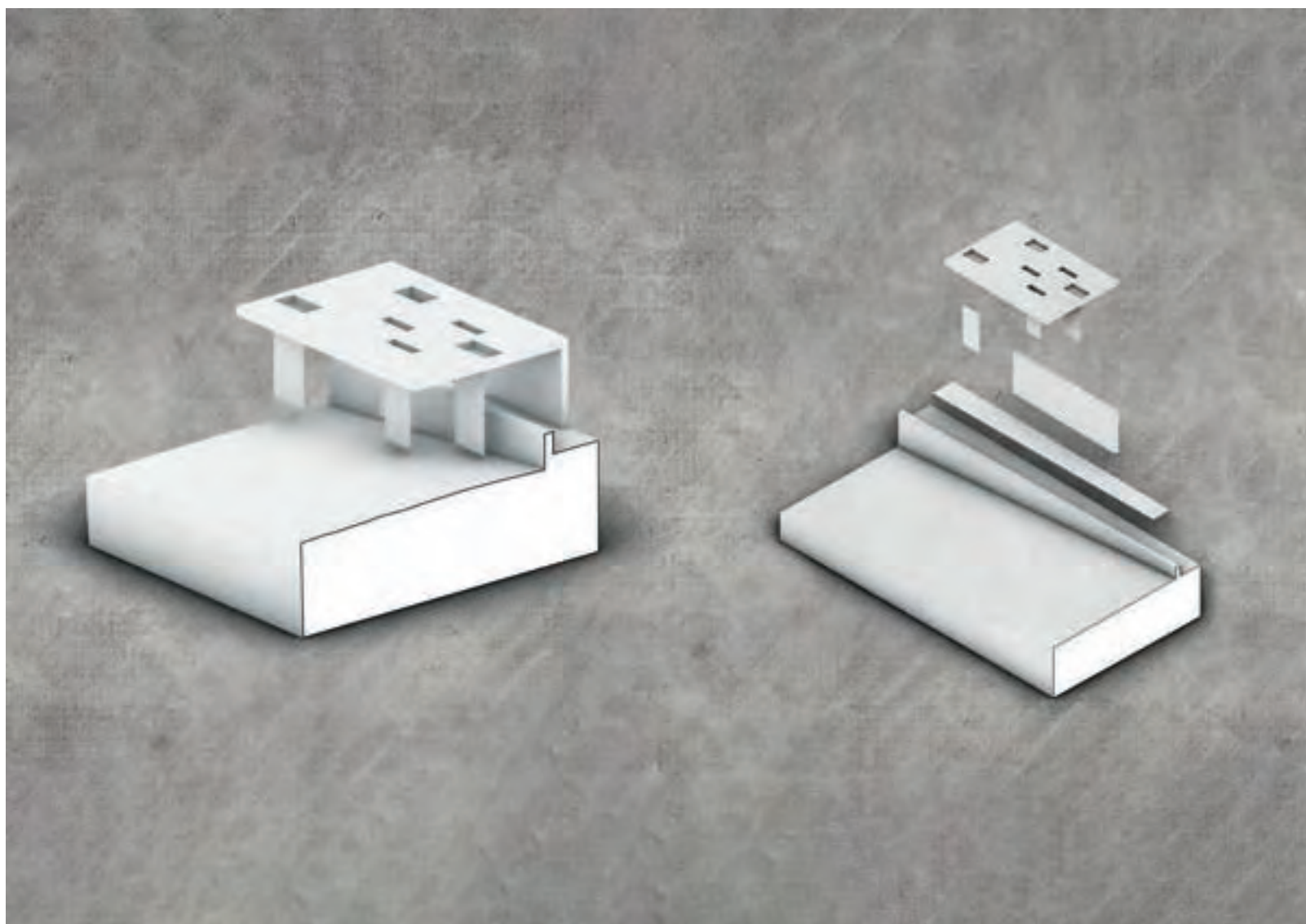


< Localizzazione planimetrica

< Planivolumetrico

✓ Assonometria del progetto

Nelle pagine seguenti:  
Rendering del progetto









# Ponte alle Grazie

> Dettaglio della *Nova pulcherrimae civitatis Florentiae topographia accuratissime delineata*, pianta di Firenze eseguita da Don S. Bonsignori, Monaco Montolivetano, nel 1584, 1898 iscr. stampa - riproduzione fotozincografica dell'Istituto Geografico Militare - Firenze, Archivio Storico Comunale Firenze, Segnatura: CF DISS 198, Collocazione: CF car. 199,006 (courtesy Archivio Storico del Comune di Firenze)



> R. Cantagallina, *Ponte alle Grazie*, 1633 circa - penna e inchiostro bruno acquerellato su carta bianca - Firenze, Gabinetto dei Disegni e delle Stampe degli Uffizi, n. 202 P. (courtesy Ministero della Cultura - Gallerie degli Uffizi)



## Cenni storici

La costruzione del ponte inizia nella prima metà del XIII su un'area dove, nell'antichità, è situato uno dei porti della città, per la quale il fiume Arno rappresenta una vera e propria infrastruttura interna, sia per la viabilità che per le industrie<sup>1</sup>. Il ponte prende il nome di "Rubaconte" dal podestà in carica ai tempi della costruzione. È interamente costruito in pietra e si compone di nove arcate di cui due vengono chiuse nel XIV secolo e un'altra nel XIX secolo in occasione dell'ampliamento degli argini del fiume. Nel XIV secolo il ponte assume il nome di "Ponte alle Grazie", in riferimento alla chiesa di Santa Maria delle Grazie, una delle strutture costruite sui piloni per volontà dei conti Alberti<sup>2</sup>. Su uno di questi piloni si insedia anche l'ordine delle monache di clausura delle Murate, che vi abitano fino alla prima metà del XV secolo. Fin dal XIII secolo, sui piloni del ponte sorgono edifici adibiti a botteghe, romitori e cappelle. A partire dalla metà del XVI secolo, il ponte ospita il "Palio delle Bufale", che si corre il Martedì Grasso di Carnevale.

Dopo la metà del XIX secolo, il ponte viene allargato per adeguarlo al transito dei nuovi mezzi di trasporto. In questa occasione, le costruzioni sui piloni vengono demolite e la cappella della Madonna delle Grazie viene ricostruita sul lungarno, all'altezza della Porticciola delle Travi.

Dopo la distruzione del ponte durante la seconda guerra mondiale, il Comune bandisce un concorso, vinto dal gruppo formato dagli architetti Giovanni Michelucci, Edoardo Detti, Riccardo Gizdulich e Danilo Santi, insieme all'ingegnere Piero Melucci. L'inaugurazione del nuovo ponte avviene nel 1957<sup>3</sup>. La soluzione progettuale adottata si ispira al ponte precedente, mantenendone un riferimento formale, ma reinterpretandolo attraverso l'impiego di materiali della modernità, come il cemento armato, accostato alla pietra forte che riveste i piloni.

## Il concept del progetto

I piccoli padiglioni progettati in corrispondenza dei piloni dell'attuale Ponte alle Grazie, vogliono interpretare le antiche presenze sorte sul ponte originario. Piccole strutture, nate essenzialmente come romitori, erano costruite a sbalzo sulle pigne di pietra fra le arcate, nel tempo trasformate in cappelle e botteghe, rafforzando la connessione del ponte con la vita della città.

I nuovi padiglioni ne richiamano tale vitalità, replicandone i volumi a sbalzo sul filo esterno del ponte attraverso quinte, all'interno delle quali si collocano gli apparati interpretativi. La struttura scalettata che si protende verso il fiume è un possibile piano di appoggio per eventuali opere d'arte. I padiglioni sono uniti a terra da un camminamento riflettente, come filo di un medesimo ragionamento sugli echi della memoria.

## Il progetto architettonico

L'antico Ponte di Rubaconte fu iniziato nel 1237 per volere di Rubaconte da Mandello, il podestà della città che insieme al padre di Arnolfo di Cambio, dette inizio alla realizzazione di quello che divenne in ordine di tempo, il terzo ponte di Firenze.

Il fatto che collegava le due sponde dell'Arno nel loro punto di massima distanza in città, impose una struttura interamente realizzata in pietra e dotata di ben nove arcate, facendolo diventare il ponte più lungo di Firenze.

Sulla sua sommità furono fin da subito erette delle piccole costruzioni che nel tempo divennero tabernacoli, cappelle, botteghe e finanche romitori, fra i quali spiccava quello nel quale viveva fin dal 1320, una esigua comunità di monache di clausura dette "Murate", le quali daranno origine il secolo successivo all'omonima comunità conventuale di via Ghibellina.

I piccoli padiglioni che si immagina di realizzare in corrispondenza delle pigne dell'attuale Ponte alle Grazie, inaugurato nel 1957 dopo che le distruzioni tedesche ne avevano imposto una nuova configurazione, vogliono interpretare gli antichi edifici che un tempo sorgevano su di esso e che ne caratterizzavano la sua immagine originaria. Questi piccoli tabernacoli, come già accennato, ma anche questi



^ G. Moricci, *Lavandaia sotto al Ponte alle Grazie*, 1835-1845 circa - matita su carta avorio - Firenze, Biblioteca Nazionale Centrale, N.A., cartella 6, n. 94.

∨ Il concept del progetto nelle sue fasi



<sup>1</sup> G. FANELLI, (1973). *Firenze architettura e città*. Vallecchi, pp. 27, 38.

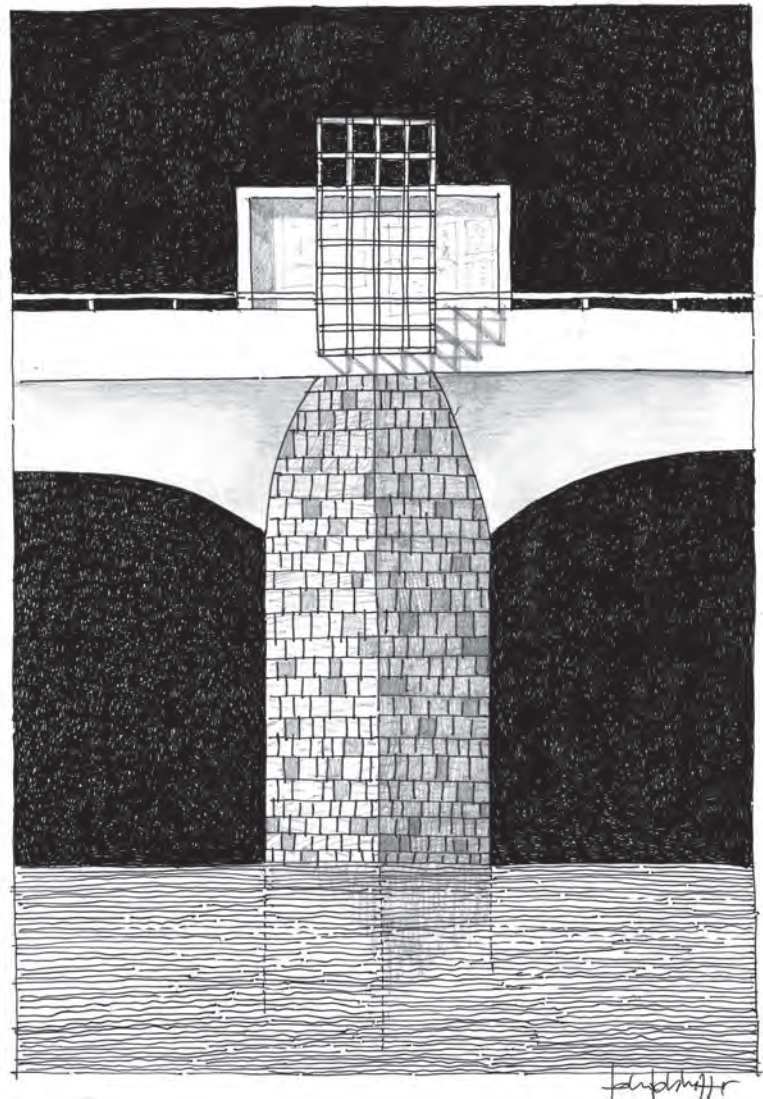
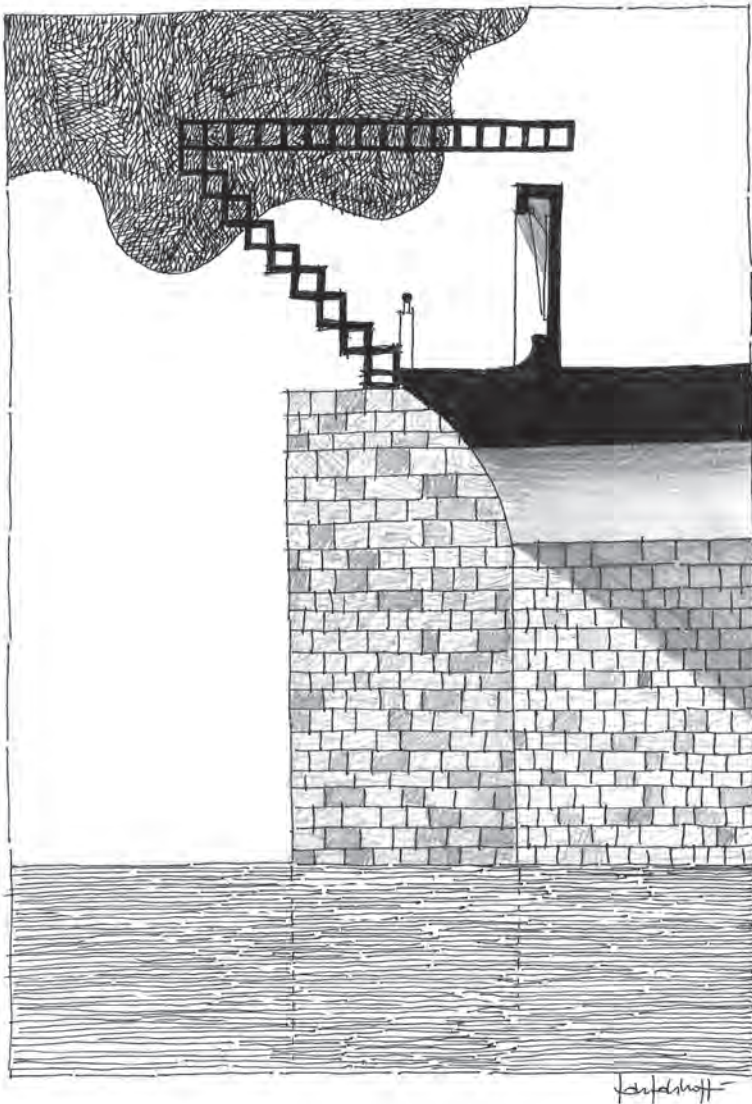
<sup>2</sup> F. CESATI, & F. BORBOTTONI, (2014). *Firenze sparita: Nei 120 dipinti di Fabio Borbottoni. Una Firenze di fine Ottocento assolutamente inedita con paesaggi ed atmosfere che ne testimoniano la misurata bellezza di un tempo*. Newton & Compton, p. 70.

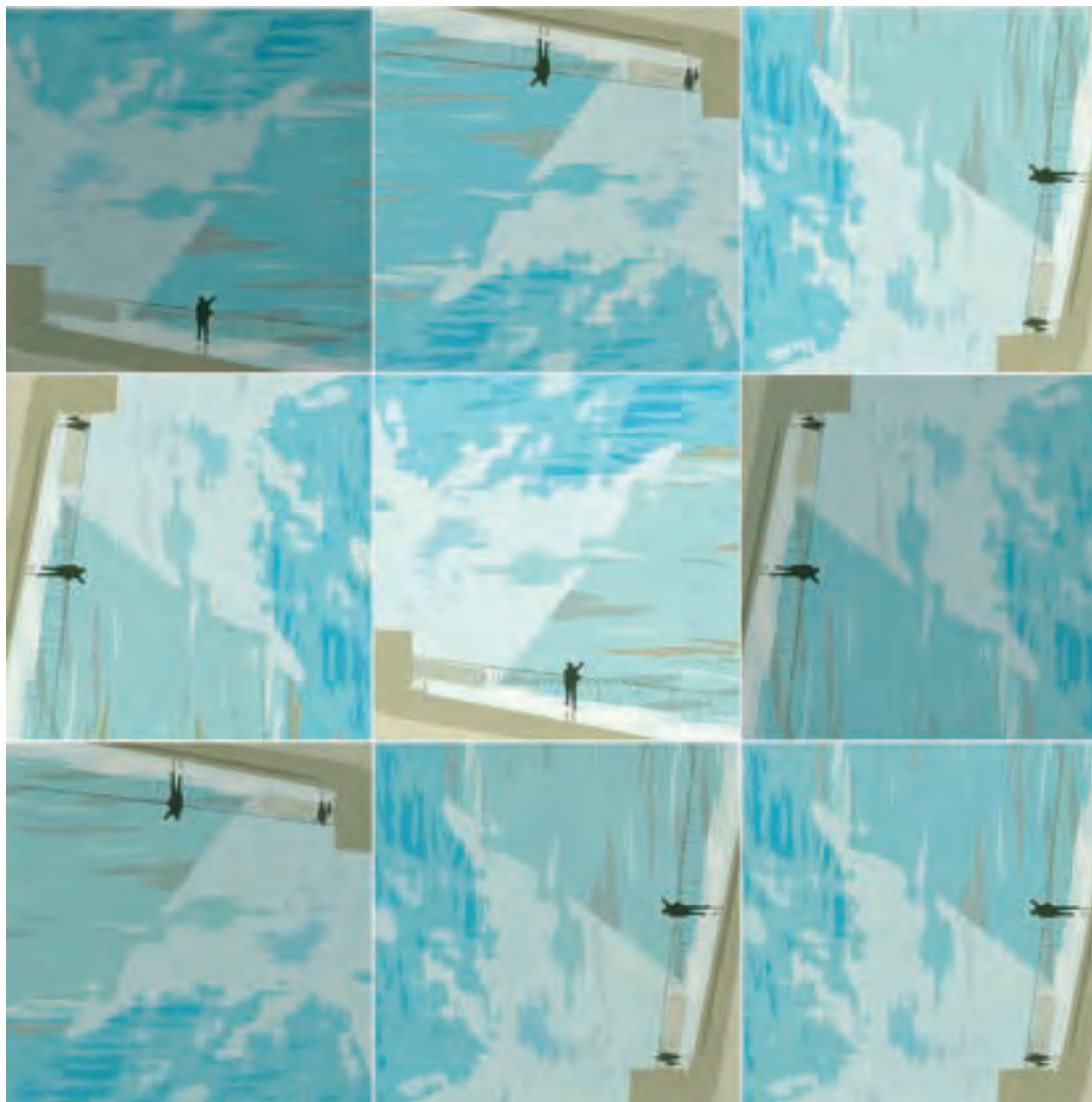
<sup>3</sup> C. PAGANO, (1960). "I ponti alla Carraia e alle Grazie". In *Firenze, rassegna del Comune*, numero unico, pp. 63-65.

edifici in legno e in pietra nei quali dimoravano eremiti e religiosi, erano perlopiù costruiti a sbalzo sulle diverse pigne di pietra poste a separazione delle arcate. Essi, sono stati nel corso del tempo trasformati in cappelle e in botteghe, conferendo un carattere urbano al ponte, ovvero, un carattere capace di incorporare su di sé il battito pulsante della vita, la complessità dei suoi flussi e delle sue relazioni, trasformando il manufatto meramente utilitaristico dedicato al solo attraversamento del fiume, in un pezzo vitale delle città.

I nuovi piccoli padiglioni proposti vogliono interpretare, quindi, la vitalità della città storica, insieme alla memoria dei diversi volumi costruiti a sbalzo sul filo esterno del ponte. Ognuno di loro è formato da una quinta di legno all'interno della quale si trovano gli apparati interpretativi offerti in modalità multimediale e analogica, la quale viene fronteggiata da una struttura scalettata in maglie di rete elettrosaldata che funziona come piano di appoggio per eventuali opere e manufatti ispirati dall'antica architettura del ponte.

Tutti i padiglioni sono uniti a terra da un camminamento realizzato in materiale riflettente che ha lo scopo di connetterli tra loro all'interno di uno stesso sistema espositivo, ma che ha allo stesso tempo ha anche lo scopo di evocare un medesimo ragionamento sulla potenza della memoria e sui suoi riflessi sul presente.





## Il progetto artistico

Lungo l'intero marciapiede del Ponte alle Grazie si sviluppa il camminamento specchiante, che si inserisce come elemento di apertura e continuità nel tessuto urbano. Questo percorso accompagna lo spettatore attraverso i punti di intervento architettonico, fungendo da linea guida e da strumento di connessione tra i diversi padiglioni del progetto.

Camminando su questa superficie riflettente, il visitatore si troverà idealmente sospeso tra acqua e cielo: sopra il fiume che scorre, immerso nel riflesso della sua superficie, e sotto la volta celeste che si rispecchia nel camminamento. In questo spazio liminale, l'uomo assume una posizione centrale e intermedia, ponendosi come elemento di connessione tra la terra e il cielo.

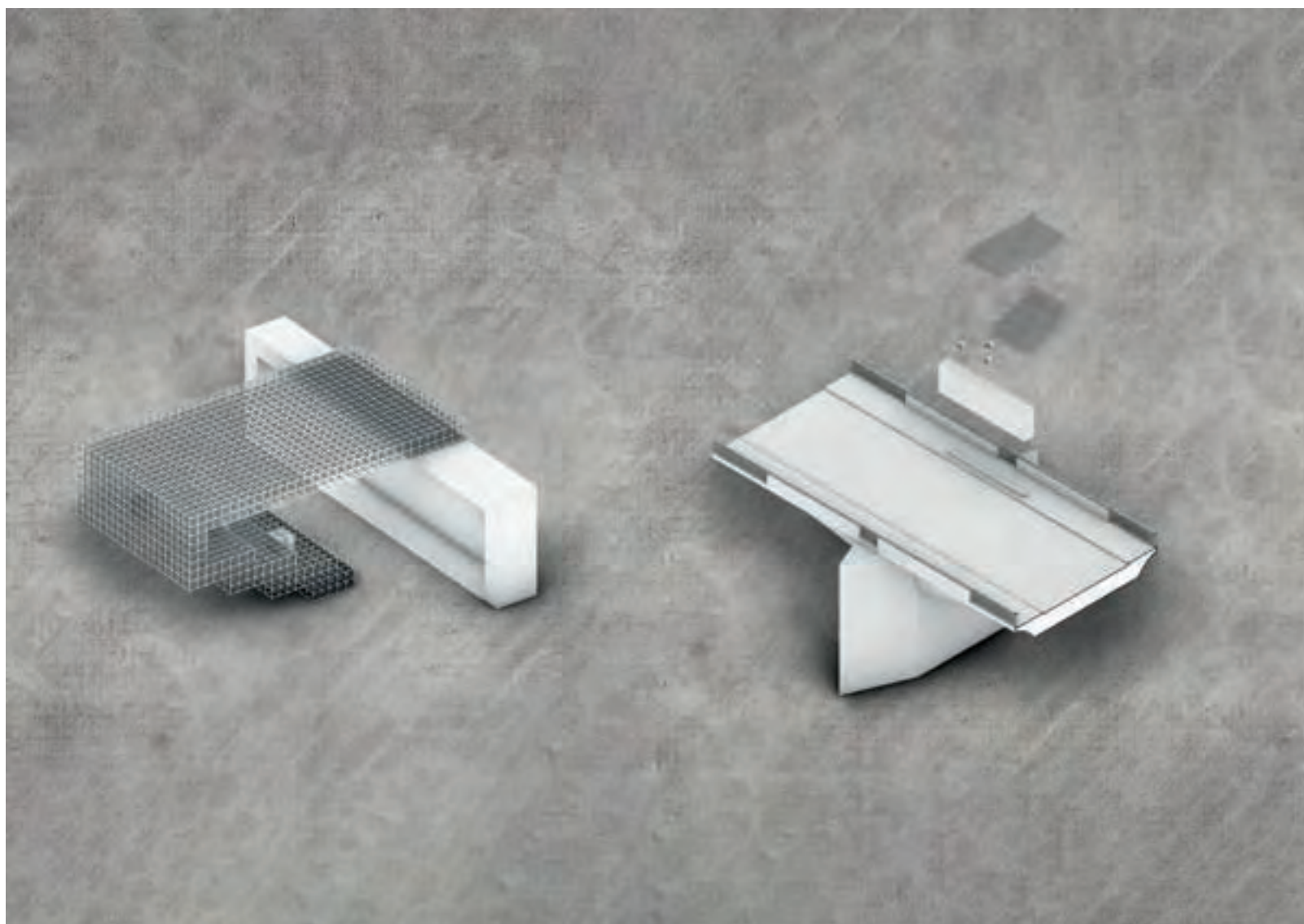


< Localizzazione planimetrica

< Planivolumetrico

✓ Assonometria del progetto

Nelle pagine seguenti:  
Rendering del progetto









# Fabbrica dell'Acqua



> F.lli Alinari (fotografo). *Veduta di Firenze dal campanile di Santa Croce: Porta San Niccolò, Piazzale Michelangelo, la chiesa di San Salvatore e la basilica di San Miniato a Monte* - scatto: 1890 circa - Firenze, Collezione Archivi Alinari-archivio Alinari, ACA-F-003355-0000.

> Città di Firenze. Servizio dell'acqua. *Officina Meccanica di San Niccolò per l'innalzamento dell'acqua. Sezione Longitudinale*, 1873-1876 circa - china e acquerello su carta opaca - Firenze, Archivio Storico, Fondo Comune di Firenze, Serie Miscellanea di disegni, CF car. 447/010, ASF00125004 (courtesy Archivio Storico del Comune di Firenze)



## Cenni storici

Nella storia di una città, la disponibilità di acqua potabile rappresenta al tempo stesso una necessità e una sfida nella corsa verso la modernità. Per Firenze, la spinta a potenziare il sistema di approvvigionamento idrico arriva con il trasferimento della capitale italiana tra il 1865 e il 1870 nella città toscana. Nel 1869, il Consiglio Comunale nomina una Commissione Speciale incaricata di studiare il problema della disponibilità idrica e valutare diverse soluzioni progettuali. Vengono così avviati studi ad opera degli ingegneri Canevari e Del Sarto, che si occupano della costruzione di un nuovo acquedotto tra il 1871 e il 1877.

Dopo alcuni risultati incoraggianti ottenuti in un primo tentativo di filtraggio dell'acqua all'Anconella, si realizza una galleria filtrante che si sviluppa parallelamente alla riva sinistra dell'Arno, giungendo fino alla Pescaia di San Niccolò. Questa galleria funge sia da condotta che da sistema di captazione delle acque sotterranee.

L'impianto è collegato a un sistema di macchine idriche e a vapore collocate presso la pescaia di San Niccolò. Viene costruita una centrale di sollevamento, le cui pompe convogliano l'acqua nei serbatoi di accumulo, situati su entrambe le rive dell'Arno, mediante un sistema di condutture, una delle quali attraversa il fiume tramite una galleria ad una profondità di circa cinque metri e mezzo. L'acqua raggiunge così il serbatoio della Carraia, del Pellegrino e quello ampliato della Querce, da cui poi viene distribuita in città. L'acqua utilizzata per azionare le turbine viene invece restituita al fiume tramite un canale sotterraneo che scorre sotto il lungarno Serristori e il lungarno Torrigiani<sup>1</sup>.

La centrale di sollevamento, nota anche come "Fabbrica dell'Acqua", è una struttura idraulica in grado di produrre energia sfruttando la differenza di potenziale creata dalla pescaia e, nei mesi estivi, l'ausilio delle macchine a vapore. L'edificio presenta solidi muri perimetrali in blocchi di pietra squadrata, disposti su filari regolari e conclusi da una cornice su cui poggia una copertura voltata con capriate metalliche<sup>2</sup>. Accanto alla struttura si erge una ciminiera da cui fuoriesce il vapore prodotto dall'opificio idraulico.

In seguito, l'intervento inizia a suscitare perplessità sia per l'impatto dell'impianto sull'immagine urbana, sia per la salubrità delle acque. Nel 1888, infatti, la commissione incaricata alla valutazione stabilisce che le acque non sono idonee all'uso potabile.

In seguito al potenziamento dell'impianto dell'Anconella tra il 1957 e il 1961, il Consiglio Comunale delibera la demolizione della struttura, ormai superata e inadeguata alle esigenze della città. L'area viene riqualificata e trasformata in una terrazza verde<sup>3</sup>.

Attualmente sul sito dove sorgeva la "Fabbrica dell'Acqua" è in costruzione un impianto per la produzione di energia elettrica che sfrutti il salto d'acqua della pescaia di San Niccolò<sup>4</sup>.

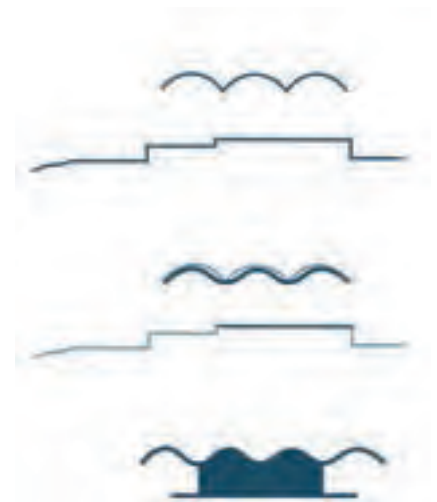
## Il concept del progetto

L'approccio compositivo del padiglione ruota attorno ai temi della fluidità e del rigore, testimoniando assieme al movimento delle acque del fiume e alle curve del suo stesso percorso, anche il profilo ondulato dell'edificio scomparso. Il tema del rigore, invece, interpreta lo spirito dell'antico edificio-macchina, fortemente tecnologico, emblema del dominio della tecnica sugli elementi naturali.

Nel dialogo serrato tra queste istanze, due sono gli elementi che prendono corpo, delimitando uno spazio intermedio di percorrenza per il visitatore, che si trova immerso tra i rimandi artistici esposti nelle nicchie e i contenuti storico critici sull'antica architettura scomparsa.

## Il progetto architettonico

Tra il tema della fluidità e quello del rigore si misura l'intero approccio compositivo del padiglione ipotizzato in questione. La fluidità, altro non vuole andare ad esprimere che il corso del fiume, il movimento dell'acqua, ma la stessa flessuosità non può non alludere al disegno ondulato del profilo dell'edificio scomparso e del quale il padiglione proposto vuole essere un'odierna testimonianza. Il rigore, invece,



^ Il concept del progetto nelle sue fasi

<sup>1</sup> D. OTTATI, (1983). *L'acquedotto di Firenze: Dal 1860 ad oggi* (2. ed). Nuovedizioni E. Vallecchi, pp. 71-98.

<sup>2</sup> D. VIRDIS, & F. FABBRIZZI, (2024). *Aquae ductae: Dalla terra ai territori*. Publiacqua, pp. 22-31.

<sup>3</sup> A. CAPORALI, (2021). *Acqua, cultura tecnica e sviluppo urbano: Raffaele Canevari, Luigi Del Sarto e il nuovo acquedotto di Firenze (1871-1877)*. Polistampa Leonardo Libri.

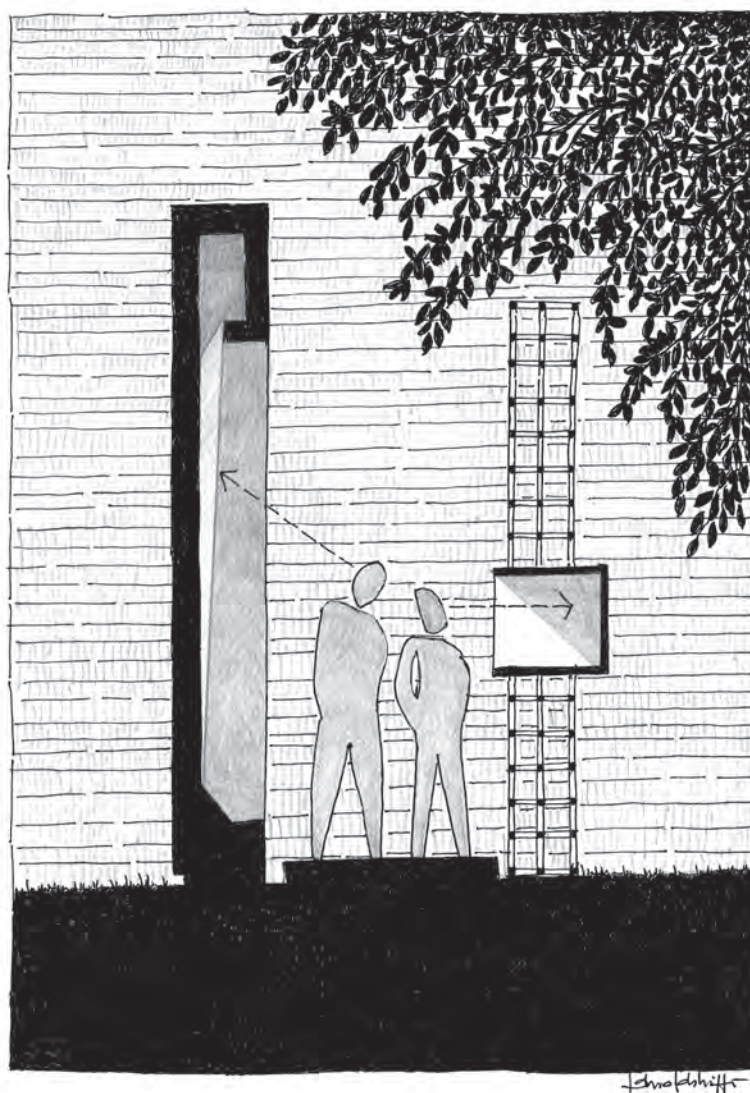
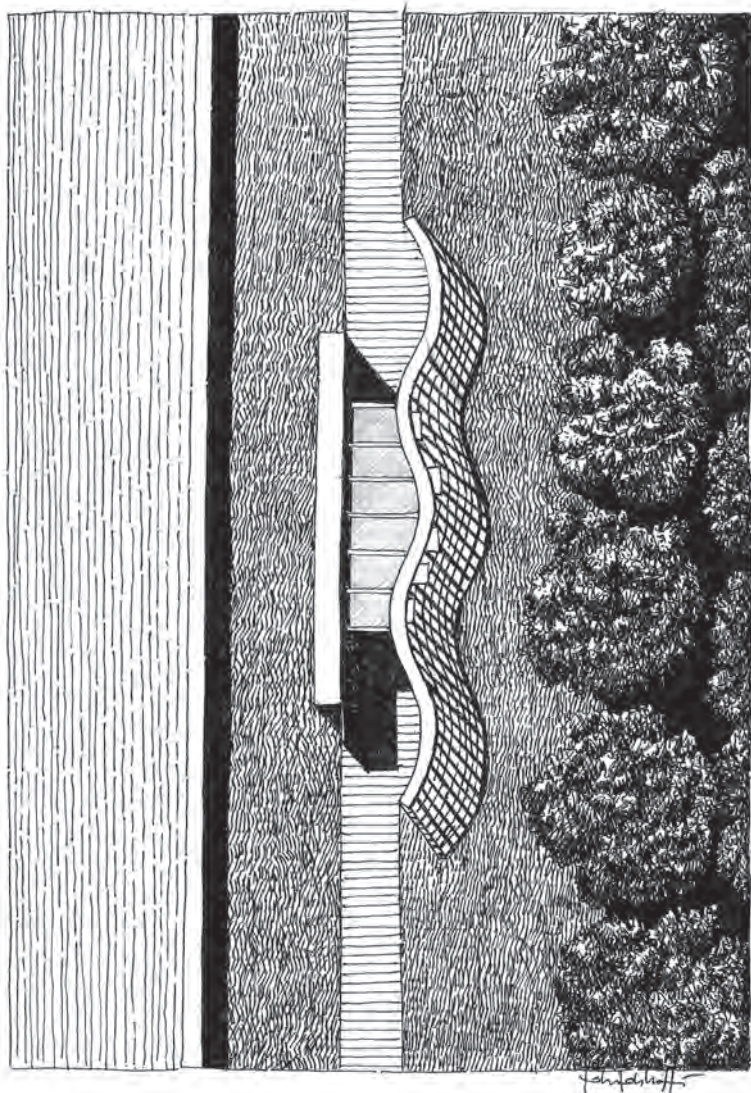
<sup>4</sup> M. COLI, & G. PRANZINI, (2023). "Firenze e le sue acque". In *Firenze e le sue acque*. Angelo Pontecorboli, pp. 96-102.

✓ Schizzi di progetto del Padiglione.  
Disegni di Fabio Fabbrizzi

viene disvelato dall'esattezza dell'antico edificio-macchina, dalla sua dimensione fortemente tecnologica, ma anche dalla suggestione del dominio della natura da parte della tecnica.

Ne deriva, dunque, che il progetto del piccolo spazio museale temporaneo situato sul sedime dell'antica preesistenza, si imponi su un dialogo serrato tra questi due termini, espressi attraverso la linea flessuosa dell'elemento ondulato realizzato con maglie di rete elettrosaldata, il quale si pone di fronte all'elemento longitudinale, nel cui spessore, come di consueto rispetto agli altri progetti, trovano posto tutti gli apparati interpretativi sull'antica architettura oggi scomparsa.

Come anche in tutti gli altri casi, l'elemento formato da elementi di rete metallica, è un elemento tridimensionale, ovvero un elemento dotato di un proprio spessore e di una propria consistenza autoportante, in modo che lo spazio *in between* che si viene a creare tra i due elementi, costituisce lo spazio allestitivo del padiglione. Tale spazio può venire eventualmente coperto da lastre di policarbonato trasparente in modo da permettere il passaggio della luce naturale al suo interno. Un percorso in lastre di metallo specchiante disposte nel verde del giardino che attualmente occupa il sedime dell'antica architettura industriale oggi scomparsa, passa all'interno dei due "muri" della nuova architettura, in modo da permettere al visitatore di trovarsi immerso tra i rimandi artistici esposti nelle nicchie sospese all'interno dell'immateriale consistenza della quinta ondulata e i contenuti storico critici proposti in modalità immersiva e multimediale, dalla quinta longitudinale.





## Il progetto artistico

Il padiglione si poggia su una superficie specchiante che richiama idealmente un bacino d'acqua. Questa superficie evoca il serbatoio storico di Carraia, struttura che un tempo svolgeva la funzione di accumulo e regolazione dell'acqua per la città.

La superficie in acciaio inox SuperMirror crea un effetto di riflessione continua, integrando il padiglione con il paesaggio circostante e conferendo all'intervento un carattere di leggerezza e sospensione. Il riflesso amplifica la relazione tra architettura, acqua e ambiente, generando un'esperienza immersiva in cui passato e presente si fondono, offrendo una riflessione sulla relazione tra uomo, architettura e risorsa vitale.

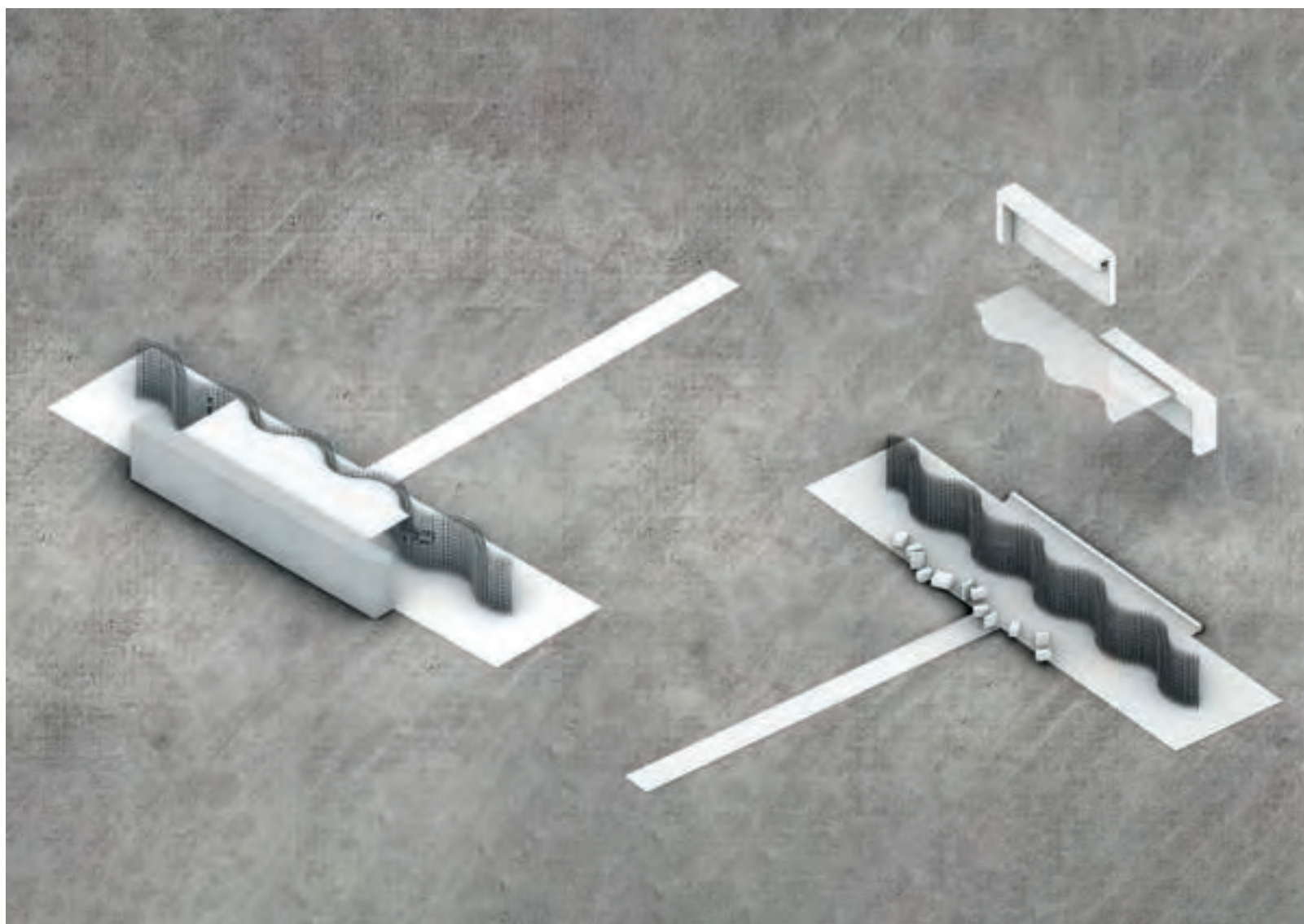


< Localizzazione planimetrica

< Planivolumetrico

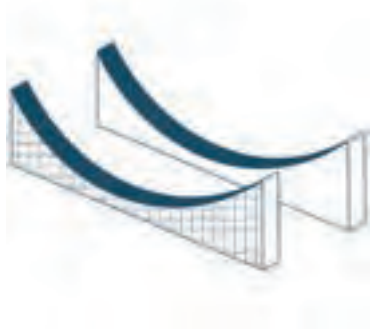
✓ Assonometria del progetto

Nelle pagine seguenti:  
Rendering del progetto

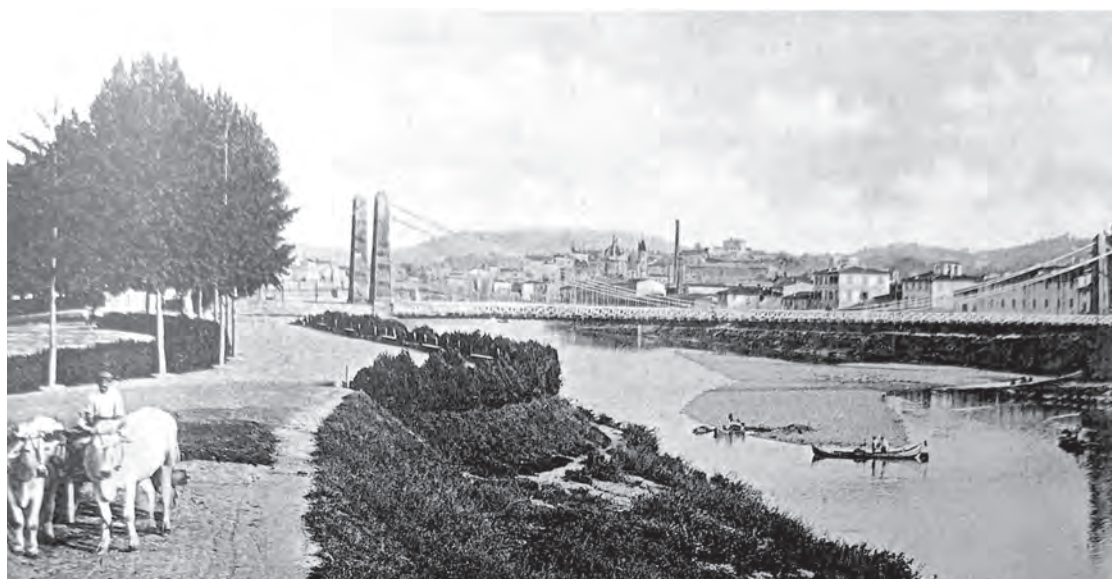








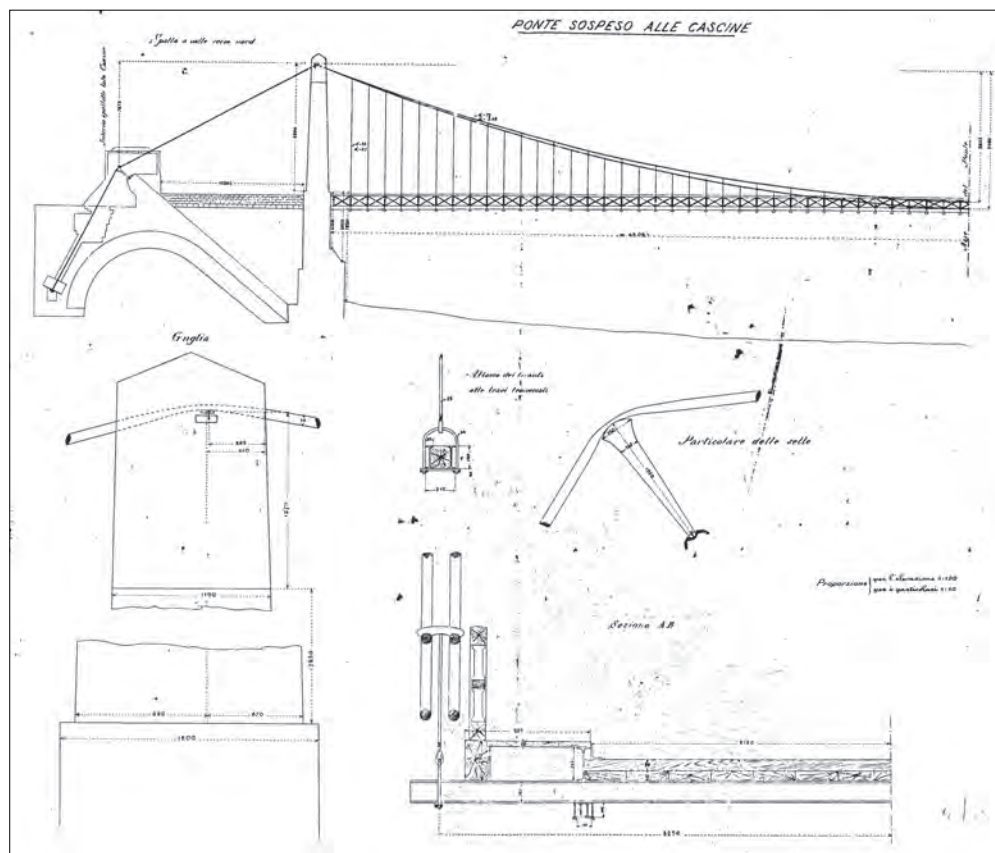
# Ponte di Ferro



^ G. Poggi e N. Sanesi, *Progetto di sistemazione della Piazza Vittorio Emanuele alle Cascine*, 1869-1871 circa, particolare - Firenze, Fototeca dei Musei Comunali, Archivio Museo Firenze com'era

^ > Anonimo, *Il ponte sospeso alle Cascine*, seconda metà del XIX secolo - fotografia - <https://icharta.com/1900-ca-firenze-ponte-sospeso-alle-cascine-cartolina-animata-con-carretto-fp-nv/>

> *Ponte sospeso alle Cascine*, 1900-1910 circa - china su carta lucida - Firenze, Archivio Storico, Fondo Comune di Firenze, Serie Miscellanea di disegni, CF car. 051/040, DIS019381 (courtesy Archivio Storico del Comune di Firenze)



## Cenni storici

Nei primi decenni del XIX secolo, il Granduca Leopoldo II promuove una serie di iniziative per il rinnovamento del tessuto urbano, tra cui si inserisce anche la costruzione di due ponti in ferro.

*«Quale e quanto ornamento siano per arrecare i due ponti in Ferro della Capitale della Toscana fra le belle, bellissima Firenze, ognuno facilmente il comprende. Con uguale facilità ognuno comprende quale e quanto vantaggio siano per arrecare al Commercio di tutti il Granducato le comunicazioni aperte da codesti due Ponti»<sup>1</sup>.*

Nel 1835 gli ingegneri francesi F.lli Seguin vengono incaricati di costruire due ponti sull'Arno alle due estremità della città: uno fuori Porta San Niccolò, poi chiamato San Ferdinando, l'altro fuori Porta a Prato, denominato San Leopoldo. L'edificazione delle strutture è inoltre accompagnata dalla costituzione di una società che si occupa anche di regolarne il passaggio. I due ponti, simili tra loro, presentano una struttura a gomene metalliche, con tiranti e travi che sorreggono un piano di tavole in legno largo circa cinque metri. L'estetica è neoclassica, con piloni ridotti a obelischi e ancorati a piedistalli decorati da leoni in marmo bianco, oggi collocati all'ingresso del viale del Poggio Imperiale, nei pressi di Porta Romana<sup>2</sup>. I ponti ottengono un ampio riconoscimento nel Piano Poggi del 1865, che li assume come punti di riferimento nel riassetto urbano e come collegamento tra i viali di circonvallazione e il viale dei Colli. Per realizzarli si restringe l'alveo del fiume, riducendo la luce tra le sponde e causando criticità durante le piene dell'Arno. Infatti, nel 1844, la piena distrugge uno dei ponti, poi ricostruito poco dopo. Nel 1890, il ponte di San Ferdinando viene sostituito da una struttura più larga e solida, adatta alle nuove esigenze di traffico urbano, mentre il ponte di San Leopoldo viene smontato definitivamente nel 1932, con la costruzione del nuovo ponte alla Vittoria<sup>3</sup>.

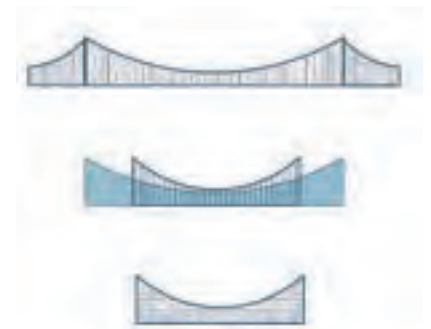
*«[...] nessuna pigna li regge, nessun'arcata, bensì degli alti piloni infissi sulle due rive. Il pavimento è di legno; e i parapetti a cui non ci si può affacciare, a meno di non essere dei giganti, sembrano delle grate»<sup>4</sup>.*

## Il concept del progetto

La memoria dell'antico ponte sospeso, caratterizzato da quattro pilastri in pietra ai quali si ancorava un doppio ordito parallelo di cavi metallici in catenaria che sostenevano un impalcato, è mantenuta replicando l'immagine tecnologica che il ponte un tempo esprimeva attraverso il doppio arco rovescio che ne definiva la volumetria. Il padiglione quindi consiste nello spazio compreso tra due archi catenari. Il visitatore potrà osservare, passando, da un lato i diversi contenuti interpretativi sull'architettura scomparsa, e dall'altro opere artistiche ispirate dal vecchio ponte, esposte all'interno di nicchie.

## Il progetto architettonico

Il padiglione pensato per ricordare la presenza dell'antico ponte sospeso voluto dal Granduca Leopoldo II, viene collocato all'interno dell'attuale spazio verde che caratterizza piazza Vittorio Veneto. A breve distanza dalla posizione dell'antico ponte, l'area verde è attualmente interessata dal monumento equestre modellato da Emilio Zocchi raffigurante re Vittorio Emanuele II, il quale fu posto in questa sede fin dal 1932, quando fu spostato dal centro di piazza della Repubblica. L'interramento della carreggiata stradale del viale Fratelli Rosselli e il passaggio della linea 1 della Tramvia, ne hanno fatto uno spazio poco frequentato e defilato rispetto ai grandi flussi urbani, anche se in origine era stato pensato da Giuseppe Poggi come l'ingresso monumentale al Parco delle Cascine. In seguito a tali modifiche avvenute nei primi anni Duemila, il monumento equestre si è ritrovato ad occupare una posizione non più focale all'interno delle geometrie compositive dello spazio, depotenziandone il ruolo di elemento emergente dell'insieme. La composizione del nuovo padiglione previsto deriva dalla sensibile interpretazione della forma dell'antico ponte sospeso. La sua conformazione era in origine caratterizzata da un impalcato collegato mediante pendini verticali ai cavi principali, i quali formavano una curva parabolica.



^ Il concept del progetto nelle sue fasi

<sup>1</sup> *Manifesto per una società diretta alla fabbricazione di due ponti di ferro sull'Arno nei contorni di Firenze*, Firenze, 14 ottobre 1835; A.S.C.F., Filza 5254.

<sup>2</sup> G. FANELLI, (1973). *Firenze architettura e città*. Vallecchi, p. 384.

<sup>3</sup> F. BORSI, & P. MARESCA, (1984). "Firenze: La cultura dell'utile". In *Firenze la cultura dell'utile*. Alinea, pp. 80-83.

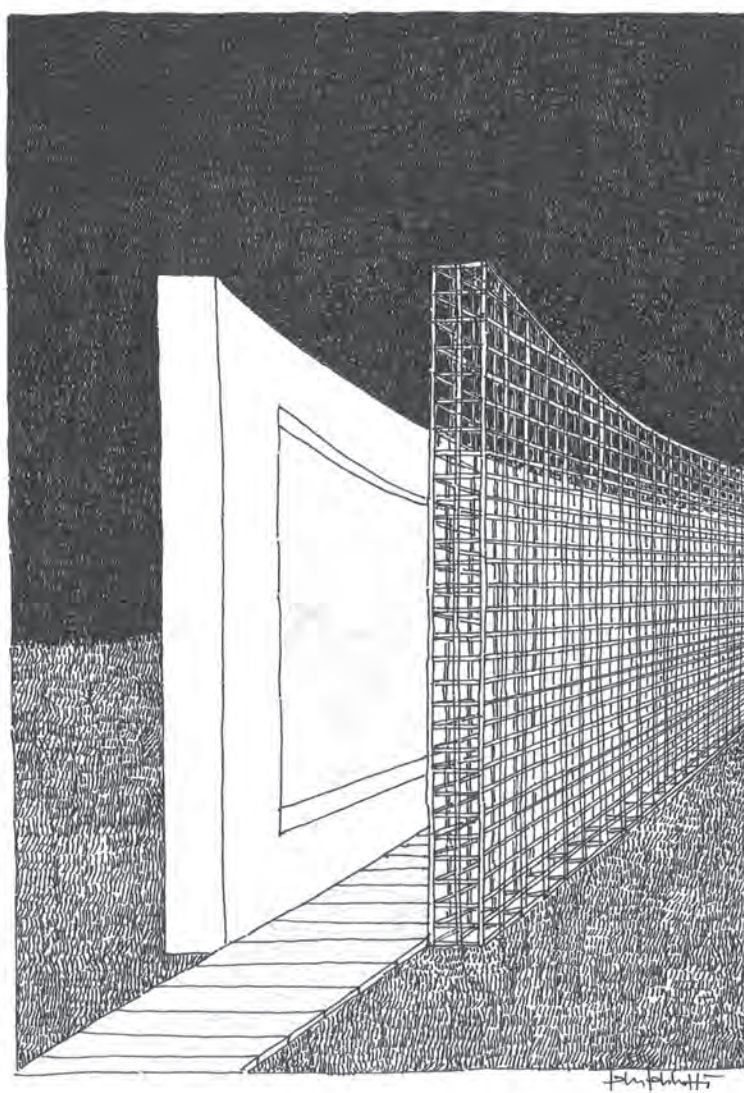
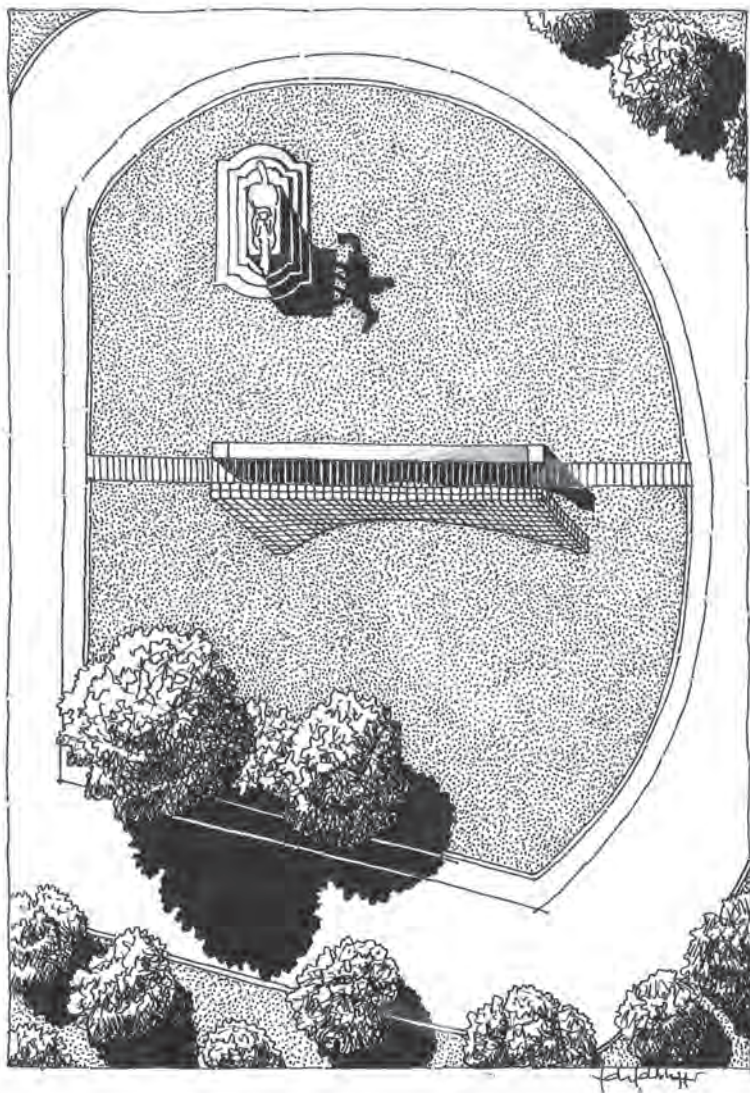
<sup>4</sup> V. PRATOLINI, (1960). *Lo scialo*. Mondadori.

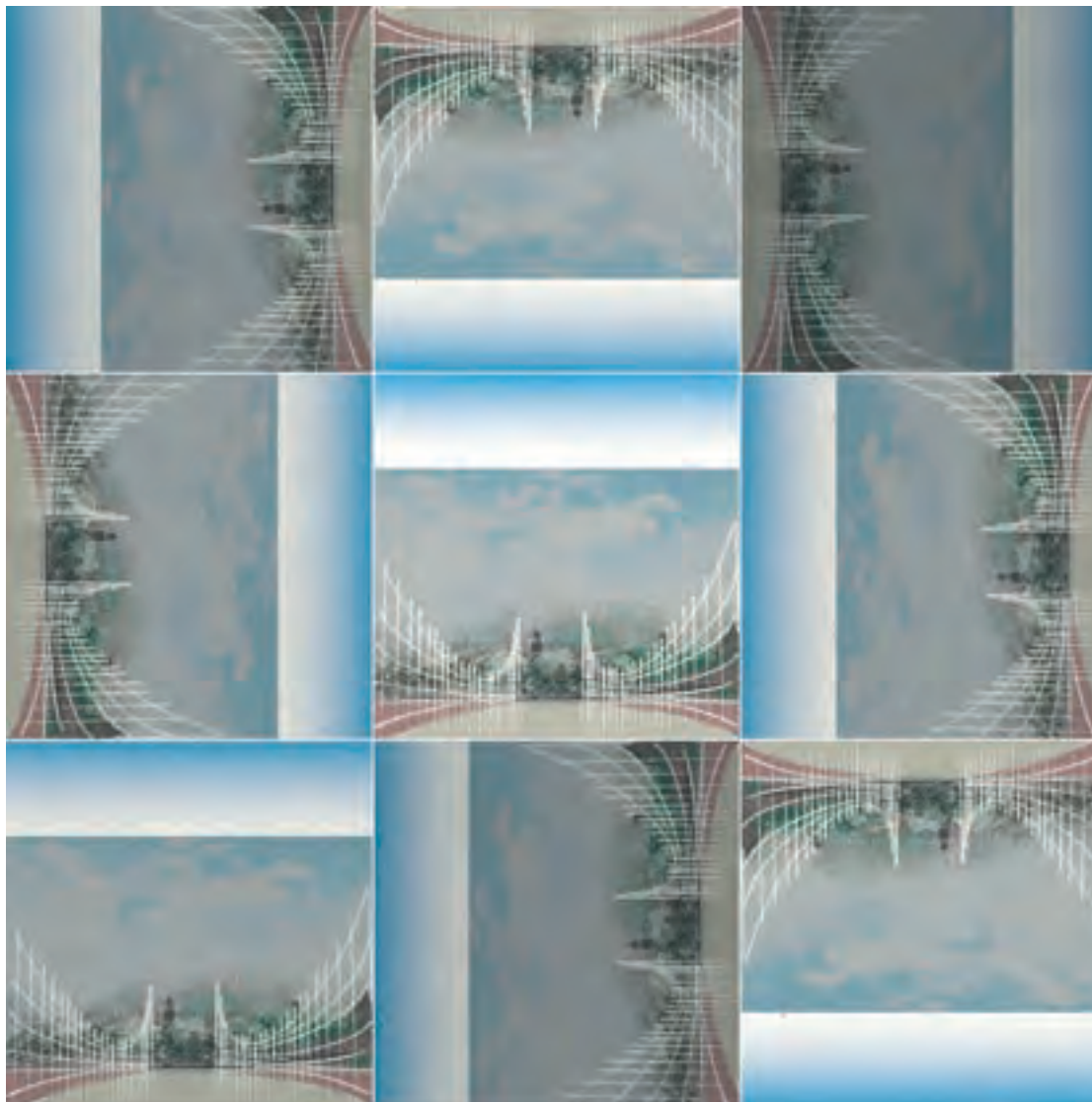
Da un punto di vista tridimensionale, l'insieme era formato da quattro grandi piloni in pietra sormontati da altrettanti leoni sempre di pietra, ai quali si ancorava un doppio ordito parallelo di cavi metallici, la cui forma era definita dalla linea della catenaria assunta dai cavi principali. Il ponte, situato in un luogo strategico di Firenze, che collegava due vie regie con la città - la via Pisana e la via Livornese - aveva l'importante ruolo di collegare il quartiere industriale del Pignone con la stazione ferroviaria e con il centro di Firenze.

L'architettura del padiglione vuole alludere alla dimensione iconica insita nell'immagine tecnologica che il ponte esprimeva, riportandone il segno principale del doppio arco rovescio.

Il nuovo padiglione, infatti, altro non è che lo spazio compreso tra due archi catenari rovesci, uno realizzato in maglie di rete elettrosaldata e l'altro con superficie continua in legno. Dell'antica architettura si va ad interpretare il principio costruttivo e formale dell'arco catenario, vera icona dell'antica presenza, riportato in vita attraverso i due elementi del nuovo padiglione: una semplice analogia, basata sulla connotazione espressiva dell'elemento. Vogliono alludere senza mostrare, innescare possibili immaginari, senza ricostruire o riproporre, affidandosi al solo potere ermeneutico della forma.

Tutti i padiglioni previsti sono interessati dalla presenza di una superficie specchiante che allude al ricordo, alla trasmissione di una immagine e di una consistenza che è presente pur tuttavia non essendo più esistente, vera senza essere originale. Tutto questo rimanda alla memoria intesa come categoria necessaria per pensare i vari nuovi padiglioni espositivi e, in questo caso, il visitatore, passando su una pedana in materiale specchiante, potrà osservare da un lato i diversi contenuti interpretativi sull'architettura non più esistente, offerti in modalità multimediale e analogica, e dall'altro lato eventuali manufatti e opere ispirate dall'antica architettura, che potranno essere esposte all'interno di nicchie.



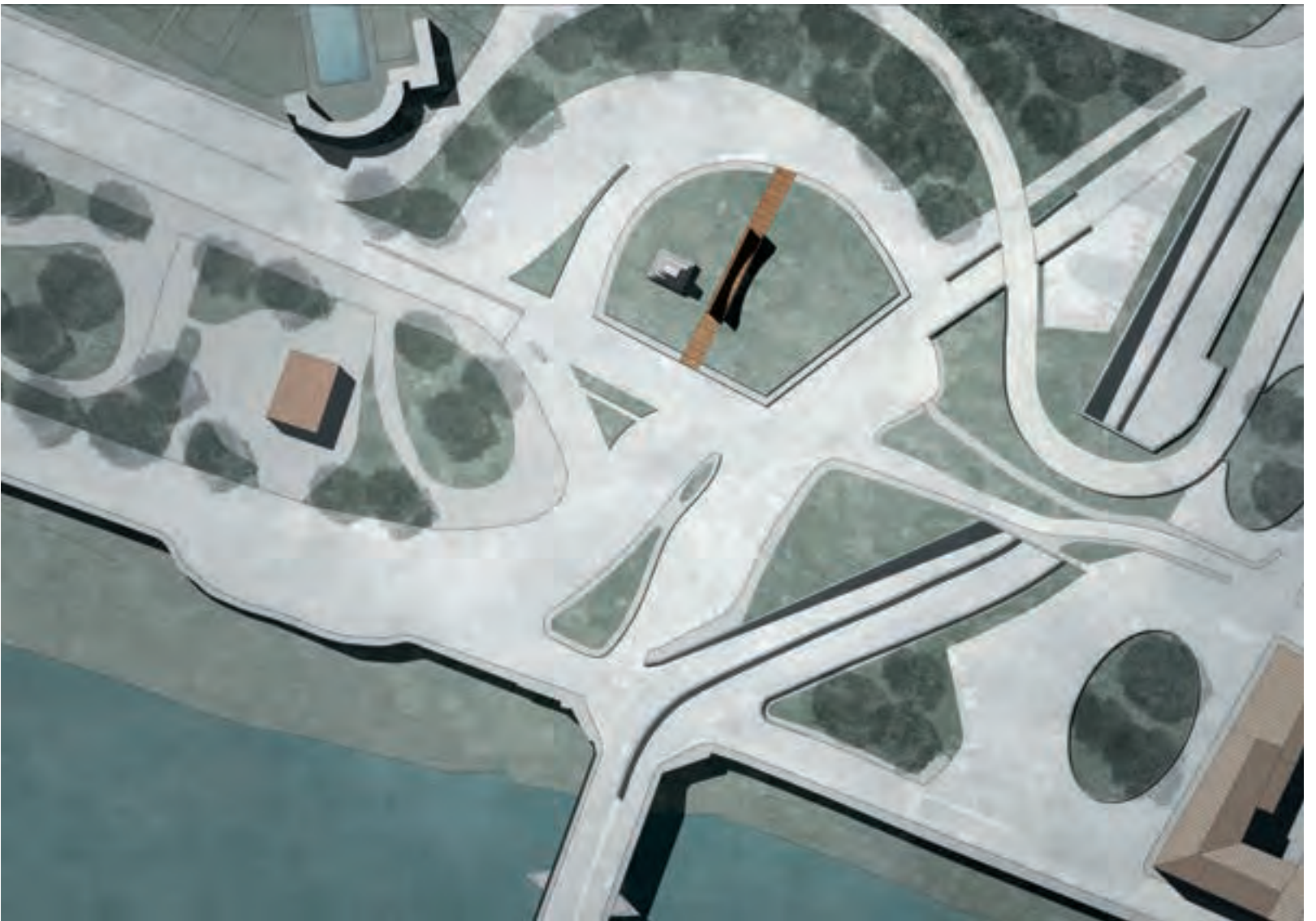


## Il progetto artistico

Il padiglione, collocato sul lato ovest della città, rappresenta un'evocazione dell'immagine storica del Ponte di Ferro, ricostruita e reinterpretata attraverso il disegno con tubolari in ferro dello storico ponte, che ne disegnano il profilo. La maglia lineare e filettata di questi elementi richiama un'incisione, un segno grafico tridimensionale che rimanda al ricordo della struttura originaria.

Questo posizionamento a ovest richiama uno dei quattro punti cardinali, contrapponendosi idealmente alla Porta alla Croce, situata a est in corrispondenza di Piazza Beccaria.

Il camminamento, realizzato in acciaio inox SuperMirror, attraversa il padiglione integrandosi con la struttura e amplificando la percezione dello spazio grazie alle superfici riflettenti, in cui la memoria storica si fonde con la presenza fisica e visiva dell'opera.

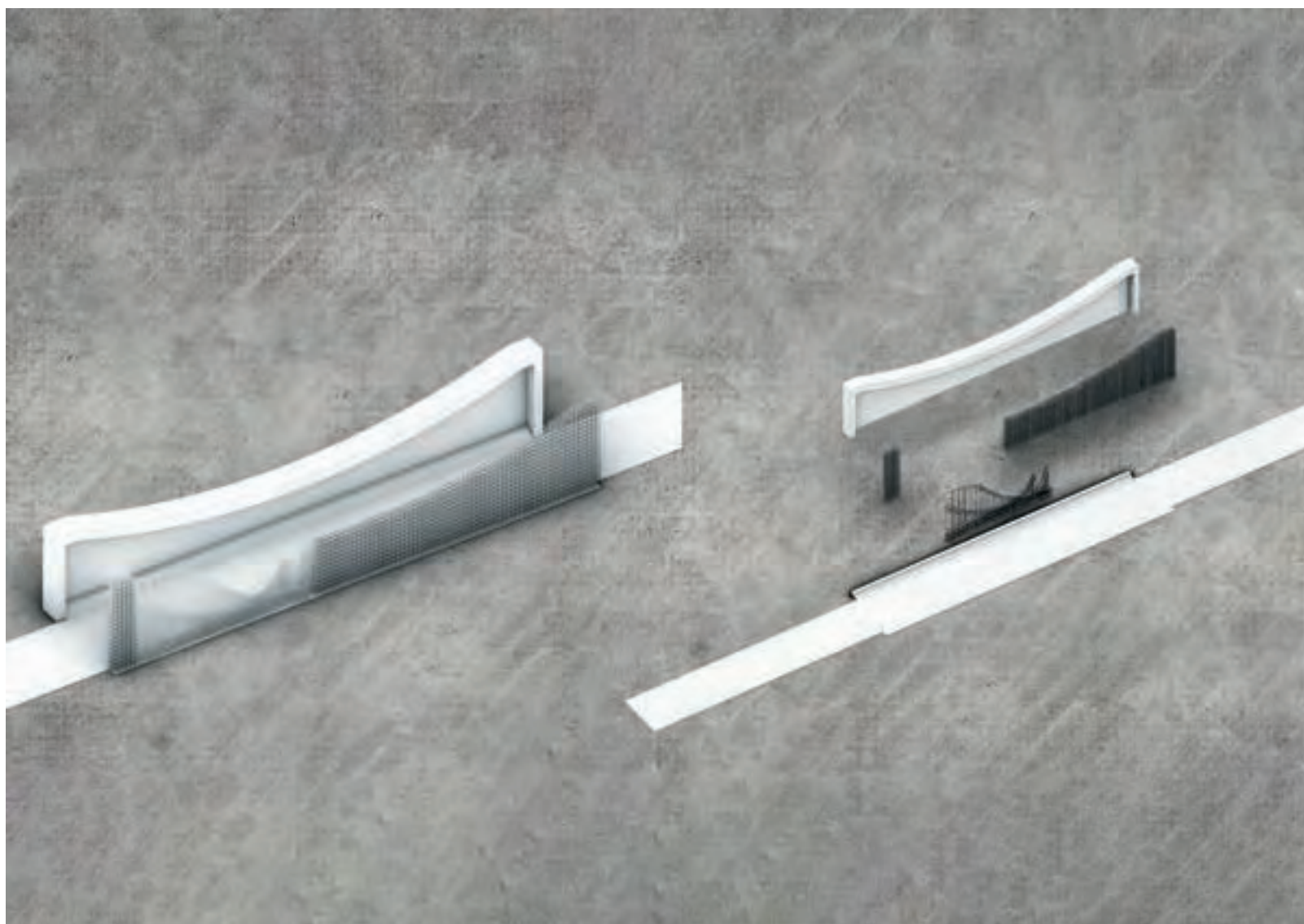


< Localizzazione planimetrica

< Planivolumetrico

✓ Assonometria del progetto

Nella pagina seguente:  
Rendering del progetto







# Interpretare la Memoria

**Il progetto artistico  
dei Padiglioni**

**MOM Firenze - Padiglioni**

## La città come spazio rituale. Studio e progetto di un cammino tra Arte, Architettura e conformazione urbana

Gli studi condotti da Renzo Manetti sulla costruzione delle antiche mura fiorentine, raccolti nel volume *Le Mura di Firenze da Arnolfo a Michelangelo*, hanno ispirato il presente testo, che intende raccontare il progetto artistico e il monito da cui esso ha preso forma. Il lavoro di Manetti, centrato sulla struttura della città di Firenze e volto a spiegarne il disegno e il significato, diventa così la linea guida del progetto artistico, sia in termini di fisicità sia di spiritualità.

Partendo dall'analisi proposta da Manetti sulla funzione apotropaica delle mura fiorentine progettate da Arnolfo di Cambio, che avevano il compito di tenere all'esterno della città le forze del male, riservando l'interno a un ordine urbano protetto, è possibile ritrovare e reinterpretare il valore simbolico di quella recinzione. Tutto ciò che è recintato diventa così immagine di un giardino ordinato, un luogo sacro, un tempio le cui mura custodiscono la sacralità dello spazio che proteggono<sup>1</sup>.

Su questi presupposti si fonda la progettazione degli interventi artistici del progetto *Museo oltre Museo - MOM*. La fase ideativa e progettuale dei diversi interventi, condotta dal Gruppo di ricerca dell'Accademia di Belle Arti di Firenze (ABAFi), è stata preceduta da una riflessione più ampia, potremmo dire geografica, orientando lo sguardo dall'alto sull'intera Firenze, ideando l'intervento artistico, non come un'impronta imposta sulla città, ma come un'opera diffusa in un segno leggero capace di far emergere la storicità e la sacralità dei luoghi.

Come approfondito nel testo, Manetti propone una lettura sacrale della città, mettendo in luce l'anima cosmica di Firenze, legata alla circolarità della cinta arnolfiana. Firenze viene così definita dall'autore, riprendendo le parole di Giorgio La Pira: «riflesso in terra della città del cielo», eco della Gerusalemme Celeste<sup>2</sup>. Inoltre, Manetti sottolinea, richiamando l'affresco nella volta del Palazzo dell'Arte dei Giudici e dei Notai a Firenze, «l'insistita adozione della figura circolare. [...] Non si trattò soltanto di un progetto di porte, mura e torri. [...] fu soprattutto l'idea di una nuova città capace di conformarsi al Cielo»<sup>3</sup>.

Un altro riferimento simbolico per il presente progetto è la basilica di San Miniato al Monte, che, nella chiara ed efficace lettura che Manetti ci regala nel testo *Lingua degli angeli. Simboli e segreti della basilica di San Miniato a Firenze*, appare come un luogo segreto e denso di significati.

Il suo complesso linguaggio simbolico definisce l'edificio sacro come *haec est porta coeli*, la "Porta del Cielo": un luogo in cui simboli cosmici, numeri e geometria sacra concorrono a creare uno spazio unico al mondo, che domina la città di Firenze con la sua potenza cosmica e sacrale. I simboli sui quali ci si intende soffermare sono quelli legati al pulpito della basilica: l'aquila, l'uomo e il leone. Su questo punto Manetti non lascia spazio a fraintendimenti, ma arriva subito al nodo centrale e al loro significato evidente: non si tratta di un richiamo ai quattro evangelisti, poiché manca la figura del toro, bensì

*«si tratta di un'interpretazione di una semplicità assoluta, coerente anch'essa con il simbolismo della facciata e della guida marmorea. [...] L'aquila è la signora del cielo, come il leone lo è del mondo animale. L'unione delle loro nature regali dà origine al grifone, simbolo di Cristo, la cui immagine è una costante su tutta la guida pavimentale. Ma il tramite tra i due mondi è l'uomo, che partecipa di entrambi. Egli pone i*

<sup>1</sup> R. MANETTI, (2024). *Le Mura di Firenze da Arnolfo a Michelangelo*, Angelo Pontecorboli, p. 44.

<sup>2</sup> *Ibidem*, p. 45.

<sup>3</sup> *Ibidem*, p. 48.

*piedi sul re del mondo animale, perché così sta scritto nella Genesi [...]. La sua testa, cioè il suo intelletto, è saldamente ancorata all'aquila, nel cielo. Egli è dunque un microcosmo che racchiude in sé l'intero macrocosmo»<sup>4</sup>.*

È lo stesso uomo descritto da Pico della Mirandola:

*«Ti ho collocato come centro del mondo perché da lì tu potessi meglio osservare tutto quanto è nel mondo. Non ti creammo né celeste né terrestre, né mortale né immortale, in modo tale che tu, quasi volontario e onorario scultore e modellatore di te stesso, possa forgiarti nella forma che preferirai. Potrai degenerare negli esseri inferiori, ossia negli animali bruti; o potrai, secondo la volontà del tuo animo, essere rigenerato negli esseri superiori, ossia nelle creature divine»<sup>5</sup>.*

L'aquila, il leone e l'uomo diventano i simboli centrali e il monito che ha guidato la riflessione alla base del presente progetto. L'intervento artistico considera infatti sia il valore simbolico, circolare e sacro della cinta muraria di Firenze, sia la forza evocativa di queste tre figure, che diventano punto focale e chiave di apertura verso un nuovo dialogo tra arte e architettura.

La progettazione degli interventi *site specific* nella città e nei padiglioni mira a un'azione delicata, non invasiva né perentoria, ma capace di integrarsi con leggerezza nei luoghi. Un'opera diffusa nella città, in cui elementi come l'acqua e il cielo, flussi sacri e vitali, si inseriscono in armonia con la città. Come un disegno tracciato seguendo la mappa di Firenze, si è immaginato un camminamento ideale che accompagni lo spettatore nel suo percorso, uno spettatore-pellegrino invitato a seguire un sentiero al contempo reale e simbolico attraverso la città.

Il disegno che nasce, osservato dall'alto, ripercorre inizialmente il tracciato delle mura di Firenze come una linea sottile, un segno lieve che richiama la memoria della cinta muraria e, allo stesso tempo, la supera, aprendosi verso l'oltre, diventando un percorso ideale, una via suggerita. Il tracciato progettato intende simulare non solo un sentiero da seguire, ma anche un filo connettivo tra i diversi padiglioni architettonici. In questo modo il contenuto diventa contenitore: l'arte diventa involucro entro cui l'architettura si manifesta. I singoli padiglioni si configurano come opere d'arte all'interno di una grande struttura, il camminamento, che li unisce e al tempo stesso li mette in dialogo.

Arte e architettura trovano così il loro punto di massima interazione, invertendo il loro significato canonico, i padiglioni diventano sculture nel tessuto urbano, mentre il camminamento si configura come linea perimetrale e di unione tra due universi.

Da questi presupposti nasce il camminamento come superficie specchiante che, attraversata dall'uomo, lo riflette e, allo stesso tempo, si appoggia a terra, rimandando l'immagine del cielo. Si ricompongono così in un tutt'uno il teatro celeste: l'uomo lo percorre mentre cielo e terra si rispecchiano. Il filo conduttore, la linea che collega, restituisce alla città la sua simbologia originaria; l'uomo che percorre il camminamento diventa colui che unisce i due emisferi, quello dell'aquila e quello del leone, in un continuo scambio.

Il camminamento, realizzato con lastre in acciaio inox SuperMirror, un materiale dalla finitura liscia, lucida e riflettente, calpestabile e ideale per creare continuità tra i padiglioni, intensificherà il legame visivo e concettuale tra cielo e terra, ponendo l'uomo al centro di questa relazione.

Il percorso sarà inoltre progettato per adattarsi morfologicamente ai padiglioni che incontra, mutando forma come l'acqua si adatta al contenitore che la accoglie; in questo modo, contenuto e contenitore, arte e architettura, si interscambiano, generando una dimensione fluida e mutevole in cui i padiglioni diventano vere e proprie sculture urbane. Il camminamento si definirà dunque come una linea perimetrale e connettiva, capace di unire mondi apparentemente distanti e di tracciare un itinerario simbolico tra due universi, quello terreno e quello celeste.

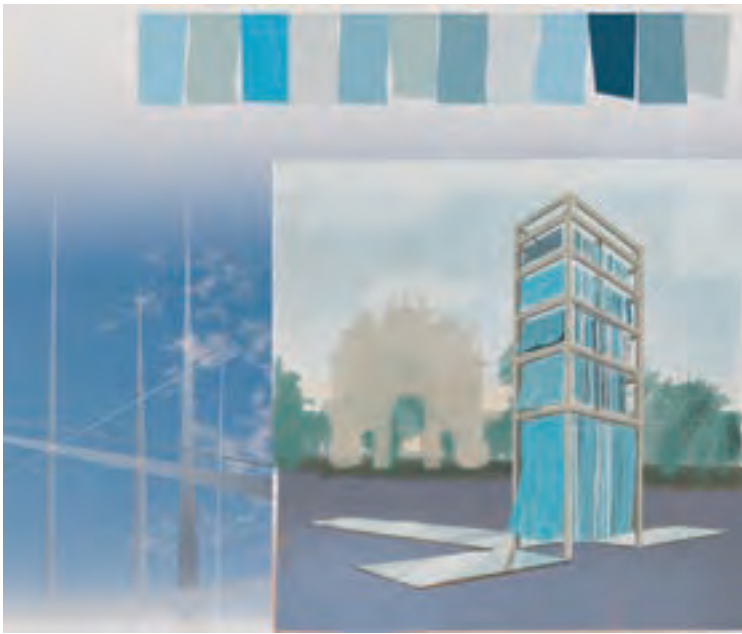
In questo contesto, anche l'elemento dell'acqua si carica di un forte significato simbolico: fluido vitale, principio di rigenerazione, purificazione e rinascita. La città di Firenze ha sviluppato, fin dalle sue origini, un rapporto complesso con l'acqua, in cui dimensione naturale, storica e identitaria si intrecciano. L'Arno ha rappresentato per secoli una risorsa essenziale per le attività produttive,

<sup>4</sup> R. MANETTI, (2019). *La lingua degli angeli. Simboli e segreti della basilica di San Miniato a Firenze*, Polistampa, p. 77.

<sup>5</sup> G. PICO DELLA MIRANDOLA, (2007). *"Discorso sulla dignità dell'uomo"*, 21-23, a cura di F. Busi, Fondazione Pietro Bembo.

dai trasporti fluviali, dai mulini, dalle gualchiere fino ai tiratoi, e al tempo stesso una presenza ambivalente, capace di prosperità come di distruzione. L'acqua diventa così un elemento strutturante dell'esperienza cittadina, non solo nella sua concretezza fisica, ma anche nella sua valenza simbolica. Accanto a questa dimensione naturale e storica, l'acqua assume per Firenze un ruolo eminentemente simbolico e liturgico; per questo motivo, la città, con al centro il Battistero di San Giovanni, dedicato al Santo Patrono, diviene il luogo in cui l'acqua diventa elemento sacramentale e principio di trasformazione spirituale. Posto al centro geometrico e simbolico della città, il Battistero rappresenta da secoli il cuore di Firenze, la cui centralità deriva non solo dalla sua antichità, ma anche dal significato teologico del rito che vi si celebrava: il battesimo, fondato sulla tradizione cristiana che vede nell'acqua un simbolo duplice di morte e rinascita.

Firenze è dunque 'figlia dell'acqua' non solo per ragioni geografiche, ma perché l'acqua struttura la sua identità, plasmando la città fisica, animando le sue funzioni produttive, definendo i suoi ritmi civili e religiosi e diventando infine simbolo di rigenerazione collettiva. In questo senso, nel percorso progettuale qui discusso, l'acqua non è semplicemente un riferimento materico, ma un dispositivo interpretativo attraverso cui leggere la città come organismo fluido, attraversato da continuità, metamorfosi e riflessi. Essa diviene il principio guida del cammino, un filo simbolico che collega le architetture, le memorie e gli spazi, restituendo a Firenze la sua natura più intima e originaria.



Per questo motivo il percorso espositivo suggerito dal camminamento prende avvio dal luogo che intende richiamare la **Torre del Maglio**, edificio «a forma piramidale, [...] sormontato da un torrino [...], costruito nei primi anni del Seicento come sfiatatoio dell'acquedotto di Pratolino»<sup>6</sup>. L'acqua che un tempo giungeva dalla Torre alla città di Firenze è stata idealmente interpretata come la fonte irrigatrice della città e, allo stesso modo, il camminamento, inteso come un rivolo d'acqua, scorre tra le vie, collega i padiglioni e si adatta in modo fluido nelle fessure e nelle insenature delle architetture.

L'intervento artistico progettato per il padiglione della Torre del Maglio prevede inoltre l'uso di drappi di tessuto atti a simulare una cascata che idealmente irriga e nutre la città. Dalla sommità della torre i tessuti scendono sfumando dall'azzurro al bianco, evocando le tonalità dell'acqua pura e assumendo un chiaro valore simbolico di purificazione. Questo punto diviene così l'origine del percorso, pronto a propagarsi e dissolversi tra i diversi padiglioni della città.

Alla base del padiglione principale è prevista l'installazione di una lastra riflettente che, specchiando l'azzurro del cielo, instaura una connessione simbolica e spirituale tra le tre realtà fondamentali: la terra, l'uomo e il cielo. Tale connessione verrà rievocata in ciascun padiglione, configurando l'intero intervento come un'unica opera diffusa che crea continuità e dialogo fra le architetture.

^ Tav. 1 – Torre del Maglio

Dall'alto, osservando la distribuzione dei padiglioni nella mappa di Firenze, emerge come le nove architetture dei padiglioni disegnano una figura leggibile: unendo tra loro i padiglioni più 'esterni' si ricrea la circolarità delle mura arnofiane; seguendo invece il tracciato delle strade che collegano i padiglioni 'interni', prende forma un disegno più astratto, ma chiaramente interpretabile, simile a un rivolo d'acqua.

In particolare, i padiglioni 'esterni' della Torre del Maglio, di Porta alla Croce e del Ponte di Ferro si dispongono in punti strategici corrispondenti ai tre punti cardinali, rispettivamente a nord, est e ovest. A sud, invece, troviamo la Porta San Miniato che, se attraversata, conduce all'omonima basilica, la Porta Celeste. Considerando idealmente questo ultimo luogo come il 'decimo padiglione', il percorso trova qui la sua conclusione simbolica, conducendo il pellegrino verso la sua risoluzione spirituale. Non solo, collegando verticalmente i padiglioni interni, da nord a sud, dalla Torre del Maglio a Porta San Miniato,

<sup>6</sup> F. CESATI, (2015). *Firenze sparita nei 120 dipinti di Fabio Borbottoni*, Newton & Compton, p. 108.

emerge un segno evidente nella città, come in un disegno a puntini, si delinea un rivolo d'acqua che evoca un cammino di purificazione. Questa lettura simbolica della città vuole richiamare la circolarità celeste e cosmica descritta da Manetti, infatti collegando i padiglioni più esterni si suggerisce la memoria delle antiche mura; aggiungendo poi il riferimento alla Porta San Miniato, non si chiude un cerchio, ma si apre un varco verso l'oltre, orientando il cammino alla basilica e al suo compimento ideale di ordine celeste.

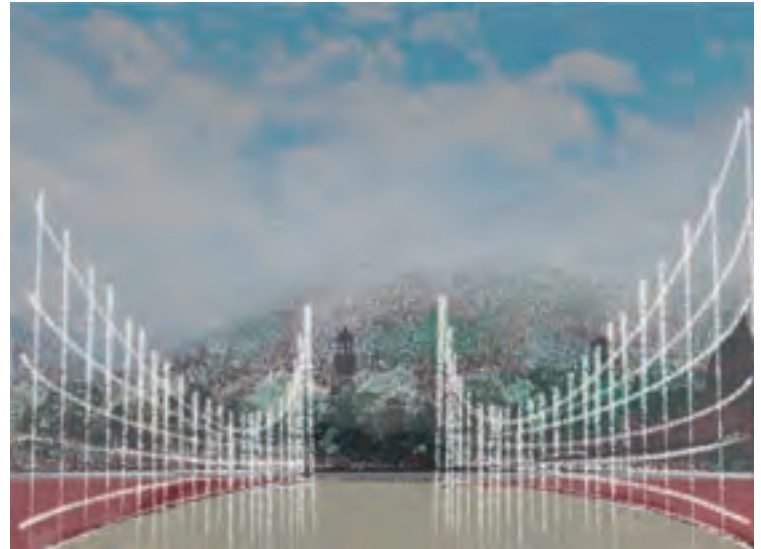
Nel padiglione dedicato al **Ponte di Ferro** (a ovest della città), il percorso specchiante si inserisce nello spazio antistante al padiglione e poi fuoriesce, suggerendo un "oltre". Questa stessa modalità, adottata anche negli altri padiglioni, contribuisce a dare continuità all'intero percorso, infatti, attraversando ogni padiglione, il camminamento si modula e muta, come l'acqua che cambia forma secondo il recipiente: entra, scorre, esce nuovamente per proseguire. In questo caso, l'intervento artistico include anche la creazione di un'immagine evocativa dello storico Ponte di Ferro, ricostruita e reinterpretata attraverso un disegno in tubolari di ferro che ne riproducono idealmente il profilo. La trama lineare e intrecciata di questi elementi richiama un'incisione, un segno grafico che rimanda alla memoria della struttura originaria.

Sul punto orientale della città si trova il padiglione dedicato a **Porta alla Croce**, nell'attuale piazza Beccaria, dove è stato messo in evidenza il varco che dava accesso alla città. L'intera volta della porta è rivestita da lastre di acciaio inox SuperMirror, trasformando l'architettura storica in una superficie liquida e riflettente.

Questa pelle specchiante richiama la presenza simbolica dell'acqua, fluida e mutevole, capace di riflettere e, al tempo stesso, assorbire il contesto. Come uno specchio d'acqua, la volta riflette la luce e i passanti, creando un ambiente visivo in costante trasformazione. Il visitatore attraversa così un varco solido e altrettanto immateriale, un passaggio in cui la materia sembra dissolversi nella propria immagine. Il padiglione, collocato sul lato est della città, entra in relazione diretta e simbolica con il padiglione del Ponte di Ferro, posto a ovest, creando due estremi che si fronteggiano lungo un asse ideale, rafforzando il tema del cammino come attraversamento tra elementi, memorie e stati della materia.

Illustrati i padiglioni esterni che circoscrivono la città, richiamando la sua circolarità storica e simbolica, si intende ora percorrere passo dopo passo il cammino verticale che attraversa la città, che conduce idealmente alla Porta San Miniato.

Dal primo padiglione dedicato alla Torre del Maglio, punto di partenza del percorso, seguendo via Cavour, che attraversa rettilinea il centro, si giunge al cuore della città, il suo epicentro sacro: Piazza del Duomo, con il Battistero alla destra e la cattedrale di Santa Maria del Fiore alla sinistra. Dal Duomo, proseguendo dritti lungo via dei Calzaiuoli, si imbocca la seconda traversa a sinistra entrando in via del Corso, che più avanti prende il nome di Borgo Albizi. Percorrendo quest'asse verso est, si incontra una piccola piazza, Piazza San Pier Maggiore.



^ Tav. 2 – Ponte di Ferro



^ Tav. 3 – Porta alla Croce



^ Tav. 4 – San Pier Maggiore



^ Tav. 5 – Isola delle Stinche

Qui si colloca il secondo padiglione del percorso, dedicato all'antica Chiesa abbaziale di **San Pier Maggiore**.

La chiesa, risalente al IV secolo, venne demolita nel 1874; oggi *«la sola memoria che resta di questa Chiesa, Convento e Campanile è l'esterno delle tre arcate della loggia: le due laterali sono chiuse, e quella di mezzo è aperta come strada col nome di Via S. Pier Maggiore»*<sup>7</sup>. È proprio lungo questa via che si inserisce l'intervento artistico, infatti il percorso, partendo dalla piazza e attraversando il padiglione, si prolunga oltre l'unica arcata ancora aperta, continuando lungo la strada per rievocare simbolicamente l'antica navata della chiesa.

In questo tratto, il tracciato specchiante assume il ruolo di traccia mnemonica, diventa ricordo tangibile e, al tempo stesso, illusione di una struttura architettonica scomparsa, che si rianima attraverso il gesto del camminare e torna idealmente a vivere. Lo spettatore, seguendo questa superficie riflettente, attraversa il padiglione lungo lo stesso asse che un tempo definiva la navata della chiesa, generando un'esperienza non solo fisica ma anche simbolica, attivando un processo di riscoperta spaziale e storica del luogo.

All'interno delle nicchie presenti nel padiglione sono collocate lastre in acciaio inox, sagomate per adattarsi alla geometria degli incavi architettonici. Le superfici altamente riflettenti simulano la presenza dell'acqua, evocandone fluidità e mutevolezza, pur mantenendo la solidità della materia metallica, creando così un contrasto percettivo tra la fermezza dell'architettura e la leggerezza illusoria del riflesso, generando un dialogo poetico tra realtà e apparenza, tra permanenza e trasformazione.

Il risultato è una reinterpretazione contemporanea della memoria architettonica, un'installazione che restituisce forma e significato a un vuoto urbano attraverso materiali riflettenti e strategie percettive capaci di mettere in relazione passato, presente e immaginazione.

Dalla piazza, proseguendo lungo via dei Palmieri, che più avanti prende il nome di via **Isola delle Stinche**, si raggiunge l'area dedicata al luogo che ospitava l'Isola delle Stinche.

*«[...] circondato da un fossato riempito d'acqua e rimasto attivo sino al 1833, quando il governo granducale decise di trasferire i carcerati alle Murate. L'edificio venne venduto e fu dapprima teatro di cavallerizza con scuderie annesse, poi sala della Società Filarmonica Fiorentina, e infine è diventato quello che attualmente è: il teatro Verdi»*<sup>8</sup>.

L'intervento previsto per questo sito si configura come un volume chiuso, una scatola compatta priva di aperture, in continuità con la storica conformazione del luogo, un tempo delimitato e inaccessibile. L'involucro esterno è rivestito in acciaio inox, trasformandolo in una pelle riflettente capace di specchiare l'ambiente circostante. Qui l'acqua è evocata attraverso il riflesso: non come elemento fisico, ma come presenza viva e simbolica, infatti, la superficie metallica, simile a uno specchio liquido, assorbe e restituisce l'immagine dell'intorno, adagiandosi idealmente sulle pareti come un velo d'acqua. In questo modo, il volume sembra dissolversi percettivamente nel contesto urbano, annullando la propria materialità e dichiarando la propria presenza attraverso il riflesso dell'altro. L'installazione diventa così un dispositivo concettuale e percettivo, come un filtro tra

<sup>7</sup> *Ibidem*, p. 146.

<sup>8</sup> *Ibidem*, p. 104.

uomo, arte e architettura, che coinvolge lo spettatore in un processo continuo di rinegoziazione tra interno ed esterno, tra ciò che è visibile e ciò che è celato.

Proseguendo e imboccando via dell'Anguillara, il pellegrino percorre fisicamente ciò che un tempo era l'Anfiteatro Romano. La via stretta, concluso il suo andamento, si schiude in Piazza Santa Croce, uno spazio ampio che concede respiro in continuità con il tracciato della strada, accogliendo due padiglioni: il primo dedicato all'**Anfiteatro Romano** e il secondo alla **Basilica di Santa Croce**.

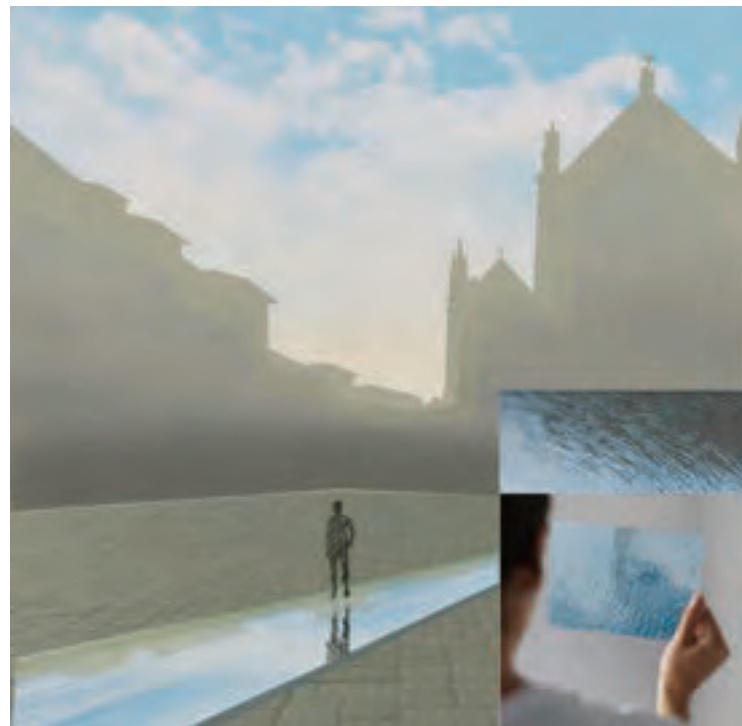
In questo intervento, la memoria dell'Anfiteatro entra in relazione visiva e simbolica con la piazza e con la Basilica, generando un legame tra storia e spiritualità. Lo spazio aperto si configura così come luogo di partecipazione collettiva, ma anche di riflessione intima e interiore.

Al centro della piazza, il camminamento specchiante funge da elemento connettivo tra i due padiglioni, diventando un veicolo di apertura e relazione. In questo tratto, il rivestimento in acciaio inox assume la forma di un "rivolo d'acqua" riflettente, un flusso visivo che accompagna il visitatore, e che, percorrendolo, diventa tramite di connessione tra la terra e il cielo che vi si specchia. Riflesso nella superficie, il visitatore entra a far parte dell'opera stessa: ciò che viene riflesso non è soltanto un'immagine restituita, ma una presenza attiva che partecipa alla costruzione del paesaggio urbano.

Camminando idealmente come un rivolo d'acqua che attraversa la città e ne segue le pieghe più intime, il pellegrino, imboccando via dei Benci e girando a destra in via dei Vagellai, raggiunge Piazza Mentana; da qui, attraversandola e proseguendo lungo via dei Saponai, giunge in Piazza dei Giudici, dove si colloca il padiglione dedicato al **Tiratoio delle Grazie**.

*«I tiratoi a Firenze furono assai numerosi; servivano infatti per la fabbricazione e lavorazione dei panni. Dovevano forzatamente trovarsi vicino al fiume per la fase di risciacquatura e di tiratura. [...] La parte alta, sempre aperta e ventilata, serviva per l'asciugatura delle stoffe e dei panni in generale. [...] Questo delle Grazie andò quasi interamente perduto durante un incendio nel 1874 [...]»<sup>9</sup>.*

L'intervento artistico trae ispirazione dall'antica funzione del Tiratoio, luogo dedicato alla lavorazione e all'asciugatura dei tessuti, in cui grandi drappi venivano appesi lungo il corso dell'Arno. Il progetto reinterpreta questa memoria attraverso l'inserimento di pannelli verticali specchianti che evocano l'immagine dei tessuti sospesi flessuosi e irregolari, ma al contempo rigidi e plastici. Disposti in maniera sfalsata, questi elementi generano un gioco dinamico di riflessi, luce e movimento, dove la superficie riflettente si anima e vibra, restituendo immagini frammentate e mutevoli del paesaggio circostante. Il visitatore è invitato a entrare in un involucro visivo fluido e instabile, in cui la percezione dello spazio si deforma e si ricompone, generando uno spaesamento che coinvolge attivamente chi attraversa il padiglione. Il riflesso diventa così strumento di partecipazione: lo spettatore, vedendosi riflesso e al tempo stesso dissolto nelle immagini del contesto, diviene parte dell'opera. In que-

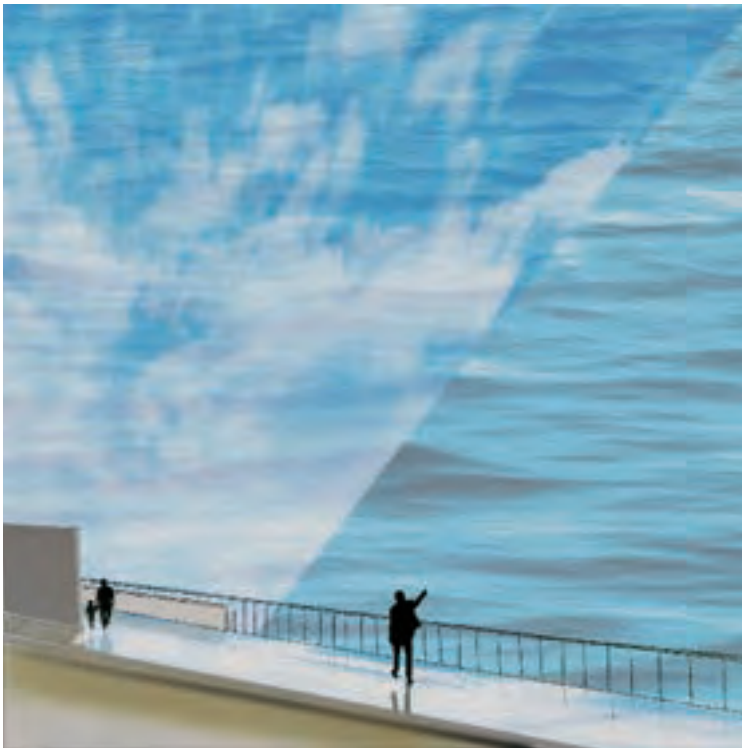


^ Tav. 6 – Basilica di Santa Croce e Anfiteatro Romano



^ Tav. 7 – Tiratoio delle Grazie

<sup>9</sup> *Ibidem*, p. 80.



^ Tav. 8 – Ponte alle Grazie



^ Tav. 9 – Macchina dell'Acqua

Tavole realizzate da Alessandro Scilipoti, docente del corso di Design all'Accademia di Belle Arti di Firenze – Gruppo di ricerca ABAFI

sto ambiente immersivo, la memoria del luogo di lavoro si trasfigura in un'esperienza sensoriale e contemporanea, trasformando il vuoto della perdita in un nuovo spazio di risonanza poetica e urbana.

Superato il padiglione dedicato al Tiratoio, il percorso prosegue naturalmente verso il **Ponte alle Grazie**.

È la continuità stessa del camminamento a guidare il visitatore, infatti, la superficie specchiante si estende sul marciapiede del ponte, innestandosi nel tessuto urbano come un segno luminoso e sottile. Attraversandolo, lo spettatore cammina idealmente sospeso tra acqua e cielo: sotto scorre l'Arno, la cui presenza è amplificata dal gioco di riflessi, mentre sopra la volta celeste si ricompone sul materiale specchiante. In questo spazio di soglia, l'uomo diviene elemento di congiunzione tra i due piani, assumendo un ruolo centrale nel dialogo simbolico che lega terra, acqua e cielo.

Proseguendo lungo il Lungarno Serristori si giunge alla Porta San Niccolò, di fronte alla quale si colloca il padiglione dedicato alla **Macchina dell'Acqua**. Qui, l'intervento architettonico poggia su una superficie specchiante che richiama idealmente un bacino, evocando il serbatoio storico di Carraia, destinato un tempo alla raccolta e alla regolazione dell'acqua per la città. L'acciaio inox, con la sua riflessione continua, dissolve i confini dell'architettura e la integra al paesaggio circostante, suggerendo una condizione di leggerezza e sospensione. L'installazione mette così in relazione memoria tecnica e immaginazione, passato e presente, restituendo allo spettatore un'esperienza immersiva in cui la città rilegge se stessa attraverso il tema dell'acqua come risorsa vitale e simbolica.

Da questo punto, attraversando Porta San Niccolò e risalendo l'omonima via, il cammino conduce alla piazzetta di San Miniato e infine alla sua Porta, quella Celeste, identificata con la Basilica, verso cui l'intero percorso trova la propria risoluzione.

## Riferimenti bibliografici

- G. AGAMBEN, (2008). *Che cosa è il contemporaneo?*, Nottetempo.
- N. BOURRIAUD, (2005). *Postproduction. Come l'arte riprogramma il mondo*, Postmedia Books.
- C. CANALI, (2020). *Tecno-socialità: Partecipazione e interattività nell'arte contemporanea*, Postmedia Books.
- F. CESATI, (2015). *Firenze sparita nei 120 dipinti di Fabio Borbottoni*, Newton & Compton.
- M. COLI, G. PRANZINI, F(2023). *Firenze e le sue acque*, Angelo Pontecorboli.
- R. KRAUSS, (1998). *Passaggi. Storia della scultura da Rodin alla Land Art*, Mondadori.
- R. KRAUSS, (2005). *Reinventare il medium. Cinque saggi sull'arte d'oggi*, Mondadori.
- R. MANETTI, (2019). *La lingua degli angeli. Simboli e segreti della basilica di San Miniato a Firenze*, Polistampa.
- R. MANETTI, (2024). *Le Mura di Firenze da Arnolfo a Michelangelo*, Angelo Pontecorboli.
- M. McLUHAN, Q. FIORE, (2011). *Il medium è il messaggio*, Corraini.
- G. PICO DELLA MIRANDOLA, (2007). *Discorso sulla dignità dell'uomo*, a cura di Francesco Busi, Fondazione Pietro Bembo.
- A. VETTESE, (2015). *Si fa con tutto*, Laterza.
- R. WITTKOWER, (2006). *La scultura raccontata da Rudolf Wittkower*, Einaudi.



# Interpretare la Memoria

**Approfondimenti**

**MOM Firenze - Padiglioni**

# 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.

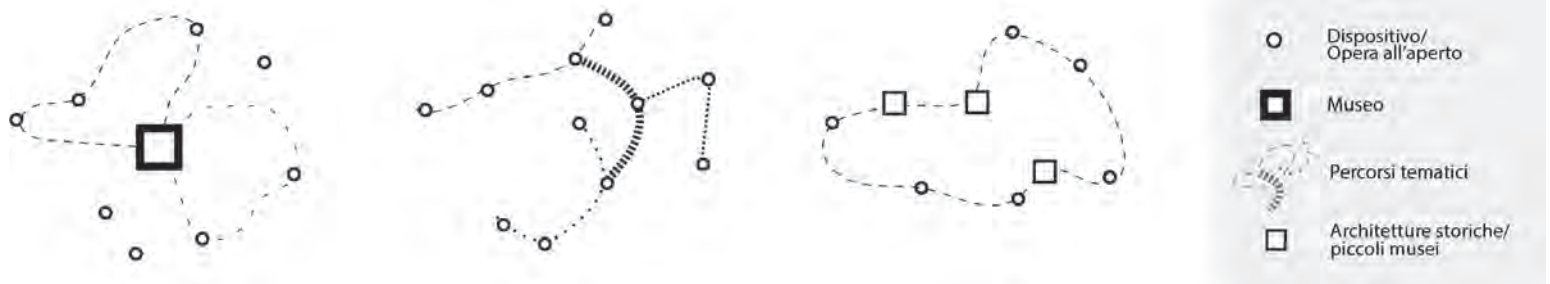
## Linguaggi del museo diffuso urbano

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 diffuso<sup>1</sup> 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.

<sup>1</sup> 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].

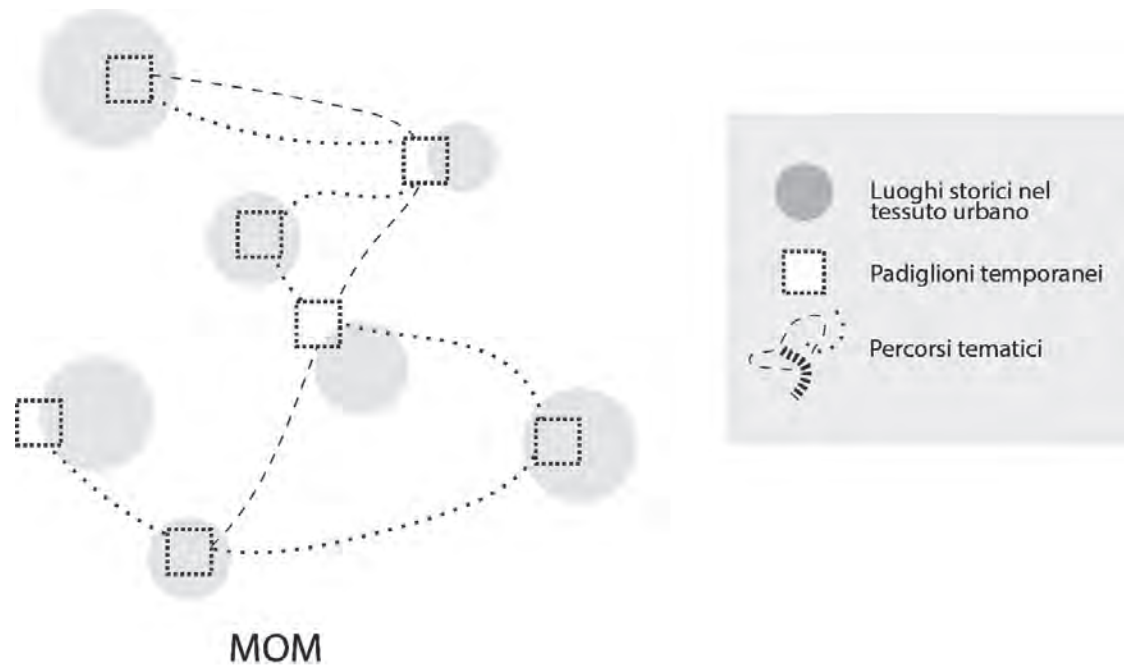
I musei organizzano percorsi supportati da sistemi multimediali e contenuti fruibili attraverso applicazioni o piattaforme digitali istituzionali, che consentono approfondimenti mirati e accompagnano il visitatore nella conoscenza di un paesaggio. È proprio questa dimensione estesa e relazionale che 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 urbano<sup>2</sup> viene qui affrontato individuandone gli elementi e le relazioni, e rintracciandone la ragion d'essere così da poterli ri-recognere, 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 [BELLI, 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)

<sup>2</sup> 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 ampia<sup>3</sup>, 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 tecnici<sup>4</sup>. 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:

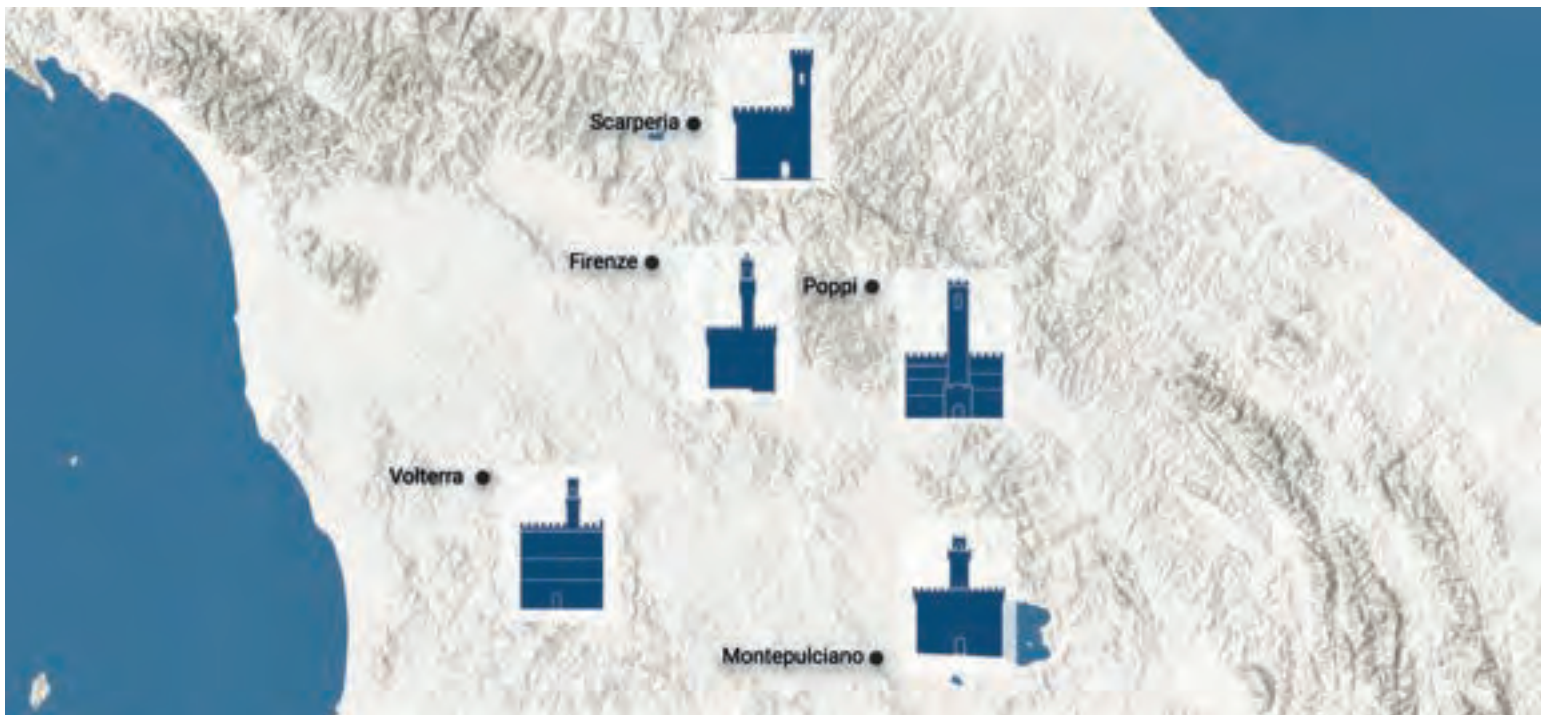
**MAPPE DIGITALI** – Dei dispositivi di narrazione visuale di un museo diffuso la mappa è la rappresentazione che meglio orienta nella distribuzione spaziale, urbana, dei diversi luoghi. Ne sono stati codificati differenti generi a seconda della struttura, che possono essere potenziati attraverso strumenti 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.

<sup>3</sup> 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

v 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*<sup>5</sup>, 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.

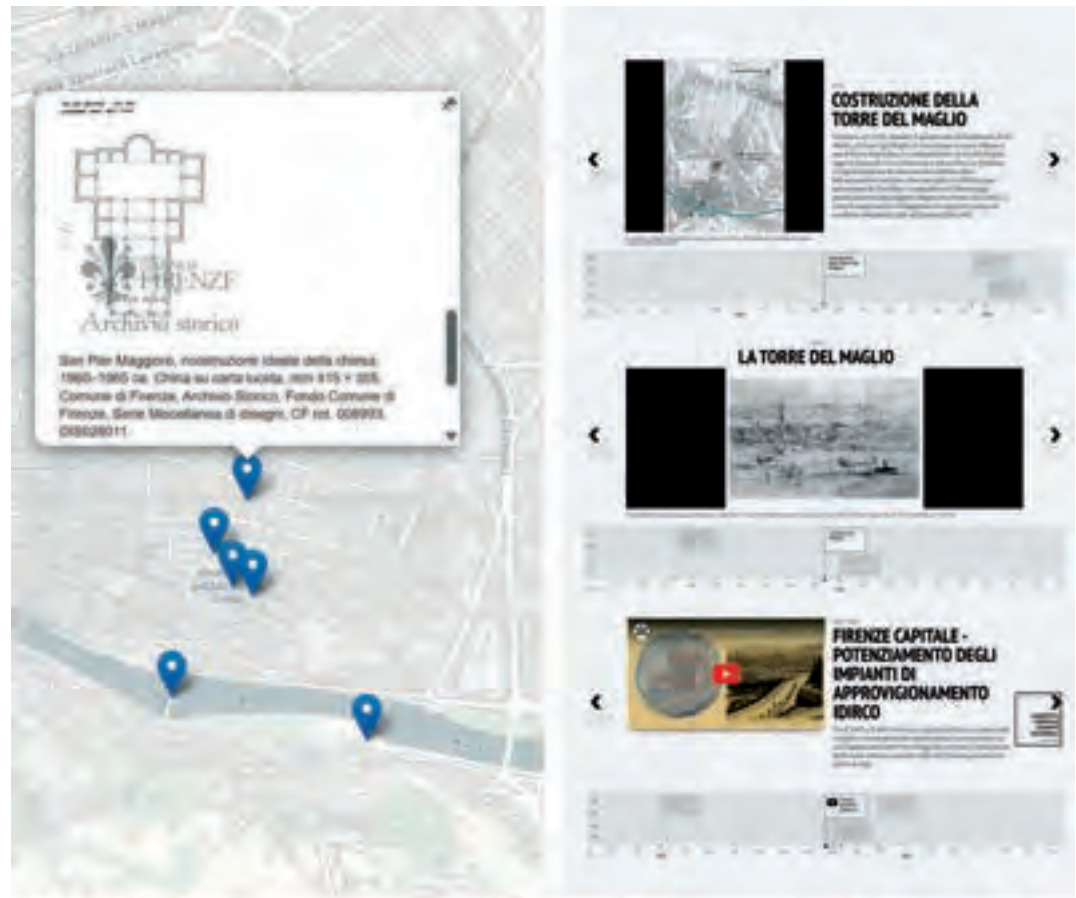
## Considerazioni

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.

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

<sup>5</sup> <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



## Rappresentare la trasformazione urbana: la Torre del Maglio e il percorso dell'acqua dell'Acquedotto di Monterecci

All'interno del progetto *Museo Oltre Museo - MOM*, sono stati individuati focus di approfondimento finalizzati a sperimentare temi inerenti alla relazione tra museo / architettura / arte / città, tra cui la rappresentazione del paesaggio urbano e della sua trasformazione. In questo quadro, diventa centrale indagare il potenziale delle immagini, storiche e contemporanee, come strumenti capaci di comunicare la complessità della città intesa come sistema dinamico e luogo di vita della società.

Il presente lavoro si propone come un approfondimento esemplificativo delle numerose possibilità comunicative offerte dalla rappresentazione grafica nell'ambito di un museo urbano diffuso, volto alla valorizzazione delle strutture architettoniche, quali elementi costitutivi del paesaggio urbano. Le immagini vengono utilizzate come dispositivi interpretativi che introducono il fruitore in un contesto spazio-temporale e rendono leggibili le relazioni funzionali e storiche legando le singole architetture a sistemi più ampi.

Il caso studio della Torre del Maglio, selezionata tra i luoghi prescelti dalla ricerca *MOM*, si presta in modo particolarmente efficace. La Torre infatti è un'architettura che, pur non esistendo più, per le sue caratteristiche può essere rappresentativa nel mostrare dinamiche urbane legate allo sviluppo tecnico e alle volontà politico-amministrative che hanno cambiato il volto della città negli ultimi secoli.

La Torre del Maglio viene costruita nel 1634 per implementare l'acquedotto mediceo, costruito a partire dal XVI secolo in un momento di splendore della città, e viene distrutta quando Firenze diventa capitale del Regno di Italia, un periodo di grandi opere pubbliche di rinnovamento, tra cui quelle di potenziamento delle infrastrutture e di ridefinizione del tessuto urbano di alcune aree.

La struttura, parte di un sistema di approvvigionamento idrico, è fisicamente connessa ad una rete di canalizzazioni e depositi idrici che collegano il territorio rurale al centro cittadino, attraversandolo trasversalmente rispetto a quello che è percettivamente l'asse di riferimento: il fiume Arno, che tradizionalmente determina un "di qua" e un "di là" della città.

### L'acquedotto mediceo di Monterecci

Nel XVI secolo Cosimo I dei Medici promuove la realizzazione di infrastrutture di approvvigionamento idrico, tra cui quello noto come Acquedotto di Monterecci.

A metà secolo viene costruita una briglia di raccolta presso il Ponte alla Badia per incanalare le acque del torrente Mugnone e condurle all'interno della città fino alla fontana del Nettuno, realizzata da Bartolomeo Ammannati e altri scultori.

Successivamente, il sistema viene potenziato con la costruzione di uno sbarramento, il Serrone, situato a monte del ponte del Calderaio. Il nuovo acquedotto incanala l'acqua verso un serbatoio di carico collocato presso il ponte e poi fino al deposito idrico della Querce. Da lì l'acqua raggiunge il Torrino del Maglio, posto poco più a sud della Porta San Gallo, da cui si diramano le tubature che distribuiscono l'acqua all'interno della città, tra cui anche il Tubo Reale, condotta che percorre via San Gallo, piazza San Lorenzo, il Mercato Vecchio, fino a Palazzo Pitti passando per Ponte Vecchio [fig. 1].

Alla fine del XVII secolo la portata dell'acquedotto viene ulteriormente incrementata realizzando un canale di presa dalle sorgenti di Sant'Ilario che si immette nel Mugnone presso la Querciola.

> Fig. 1 – Carta catastale del tessuto urbano intorno a Porta San Gallo accessibile dal progetto CASTORE della Regione Toscana. A sud, lungo il perimetro delle mura viene individuata la Torre del Maglio



La Torre del Maglio viene distrutta durante i lavori di rinnovamento di Firenze capitale, tra cui la costruzione dei viali e il conseguente disfacimento delle mura e di molte torri sul perimetro. Intorno al 1870, ritenendo l'acquedotto ancora strategico, si interviene con l'ampliamento della conserva della Querce e l'aggiornamento sia delle opere di presa sia delle condutture. Alla fine del XIX secolo, tuttavia, gli impianti idrici che utilizzano le acque del Mugnone vengono giudicati insalubri e l'acquedotto di Montereggi viene dismesso<sup>1</sup>.

### La Torre del Maglio e la sua immagine storica

Il corpus iconografico relativo alla Torre del Maglio non è particolarmente abbondante, eppure la particolare forma e la posizione che occupa sulle mura, la rende visibile sia dall'interno, che dall'esterno della città, e facilmente individuabile nell'orizzonte delle vedute urbane. La Torre è un elemento unico a Firenze e connotato da una configurazione ben riconoscibile composta da una vela troncopiramidale sormontata da un torrino.

<sup>1</sup> Il sintetico testo che introduce storicamente l'acquedotto di Montereggi e la Torre del Maglio, fa riferimento ai seguenti lavori che trattano in modo accurato le questioni relative ai sistemi di approvvigionamento idrico urbano; A. CAPORALI, (2021); M. COLI, G. PRANZINI, (2023); E. FERRETTI, (2016).



< Fig. 2 – G. Zocchi, *Veduta di Firenze dal Convento de PP. Cappuccini di Montughi*. Disegno pubblicato in: G. Zocchi, (1744). *Scelta di XXIV vedute delle principali contrade, piazze, chiese, e palazzi della città di Firenze dedicata alla sacra reale apostolica maestà di Maria Teresa regina d'Ungheria e di Boemia arciduchessa d'Austria e granduchessa di Toscana ...* Firenze: appresso Giuseppe Allegrini stampatore in rame, Tav. I. – acquaforte su carta – (courtesy Ministero della Cultura – Biblioteca Nazionale Centrale di Firenze)  
 In alto, particolari di architetture connesse al sistema idrico: da sinistra verso destra, la Torre del Maglio, la Torre di Arnolfo, Palazzo Pitti



Le più note rappresentazioni dell'edificio sono forse quelle che ritraggono lo scorcio da via del Maglio, attuale via La Marmorata, una visuale riprodotta numerose volte in fotografie, acquerelli o pitture, tra cui una fotografia dell'archivio Alinari, l'acquerello di G. Vaschetti della raccolta Cappugi conservata alla Biblioteca Nazionale Centrale di Firenze, o il dipinto della prima metà dell'XIX secolo di Markò, o ancora quello di F. Borbottoni conservato nelle collezioni della Fondazione Cassa di Risparmio di Firenze.

La visuale, riprodotta numerose volte, è in effetti una delle più scenografiche: la fabbrica sorgeva infatti esattamente al termine della strada che procede rettilinea da piazza S. Marco fino alle mura, che ne chiudono il canale prospettico disponendosi ad essa ortogonalmente.

Tali immagini ottocentesche rivelano inoltre un settore di città, adiacente alle mura urbane, caratterizzato dalla presenza di ampi spazi aperti delimitati da muri e da un'edificazione rada, assetto che permane fino alle trasformazioni urbane del XIX secolo.

Altre iconografie che rappresentano il Torrino dall'interno della città sono quelle che ritraggono Porta a Pinti, come il dipinto di F. Borbottoni<sup>2</sup> o l'incisione di G. Gherardi<sup>3</sup>, dove in secondo piano, proseguendo lungo la cinta muraria si nota la sagoma caratteristica dello sfiatatoio.

<sup>2</sup> F. CESATI, F. BORBOTTONI, (2014).

<sup>3</sup> C. RICCI, (1906).

Anche visto dall'esterno, come appare nel disegno a penna e inchiostro di G. van Wittel realizzato a fine XVII secolo, la Torre spicca in altezza inserendosi come variazione del profilo della cinta muraria. Meno pronunciata rimane invece la consistenza in planimetria, il cui ingombro, mantenendo una profondità contenuta, non si discosta da altre torri rompitratta<sup>4</sup> [fig. 2].

Come riporta l'iscrizione sul disegno conservato al Gabinetto dei Disegni e delle Stampe degli Uffizi, di G. Santini, la struttura della Torre del Maglio è nota per essere "sfiatoio della fonte di Firenze", che si connota come architettura con funzione piezometrica volta a regolare la pressione del sistema idrico. Tra le ipotesi avanzate dagli studiosi, vi è anche quella secondo cui la struttura contribuisce a garantire il raggiungimento dell'acqua alla cisterna in quota collocata nella Torre di Arnolfo di Palazzo Vecchio<sup>5</sup>, confermando il valore della Torre non come elemento isolato, ma come componente essenziale del funzionamento dell'intero sistema di approvvigionamento.

## Rappresentare la dimensione intangibile

Le immagini storiche mediante l'espressività del disegno comunicano ai visitatori atmosfere del passato, visioni evocative immediate, che rimandano ad una memoria condivisa. Allo stesso tempo attraverso l'elaborazione di nuove rappresentazioni che accompagnano la descrizione testuale, la struttura architettonica viene raccontata contestualizzandola da un punto di vista delle relazioni funzionali / spaziali / temporali.

La storia della struttura architettonica, rappresentata in una linea del tempo a più livelli informativi, si inserisce in quella dell'Acquedotto di Montereggi, che più in generale fa parte del tema dell'approvvigionamento idrico urbano ed è legata alle vicende della gestione politico-amministrativa di Firenze.

Le rappresentazioni iconografiche arricchiscono la linea del tempo in qualità di documenti, ma ne agevolano anche la comprensione introducendo la scena urbana a cui le informazioni fanno riferimento [fig. 3]. La Torre del Maglio è parte di un'infrastruttura che unisce luoghi con diversa funzione e rilevanza, ma legati fisicamente e funzionalmente nella rete idrica. Individuando le architetture del sistema idrico su una carta topografica schematica e rappresentandole con delle icone, si ottiene una mappa multiscale che accompagna il breve testo storico e che si allaccia al percorso del progetto *MOM* di cui potrebbe costituire un ampliamento tematizzato [fig. 4].

Allo stesso tempo, questo approfondimento apre la possibilità di instaurare connessioni con altri progetti che si occupano di temi affini e che potrebbero esserne complementari<sup>6</sup>.

Non solo contenuti fruibili in un museo urbano diffuso, ma anche spunti per possibili progetti che riqualifichino e valorizzino aree urbane o che possono valorizzare progetti in corso. È questo anche il caso del Mugnone, corso d'acqua legato all'acquedotto mediceo e, al tempo stesso, corridoio preferenziale che collega la città con il territorio circostante, costituendo un sistema che, oltre che essere rappresentativo delle attività economiche del passato, è oggetto di nuove progettazioni. Le sue rive sono attualmente percorribili solo in modo discontinuo e frammentario, ma il sistema rivela un grande potenziale sia per la mobilità, sia come spazio aperto, tanto che è stato recentemente coinvolto in un progetto che ha visto la partecipazione delle amministrazioni, il comune e la regione, dell'università, delle associazioni di quartiere e dei cittadini.<sup>7</sup>

Lo spazio digitale è ad oggi un ambiente di cui anche i musei devono occuparsi e che anzi costituisce un fronte di ricerca per le istituzioni culturali. Il progetto *MOM* si sviluppa quindi su un doppio binario: i contenuti informativi sono declinati per una fruizione fisica, in primis esperibile all'interno di una mostra itinerante dedicata al progetto, ma parallelamente ne viene studiata anche la fruizione digitale. Le due dimensioni del museo, di cui l'una è lo specchio dell'altra, e talvolta l'estensione, vengono progettate insieme ricercandone una coerenza grafica e logica in una relazione sinergica.

<sup>4</sup> La consistenza della struttura si osserva planimetricamente nel Catasto Generale della Toscana, foglio 139\_A01A, conservato all'Archivio di Stato di Firenze e disponibile sul sito del Progetto "CASTORE - Regione Toscana - Sistema Informativo Territoriale ed Ambientale".

<sup>5</sup> M. COLI, G. PRANZINI, (2023).

<sup>6</sup> Per esempio nel 2021 Publicacqua ha lanciato il bando "I Cammini dell'Acqua", parte di un progetto che verrà finanziato con bandi annuali specifici e finalizzato a promuovere la realizzazione di nuovi percorsi di mobilità dolce e la manutenzione di quelli esistenti (<https://www.camminidellacqua.it/il-progetto>) oppure il percorso "Una città e il suo fiume: la vita lungo l'Arno" pensato per turisti e realizzato dall'Archivio Storico Comunale di Firenze. Iniziative di valorizzazione documentaria | Cultura. <https://cultura.comune.fi.it/pagina/archivio-storico/iniziative-di-valorizzazione-documentaria> (consultato a ottobre 2025).

<sup>7</sup> Il progetto "Lungo il Mugnone" si articola in quattro fasi descritte sulla pagina dedicata <https://partecipa.toscana.it/web/lungo-il-mugnone> (consultato a dicembre 2025).



G. van Wittel, Veduta panoramica di Firenze, 1694 circa.  
Penna e inchiostro su traccia a matita, su carta.  
Napoli, Gabinetto Disegni e Stampe, Certosa e Museo di San Martino, inv. 1136/12.  
Su concessione della Fototeca dei Musei nazionali del Vomero.



G. Santini, Il torrione del Maglio a Firenze, XVII secolo, ante 1704.  
Inchiostro su carta, 190 x 287 mm.  
Firenze, Gabinetto dei Disegni e delle Stampe degli Uffizi, inv. 114810.  
Su concessione del Ministero della Cultura - Gallerie degli Uffizi.

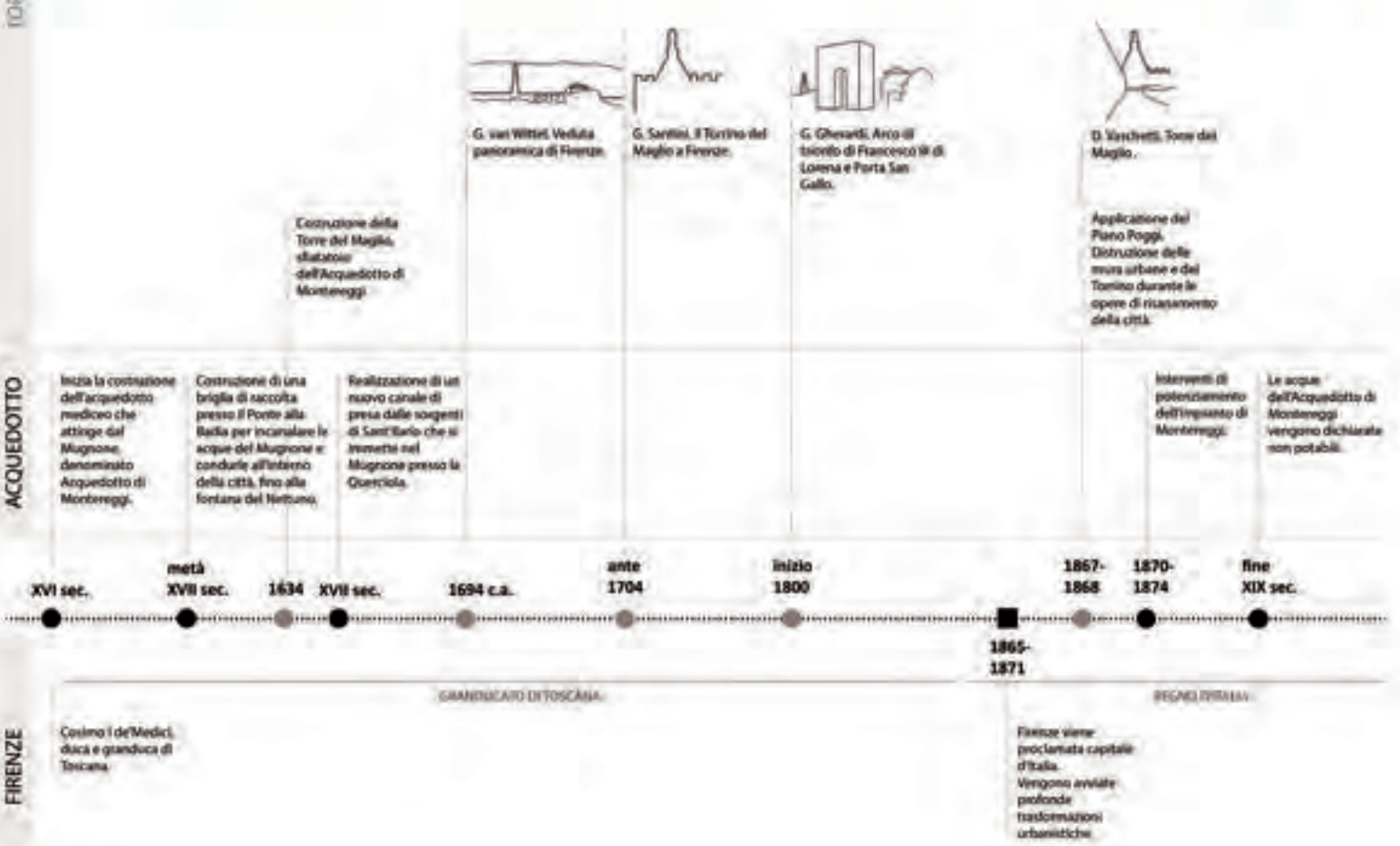


D. Vascetti, Torre del Maglio, abbinello.  
Firenze, BNC, Cappugi 486/L, tav. I.  
Su concessione del Ministero della Cultura - Biblioteca Nazionale Centrale, Firenze.

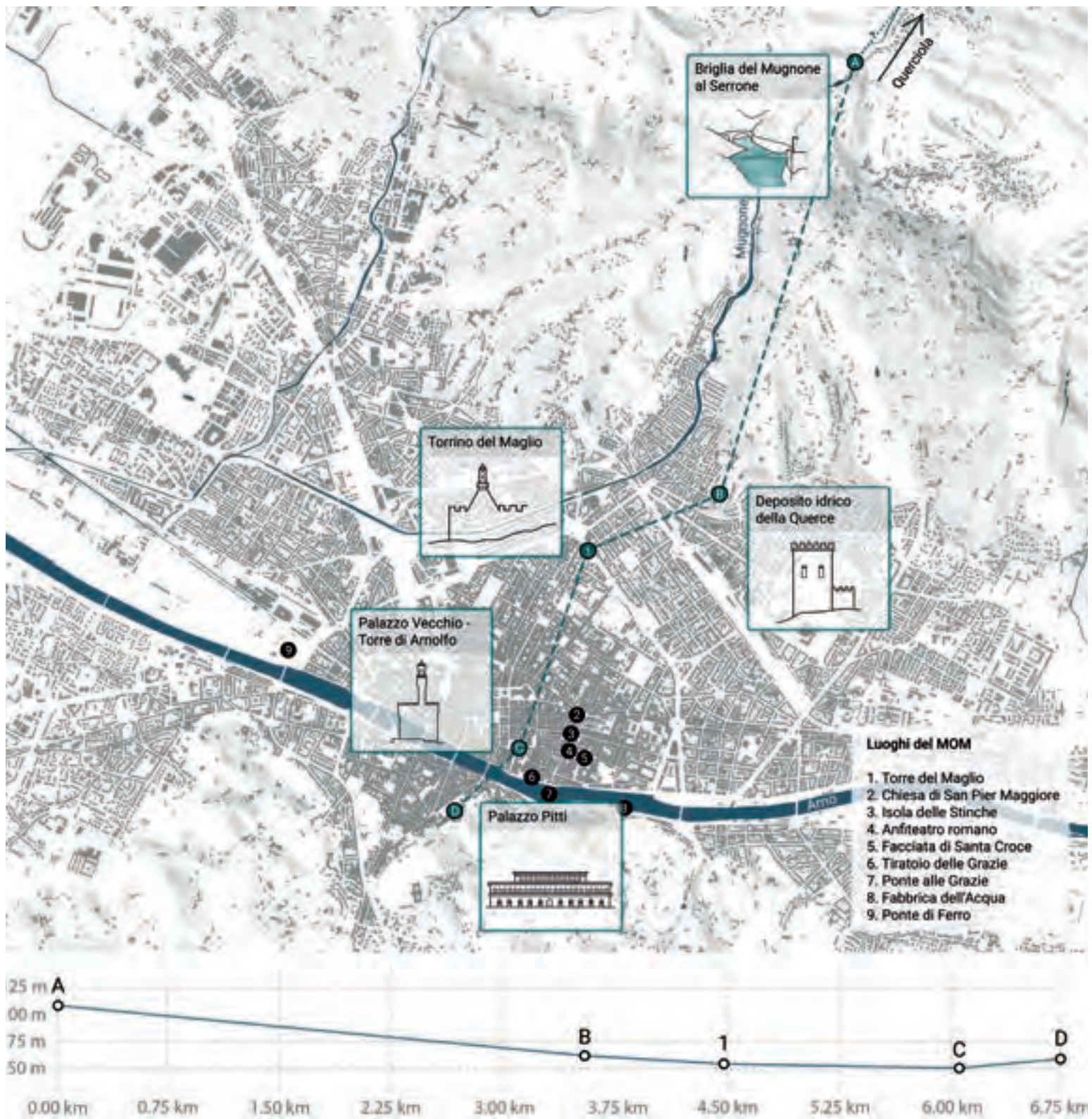
TORRE DEL MAGLIO

ACQUEDOTTO

FIRENZE



^ Fig. 3 - Elaborazione grafica di una linea del tempo multilivello della Torre del Maglio. L'architettura è messa in relazione con il contesto storico della città e con l'intero sistema di approvvigionamento idrico



^ Fig. 4 - Mappa dell'Acquedotto di Montereggi. Le architetture evidenziate sono connesse dal sistema idrico, schematizzato attraverso una linea tratteggiata

Le rappresentazioni dedicate alla Torre del Maglio e all'Acquedotto di Monterecci mostrano come strumenti grafici e iconografici possano facilitare la comprensione del paesaggio urbano e della sua trasformazione, risultando particolarmente adatti alla comunicazione museale. Mappe multiscalari e linee del tempo dimostrano come immagini storiche e nuove elaborazioni grafiche possano operare in modo complementare nella descrizione del palinsesto urbano nelle sue dimensioni funzionali, spaziali e temporali, ponendo le basi per una lettura critica della città contemporanea e delle sue possibili traiettorie future.

## Riferimenti bibliografici

- G. BELLI, (2011). "Il dibattito sulla ricostruzione della Firenze demolita dalla guerra, 1944-1947", in *Opus Incertum*, 6-7, 86-99.
- M. BREHMER, B. LEE, B. BACH, N.H. RICHE, T. MUNZNER, (2017). "Timelines Revisited: A Design Space and Considerations for Expressive Storytelling", in *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics*, 23(9), 2151-2164. <https://doi.org/10.1109/TVCG.2016.2614803>.
- M. BREHMER, B. LEE, N.H. RICHE, D. TITTSWORTH, K. LYTUVNETS, D. EDGE, C. WHITE, (2019). *Timeline Storyteller*.
- G. CANELLA, (1978). "Alcune questioni dei musei (anche in vista della XVI triennale)", in *Hinterland*, 4 (luglio-agosto), 2-3.
- A. CAPORALI, (2021). *Acqua, cultura tecnica e sviluppo urbano: Raffaele Canevari, Luigi Del Sarto e il nuovo acquedotto di Firenze (1871-1877)*. Polistampa Leonardo Libri, pp. 22-23.
- F. CESATI, F. BORBOTTONI, (2014). *Firenze sparita: Nei 120 dipinti di Fabio Borbottoni. Una Firenze di fine Ottocento assolutamente inedita con paesaggi ed atmosfere che ne testimoniano la misurata bellezza di un tempo*, Newton & Compton.
- M. CHIARINI, A. MARABOTTINI (a cura di), (1994). *Firenze e la sua immagine: Cinque secoli di vedutismo*. Marsilio.
- CONSIGLIO D'EUROPA, (2000). *Convenzione Europea del Paesaggio*, Firenze.
- M. COLI, G. PRANZINI, (2023). *Firenze e le sue acque*. Angelo Pontecorboli, pp. 88-91.
- A. CORBOZ, (1985). "Il territorio come palinsesto", in *Casabella*, 516, 22-27.
- D.I. DECOITO, (2020). "The Case for Digital Timelines in Teaching and Teacher Education", in *International Journal of E-Learning & Distance Education. Education Revue Internationale Du E-Learning Et La Formation à Distance*, 35(1).
- F. DRUGMAN, (1982). "Il museo diffuso", in *Hinterland*, 21-22 (marzo-giugno), 24-25.
- E. FERRETTI, (2016). *Acquedotti e fontane del Rinascimento in Toscana: acqua, architettura e città al tempo di Cosimo I Dei Medici*. Olschki, pp. 87-90.
- F.X. HERNÁNDEZ-CARDONA, R. SOSPEDRA-ROCA, D. ÍÑIGUEZ-GRACIA, (2021). "Educational Illustration of the Historical City, Education Citizenship, and Sustainable Heritage", in *Sustainability*, 13(10), 5706. <https://doi.org/10.3390/su13105706>
- ICOM ITALIA, (a cura di), (2016). *La Carta di Siena 2.0. Musei e paesaggi culturali*, Siena.
- INTERNATIONAL COUNCIL OF MUSEUMS ICOM, (2022). *Museum Definition*, Praga.
- ITALIA, (2004). "Codice dei beni culturali e del paesaggio (Decreto Legislativo 22 gennaio 2004, n. 42)", in *Gazzetta Ufficiale della Repubblica Italiana*. <https://www.normattiva.it/uri-res/N2Ls?urn:nir:stato:decreto.legislativo:2004-01-22;42:vig> (consultato a settembre 2025).
- E. IPPOLITI, A. CASALE, (2021). "Rappresentazioni di città. Il Museo Diffuso. The Esquilino Tales", in *Disegno*, 8, 197-210. <https://doi.org/10.26375/disegno.8.2021.19>.
- E. LUPO, E. ÖZDİL, (2013). "Towards a «Smart Heritage» as Future Diffused Museums: Design and Communication Technologies to Innovate the Experience of the Cultural Patrimony in Smart Cities", in *The International Journal of the Inclusive Museum*, 6(1), 159-169. <https://doi.org/10.18848/1835-2014/CGP/v06i01/58328>.
- M. MÄRTSIN, (2018). "Beyond Verbal Narratives: Using Timeline Images in the Semiotic Cultural Study of Meaning Making", in *Integrative Psychological and Behavioral Science*, 52(1), 116-128. <https://doi.org/10.1007/s12124-017-9409-3>
- M. MASSIRONI, (1989). *Comunicare per immagini: Introduzione alla geometria delle apparenze*, Il Mulino.
- E. MONTANARI, (2021). "Museo diffuso: Propagazioni, applicazioni e articolazioni nei territori contemporanei", in *Territorio*, 99, 116-121. <https://doi.org/10.3280/TR2021-099016>.
- M. MOORS, B. PLEVOETS, K.V. CLEEMPOEL, (2022). "The thick timeline as method for design-oriented education", in K. MACARI, (a cura di), *Transformative Teaching*, 11-19.
- G. OREFICE (a cura di), (2011). *Firenze e l'unità d'Italia: Un nuovo paesaggio urbano*, Kappa.
- C. RICCI, (1906). *Cento vedute di Firenze antica*, tav. XXIV, Fratelli Alinari.
- R.E. ROTH, (2021). "Cartographic Design as Visual Storytelling: Synthesis and Review of Map-Based Narratives, Genres, and Tropes", in *The Cartographic Journal*, 58(1), 83-114. <https://doi.org/10.1080/00087041.2019.1633103>
- F. SALVETTI, G. AMORUSO, S. CONTE, S. BATTISTI, B. BERTAGNI, (2023). "Visual Storytelling and Interactive Iconography for the Museum of Zoology in Rome", in D. GURALNICK, M.E. AUER, & A. POCE, (a cura di). *Innovative Approaches to Technology-Enhanced Learning for the Workplace and Higher Education* (Vol. 581, pp. 323-334), Springer International Publishing. [https://doi.org/10.1007/978-3-031-21569-8\\_31](https://doi.org/10.1007/978-3-031-21569-8_31)
- E. SEGEL, J. HEER, (2010). "Narrative Visualization: Telling Stories with Data", in *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics*, 16(6), 1139-1148. <https://doi.org/10.1109/TVCG.2010.179>
- L. TAIUTI, (2011). "Il Museo Diffuso", in *DISEGNARECON*, 39-47.
- E. TURRI, (2002). *La conoscenza del territorio. Metodologia per un'analisi storico-geografica*, Marsilio.
- G. ZOCCHI, (1744). *Scelta di XXIV vedute delle principali contrade, piazze, chiese, e palazzi della città di Firenze dedicata alla sacra reale apostolica maestà di Maria Teresa regina d'Ungheria e di Boemia arciduchessa d'Austria e granduchessa di Toscana ...*, Firenze: appresso Giuseppe Allegrini stampatore in rame, Tav. XVII.

La Basilica di Santa Croce a Firenze non è soltanto un importantissimo monumento, luogo di culto e famedio di artisti e pensatori italiani, è anche la testimonianza di una storia architettonica complessa che parte dal primo progetto del 1294, probabilmente da attribuire ad Arnolfo di Cambio, segnata da un lungo periodo di incompiutezza. Per quasi quattrocento anni, la sua facciata, rivolta verso la piazza, è rimasta in pietra forte, simbolo di un progetto sospeso nel tempo.

All'interno del progetto *Museo Oltre Museo - MOM*, è stato possibile sperimentare nuove modalità comunicative come la creazione di un contenuto di Realtà Aumentata (di seguito anche AR da *Augmented Reality*) per la facciata di Santa Croce che non si limita a un semplice confronto documentario. Offre invece un'esperienza più complessa, permettendo all'utente di inquadrare la facciata odierna e di assistere a un'animazione che dissolve le linee neogotiche per svelarne l'ipotesi di ricostruzione antica. Questa animazione, realizzata con effetti visivi digitali, sposta il contenuto dal piano della mera documentazione a quello dell'interpretazione emotiva e artistica. L'esperienza diventa così motore e strumento di divulgazione, analisi storico-artistica e narrazione digitale.

La storia della facciata di Santa Croce è una delle più lunghe e dibattute dell'architettura fiorentina: a causa delle crisi politiche e dei costi fu data precedenza alle decorazioni interne lasciando l'edificio incompiuto fino al Risorgimento. Nonostante le proposte di completamento in stile rinascimentale, alcune attribuite anche a Giuliano da Sangallo, non si trovò un accordo. La svolta arrivò solo nell'Ottocento (1857-1863). Il completamento della facciata divenne un atto di orgoglio e identità nazionale, dato che Santa Croce era ormai vista come il "Pantheon" degli Italiani, ospitando le tombe – ad esempio di Michelangelo, Galileo, Machiavelli – definite da Foscolo «*urne dei forti*»<sup>1</sup>. L'architetto Niccolò Matas realizzò il progetto in stile Neogotico. Questo revival del Gotico, molto in voga in Europa all'epoca, era percepito come lo stile più appropriato per concludere una chiesa medievale, nonostante le evidenti differenze stilistiche con il Gotico toscano originale. La facciata attuale, quindi, non è una fedele conclusione del progetto trecentesco, ma un'aggiunta tarda e stilisticamente autonoma. L'AR, in questo contesto, offre una alternativa visiva, permettendo di sottrarre virtualmente il marmo ottocentesco per rivelare le ipotesi di completamento più vicine al periodo gotico, aprendo un dialogo diretto sulla storia delle forme.

### La Realtà Aumentata e la reinterpretazione artistica

La ricostruzione non si limita a una semplice sostituzione digitale; l'animazione di transizione, pur essendo fedele nelle proporzioni, è stata concepita con un approccio cinematografico, utilizzando tecniche di VFX (effetti speciali). L'animazione, invece di un passaggio netto e istantaneo, un semplice toggle visivo, è un loop in cui le linee architettoniche della facciata antica si creano e si dissolvono dinamicamente. Questa scelta è deliberata e aggiunge ulteriori elementi narrativi: l'evocazione del tempo e l'estetica della scoperta. Il dissolvimento graduale e quasi onirico delle forme suggerisce il passaggio inesorabile del tempo e la natura ipotetica e fragile della ricostruzione. L'effetto non impone la ricostruzione, ma la rivela lentamente, trasformando l'osservatore nello scopritore di un segreto architettonico.

<sup>1</sup> «A egregie cose il forte animo accendono / l'urne de' forti» l'espressione utilizzata dal poeta di Zante nel carme *Dei Sepolcri* stampato nella primavera del 1807.

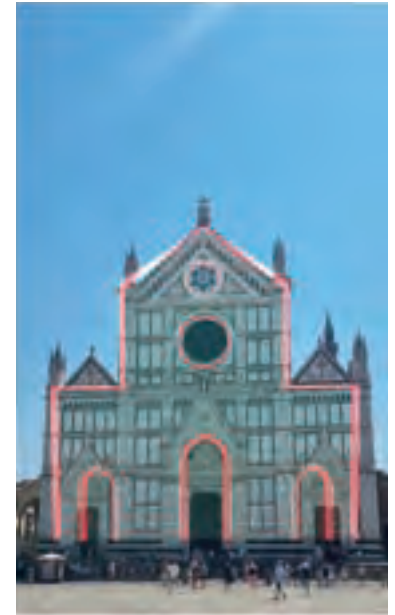


1) Scansiona il QR Code per scaricare l'app Bepart

2) Apri l'app e clicca su



3) Inquadra la foto qui sopra per vedere la Realtà Aumentata



Il supporto tecnologico per questo contenuto AR è fornito dall'applicazione Bepart, app per smartphone iOS e Android sviluppata da l'omonima società che porta avanti progetti come il MAUA, Museo di Arte Urbana Aumentata<sup>2</sup>.

Dietro questa esperienza di Realtà Aumentata c'è la gestione avanzata della grafica 3D, in particolare l'uso degli *shader* all'interno dell'ambiente di sviluppo.

Qui alcuni concetti chiave per comprendere tecnicamente l'operazione compiuta. Il render è il processo che prende i dati 3D, dalla geometria alla texture, e li traduce in pixel visibili su schermo. Se il modello 3D è la scultura o la forma, lo *shader* è la ricetta che istruisce il motore di rendering su come la luce deve interagire con quell'oggetto. Non è un materiale, come può essere il mattone o il marmo, ma il programma che definisce il colore finale, l'opacità, la riflettività e l'assorbimento della luce.

Nel caso specifico dello *shader* dell'AR di Santa Croce si tratta di uno *shader custom*, personalizzato, che è stato programmato per realizzare da una parte il rivelamento e il dissolvimento progressivi della geometria della facciata antica, dall'altra l'effetto *wireframe* che va a disegnare selettivamente le linee architettoniche della ricostruzione prima che appaia la superficie completa, conferendo un'estetica da ologramma o meglio ancora da suggestione del disegno tecnico che prende forma. L'uso dello *shader* permette quindi di superare i limiti di una semplice dissolvenza per creare un effetto artistico più complesso che cerca di creare il senso di meraviglia per il dialogo tra epoche differenti.

La Realtà Aumentata è una disciplina precisa che si basa sull'interazione tra ambiente reale, sensori del dispositivo e algoritmi di visione artificiale. Di seguito cerchiamo di spiegare come è stato sovrapposto il contenuto animato alla facciata neogotica.

^< Fig. 1 - Foto di Santa Croce utilizzata come immagine marker per il riconoscimento della Realtà Aumentata

^> Fig. 2 - Esempio di sovrapposizione del modello 3D sulla facciata della Basilica di Santa Croce

<sup>2</sup> Si veda il sito di Bepart <https://bepart.net/it/>



^ Fig. 3 – Processione dei keyframe dell'animazione registrati direttamente dall'app Bepart in Piazza Santa Croce

L'applicazione Bepart per prima cosa opera il riconoscimento e l'ancoraggio spaziale. Il cuore di questa tecnologia è il *tracking*, ovvero la capacità del dispositivo di comprendere esattamente la propria posizione e orientamento rispetto alla facciata inquadrata. L'app utilizza un algoritmo di visione artificiale<sup>3</sup> per analizzare il flusso video catturato dalla fotocamera in tempo reale. L'algoritmo non vede forme, ma centinaia di feature points: angoli, bordi e dettagli scultorei ad alto contrasto sulla facciata moderna di Santa Croce. Questi punti distintivi, una volta inquadrati vengono confrontati con una mappa precaricata dell'edificio: la foto della Basilica di Santa Croce che vediamo in fig.1. Una volta verificata la corrispondenza, l'applicazione ancora il suo sistema di coordinate virtuale esattamente sulla facciata reale. Senza questo ancoraggio solido, la ricostruzione virtuale scivolerebbe via o si discosterebbe mentre l'utente si muove, distruggendo l'illusione.

Una volta stabilito l'ancoraggio, l'applicazione proietta il passato sul presente. Il modello 3D della facciata antica viene scalato, posizionato e ruotato in base alla prospettiva dell'utente per coincidere perfettamente con l'inquadratura reale [fig.2].

Per massimizzare il realismo, il software di AR tenta di replicare l'illuminazione ambientale in tempo reale, passaggio fondamentale per fondere l'elemento virtuale nel contesto fisico in modo credibile.

<sup>3</sup> Solitamente quello cosiddetto SLAM – *Simultaneous Localization and Mapping*.



L'animazione dal punto di vista visivo si pone come un loop di circa 30 secondi con dissolvenza in entrata e in uscita del modello 3D dell'antica facciata di Santa Croce: le linee architettoniche principali si costituiscono in rosso seguendo i bordi della struttura, degli archi, dei rosoni e in piccolo l'allineamento della pietra forte; il resto del corpo è evidenziato in verde. Entrambi questi elementi, contorni e fondo, crescono a partire dal basamento della basilica.

I colori rosso e verde, se da una parte hanno il compito di coprire la facciata neogotica, dall'altra riprendono esasperandoli i colori delle pietre utilizzate per la decorazione della basilica stessa.

Le tracce in rosso nascono dal basso con un'inclinazione di circa 60° rispetto al prospetto; man mano che si sviluppa verso l'alto, la forma animata si ricompone sull'architettura moderna. Questo movimento serve a due scopi fondamentali: da un punto di vista pratico a sovrapporre gradualmente la struttura antica sulla facciata reale odierna, anche grazie all'aiuto del fondale verde; dal punto di vista artistico invece richiama il lavoro dell'architetto e dell'artista, progettisti che tracciano le linee di costruzione in numero maggiore di quelle che compongono il disegno finale, poiché si intersecano e seguono curve, calcoli e proporzioni più complessi, come ad esempio le tracce dei rosoni che seguono un'ampiezza di segno che richiama l'andamento del compasso e del curvilineo.

Le ricostruzioni virtuali non sono invenzioni, ma la materializzazione di studi complessi basati su disegni archivistici, documenti e ipotesi accademiche. L'AR in questo specifico caso non può rendere questi dati immediatamente fruibili dal pubblico se non attraverso la suggestione visiva che richiama l'illusione di un passato più antico come controparte immateriale delle decorazioni risorgimentali.

La Realtà Aumentata cerca quindi di disvelare l'originale progetto di Arnolfo di Cambio che incarna il pensiero di un'altra epoca scervo dalle sovrastrutture neogotiche o romantiche: il progetto artistico non ha la pretesa di porsi come soluzione o sintesi tra queste visioni ma cerca di rivelare la stratificazione non solo storica, ma anche artistico-filosofica dietro la facciata esteriore; la Realtà Aumentata con la sua possibilità di aggiungere un ulteriore livello di lettura alla realtà fisica riesce a evocare fantasmi e

^ Fig. 4: Cattura del momento di ricostruzione della facciata originaria tramite animazione dello *shader*

suggerimenti che permettono di affacciarsi su mondi differenti, passati, futuri o presenti alternativi che rimangono però appena intuibili e accennati anche in pieno giorno sotto il sole.

L'AR applicata alla facciata di Santa Croce è anche uno strumento di ricerca e divulgazione che risponde a problemi critici di comunicazione e valorizzazione del patrimonio culturale. Con la sua capacità di rimuovere lo strato temporale e la combinazione di accuratezza geometrica ed effetti visivi artistici, l'animazione sottolinea una tendenza chiave nel *Digital Heritage*: la Basilica di Santa Croce, per come viene analizzata nel progetto AR del *Museo Oltre Museo - MOM*, mostra come la tecnologia digitale sia un *medium* attivo che interroga lo spazio e il tempo, e come questo attraverso anche una certa libertà espressiva, rappresenti uno dei possibili futuri della musealizzazione *in situ*; il futuro della valorizzazione del patrimonio storico-artistico urbano non è solo nella sua conservazione fisica, ma nella capacità di aprire finestre digitali su altre epoche, rendendo la storia stratificata e complessa accessibile, emozionante e intellegibile per tutti.



# Interpretare la Memoria

**Esperienze didattiche**

**MOM Firenze - Padiglioni**

## Arte, Architettura: esperienze didattiche di narrazione culturale fuori dal museo

Gli ambiti di ricerca del progetto *Museo Oltre Museo – MOM* hanno l'obiettivo di ripensare il museo come dispositivo culturale aperto, diffuso e relazionale, capace di andare oltre la tradizionale funzione di conservazione. In questo contesto, il museo non è più solo inteso dentro uno spazio chiuso, ma diventa un luogo dinamico, in grado di generare connessioni tra arte, architettura, territorio e comunità, offrendo nuove modalità di fruizione e narrazione del patrimonio.

Tra gli interventi previsti all'interno del progetto *MOM* ci sono le attività didattiche realizzate in collaborazione tra il dipartimento di Architettura dell'Università di Firenze e l'Accademia di Belle Arti di Firenze. Gli studenti, guidati da docenti e ricercatori delle rispettive istituzioni, sono stati chiamati a osservare e reinterpretare il territorio come un museo diffuso, individuando nel paesaggio urbano luoghi capaci di ospitare installazioni artistiche e architettoniche site-specific. Questi spazi – piazze, strade, monumenti – diventano strumenti narrativi attraverso i quali il patrimonio materiale e immateriale viene messo in dialogo con la comunità.

A supportare questa visione è stata fondamentale la consapevolezza del patrimonio inteso come processo culturale in continua trasformazione: non solo beni materiali da conservare, ma elementi da interpretare, mediare e restituire alla collettività. Si guarda quindi al museo come un dispositivo attivo e relazionale, che dialoga con il territorio, le persone e la memoria collettiva, contribuendo a costruire nuove forme di fruizione.

In base a tali considerazioni, il percorso didattico si è centrato verso la collaborazione interdisciplinare tra architettura e arti visive, superando le tradizionali separazioni tra i saperi. Gli studenti di architettura hanno portato competenze nella rappresentazione dello spazio, nella progettazione urbana e paesaggistica; gli studenti dell'Accademia hanno contribuito con la sperimentazione artistica, performativa e simbolica.

Il contenuto dei progetti realizzati consiste in una serie di installazioni pensate per favorire il dialogo con il paesaggio e con la comunità del territorio Fiorentino nella idea di sperimentare nuove forme di musealizzazione diffusa, reinterpretando spazi per renderli al pubblico come esperienza culturale. Il risultato è stato un approccio integrato, in cui le installazioni e i dispositivi progettuali non sono risultati come oggetti autonomi, ma strumenti di lettura e attivazione del paesaggio, capaci di creare legami tra memoria e contemporaneità.

Questa attività nello specifico dimostra come la collaborazione tra istituzioni formative e l'integrazione tra linguaggi diversi possano generare pratiche innovative, in grado di incidere concretamente sul dibattito contemporaneo relativo al ruolo del museo.

In questo senso, il progetto *MOM* rappresenta un esempio concreto di come la formazione universitaria possa divenire strumento di innovazione culturale, favorendo contemporaneamente la capacità critica e la creatività degli studenti nello sviluppo di progetti capaci di coniugare rigore metodologico, libertà creativa e responsabilità verso il contesto.

Lo svolgimento del lavoro progettuale nello specifico si è articolato in due fasi complementari tra loro di cui una prima fase propedeutica, costituita da lezioni frontali di carattere teorico ed una seconda dove, tramite un workshop operativo sono state messe in pratica le idee. Nella prima fase sono stati forniti strumenti di analisi, confronto e riflessione attraverso indagini, osservazioni e interpretazioni storiche, orientando gli studenti a sviluppare competenze nella lettura critica del paesaggio.

I contenuti espressi durante le lezioni hanno affrontato molteplici argomenti sul rapporto tra città, memoria e progetto. Si è partito dall'analisi della Firenze contemporanea, indagando identità, crisi e mutazioni urbane, per passare alla trasformazione storica della città, con attenzione alle tracce visibili e alle memorie sommerse. La riflessione si è estesa poi allo spazio della città immaginata, esplorando visioni artistiche e progettuali che reinterpretano il passato, trasfigurano il presente e visualizzano possibili scenari futuri.

Parte dei contenuti dispensati durante le lezioni si sono concentrati nella interpretazione dei riferimenti normativi – dal Codice dei beni culturali e del paesaggio alla Convenzione di Faro, fino alla definizione aggiornata di museo secondo ICOM (2022) – che individuano nel museo contemporaneo una piattaforma dinamica di relazione tra memoria e società, capace di superare i modelli conservativi e monumentali del passato.

Fondamentale inoltre è stata l'interpretazione del dialogo tra arte, architettura e sistemi digitali, dato che l'argomento sviluppa oggi una trasformazione radicale nell'espressione di nuove forme di dialogo tra spazio fisico e virtuale.

La diffusione delle tecnologie immersive delle piattaforme interattive e delle pratiche artistiche immateriali ha aperto scenari inediti, ridefinendo le modalità di percezione e di esperienza dello spazio urbano e architettonico. In questo contesto, l'arte non si limita più a intervenire nello spazio costruito, ma ne diventa medium interpretativo, strumento di lettura e di risignificazione.

Il dialogo tra arte, architettura e tecnologia digitale si configura come processo dinamico, capace di trasformare luoghi e strutture in ambienti narrativi e relazionali. L'immaterialità dell'opera, resa possibile da tecnologie quali Realtà Aumentata, proiezioni olografiche, modellazioni tridimensionali e ambienti virtuali, non sostituisce l'esperienza fisica, ma la arricchisce, creando un piano di interazione tra visibile e invisibile, tra tangibile e intangibile. Questa interazione produce un effetto di stratificazione percettiva: lo spazio architettonico, pur mantenendo la propria funzione d'uso, diventa anche palinsesto narrativo, superficie di proiezione, luogo di esperienza sensoriale e collettiva.

La dimensione digitale consente inoltre di superare i limiti della rappresentazione tradizionale. L'uso di ambienti virtuali, ad esempio, rende possibile sovrapporre la memoria storica di un luogo alla sua configurazione attuale, generando una percezione stratificata della città.

Un aspetto cruciale di questo dialogo è l'interattività. L'arte digitale e le installazioni multimediali trasformano lo spettatore da osservatore passivo a partecipante attivo, chiamato a interagire con lo spazio e a modificare, con la propria presenza e i propri gesti, l'esperienza estetica complessiva.

A seguito di ciò, la fase successiva del workshop ha riguardato la progettazione operativa di installazioni e interventi site-specific, concepiti come dispositivi capaci di dialogare con il contesto, valorizzando le caratteristiche storiche, sociali e materiali.

L'approccio metodologico adottato si è fondato su due dimensioni principali: da un lato, il dialogo tra arte e architettura come spazio di sperimentazione, contaminazione e co-progettazione; dall'altro, la consapevolezza critica del patrimonio come processo culturale vivo, che richiede interpretazione, mediazione e restituzione alla collettività.

La narrazione del patrimonio culturale attraverso il disegno e la progettazione visuale ha rappresentato un elemento centrale del percorso formativo, configurandosi come pratica di indagine e di mediazione culturale. L'approccio adottato ha permesso di riflettere sul patrimonio non solo come insieme di beni materiali da conservare, ma come processo dinamico, da interpretare e comunicare attraverso strumenti innovativi. La narrazione visiva si è così trasformata in un vero e proprio atto progettuale, capace di restituire senso a beni culturali decontestualizzati, di valorizzarne l'identità e di stimolare l'accessibilità e l'inclusione del pubblico.

Tra le tecniche privilegiate vi sono il disegno, inteso come strumento di osservazione e interpretazione dei luoghi, e il video, accompagnato da forme di storytelling audiovisivo, che permette di articolare percorsi narrativi temporali e sensoriali. Le proiezioni olografiche e i modelli digitali, unitamente alle applicazioni di Realtà Aumentata, rendono possibile la costruzione di narrazioni immersive, capaci di coinvolgere lo spettatore in un'esperienza partecipativa e multilivello. Tali strumenti consentono di integrare l'osservazione storica e materiale con rappresentazioni creative, generando un dialogo tra rigore metodologico, linguaggio artistico e innovazione tecnologica.

Questo approccio integrato tra strumenti visivi, tecniche digitali e progettazione concettuale ha contribuito a definire nuove modalità di fruizione del patrimonio, in cui arte, architettura e tecnologia si combinano per offrire letture innovative e sensibili del contesto storico e culturale.



^ Sofia Collini, Gaia Parlanti, Angelica Sacco, Sara Zaccaria – Progetto per la Manifattura Tabacchi

^ > Ziv Alalouf, Thomas Fiorillo – Progetto per la Torre del Maglio (Porta S. Gallo)

Durante le attività del workshop sono state applicate queste esperienze a luoghi specifici del territorio fiorentino, scelti per la loro rilevanza storica, culturale e simbolica: i Tiratoi, la Macchina dell'acqua, il Ponte di Ferro, la Torre del Maglio, l'Isola delle Stinche, le facciate di Santa Croce e di Santa Maria del Fiore, la Chiesa di San Pier Maggiore, le porte urbane e il Ponte alle Grazie. Questi siti sono diventati i contesti di progettazione – *site specific* – in cui gli studenti hanno elaborato interventi collegati tra loro e visualizzati all'interno di una mappa che ha reso possibile la visione unitaria e globale.

Il concetto di *site-specific*, centrale nella pratica artistica contemporanea, consente una contaminazione diretta tra arte e architettura. Le opere *site-specific* nascono dal luogo stesso, rispondendo alle sue caratteristiche storiche, fisiche, sociali e simboliche, e si configurano come interventi critici e partecipati.

L'arte dialoga con lo spazio e si misura con la scala, la materia e la luce, stimolando una percezione sensoriale e narrativa. L'architettura, a sua volta, offre struttura, geografia e fisicità, consentendo all'opera di integrarsi e generare esperienza. Nel contesto specifico della città storica, il progetto assume un ruolo interpretativo e critico. Intervenire oggi significa confrontarsi con stratificazioni materiali, memorie collettive e tensioni culturali ancora vive.

Nella contemporaneità, il rapporto tra arte e architettura si riformula radicalmente: l'opera architettonica non è più solo spazio costruito, ma esperienza estetica, installazione, performance. Il rapporto tra arte e architettura costituisce un filo conduttore della cultura visiva, attraversando la storia come dialogo in continua trasformazione. Fin dall'antichità, queste due discipline si sono intrecciate nella progettazione di spazi simbolici, civici e religiosi: l'architettura fungeva spesso da cornice dell'arte, ma in molti casi assumeva essa stessa valore artistico. Dai templi classici alle cattedrali medievali, dalla città rinascimentale alle utopie del Novecento, si osserva una costante tensione tra contenitore e contenuto, tra forma funzionale e forma estetica.

Con la crescente specializzazione dei saperi, arte e architettura hanno conosciuto anche momenti di separazione. L'età moderna ha visto l'arte svilupparsi come campo di indagine libera e soggettiva, mentre l'architettura affrontava sfide funzionali, urbane e sociali sempre più complesse. Tuttavia, esperienze come il Bauhaus, il Futurismo o i movimenti radicali italiani testimoniano la persistenza di una progettualità integrata, volta a generare ambienti totali e inclusivi, capaci di coinvolgere i sensi, i corpi e l'immaginario collettivo.



In particolare, l'avvento delle tecnologie digitali, l'apertura a pratiche collaborative e transdisciplinari, e il ripensamento dello spazio urbano come luogo esperienziale e partecipato, riportano arte e architettura a un'interazione fertile. Non si tratta più di un semplice confronto tra oggetto artistico e contenitore architettonico, ma della costruzione di spazi ibridi, in cui forma, funzione e immaginazione convivono. Le installazioni ambientali, le pratiche *site-specific* e i progetti espositivi che riflettono sulla memoria e sul paesaggio rappresentano testimonianze vive di questa convergenza disciplinare.

Esempi significativi di questa interazione includono le *Skyspaces* di James Turrell, ambienti progettati per modificare la percezione della luce naturale in dialogo con edifici o spazi pubblici; *The Floating Piers* di Christo e Jeanne-Claude, passerelle galleggianti che trasformano la percezione dello spazio e l'esperienza dei visitatori; *La Ferita* di JR sulla facciata di Palazzo Strozzi, un'installazione anamorfica che rivela l'interno dell'edificio e dialoga con la memoria storica; *The House with the Ocean View* di Marina Abramović, performance *site-specific* in cui arte e architettura si fondono in spazio vissuto; e infine *Radici del pensiero* di Giuseppe Penone alla Reggia di Venaria Reale, sculture arboree integrate nei giardini e nelle corti, che dialogano con l'identità storica e paesaggistica del complesso.

All'interno del *workshop MOM* tutti gli studenti collaborando alla realizzazione dei progetti in modo sinergico hanno esplorato in modo critico e sensibile il rapporto tra Arte, Architettura e spazio urbano attraverso un lavoro sul campo che ha permesso di vedere il territorio come archivio vivente, rivelando strati di memoria e identità dei luoghi.

Per l'Accademia di Belle Arti, alcuni studenti del biennio specialistico hanno dato forma a rappresentazioni evocative della memoria, attivando nuove narrazioni urbane che si collocano all'intersezione tra arte pubblica, pratica *site-specific* e riflessione critica sulla memoria collettiva. Attraverso l'uso di materiali riflettenti recuperati, elementi ottici e sonori, ogni opera si configura come dispositivo percettivo e partecipativo, volto non alla celebrazione statica del passato, ma alla costruzione di spazi temporanei e dinamici in cui l'osservatore è parte attiva del processo.

**Yu Hanyu**, con *Ponte Spezzato*, trasforma il Ponte alle Grazie in uno specchio frammentato di percezioni e significati. Attraverso l'uso di specchi, colla UV, carta, tessuto e un piatto rotante, l'opera evoca la cesura tra passato e presente, facendo emergere la ciclicità del tempo e invitando il pubblico a esplorare il ponte con uno sguardo rinnovato.

^< Yudan Stella Tang, Avelina Visotski – Progetto per il Ponte alle Grazie

^ Giuseppe Casarano, Ilaria Facciado, Mattia Scorretti – Progetto per l'Isola delle Stinche



^ Ziv Alalouf, Thomas Fiorillo – Progetto per la Torre del Maglio (Porta S. Gallo)

**Wang Yujia** propone un intervento sulla facciata di Santa Maria Novella, offrendo una riflessione sulla percezione del compiuto e dell'incompiuto. L'installazione, basata su modelli prospettici e telescopi posizionati all'ingresso della cattedrale, guida lo spettatore in un'esperienza immersiva che intreccia tempo, architettura e memoria visiva.

L'intervento di **Laura Nardi** e **Chiara Nanni** sull'Isola delle Stinche rilegge criticamente la memoria del Carcere delle Stinche, oggi scomparso. La struttura in FabBRICK, materiale riciclato da abiti dismessi, si fa metafora di isolamento e reclusione, mentre una fonte sonora interna trasmette frammenti da Fidelio di Beethoven e Il Prigioniero di Dallapiccola, suggerendo un dialogo tra memoria storica, denuncia sociale e sperimentazione artistica.

Ancora **Laura Nardi**, con *Generatori di Memoria* sul Ponte di San Niccolò, propone due colonne in acciaio inox alte dodici metri, in dialogo con la matrice industriale del ponte e l'arte pubblica contemporanea. L'opera riflette la città come spazio riflettente e narrante, evocando il lavoro di Christo (*The Pont Neuf Wrapped*) e sottolineando l'importanza di riattivare la memoria collettiva attraverso l'arte.

Per la Facoltà di Architettura, cinque gruppi di studenti hanno progettato installazioni urbane in altrettanti luoghi significativi di Firenze. Ogni progetto è stato pensato come dispositivo narrativo e spaziale, capace di attivare la memoria urbana attraverso il linguaggio architettonico contemporaneo, trasformando lo spazio pubblico in un museo diffuso e interattivo.

In Via Isola delle Stinche, **Giuseppe Casarano**, **Ilaria Facciadio** e **Mattia Scorretti** hanno realizzato un monolite in mattoni pieni, alto tre metri, che funge da landmark urbano evocando l'architettura carceraria medievale. L'opera si confronta con la stratificazione storica del luogo, dalla prigione trecentesca al Teatro Verdi, fino all'attuale tessuto edilizio.

Presso Porta San Gallo, **Ziv Alalouf** e **Thomas Fiorillo** hanno costruito una pedana angolare sopraelevata che rievoca il tracciato delle mura trecentesche. Elementi verticali reinterpretano i merli difensivi, creando un camminamento immersivo che restituisce allo spazio urbano una memoria altrimenti cancellata.

Sul Ponte alle Grazie, due gruppi hanno dato vita a installazioni complementari.



Il primo, formato da **Francesca Coraggio**, **Asia Silvestrini** e **Mariachiara Sammito**, ha progettato tre microarchitetture modulari ispirate alle "pigne" medievali. All'interno, videoinstallazioni in stile cinema muto visibili attraverso feritoie rievocano la vita delle suore di clausura che un tempo abitavano il ponte.

Il secondo gruppo, composto da **Yudan Stella Tang** e **Avelina Visotski**, ha installato quattro piccole casette in legno collegate da un tappeto pavimentale continuo, integrato con una timeline illustrata e immagini d'archivio, offrendo un percorso narrativo iconografico tra passato e presente.

Nel cortile della Manifattura Tabacchi, **Sofia Collini**, **Gaia Parlanti**, **Angelica Sacco** e **Sara Zaccaria** hanno realizzato un portale modulare in legno, simbolico passaggio tra ingresso e cuore dell'ex area produttiva. Il pavimento ospita immagini storiche, mentre il soffitto è attraversato da lamelle in policarbonato colorato, che richiamano le foglie di tabacco, rievocando l'atmosfera industriale del sito.

Il *workshop MOM* dimostra come l'arte contemporanea e l'architettura possano dare forma a interventi capaci di riattivare la memoria urbana, generando nuove modalità di abitare, interrogare e trasformare la città. Tutti gli studenti hanno esplorato nuove modalità di racconto del patrimonio attraverso forma, materiale e spazio, sperimentando un approccio interdisciplinare dove ogni intervento possa generare interventi capaci di rinnovare il senso della città e del paesaggio in cui quotidianamente viviamo.

^ Sofia Collini, Gaia Parlanti, Angelica Sacco, Sara Zaccaria – Progetto per ex Manifattura Tabacchi

