

MA **XXI**

16.10.2026 – 07.02.2027

TATIANA BILBAO ESTUDIO

Campo aperto

Tatiana Bilbao Estudio

Campo aperto

16.10.2026 – 07.02.2027

BIO

Tatiana Bilbao (Città del Messico, 1972) ha fondato a Città del Messico il suo omonimo studio nel 2004 con l'obiettivo di integrare ricerca, progettazione, strategie guidate dalle comunità e costruzione responsabile. Il lavoro dello studio si articola con la ricerca sul campo, attraverso un approccio che esplora il potenziale degli spazi come piattaforme per nuove possibilità e per il miglioramento della vita, confrontandosi con diverse tipologie e con contesti differenti in tutto il mondo. Indipendentemente dalla scala, ogni intervento contribuisce alla costruzione dell'identità di un luogo. Il punto di partenza di ogni progetto è riconoscere l'infinita varietà dei modi di vivere, comprenderne i rituali e le pratiche che danno forma agli spazi, le necessità delle persone. Tatiana Bilbao ESTUDIO privilegia metodi analogici, come il disegno a mano, i collage e i modelli fisici. Il risultato di questa metodologia di lavoro è una visione dell'architettura in cui lo spazio non è definito dall'architetto, ma immaginato dalle persone che lo abiteranno. Tra i progetti dello studio figurano ESTOA, un edificio istituzionale nel campus dell'UDEM; il Giardino Botanico di Culiacán; la Ruta del Peregrino in Jalisco; un prototipo di edilizia sociale presentato alla Biennale di Chicago del 2015, il cui costo è inferiore a 8.000 dollari; il Centro di Ricerca del Mar di Cortez a Mazatlán; e, più recentemente, la Fase II del Mexican American Cultural Center ad Austin, in Texas. Nel 2019, Tatiana Bilbao ESTUDIO ha partecipato alla serie di mostre *Architect's Studio* presso il Louisiana Museum of Modern Art di Copenaghen. Lo studio è stato invitato a presentare il proprio lavoro in diverse istituzioni di fama internazionale. Tra le mostre più recenti rientrano quella al Carnegie Museum of Art e quella presso il Padiglione della Santa Sede alla Biennale di Venezia 2025.

BIO

Tatiana Bilbao (Mexico City, 1972) founded her eponymous studio in Mexico City in 2004 with the aim of integrating research, design, community-led strategies and responsible construction. The studio's work is structured around field research and uses an approach that explores the potential of spaces as platforms for new possibilities and for improving life, engaging with different typologies and contexts around the world. Regardless of the scale, every project contributes to building the identity of a place. The starting point of every project is to recognise the infinite variety of ways of living, to understand the rituals and practices that shape spaces, and the needs of people. Tatiana Bilbao ESTUDIO favours analogue working methods, such as hand-drawn sketches, collages and physical models. This working method results in a vision of architecture in which space is not defined by the architect, but imagined by the people who will inhabit it. The studio's projects include ESTOA, an institutional building on the UDEM campus; the Culiacán Botanical Garden; the Ruta del Peregrino in Jalisco; a prototype for social housing presented at the 2015 Chicago Architecture Biennial, costing less than USD 8,000; the Mar di Cortez Research Centre in Mazatlán; and, more recently, Phase II of the Mexican American Cultural Center in Austin, Texas. In 2019, Tatiana Bilbao ESTUDIO took part in the Architect's Studio series of exhibitions at the Louisiana Museum of Modern Art in Copenhagen. The firm has been invited to present its work at various internationally renowned institutions. Its most recent exhibitions include the ones at the Carnegie Museum of Art and at the Holy See Pavilion at the Venice Biennale 2025.

Tatiana Bilbao, architetta messicana tra le voci più interessanti della scena internazionale, è la protagonista della nona edizione di NATURE, il programma con cui il MAXXI Architettura affida a un autore affermato la realizzazione di un'installazione site-specific nella sala Gian Ferrari. Grazie alla sua doppia inclinazione verso la grande architettura civile e verso la produzione artistica in dialogo con le maggiori istituzioni museali, Bilbao si propone come il soggetto ideale per NATURE.

Il progetto pensato per la sala Gian Ferrari è un mix equilibrato tra un gesto architettonico forte, in dialogo diretto con l'architettura del MAXXI, e un riferimento a una tradizione ludico-performativa prettamente mesoamericana: il gioco della pelota. Denso di riferimenti antropologici, religiosi e cosmologici, questo gioco aiutava la comunità a connettersi con i cicli dell'universo. Nel museo, ci aiuta a comprendere come l'architettura possa smettere di essere un contenitore statico per trasformarsi in un generatore di relazioni.

L'installazione ha una forma architettonica netta, basata su due piani inclinati contrapposti e su una torre centrale che sale verso il soffitto del museo e quindi verso la luce. Il visitatore è libero di esplorare lo spazio attraverso il movimento e la propria curiosità: può "scalare" la rampa, sostare su di essa, trovare un rifugio. Accanto alla dinamicità delle rampe, la torre rappresenta il luogo della quiete, un richiamo al rapporto che l'edificio ha con l'esterno.

Bilbao ha voluto costruire un rapporto non solo con la struttura del museo ma anche con il suo patrimonio. In uno spazio raccolto che invita alla scoperta, ha scelto di esporre due progetti "di gioco" provenienti dalle Collezioni di Architettura del MAXXI: *il Labirinto dei ragazzi* dello studio BBPR e *Il Commutatore*, un manifesto-performance di Ugo La Pietra. Ad accogliere il visitatore proveniente dalla Galleria 2 è, invece, un "collage di collage" che riassume la produzione e la cifra artistica e architettonica di Tatiana Bilbao.

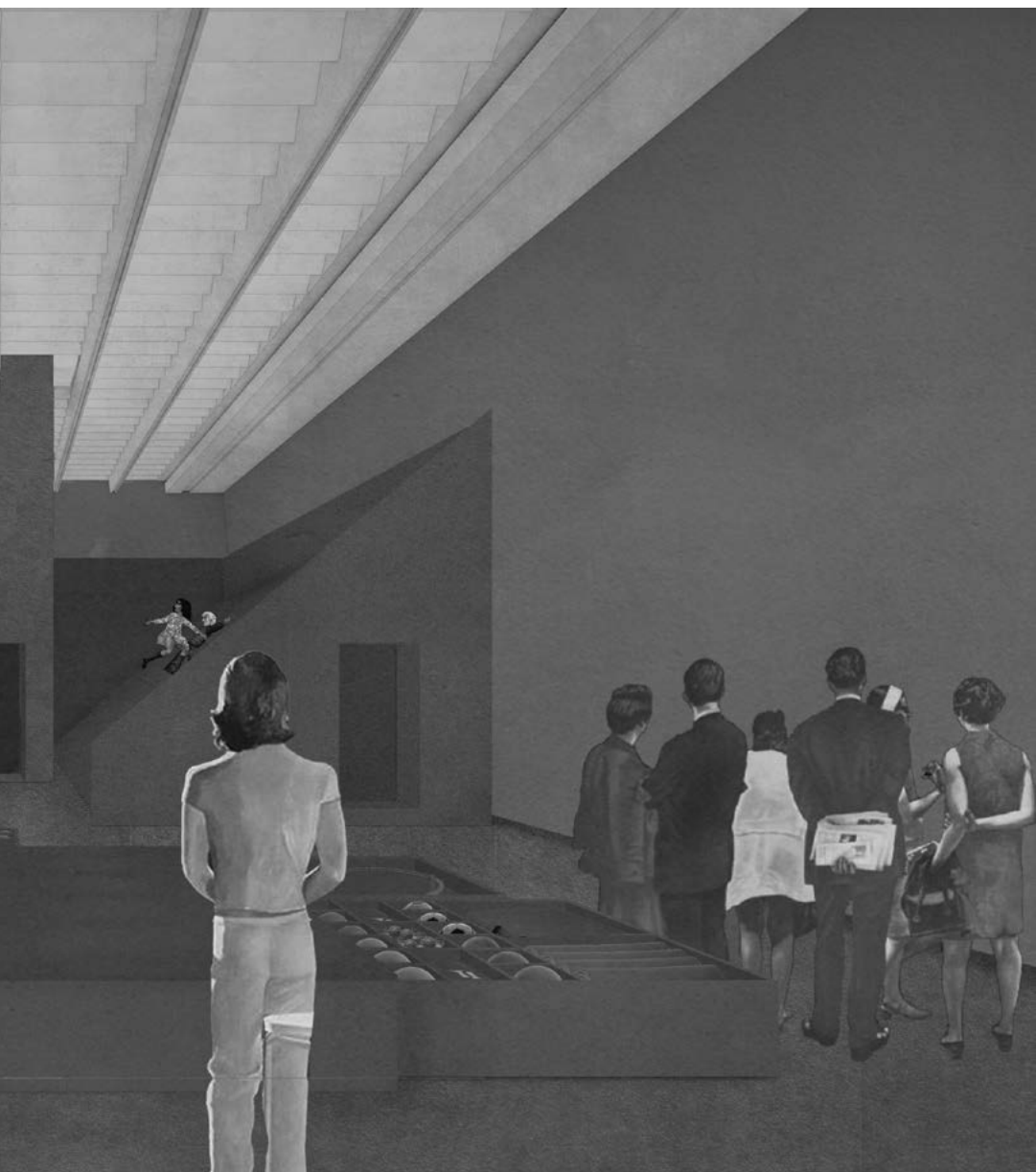
Tatiana Bilbao, Mexican architect and one of the most interesting voices on the international scene, is the protagonist of the ninth edition of NATURE, the programme through which MAXXI Architettura commissions an established architect to create a site-specific installation in the Gian Ferrari Gallery. Because of her inclination towards both large civil architecture projects and artistic production in dialogue with major museum institutions, Bilbao is an ideal choice for NATURE.

The project designed for the Gian Ferrari Gallery is a balanced combination of a strong architectural gesture, in direct dialogue with the architecture of the MAXXI, and a reference to a specific Mesoamerican playful-performative tradition: the pelota ballgame. Rich in anthropological, religious and cosmological references, this game helped the community connect with the cycles of the universe. Within the museum, it helps us understand how architecture can stop being a static container and become a generator of relationships.

The installation has a clear architectural form, based on two opposing inclined planes and a central tower that rises towards the museum ceiling and towards the light. Visitors are free to explore the space through movement and their own curiosity: they can "climb" the ramp, pause on it, or find shelter in it. Alongside the dynamism of the ramps, the tower represents a place of tranquillity, a reference to the building's relationship with the outside world.

Bilbao wanted to build a relationship not only with the museum building but also with its collection. In an intimate space that is an invitation to explore, she has chosen to exhibit two "playful" projects from the MAXXI Architecture Collections: *Il Labirinto dei Ragazzi* by the BBPR studio and *Il Commutatore*, a manifesto-performance by Ugo La Pietra. Visitors coming from Gallery 2 are greeted by a "collage of collages" that summarizes Tatiana Bilbao's production and her artistic and architectural style.





CAMPO APERTO

Il gioco della palla è stato una delle pratiche più significative delle società mesoamericane, diffondendosi dal sud-ovest di quello che oggi conosciamo come America del Nord, Stati Uniti e Messico, fino all'America Centrale e ai Caraibi. Sebbene il gioco avesse un carattere ludico, costituiva anche una pratica rituale profondamente legata alla religione, alla guerra, all'organizzazione sociale, alla continuità della vita e alla fertilità.

Il campo non era semplicemente il luogo in cui si svolgeva il gioco; la sua architettura, i suoi limiti, i percorsi e la relazione tra i corpi che lo attivavano costruivano un punto d'incontro tra diverse dimensioni della vita. Il gioco della palla metteva in relazione l'umano e il soprannaturale, l'individuale e il collettivo, la vita e la morte, la guerra e il rituale.

La capacità del gioco di trasformare uno spazio in un luogo d'incontro ci porta a chiederci: cosa accade quando l'architettura cessa di essere un oggetto che si limita a contenere attività e inizia a produrre incontri?

Gli spazi smettono così di essere intesi come luoghi nei quali si arriva semplicemente per osservare e diventano luoghi che invitano ad agire, percorrere, sostare, incontrarsi e partecipare.

Il gioco della palla è un riferimento per riflettere su questa trasformazione. La sua architettura non determina un unico modo di abitare, ma stabilisce una cornice all'interno della quale il corpo, il movimento e l'interazione producono esperienze differenti. Forme semplici come pendenze, bordi, piattaforme e vuoti stabiliscono delle condizioni senza prescrivere un'unica modalità di utilizzo. Una rampa può diventare una montagna, una piattaforma può trasformarsi in un palcoscenico e un angolo in un rifugio: attraverso il corpo, queste forme acquisiscono un significato. La geometria smette di essere un oggetto statico e diventa un territorio di possibilità.

CAMPO APERTO

The ballgame was one of the most significant practices in Mesoamerican societies, spreading from the south-west of what we now know as North America, United States and Mexico, to Central America and the Caribbean. Although the game had a playful character, it was also a ritual practice deeply linked to religion, war, social organisation, continuity of life, and fertility.

The pitch was not simply the place where the game took place; its architecture, its boundaries, its pathways and the relationship between the bodies that activated it created a meeting point between different dimensions of life. The ballgame connected the human and the supernatural, the individual and the collective, life and death, war and ritual.

The ability of the game to transform a space into a meeting place leads us to ask the question: what happens when architecture ceases to be an object that merely contains activities and starts to generate encounters?

Spaces then cease to be thought of as places where people simply go to observe, and become places that invite them to act, walk, linger, meet and participate.

The ballgame is a starting point to reflect on this transformation. Its architecture does not dictate a single way of inhabiting the space, but establishes a framework within which bodies, movement, and interaction generate different experiences. Simple forms such as slopes, edges, platforms and voids set some conditions without prescribing a single way of using them. A ramp can become a mountain, a platform can turn into a stage and a corner into a shelter: through the body, these forms acquire meaning. Geometry ceases to be a static object and becomes a landscape of possibilities.

Playing starts with the freedom to imagine. Before a space is understood through language, it is explored through movement, balance, touch and curiosity. The body discovers

Il gioco nasce dalla libertà di immaginare. Prima che uno spazio venga compreso attraverso il linguaggio, è esplorato attraverso il movimento, l'equilibrio, il tatto e la curiosità. Il corpo scopre possibilità prima ancora che queste vengano nominate, lasciando che l'architettura ammetta più di una sola interpretazione e offra condizioni affinché ogni persona possa costruire un'esperienza unica.

Il gioco non si esaurisce dunque nell'esperienza individuale. Quando i percorsi iniziano a incontrarsi, le azioni si sovrappongono, le interpretazioni vengono negoziate e quelle esperienze uniche diventano esperienze condivise. Il gioco riunisce.

Ma riunirsi implica anche la possibilità di ritirarsi, di separarsi momentaneamente dal movimento e dal rumore del gioco. Mentre il campo si apre e si estende, lasciando spazio all'incontro e all'interazione, la torre si innalza, si chiude e si concentra, dando luogo alla pausa e all'isolamento. I suoi limiti non determinano un'attività specifica, ma costruiscono un'atmosfera. La torre introduce un'altra dualità all'interno dello spazio dell'incontro: movimento e quiete. Il campo concentra l'incontro, la torre permette di prendere distanza. Uno attiva il corpo, l'altra lo invita a fermarsi. Non è uno spazio opposto al gioco, ma parte di esso.

Una grande struttura trasforma il modo in cui lo spazio viene percepito e vissuto; invita a salire, guardare, attraversare, giocare o semplicemente sostare intorno ad essa. Non esiste un unico percorso né un uso prestabilito: lo spazio smette di essere un oggetto e diventa possibilità. L'architettura si attiva attraverso i corpi che la percorrono e attraverso le relazioni che questo movimento produce. Ogni movimento scopre una nuova possibilità, ogni incontro genera una nuova percezione del luogo e ogni interpretazione aggiunge un nuovo strato di significato.

Il corpo gioca.
Il gioco riunisce.
L'incontro crea comunità.
E la comunità costruisce la città.

possibilities before these are even named, allowing the architecture to admit more than one interpretation and to offer conditions for each person to build their own experience.

Playing does not, however, end with the individual experience. When paths begin to intersect, then actions overlap, interpretations are negotiated, and those unique experiences become shared experiences. Playing brings people together.

But coming together also implies the possibility of withdrawing, of temporarily separating oneself from the movement and noise of the game. While the field opens up and extends, leaving room for encounter and interaction, the tower rises, closes in and gathers, creating a space for pause and isolation. Its boundaries do not define a specific activity, but they rather create an atmosphere. The tower introduces another duality within the space of encounter: movement and stillness. The field focuses on the encounter, the tower allows one to take a step back. One activates the body, the other invites it to stop. It is not a space that is opposed to the game, but part of it.

The large structure transforms the way the space is perceived and experienced; it invites people to climb, see, move through it, play or simply wander around it. There is no single pathway or predetermined use: the space ceases to be an object and becomes a possibility. Architecture is activated by the bodies that move through it and by the relationships that this movement generates. Every movement reveals a new possibility, every encounter generates a new perception of the place, and every interpretation adds a new layer of meaning.

The body plays.
Playing brings people together.
Coming together creates community.
And the community builds the city.

Fondazione MAXXI

Presidente **President**

Maria Emanuela Bruni

Consiglio di amministrazione

Administrative Board

Giulia Abate

Francesca Barbi Marinetti

Raffaella Docimo

Francesca Gostinelli

Collegio dei revisori dei conti

Board of Advisors

Giuseppe Zottoli Presidente / President

Fabiana Albanese

Giovanni Battista Provenzano

Magistrato delegato della Corte dei conti

Deputy Magistrate of Court of Auditors

Vito Tenore

Direttore generale **Director General**

Paola Macchi

Direttore MAXXI Architettura e Design contemporaneo **MAXXI Architecture and Contemporary Design Director**

Lorenza Baroncelli

Nature 09_ Tatiana Bilbao Estudio_Campo aperto

MAXXI - Museo nazionale delle arti del XXI secolo
16 ottobre 2026 - 07 febbraio 2027
MAXXI - National Museum of 21st Century Arts
16 October 2026 - 07 February 2027

MAXXI Architettura e Design contemporaneo MAXXI Architecture and Contemporary Design

Direttore Director
Lorenza Baroncelli

**Ciclo di mostre NATURE
da un'idea di from an idea by**
Pippo Ciorra

Exhibitor manager
Laura Felci

Progetto di allestimento Exhibition design

Tatiana Bilbao Estudio
CEO

Tatiana Bilbao

Partners

Catia Bilbao Spamer
Juan Pablo Benlliure
Mariano Castillo
Alba Cortés
Soledad Rodriguez

Direttore di progetto Project director
Alba Cortés

Responsabile del progetto Project manager
Valentina Marchetti, Isaac Solis Rosas

Team di progettazione Project team

Natalia Lira
Laura Vaniqui
Faris Giny
Alix Santiago
Lucila Pilgram

Modelli Models
Víctor Castañeda
Andrea Gonzalez

Ufficio stampa e comunicazione Press Office
Sofía Martínez
Irán Tavera

**Coordinamento tecnico e Direzione lavori
Technical coordination, construction management**
Benedetto Turcano

Ufficio Registrar Registrar's Office
Viviana Vignoli (Responsabile / Head)
Cecilia Allamprese
Francesca Melissano

**Ufficio conservazione e restauro
Conservation and Restoration Office**
Serena Zuliani
Alice Boscolo Nata

Coordinatore MAXXI Architettura e Design contemporaneo
Elena Tinacci

Assistente del Presidente e segreteria degli organi sociali Assistant to the President and Secretary of the Governing Bodies
Deborah Compagnino

Ufficio di Segreteria della Direzione Generale
Stefania Calandriello
Giulia Catani

Assistente del Direttore MAXXI Architettura e Design contemporaneo
Carolina Latour

**Ufficio del cerimoniale
Ceremonial Office**
Cecilia Festa

**Ufficio firme e protocollo
Signature and Protocol Office**
Federica Cipullo (Responsabile / Head)
Matteo Spina

Area legale Legal Area
Angela Cherubini (Responsabile / Head)
Francesca Coradini
Sara Ficorilli

Area amministrazione e gestione del personale

Edoardo Biancardi, Direttore
Francesca Civitenga
Silvia Affinita
Elisa Colaiocco
Eleonora Magri
Giuseppa Sparla
Federica Turchino

Area marketing, comunicazione e attività commerciali

Manuela Frascchetti, Responsabile

Ufficio marketing e comunicazione

Prisca Cupellini, Responsabile
Giulia Chiapparelli
Cecilia Fiorenza
Olivia Salmistrari

Ufficio sponsoring e fundraising

Chiara Calabresi
Giulia Zappone

Ufficio servizi per il pubblico

Laura Neto

Ufficio gestione spazi ed eventi

Viola Porfirio, Coordinatrice
Leandro Banchetti
Ludovica Persichetti

Image licensing

Giulia Pedace

Ufficio editoria

Flavia De Sanctis Mangelli, Responsabile
Chiara Braidotti
Chiara Cottone
Maria Pia Verzillo

Ufficio stampa e digital Content

Flaminia Persichetti, Responsabile
Dania Alivernini
Eleonora Colizzi
Sofia Li Pira
Francesca Spatola

Area programmi culturali e formazione

Irene de Vico Fallani, Responsabile

Public program

Stefano Gobbi
Michela Maffongelli

Ufficio educazione

Marta Morelli, Responsabile
Giovanna Cozzi
Camilla Guidi
Stefania Napolitano

Public engagement

Sofia Bilotta, Responsabile
Flavia Bagni
Silvia Garzilli

Area tecnica e allestimenti

Claudio Rosi, Coordinatore

Ufficio gestione immobili, strutture e impianti

Cristina Andreassi, Responsabile
Claudio Alagna, MAXXI L'Aquila
Giulia Di Lorenzo
Michele Sestini
Claudio Tamburrini

Progetto grafico

Graphic design
CCRZ

Produzione grafica

Graphic Production
Graficakreativa srl

Allestimento

Exhibition Set-up
EM allestimenti srls

Allestimento audio-video

Audio-video Installation
Mabj Eventi srls

Cablaggi elettrici e puntamenti

Wiring and Lighting
Sa. Vi Impianti Soc. Coop.

Traduzioni Translations

Sara Triulzi

soci / founding members



MINISTERO
DELLA
CULTURA



REGIONE
LAZIO

enel