



Avventure architettoniche, il gran ritorno delle mappe

Le guide *Avontuura* sono un caso a livello internazionale. Ideate nel 2017 da Karl van Es raccontano la città in modo innovativo, focalizzando percorsi, edifici, progettisti

Nel panorama dell'**editoria dedicata all'architettura**, dominato da monografie patinate, cataloghi museali e manuali accademici, esiste una forma più discreta, quasi silenziosa, ma sorprendentemente efficace: la mappa. Non la guida turistica nel senso più consueto, ma uno strumento capace di **condensare lo spazio urbano in una struttura visiva immediata**, trasformando l'atto stesso di orientarsi in un modo diverso di leggere la città. È proprio su questo terreno che si colloca [Avontuura](#), piccolo editore indipendente fondato nel 2017 dall'architetto canadese **Karl van Es**, con sede a Toronto. Il progetto nasce da un'intuizione precisa: produrre guide dedicate all'architettura che siano realmente utilizzabili mentre si attraversa una città. Oggetti compatti pensati non per essere sfogliati su una scrivania, ma per accompagnare **il movimento del corpo** nello spazio urbano.

Strumenti per esplorazioni laterali

Il nome *Avontuura* nasce durante il periodo di formazione nei Paesi Bassi, quando il fondatore

entra in contatto diretto con la cultura e le città olandesi. Deriva dalla **parola olandese avontuur** (avventura) a cui viene aggiunta una "a" finale come riferimento all'architettura, sintetizzando l'idea di esplorazione del mondo attraverso lo spazio costruito.

All'origine di Avontuura c'è una frustrazione condivisa da molti architetti e appassionati. Van Es, che lavora nel campo da quasi 20 anni, racconta di aver sempre **costruito i suoi viaggi attorno agli edifici**. Non soltanto monumenti iconici o architetture celebri, ma anche opere meno note, disseminate nei quartieri, **spesso lontane dai percorsi turistici tradizionali**. Ogni viaggio si trasformava così in una lunga fase preparatoria fatta di ricerche: individuare gli edifici, verificarne la posizione, costruire un itinerario plausibile.

Eppure, mancava qualcosa: gli strumenti disponibili non sembravano davvero pensati per questo tipo di esplorazione. Le guide turistiche tradizionali includono solo pochi edifici simbolo, mentre le pubblicazioni accademiche, pur ricche di contenuti, raramente sono progettate per essere utilizzate mentre si cammina. È proprio questa **distanza tra conoscenza architettonica ed esperienza urbana** a diventare il punto di partenza del progetto. In una prima fase, Avontuura prende forma come piattaforma digitale: nell'arco di circa 5 anni, van Es costruisce un archivio online con guide dedicate all'architettura di oltre duecento città. Ma è proprio durante i viaggi che emerge una contraddizione destinata a orientare l'evoluzione del progetto. L'esplorazione urbana mediata dallo smartphone - tra mappe digitali, ricerche e continui controlli della posizione - finisce per frammentare l'esperienza. Lo sguardo oscilla senza sosta tra lo schermo e la città, mentre la navigazione continua consuma rapidamente la batteria del telefono.

Ritorno alla carta

La risposta a questo paradosso non passa attraverso un'ulteriore sofisticazione digitale, ma attraverso un ritorno consapevole alla carta. Van Es decide di lavorare su **uno strumento antico quanto la città stessa**: la mappa ([qui ne abbiamo parlato recentemente](#)). Non però nel formato tradizionale delle grandi mappe pieghevoli, che si aprono sulle ginocchia occupando spazio e risultano spesso poco pratiche nello spazio urbano, né nella forma delle guide voluminose da libreria.

L'idea è quella di progettare un oggetto radicalmente semplice: una **mappa tascabile**, abbastanza piccola da entrare in una tasca o in una borsa, facile da consultare mentre si cammina. Questa scelta, solo apparentemente elementare, implica in realtà una serie di

decisioni progettuali molto precise.

La prima riguarda la scala e il formato: le mappe *Àvontuura* sono pensate per essere consultate rapidamente nello spazio pubblico, senza la complessità tipica delle grandi mappe turistiche. La seconda riguarda il modo in cui l'architettura viene rappresentata. In molte mappe urbane gli edifici sono indicati con un punto o con un nome: un sistema efficiente, ma poco intuitivo per chi non conosce già ciò che sta cercando.

Àvontuura sceglie invece un approccio diverso: gli edifici sono illustrati, trasformati in piccole icone grafiche che ne sintetizzano le forme principali.

Questa scelta grafica modifica profondamente il modo in cui la mappa viene letta. Non si tratta più soltanto di individuare un indirizzo, ma di costruire una visione complessiva del paesaggio architettonico della città. Gli edifici diventano elementi visivi distribuiti nello spazio urbano, **riconoscibili** ancora prima di essere raggiunti. La mappa smette così di essere un semplice dispositivo di navigazione e si trasforma in una sorta di catalogo spaziale: una panoramica sintetica del tessuto architettonico urbano.

Le (prime) otto città raccontate

Il progetto editoriale prende forma con la serie di guide urbane intitolata "The Wandering Series". Le prime 8 mappe sono dedicate a città con una forte tradizione architettonica e una significativa stratificazione di epoche e linguaggi: Londra, Parigi, Barcellona, Copenaghen, New York, Los Angeles, Tokyo e Hong Kong. L'intento non è proporre una selezione canonica di edifici imperdibili, ma costruire **una rete di riferimenti** distribuiti nello spazio urbano, capace di suggerire percorsi e relazioni tra progetti appartenenti a momenti storici diversi.

Ogni guida organizza gli edifici attraverso una legenda che riporta il nome degli architetti e gli indirizzi, mentre la mappa suggerisce possibili itinerari di **esplorazione**. In questo modo la città non viene semplicemente descritta, ma letteralmente percorsa attraverso l'architettura. Il gesto di aprire la mappa diventa così l'inizio di una lettura spaziale. Nonostante il ritorno alla carta sia una scelta consapevolmente analogica, il progetto non rifiuta del tutto il digitale. Ogni guida include un QR code che permette di accedere a una versione online della mappa, con la localizzazione precisa degli edifici su Google Maps.

Si crea così una relazione interessante tra due modalità di orientamento: la mappa cartacea come visione d'insieme e strumento di esplorazione, il digitale come supporto puntuale per

individuare un indirizzo preciso.

Pellegrinaggi tra progettisti (anche in Italia: a Venezia per Carlo Scarpa)

Nel corso degli anni il catalogo *Avontuura* si è progressivamente ampliato, arrivando a includere decine di titoli distribuiti tra Europa, America e Asia. Tra le città presenti figurano anche Milano, Roma e Venezia, a conferma dell'attenzione per contesti urbani caratterizzati da una forte stratificazione storica e architettonica. La selezione degli edifici non si limita a un singolo periodo, ma attraversa epoche diverse, dalla fine del XIX secolo **fino alla contemporaneità**, con l'obiettivo di restituire la complessità delle culture architettoniche locali.

Più recentemente il progetto ha introdotto anche una nuova tipologia di guida, dedicata non più alle città ma ai singoli architetti. La serie, chiamata "Architect Pilgrimages", nasce da un'osservazione molto concreta: molti viaggiatori scelgono di visitare una città o una regione proprio per vedere le opere di un determinato progettista. L'intuizione prende forma durante la realizzazione della guida dedicata a **Venezia**, quando emerge con chiarezza quanto sia estesa la presenza di edifici progettati da **Carlo Scarpa** nella città.

Da qui nasce l'idea di creare mappe che permettano di seguire l'opera di un architetto come se fosse un **itinerario**. La serie include guide dedicate a Carlo Scarpa, appunto, ad Antoni Gaudí, a Le Corbusier, ad Alvar Aalto, a Peter Zumthor. In questi casi la mappa non rappresenta più soltanto una città, ma **una costellazione di edifici distribuiti in un territorio più ampio**, trasformando il viaggio in una sorta di pellegrinaggio architettonico. La dimensione produttiva di *Avontuura* rimane volutamente ridotta e questa scala quasi artigianale diventa parte integrante della sua identità.

In un momento storico in cui la cartografia digitale sembra aver sostituito completamente gli strumenti analogici, il successo di iniziative come *Avontuura* suggerisce qualcosa di più sfumato. Le mappe non competono realmente con le piattaforme di navigazione digitale; offrono piuttosto un'altra forma di **esperienza urbana**. Se le mappe digitali sono progettate per portare rapidamente da un punto all'altro, quelle di *Avontuura* funzionano in modo opposto: rallentano il movimento, **invitano alla deviazione**, suggeriscono percorsi inattesi. In questo senso, il progetto può essere letto anche come una riflessione sul modo in cui oggi si esplorano le città. Non una semplice guida di viaggio, ma un dispositivo che reintroduce una dimensione

di scoperta visiva e spaziale nell'esperienza dell'architettura.

La mappa, strumento antico e apparentemente superato, torna così a essere un mezzo sorprendentemente contemporaneo per leggere la città.

Immagine di copertina: una delle mappe Avontuura

About Author



[Arianna Panarella](#)

Si laurea in Architettura al Politecnico di Milano nel 2005 e nel 2012 consegue un Master di II livello in Progettazione e tecnologie. Dal 2006 al 2022 ha collaborato alla didattica presso il Politecnico (Scuola di Architettura Urbanistica e Scuola del Design) e presso la Facoltà di Ingegneria di Trento (Dipartimento di Edile e Architettura). Dal 2010 insegna presso la Scuola Linguaviva Educational Group (Storia dell'architettura, del design e dell'arte). Dal 2005 al 2012 ha svolto attività professionale presso alcuni studi di architettura di Milano e dal 2013 lavora come libero professionista e si occupa di progettazione di interni, allestimenti e grafica. Dal 2005 al 2013 ha collaborato con la Fondazione Pistoletto e dal 2013 al 2019 con il direttivo di In/Arch Lombardia. Ha partecipato a convegni, concorsi, mostre e scrive articoli per riviste e testi.

[See author's posts](#)

[+](#) Condividi