

# **BACKGROUND BOOK**

2019 - 2022

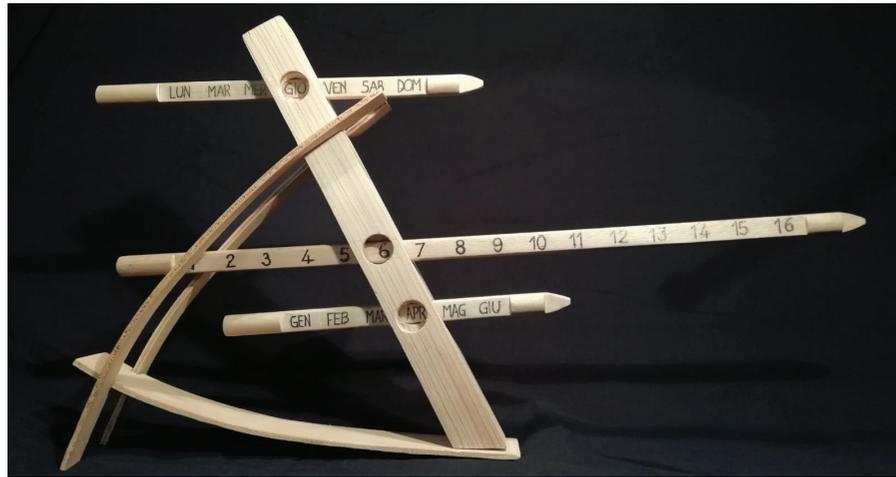
Elena Bernocco

## premessa

I approached the world of design three years ago, without having previous knowledge in the field, but with a great desire to explore this world. In these three years, I have had the opportunity to grow both professionally, but especially as a person. In the book, I want to tell what I have learned, so I have selected the works that have marked a passage of growth. The selected projects shall be distributed over three years. From the first, "Inclinato" that introduced me to the design of objects, teaching me the importance of function and shapes. Moving on to outputs, such as "Woody" or "Fitzroy Premium Navy Rum", where the ecological and social impact linked to the project is valued; up to more recent and structured works, developed in Erasmus, where I learned and experimented with a new methodological approach.

Il mio approccio al mondo del design è avvenuto tre anni fa, senza avere conoscenze pregresse a riguardo, ma con tanta voglia di esplorare. Non sapevo bene cosa fosse il design e parlando in modo confidenziale con diverse persone, generalmente tale mondo mi veniva descritto in modo limitativo, come "il modo di fare le sedie scomode". Forse è proprio da questa affermazione che è nato in me il desiderio di capire perché fosse associato a tale considerazione. Decisi di informarmi sull'argomento, leggendo qualche libro e navigando in rete, vidi tanti oggetti particolari nelle forme, dimensioni e colori che suscitarono in me un certo interesse, molto di più rispetto a quello che avevo appreso fino a quel momento. Alle superiori, avevo frequentato il liceo scientifico, quindi di base mi è stato insegnato un approccio scientifico-matematico alle cose, ma da sempre ho avuto un grande interesse per l'arte, declinata nelle sue forme ed espressioni. Tentai il test per entrare alla facoltà e lo passai: alla prima lezione, capii subito di essere nel posto giusto.

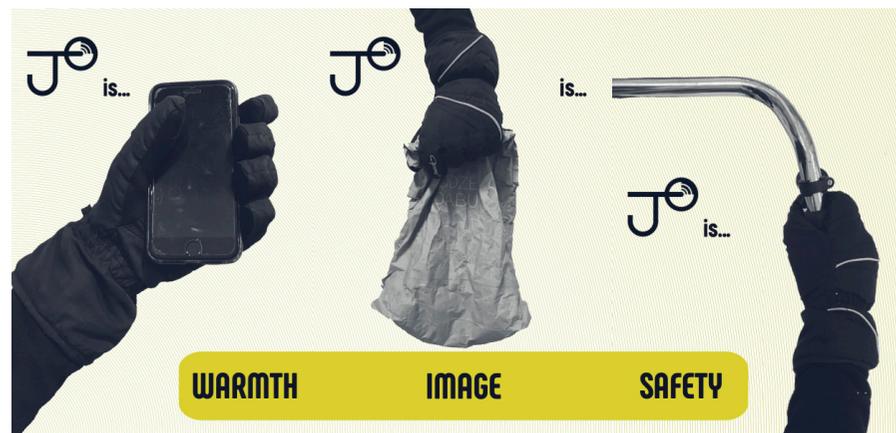
Con questo book, vorrei raccontarvi cosa ho imparato al corso di design del prodotto del Politecnico di Torino, quale sono iscritta, e, in un certo senso, cosa è per me il design, analizzando e illustrando i lavori eseguiti dopo aver selezionato progetti di vario genere e portata lavorativa, distribuiti lungo tutto il percorso universitario. Per certi aspetti il design è la definizione di nuove tipologie di prodotti e nuove linee progettuali che tengono conto delle diverse esigenze dell'utenza, delle diverse tecnologie disponibili e



Inclinato



Woody



JO-Janis Ozolins

delle relative ricadute ambientali. Nell'esperienza progettuale di dover decidere cosa fare, rispetto ad un ambito di indagine allargato, ho compreso l'importanza di lavorare in collaborazione con competenze diverse, volte alla costruzione di uno scenario di progetto in cui si accumulano contestualmente e sistemicamente valori sociali, culturali, etici, tecnologici e biologici. È proprio dopo uno studio sulle esigenze dell'uomo che nasce "Light Up", una postazione di smart-working integrata ad un tradizionale tavolo da cucina, che rappresenta un esempio di progettazione finalizzata al design prestazionale, ovvero l'approccio Human Centered Design, in cui l'uomo e le sue declinazioni sono al centro del progetto con intorno le diverse conoscenze e competenze disciplinari che contribuiscono alla creazione di un prodotto consapevole, pensato per essere diffuso e con la possibilità di essere «a misura» di utenze differenziate.

L'importanza del design si manifesta anche attraverso la comunicazione e la presentazione dei valori che trasmette, nella sostenibilità, in primis ambientale, ma anche sociale ed economica, nell'inclusività e nell'innovazione.

Il packaging di un prodotto risulta essere un modo vincente ed efficace per veicolare e unire questi ambiti, come dimostra, per esempio, il video promozionale del "Fitzroy Premium Navy Rum", in cui nell'animazione viene valorizzato l'impatto ecologico dell'azienda, legato al progetto stesso, si tratta infatti della prima etichetta di rum sostenibile.

In questi tre anni, ho cambiato il mio approccio agli oggetti e ai progetti, mostrando una crescita a livello professionale, maturata attraverso approfondimenti culturali, modalità di visione sempre meno superficiali, tentativi di introspezione e interpretazione dei messaggi mandati dagli autori nelle loro creazioni e non ultimo, attraverso esperienze in altri Paesi. Ne è prova l'esperienza Erasmus, presso l'Art Academy of Latvia, a Riga in Lettonia, in cui ho avuto l'occasione di sperimentare e apprendere un metodo progettuale diverso da quello proposto al Politecnico e ho trattato una nuova sfaccettatura del design, il "design dell'esplorazione".

L'output prodotto è frutto di una ricerca approfondita in un determinato ambito: "Sparatoridge" è il risultato di questa sperimentazione. Con "JO-Janis Ozolins", la compagnia di guanti per i riders degli stati Baltici, ho lavorato molto sul tema sulla grafica e sul mondo dei servizi, due ambienti che ho trovato interessanti e con grande potenziale lavorativo.

In conclusione, dovessi fare un resoconto di questo percorso lavorativo di crescita personale e cognitiva, dopo aver esplorato vari ambiti del design, posso confermare che la scelta che feci tre anni fa, quando decisi di iscrivermi a questa facoltà, era stata un'ottima scelta, azzeccata. E se oggi mi chiedessero se rifarei la stessa scelta, risponderei senza esitazione, "sicuramente sì!"

A lato sono riportati i tre progetti di cui sono più soddisfatta.

## indice

7	<b>Inclinato</b> Design   Ludovico Tullio Piero Allasio   Anno 2019
13	<b>Fitzroy Premium Navy Rum</b> Storytelling e animazione virtuale   Paolo Tamborrini   Anno 2020
19	<b>Woody</b> Design di scenario   Cristian Campagnaro, Marco Bozzola   Anno 2020
23	<b>Light Up</b> Design dell'industrializzazione   Claudio Germak   Anno 2021
31	<b>Sparatoridge</b> Composition   Maris Mortukans   Anno 2021
37	<b>JO- Janis Ozolins</b> Brand Design   Martin Foessleitner   Anno 2021

# Inclinato

Design I Ludovico Tullio Piero Allasio I Anno 2019

## Descrizione del progetto

Il brief chiedeva di inventare un calendario perpetuo, che potesse essere utilizzato per sempre e che indicasse il giorno della settimana, il numero e il mese.

Con lo scopo nel realizzare una composizione incentrata sull'obliquità, intensa come forma d'espressione, nasce Inclinato: si vuole conferire al calendario un senso di dinamicità utilizzando semplici figure geometriche. Infatti, Inclinato è caratterizzato da un elemento obliquo, che diventa il filo conduttore del progetto, al parallelepipedo inclinato si collegano tutte le altre parti. Questa scelta ha permesso di focalizzare l'attenzione sullo studio dei giunti adeguati per permettere il sostegno di tale componente. Inoltre, un elemento inclinato trasmette un senso di dinamismo e di movimento che si può declinare metaforicamente nel concetto che anche il tempo scorra rapidamente e incessantemente, collegando in questo modo la tematica che è stata scelta con la funzione svolta dalla struttura.

## Project description

The brief asked to invent a perpetual calendar, which could be used forever and which would indicate the day of the week, the number and the month.

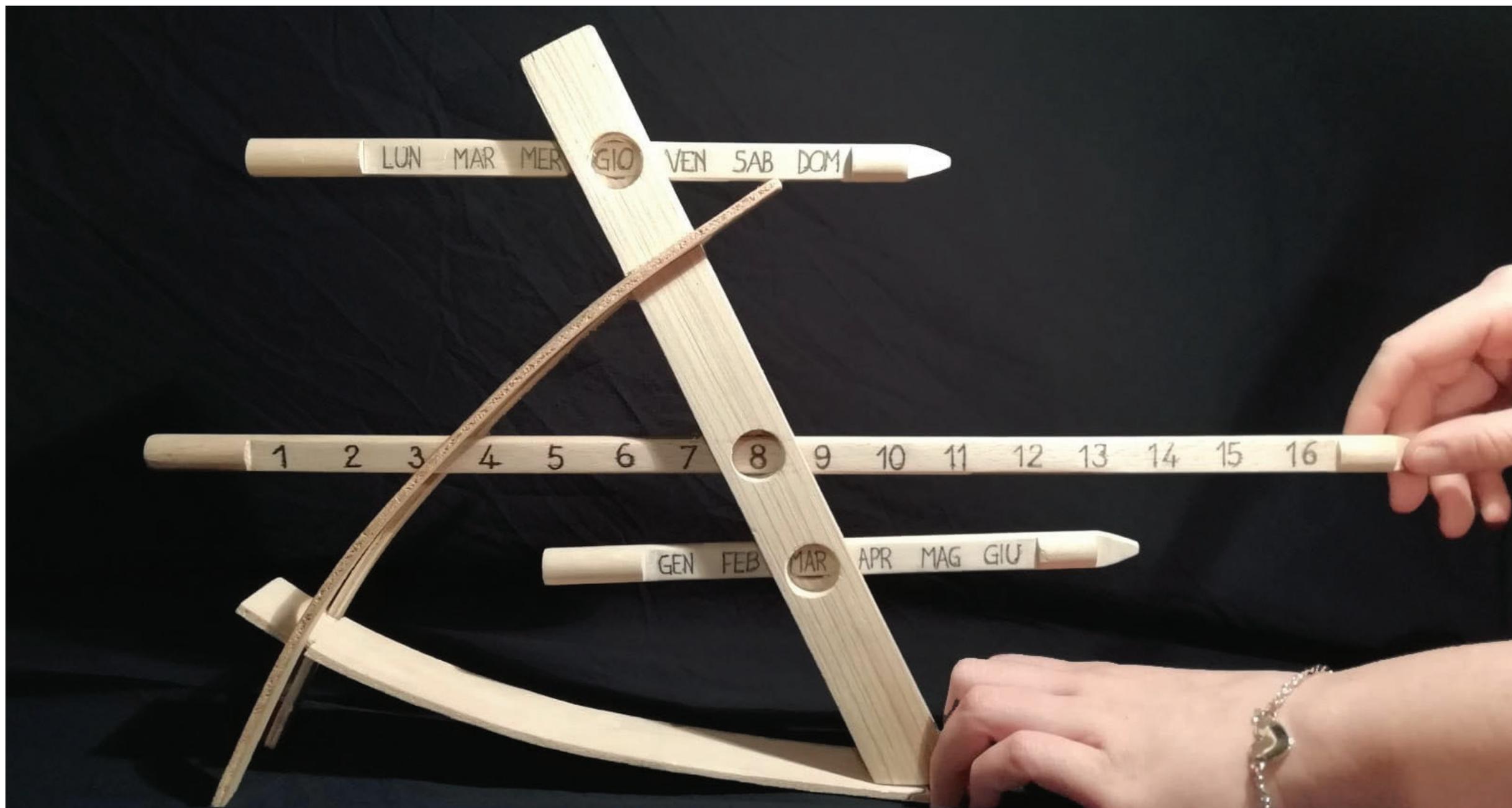
With the aim of creating a composition focused on obliquity, intense as a form of expression, Inclinato was born: we want to give the calendar a sense of dynamism using simple geometric figures. In fact, Inclinato is characterized by an oblique element, which becomes the leitmotif of the project, to the inclined parallelepiped connect all the other parts. This choice made it possible to focus attention on the study of the appropriate joints to allow the support of this component. In addition, an inclined element conveys a sense of dynamism and movement that can be metaphorically declined in the concept that time also flows quickly and incessantly, thus linking the theme that has been chosen with the function performed by the structure.

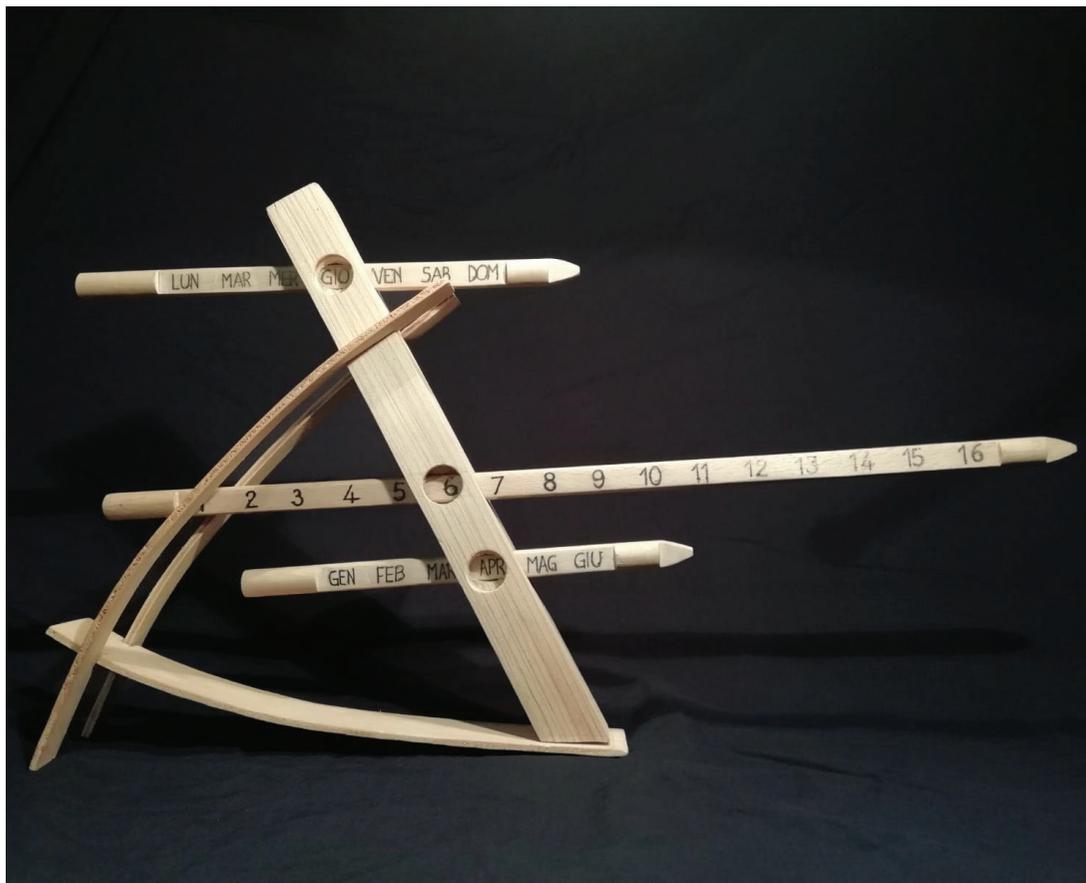
Torino

in basso: Rappresentazione del calendario  
nella sua interezza, con modalità d'uso

Foto: Elena Bernocco

Per via della pendenza conferita all'elemento inclinato è stato necessario congiungerlo agli altri elementi costitutivi del calendario. Le tre assi dall'aspetto curvilineo sono state collegate mediante "giunti per forma" con lo scopo di sorreggere l'intera struttura attraverso gli sforzi trasmessi dal contatto. Sono state inoltre realizzate tre aste a partire da cilindri di legno che sono state intagliate affinché assumessero una forma a freccia da scorrere attraverso i fori del parallelepipedo centrale.



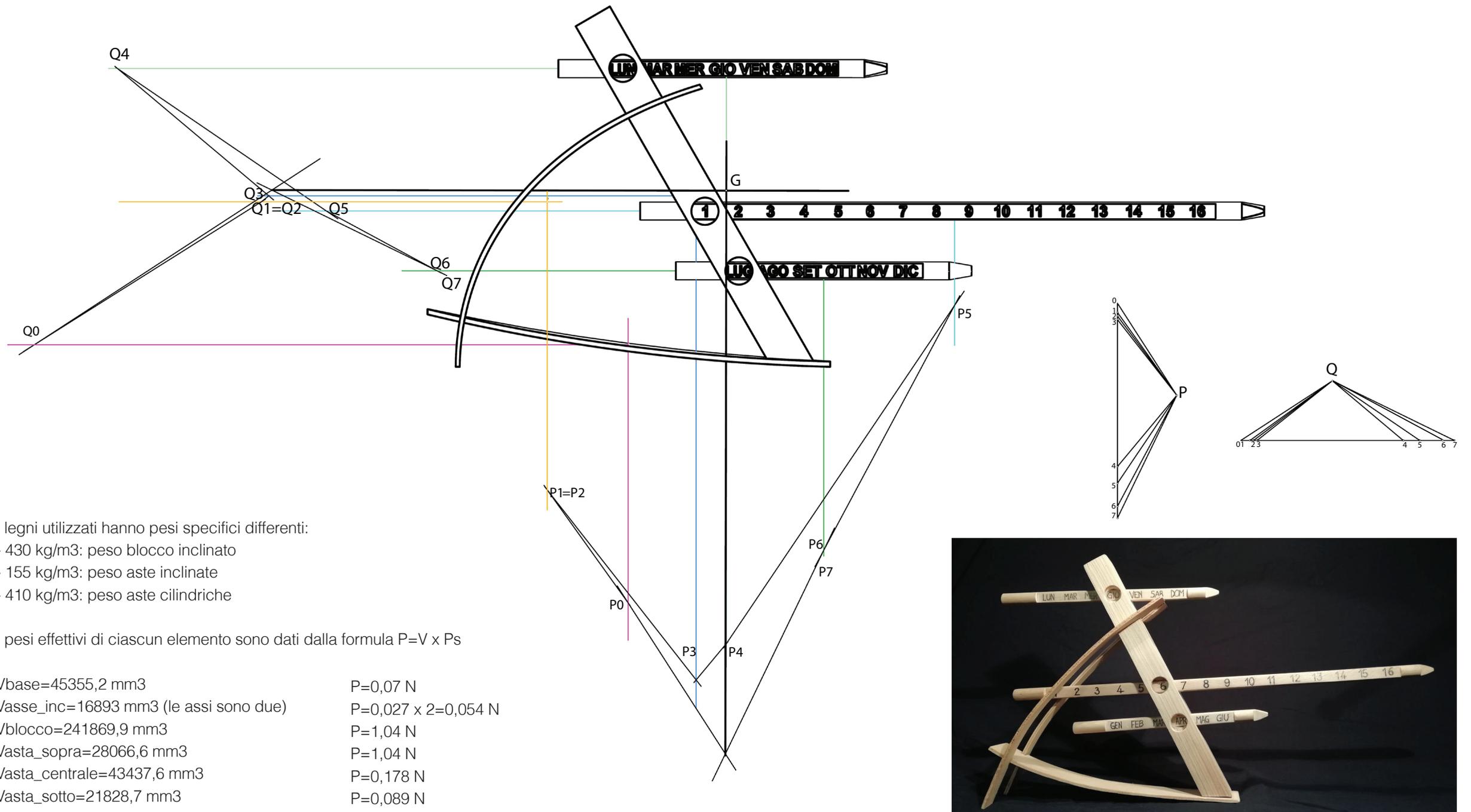


Torino  
in alto Rappresentazione del calendario  
nella sua interezza, con modalità d'uso  
a destra: particolari costruttivi  
Foto: Elena Bernocco



## Principio di statica

Durante la fase di progettazione delle dimensioni, è sorto il problema della stabilità. I seguenti calcoli dimostrano che il calendario ogni giorno dell'anno! Nella rappresentazione sottostante, è stato effettuato il calcolo di stabilità nel giorno in cui il calendario risulta più sbilanciato, ovvero lunedì 1 luglio.



## Riferimento storico artistico

### Villa Drusch

Architetto  
**Claude Parent**

Luogo  
**Versailles**

Anno eralizzazione  
**1963**

Versailles, Villa Drusch  
a sinistra: vista d'insieme di Villa Drusch.  
Foto:<http://www.somewhereiwouldliketolive.com/2012/07/villa-drusch-by-claude-parent.html>



La presenza di un elemento obliquo a cui sono collegate tutte le altre componenti del calendario si ispira ad una famoso edificio contemporaneo, Villa Drusch, progettato dall'architetto francese Claude Parent nel 1963 a Versailles.

Per via della sua inusuale struttura, l'edificio incarna la "teoria architettonica obliqua" elaborata dallo stesso Parent: si presenta infatti girato su un fianco, una mossa architettonica audace che ancora oggi suscita interesse.

Villa Drusch è l'esempio di come si possa rendere il dinamismo dei volumi lungo una diagonale. Il progetto elaborato cerca di riprodurre questo effetto, accentuando ulteriormente l'idea di movimento grazie alla possibilità di scorrere tre aste orizzontali attraverso la componente obliqua.

La forza del pensare obliquo di Parent è supportata dallo schema ideato da Virilio nel 1966 dove l'unione dell'orizzontale con il verticale determina l'addizione, mentre l'obliquo unito all'obliquo porta alla moltiplicazione delle possibilità d'uso dello spazio e delle funzioni ad esso connesse. Queste riflessioni teoriche coincidono con la ricerca, attuata da Architecture Principe ed esposta nella rivista del gruppo, sui bunker della costa atlantica francese; ricerca poi proseguita autonomamente da Virilio con il titolo "Bunker Archéologie".

Negli anni cinquanta assumere una posizione critica nei confronti del razionalismo ha determinato la conseguenza per Parent di sperimentare al margine tra l'arte e l'architettura, tra l'ortogonale e l'obliquo con difficoltà di riconoscimento del proprio lavoro da parte della critica, data l'unicità e la particolarità degli edifici progettati.

*"Se noi assumiamo una posizione orizzontale nello spazio non abbiamo coscienza del nostro corpo, il corpo non parla. Viceversa lo stare su un piano inclinato (obliquo) dona la parola al corpo che ci trasmette le sensazioni che lo spazio emana". C. Parent*

#### **Travatura reticolare in acciaio**

L'aspetto del calendario ed il particolare accento posto sull'elemento obliquo rimanda alla struttura di una travatura reticolare in acciaio, composta da un insieme di aste vincolate ai nodi in modo da costituire un elemento resistente e indeformabile. Alcune di queste sono inclinate (diagonali) ed altre verticali (montanti).

La scelta di far riferimento a queste strutture si basa, oltre che per la pendenza delle componenti e per il loro aspetto, sul fatto che le assi d'acciaio devono essere vincolate per poter reggere. Allo stesso modo, per permettere il sostegno della componente obliqua del calendario, sono stati creati diversi incastri nei punti di contatto. La travatura reticolare ha tratto la sua origine dalla necessità di impiegare strutture sempre più leggere per superare luci sempre più grandi.

### **Descrizione del progetto**

Il brief chiedeva di creare un video dove i packaging sostenibili sono i protagonisti e di applicare le tecniche di animazione virtuale. Il progetto racconta la storia di come viene creato il tappo dalla peculiare bottiglia del Fitzroy Premium Navy Rum. Si tratta di un packaging sostenibile che trova le sue origini nel mare, in particolare è una bottiglia in vetro e un canonico tappo in sughero, provvista di un rivestimento per il tappo di forma cubica, realizzato grazie alla fusione di plastica recuperata nei fondali marini dall'azienda stessa. La sfida di questo progetto è appunto creare un output che rifletta l'eredità nautica e l'impegno nell'economia circolare di Fitzroy. Inoltre, il packaging è caratterizzato da una forte identità visiva, dovuta alla sua comunicazione accattivante che rimanda al tema del mare.

Il video è indirizzato ad un'utenza di giovani che hanno voglia di scoprire il mondo e nello stesso tempo sono attenti alla sostenibilità.

### **Project description**

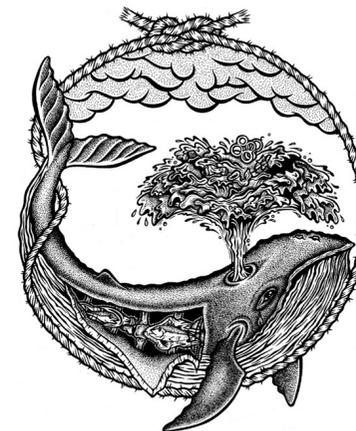
According to the brief, that ask to create a video using virtual animation techniques, whose characters are the animated packaging; the project tells the story the story of "Fitzroy Navy Rum" packaging. It describes the process of making the cap, formed by the waste dispersed in the sea and subsequently recovered. From a situation of comfort you are projected into a surreal dimension, which invites you to burn yourself into the world of recycling, passing from the depths of the sea to get on board a majestic sailing ship. Fitzroy Navy Rum is the first sustainable rum label. The packaging is a glass bottle and a cork canonical, provided with a coating for the cap of cubic shape, made thanks to the fusion of plastic recovered in the seabed by the company itself. The challenge of this project is precisely to create an output that reflects the nautical heritage and commitment to the circular economy of Fitzroy. In addition, the packaging is characterized by a strong visual identity, due to its attractive communication.



## Packaging selezionato

Fitzroy Premium Navy Rum è la prima etichetta di rum sostenibile: l'azienda, sciogliendo i rifiuti plastici pescati nel Mare del Nord, produce tappi per bottiglie dalla texture marmorea. Viene creato un tappo unico che invita le persone a riutilizzare la bottiglia anche per altri scopi. Si attiva, così, un processo di economia circolare che aiuta a rendere l'ambiente marino più pulito. Anche per la modellazione, il packaging selezionato presenta forme semplici, facilmente riproducibili.





Cosa succederebbe se versando in un bicchiere il rum Fitzroy si potesse intraprendere un'avventura per scoprire come i rifiuti trovino una nuova vita e scrivano la sua storia?



sopra: immagini tratte dal processo produttivo del tappo in plastica riciclata  
a fianco: immagini evocative relative alla comunicazione dell'azienda  
Immagini: <https://www.designboom.com/design/fitzroy-rum-from-waste-to-wasted-04-26-2017/>

## Sequenze

1. Il rum viene versato nel bicchiere. Si vede solo la bottiglia e il fluido che scende nel bicchiere (3 secondi).
2. Zoom sul bicchiere e passaggio allo scenario del mare (3 secondi).
3. Inquadratura sott'acqua dei rifiuti di plastica (la rete è già in acqua) (3 secondi).
4. La rete raccoglie i rifiuti e la camera la segue, passaggio da mare ad aria (La camera è sott'acqua con la rete che sale sul fianco della nave) (6 secondi)
5. Inquadratura dei rifiuti sul piano della nave (2 secondi).
6. La rete si apre (3 secondi).
7. I rifiuti sono sulla rete. Si cominciano a muovere: alcuni sono ancora a terra, altri cominciano a fluttuare con movimento vorticoso (8 secondi).
8. Si forma il tappo (3 secondi).
9. Il tappo cade per gravità, si vede il timone in secondo piano (sfocato). Si vedono dall'alto il tappo e la bottiglia (5 secondi).
10. Inquadratura frontale, la bottiglia è in primo piano e la carta è sotto la bottiglia. Il tappo cade su essa azionando il meccanismo di chiusura della carta (la camera scende lentamente secondo il percorso del tappo) (2 secondi).
11. La carta avvolge la bottiglia (4 secondi).
12. Compare lo slogan del rum (3 secondi)

## Storyboard



## Personaggi



Rifiuti di plastica  
Eroe (nella parte iniziale)



Bottiglia Fitzroy Premium Rum  
mandante



Tappo  
Eroe (nella parte finale)

sopra: tappo del Fitzroy Premium Navy Rum

sotto: storyboard del video

Immagini vettoriali realizzate da Maria Alfonso, Elena Bernocco,  
Elisa Bona, Miriam Cardone, Benedetta Caruso

## Struttura narrativa

### 1- SITUAZIONE INIZIALE DI EQUILIBRIO:

Il rum viene versato nel bicchiere, all'interno di un ambiente rilassante

### 2- ROTTURA DELL'EQUILIBRIO:

Ci si immerge dal bicchiere in un ambiente sottomarino, per ripercorrere l'avventura della creazione del tappo

### 3- PERIPEZIE:

I rifiuti vengono recuperati dalla rete e portati sopra il veliero

### 4- CLIMAX ASCENDENTE:

I rifiuti volteggiano alzandosi verso il cielo, compattandosi e giungendo a formare il tappo

### 5- CLIMAX DISCENDENTE:

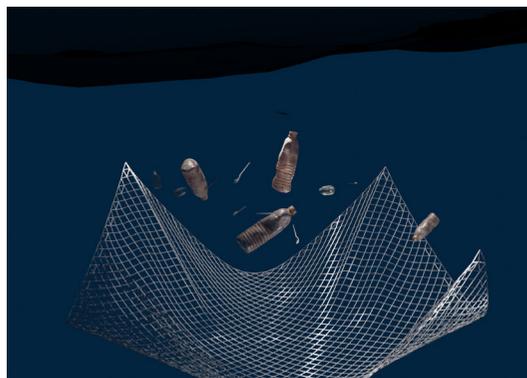
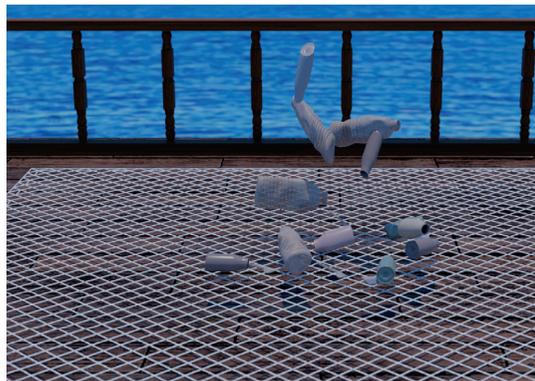
Il tappo cade per ricongiungersi con la bottiglia

### 6- LIETO FINE:

Il tappo termina la sua avventura, la carta si accartoccia e si conclude l'avventura

sotto: stil del video

Immagini vettoriali realizzate da Maria Alfonso, Elena Bernocco, Elisa Bona, Miriam Cardone, Benedetta Caruso



## Commenti progettuali

Partendo dalla comunicazione del packaging dell'azienda, è stata costruita una narrazione che rispettasse le seguenti linee guida: mare e avventura. La storia narra il processo di creazione del tappo, elemento caratteristico del packaging a livello di sostenibilità ambientale e di storia. È stato dunque individuato uno story concept che rispettasse i parametri sopra citati, chiedendosi cosa succederebbe se versando in un bicchiere il rum Fitzroy si potesse intraprendere un'avventura per scoprire come i rifiuti trovino una nuova vita e scrivano la sua storia.

- È stato deciso di ambientare la prima scena in una stanza confortevole per illustrare un possibile scenario di utilizzo del prodotto e, tramite una successiva transizione, si è voluto rompere l'equilibrio per raccontare l'avventura: attraverso un tuffo nel bicchiere si passa in un ambiente marino, nel quale iniziano peripezie dei rifiuti.

- Proprio come avviene nella realtà, i rifiuti vengono ripescati dall'oceano. Al fine di migliorare la resa di tale azione è stato scelto di utilizzare una rete da pesca, la quale raccoglie i rifiuti di plastica dispersi in acqua, testimoni dell'inquinamento che popola oggi i mari. Se nella realtà i rifiuti rappresentano l'antagonista, un nemico da combattere, nella storia diventano i protagonisti, nonché elementi che portano un valore aggiunto al prodotto tramite la loro trasformazione in tappo.

- La trasformazione, accompagnata da un'atmosfera magica, avviene tramite una salita vorticoso dei rifiuti, trasportati verso l'alto da una folata di vento, i quali, giunti alla massima elevazione, si compattano per dar vita al tappo. Questa rappresentazione idealizzata vuole riprodurre il vero processo di creazione e riciclo del tappo.

- Per concludere il racconto, si è scelto di ricongiungere il tappo alla bottiglia, per ripristinare l'equilibrio iniziale, rappresentando il packaging completo: nel momento in cui il tappo arriva a destinazione la carta sottostante la bottiglia, si richiude avvolgendola.

Come accompagnamento musicale sono state scelte due tracce che esaltassero l'atmosfera creata: una delicata musica jazz per la scena introduttiva, che rispecchia il confort dell'ambiente circostante e una musica avvincente che accompagnasse l'avventura intrapresa dai rifiuti prima e dal tappo dopo. Per spezzare la calma iniziale e introdurre un cambio di scena è stato inserito un rumore di "splash" che aiutasse lo spettatore ad immergersi nell'animazione.

## Testo descrittivo

Il video narra la storia del packaging “Fitzroy Navy Rum”, tramite un’avventura intrapresa nel mare del Nord, che accompagna lo spettatore durante il processo di realizzazione del tappo, formato dai riuti dispersi nell’ambiente marino e successivamente recuperati. Da una situazione di comfort si viene proiettati in una dimensione surreale, che invita a tursi nel mondo del riciclo, passando dalle profondità del mare per giungere a bordo di un maestoso veliero.

## Titoli di coda

Packaging Design Stories per Piemonte Sostenibile  
www.piemontesostenibile.tv e  
Nudi o Vestiti? Comunicare con il packaging  
www.nudiovestiti.it/  
www.facebook.com/Nudiovestiti/

Video scritto, diretto e realizzato da:  
M. Alfonso, E. Bernocco, E. Bona, M. Cardone e B. Caruso

Musica:  
Boom Boom Beckett - Valse for Gio  
Sound of the Ocean  
Take a Chance - Kevin MacLeod

Video realizzato all’interno del modulo di Storytelling e Animazione Virtuale  
Docenti: Paolo Tamborrini, Federico Manuri, Federico De Lorenzis  
con Federica Bertot, Cristina Marino

Corso di Laurea in Design e Comunicazione A.A. 2020 - 2021 Politecnico di  
Torino –Dipartimento di Architettura e Design

Buona Visione!

<https://youtu.be/OW-O1OIHmc>



### Descrizione del progetto

Il progetto è stato sviluppato in collaborazione con Triciclo, un'impresa sociale volta a valorizzare l'economia, restituendo potere d'acquisto e appetibilità alla merce riciclata; la società, grazie all'integrazione sociale attraverso la creazione di opportunità di lavoro per gli svantaggiati sociali; e l'ambiente nel comune di Torino. Partendo da una classica sedia pieghevole non più funzionante, è stato realizzato un leggio che mantenesse la memoria e l'identità della sedia di partenza e restituendo un oggetto con un nuovo valore e appetibilità. Nella progettazione del leggio, si è cercato di realizzare un prodotto semplice da riprodurre, per facilitare i lavoratori non esperti. Il target di riferimento sono gli studenti e tutti coloro che hanno poca disponibilità di spazio, dato che il leggio è facilmente riponibile sotto il letto o negli armadi.

Lo scopo di questo progetto è dare valore aggiunto ad un oggetto che sarebbe destinato alla discarica, cercando di creare un prodotto unico, funzionale e accessibile a tutti.

### Project description

The project was developed in collaboration with Triciclo, a social enterprise aimed at enhancing the economy, restoring the purchasing power and attractiveness of recycled goods; society, thanks to social integration through the creation of job opportunities for the socially disadvantaged; and the environment in the municipality of Turin. Starting from a classic folding chair that no longer works, a lectern has been created that maintains the memory and identity of the starting chair and returns an object with a new value and palatability. In the design of the lectern, we tried to create a product that is easy to reproduce, to facilitate non-expert workers. The target audience are students and all those who have little space available, since the lectern can be easily stored under the bed or in closets.

The aim of this project is to give added value to an object that would be destined for landfill, trying to create a unique product, functional and accessible to all.



sopra: leggio Woody  
a lato: viste tecniche con quotatura  
Foto: Elena Bernocco

### Fold it up: Re-read and Re-Use

Il progetto proposto mira a valorizzare le forme della precedente seduta, implementando al contempo una nuova funzione: quella di leggio. Tramite tagli si evidenzia il meccanismo di apertura/chiusura e la possibilità di richiudere e riporre la sedia, eliminando le estremità e conservandone l'identità.

### Punti di forza

**Meccanismo di chiusura e apertura:** è il punto di partenza del progetto, nonché elemento caratterizzante.

**Ingombro minimo:** l'oggetto si adatta a varie situazioni d'uso grazie alla presenza di tre diverse regolazioni di inclinazione.

**Inclinazione regolabile:** il processo di realizzazione non prevede l'aggiunta di componenti esterni alla sedia di partenza eccetto le viti.

**Nessun materiale aggiunto:** Il progetto conserva e valorizza l'identità della sedia di partenza preservandone i tratti caratteristici.

**Valorizzazione identità:** il prodotto finale deve risultare compatto e facile da riporre in spazi limitati coerentemente con il target di riferimento.

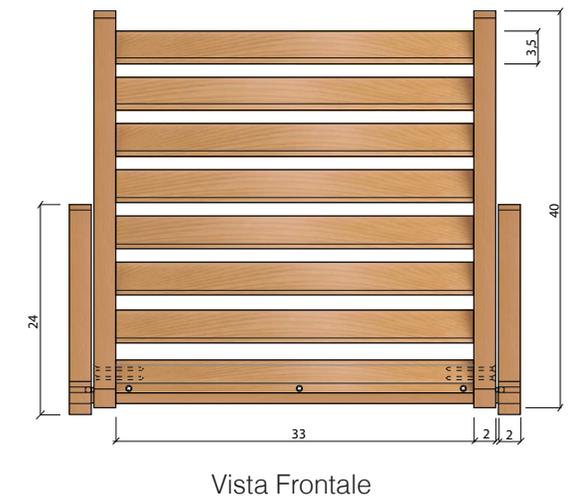
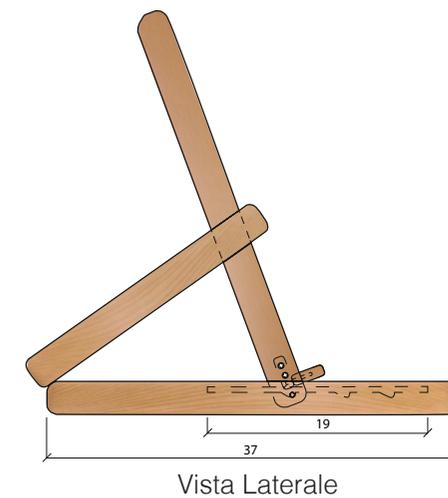
### Tecnologie leggere

**Fissaggio:** E' possibile unire due o più pezzi di legno tra loro, tramite viti utilizzando un trapano

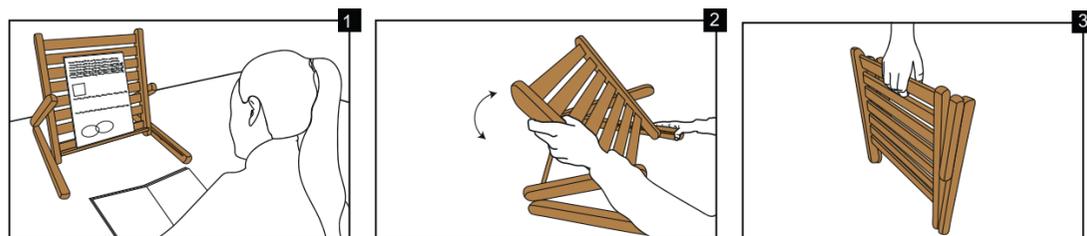
**Taglio:** Con un seghetto è possibile dividere i componenti di un oggetto

**Carteggiatura:** E' possibile smussare gli angoli vivi tramite una smerigliatrice

### Viste



## Storyboard d'uso

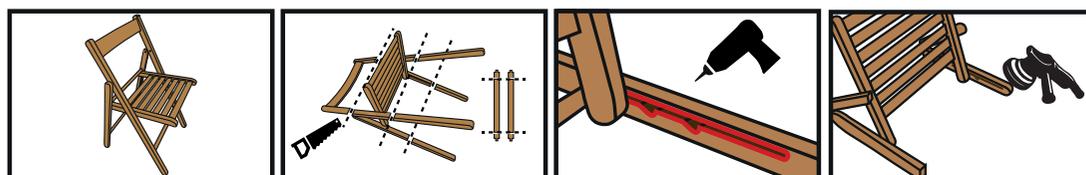


Leggio aperto per studiare

Modalità di chiusura del leggio

Leggio chiuso per essere riposto

## Lavorazioni

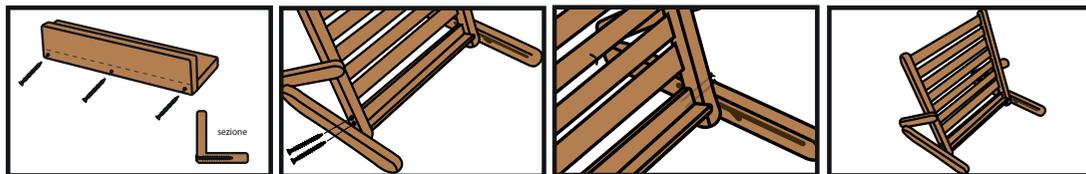


Sedia di partenza

Taglio con sega lungo le linee tratteggiate e rimozione delle traverse, si ricava un listello di 33,6 cm

Realizzare scanalature lungo la guida preesistente con fresa di precisione, per poter regolare l'inclinazione

Smussatura degli angoli vivi tramite smerigliatrice, per mantenere l'identità della sedia



Realizzazione di un supporto per il libro: fissaggio con viti delle due traverse, formando una struttura a L

Fissaggio del supporto alla base della seduta attraverso viti a testa svasata laterali

Dettaglio del fissaggio del supporto alla base della seduta

Prodotto finale



Meccanismo di chiusura



Angoli smussati



Inclinazione regolabile



a lato: storyboard d'uso e del processo di realizzazione del leggio  
in basso a sinistra: dettagli costruttivi del leggio  
Immagini vettoriali e didascalie esplicative realizzate da Maria Alfonso, Elena Bernocco, Miriam Cardone, Benedetta Caruso  
a sopra: leggio in uso  
Foto: Elena Bernocco

## Light Up

Design dell'industrializzazione | Claudio Germak | Anno 2021

### Descrizione del progetto

Si tratta di una postazione di smart-working integrata ad un comune tavolo da cucina. L'oggetto prevede un piano regolabile in altezza, infatti Light Up nasce dall'idea di poter lasciare la postazione di lavoro inalterata una volta terminate le attività. Permette così di usufruire del piano inferiore quando quello superiore è occupato ma anche di lavorare in piedi per garantire flessibilità d'uso all'utente e di aumentare la superficie d'appoggio per le portate durante i pasti. Per una maggiore fruibilità e comfort, è possibile ruotare di 90° il piano sollevabile, quest'ultimo è dotato, inoltre, di luci a led incassate inferiormente che consentono l'illuminazione uniforme del piano sottostante. Il tavolo è fornito di due cassetti contenitori e due prese elettriche per lavorare comodamente. I meccanismi di sollevamento e discesa del piano inferiore sono tutti manuali.

### Project description

It is a smart-working workstation integrated with a common kitchen table. The final object includes a height adjustable top, in fact Light Up was born from the idea of being able to leave the workstation unchanged once the activities are finished. This allows you to take advantage of the lower floor when the upper one is busy but also to work standing to ensure flexibility of use to the user and to increase the surface of support for dishes during meals. For greater usability and comfort, it is possible to rotate the lifting top by 90,000. The latter is also equipped with LED lights recessed below that allow uniform lighting of the floor below. The table is equipped with two storage drawers and two electrical sockets to work comfortably. The lifting and lowering mechanisms of the lower deck are all manual.



LIGHT UP

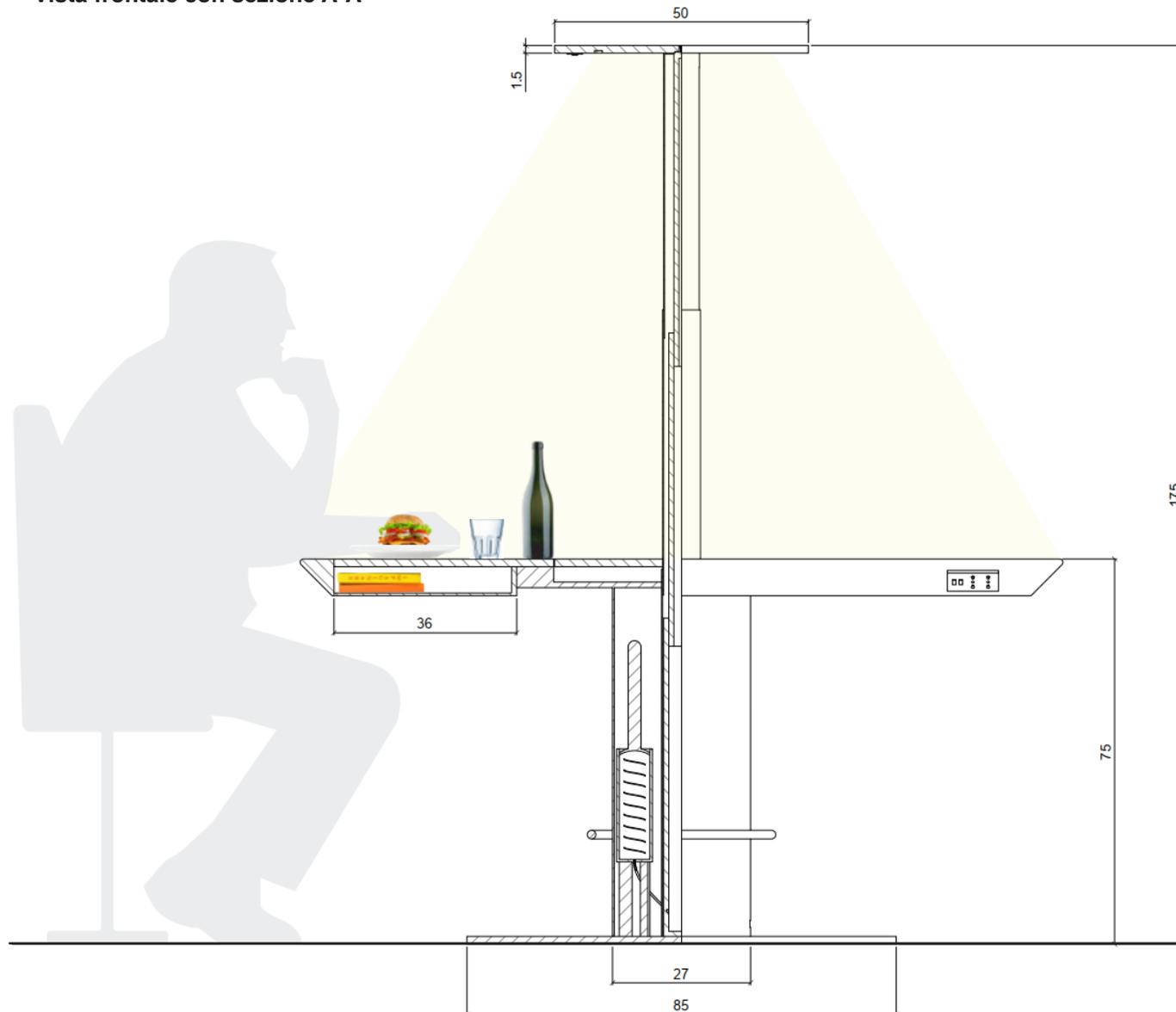


A sinistra: visualizzazione del tavolo nella sua conformazione totalmente aperta  
 a lato: varianti colore del tavolo  
 sotto: visualizzazione del tavolo nella sua conformazione totalmente chiusa  
 Render realizzati da Francesca Gavotti  
 sopra: logo Light Up

a destra: sezione B-B'

sotto: vista frontale con sezione A-A' e vista laterale con modalità d'uso del tavolo Light Up  
Viste realizzate da: Elena Bernocco, Francesca Gavotti, Eugenia Lancellotti, Alessandra Merra

### Vista frontale con sezione A-A'

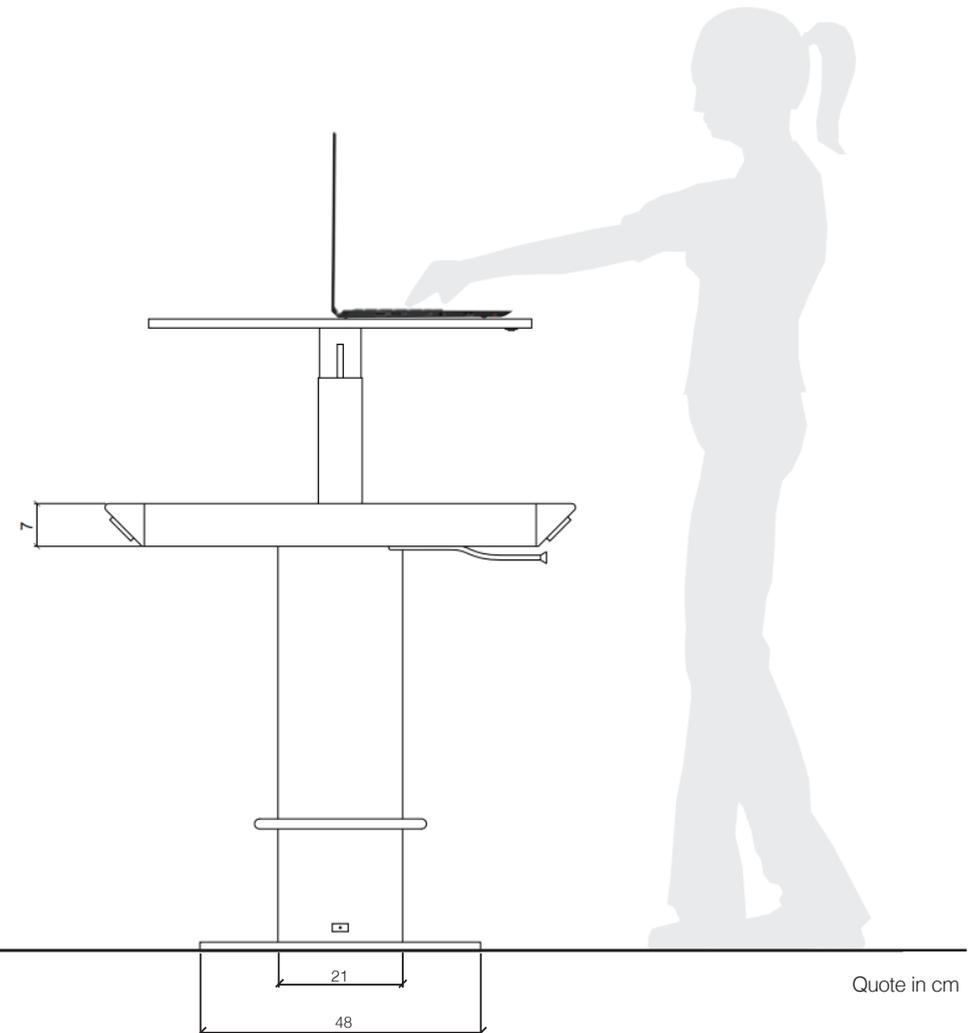


### Sollevarlo del piano centrale

Un sistema di pompa pneumatica azionabile da un pedale, permette il sollevamento del piano centrale del tavolo, consentendo all'utente di decidere l'altezza desiderata. Ciò permette di lavorare in piedi o di sfruttare l'asse centrale come superficie d'appoggio durante i pasti o come lampada portandola ad altezza massima.

Il pistone consente una buona stabilità di tenuta del piano d'appoggio grazie alla valvola di non ritorno che gestisce il passaggio dell'aria al suo interno ma per potenziare la sua tenuta soprattutto se si svolgono azioni di precisione è stato pensato un meccanismo di bloccaggio con guaina in gomma.

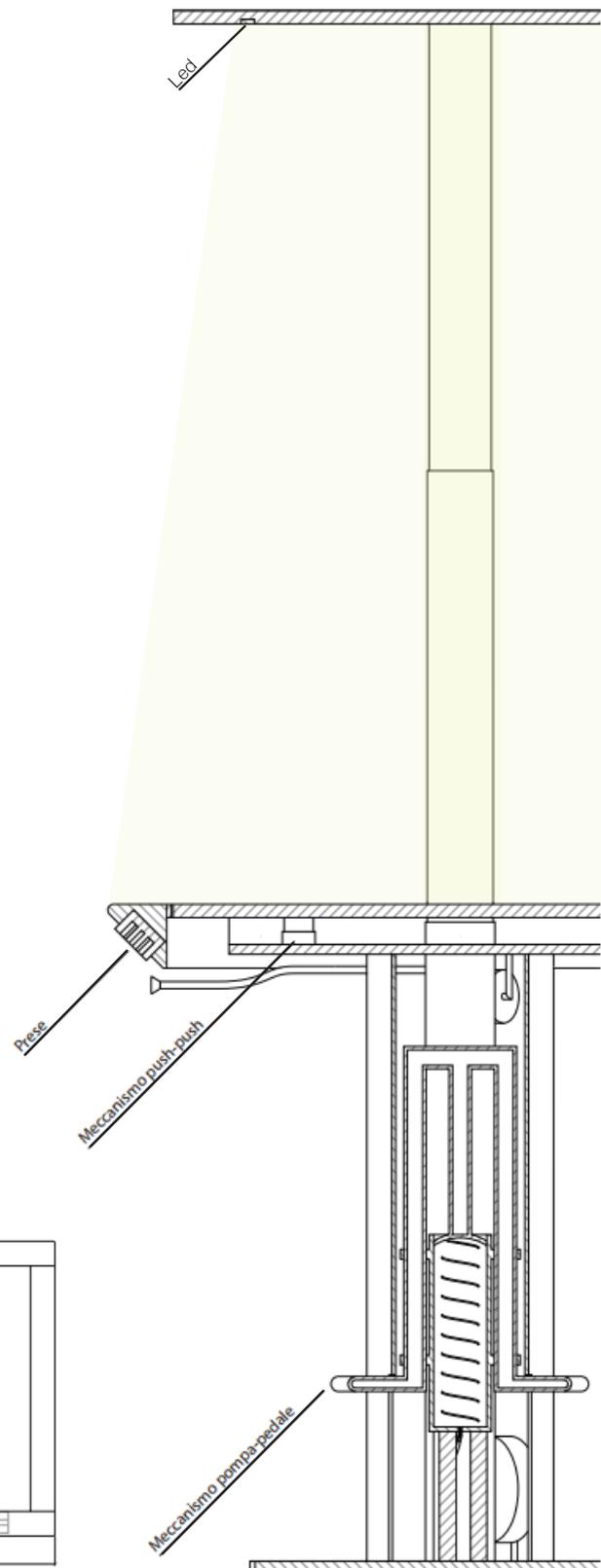
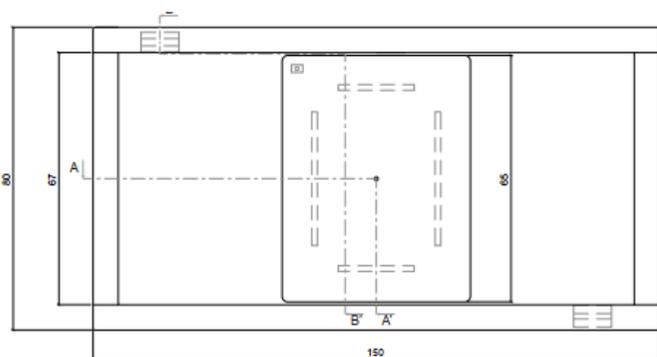
### Vista laterale



## Sezione B-B'

sotto: vista dall'alto con indicate le sezioni  
nella pagina a fianco: esplosivo del tavolo con  
dettaglio di tutte le parti interne  
Viste realizzate da: Elena Bernocco, Francesca  
Gavotti, Eugenia Lancellotti, Alessandra Merra

## Vista dall'alto



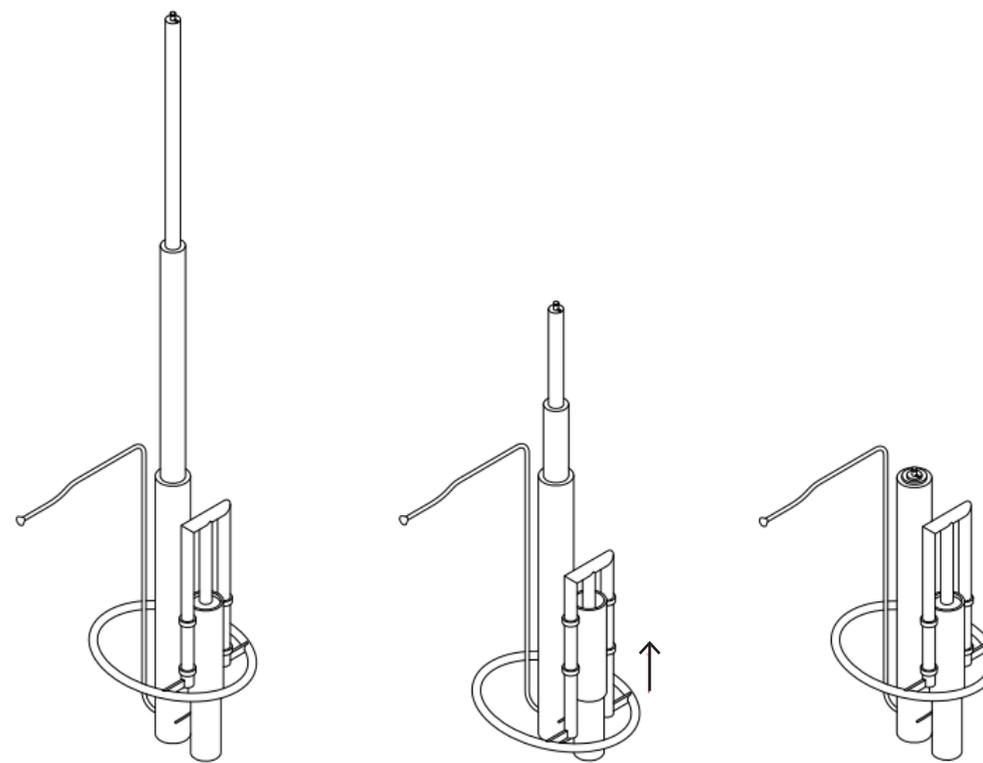
## Sollevaramento del piano centrale

Il sollevamento dell'asse centrale del tavolo è ottenuto tramite un pistone pneumatico azionato da una pompa a pedale. Per consentire l'utilizzo ottimale da parte dell'utente, è stata inserita una molla all'interno della camera d'aria della pompa, in modo che il pedale si sollevasse automaticamente dopo ogni pompata.

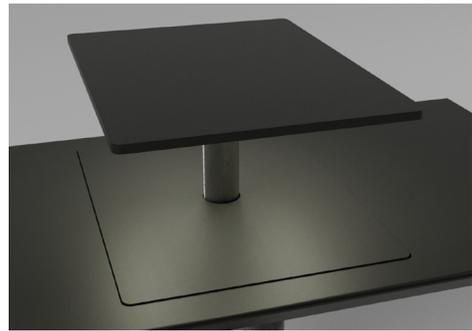
Il pistone possiede inoltre una valvola di svuotamento, azionata tramite trasmissione a cavo. Quest'ultimo consente di azionare la valvola a distanza, tirando la manopola posta sulla cornice del tavolo. La conformazione ellittica del pedale consente all'utente di utilizzare la pompa da entrambi i lati del tavolo.

sotto: vista prospettica del pistone pneumatico  
Viste realizzate da: Elena Bernocco, Francesca  
Gavotti, Eugenia Lancellotti, Alessandra Merra

## Storyboard di mobilità del meccanismo



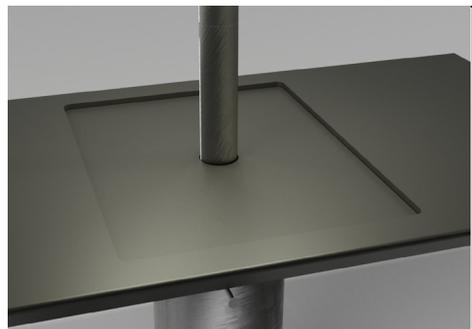
# Esploso



1. Tavolo regolabile



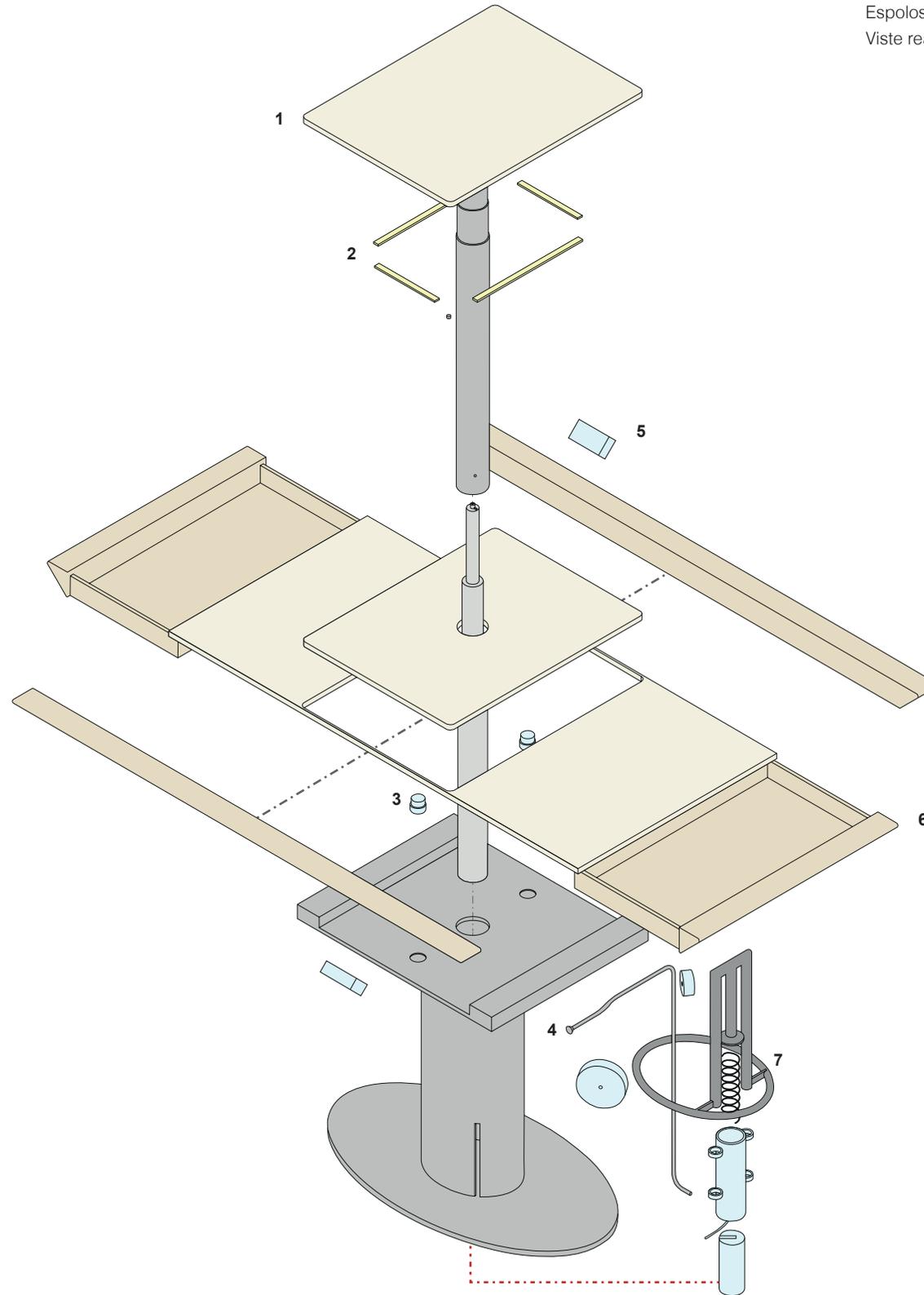
2. Led integrati al tavolo regolabile



3. Meccanismo push push



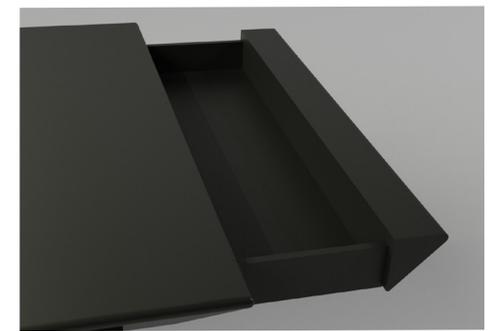
4. Meccanismo a corda per la discesa



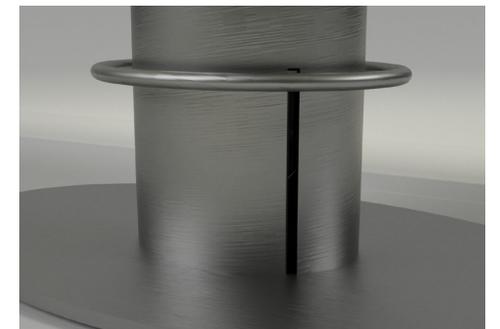
Esploso del tavolo con dettaglio di tutte le parti interne e render di dettaglio  
Viste realizzate da: E. Bernocco, F. Gavotti, E. Lancellotti, A. Merra



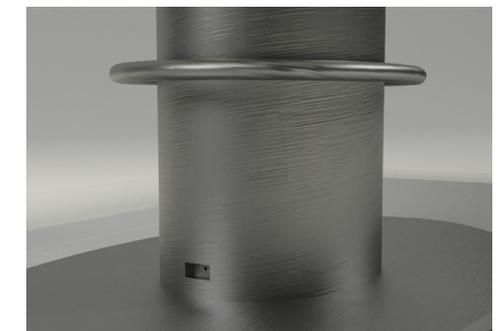
5. Prese elettriche



6. Cassetto



7. Pedale



8. Elettrificazione del tavolo



Render del tavolo nella sua  
conformazione totalmente chiusa  
Render realizzati da Francesca Gavotti



Render del tavolo nella sua  
conformazione totalmente aperta  
Render realizzati da Francesca Gavotti

# Sparatoridge

Composition | Maris Mortukans | Anno 2021

## Descrizione del progetto

Il brief chiedeva di esplorare un nuovo contesto, cercando di dare forma alla combinazione di due parole scelte in modo randomico: lo scopo è quello di inventare un oggetto funzionale che non era mai stato pensato prima.

Dall'unione delle parole "spatola" e "ricordi", nasce Sparatoridge. È un portaricordi, dotato di una calamita da fissare al frigorifero. La forma ricorda quella di una spatola, ma la parte superiore (impugnatura) ha un attacco che ricorda una clips per tenere insieme i fogli, di conseguenza questa è la parte dedicata alla conservazione dei ricordi. L'oggetto può essere utilizzato come utensile da cucina, data la sua forma. Il prodotto finale è realizzato in legno, un materiale molto fiorente nel nord Europa e più sostenibile rispetto alle plastiche tradizionali

## Project description

The brief asked to explore a new context, trying to give a shape to the combination of two words chosen randomly: the purpose is to invent a functional object that had never been thought.

From the union of the words "spatula" and "memories", born Sparatoridge. It is a bearer, equipped with a magnet to be attached to the fridge. The shape resembles that of a spatula, but the top (handle) has a clip-like attachment to hold the sheets together, so this is the part dedicated to preserving memories. The object can be used as a kitchen utensil, given its shape. The final product is made of wood, a very flourishing material in northern Europe and more sustainable than traditional plastics.

Riga , Lettonia

Sotto: foto di presentazione di Spatoridge nelle due conformazioni differenti

Foto: Elena Bernocco

In basso a destra: logo Spatoridge





Riga , Lettonia  
sopra: modalità d'uso di Spatoridge, ovvero come  
porta-ricordi da appendere al frigo  
a destra: modalità d'uso di Spatoridge, ovvero  
come spatola per cucinare  
Foto: Sara Goi



Video pubblicitario Spatoridge

Buona Visione!

<https://www.instagram.com/p/CVKOxdrIn8F/>



Riga , Lettonia  
Sopra: modalità d'uso di Sparatoridge, immagine  
evocativa del prodotto  
Foto: Sara Goi

### Descrizione del progetto

E' stato inventato un prodotto e la parte grafica della società, JO (Janis Ozolins): sono stati pensati e creati un paio di guanti professionali per i riders delle compagnie che si occupano di food delivery negli Stati Baltici, come Bolt e Wolt.

L'obiettivo è migliorare il servizio sia dal punto di vista dell'immagine coordinata che dell'efficienza della prestazione. La consegna del cibo avviene in modo diretto tra cliente e riders: la mano svolge, quindi, un ruolo fondamentale non solo nella guida della bicicletta, ma anche nel porgere il pacchetto al cliente. Inoltre i clienti notano la qualità delle condizioni lavorative di una azienda e questo aiuta a migliorare il servizio. I guanti hanno:

1. il finger touch, che ha permesso di utilizzare il telefono per gestire gli ordini;
2. la vibrazione per indicare la giusta direzione senza afferrare il telefono, riducendo il rischio di incidenti;
3. il colore nero che non invecchia e che può essere facilmente combinato con l'identità visiva di molte società di food delivery.

### Project description

It was invent a product and the graphic part of the company, JO (Janis Ozolins). It was thought and created a professional pair of gloves for the riders of food delivery companies in Baltic States as Bolt and Wolt.

The focus was help them to improve their service both from an image and service point of view. Delivery is a face to face work between the rider and the client. The hand plays a fundamental role not only in riding the bicycles but also in delivering the package at the door of the client. It is fully exposed in front of the customer. Furthermore good working conditions of employees are noticed by customers and this helps to increase the quality of the service.

The gloves have:

1. the finger touch, that allowed to use the phone to manage the orders;
2. vibrations to indicate the right direction without taking hold of the phone, reducing the risk of accidents;
3. colour black that never gets old and easily combined with each delivery company's identity.

## Clineti

Si tratta di una compagnia che lavora sul principio B2B, quindi i suoi prodotti non vengono venduti ai singoli clienti, bensì alle grandi aziende, in particolare di delivery.

Il prodotto è pensato per il benessere dei singoli utenti. Questo, cerca di creare un collegamento tra la compagnia, spesso insensibile su tali temi, e i lavoratori, che devono manifestare per i loro diritti.

## Principali Problematiche

**Il freddo nel periodo invernale:** negli Stati Baltici, la temperatura in inverno può arrivare fino a -20°, e i riders non possono smettere di lavorare, di utilizzare la bicicletta.

**Mancanza di sicurezza durante il percorso:** il continuo guardare il telefono per controllare il percorso da seguire, è la causa di molti incidenti stradali.

Grazie al lavoro sul campo è stato scoperto che il problema non è solo durante in tragitto in bicicletta: ogni volta che devono ritirare un ordine o dichiarare di averlo consegnato, i riders hanno bisogno per gestire il telefono e questo significa che devono togliersi i guanti.



Riga, Lettonia

in alto: difficoltà a tenere in mano lo smartphone con i guanti

a destra: guanti Jo e logo Jo

Immagini e mocup realizzate da Elena Bernocco, Izaro Irastorza, Sara Goi, Mihalis Sidorins

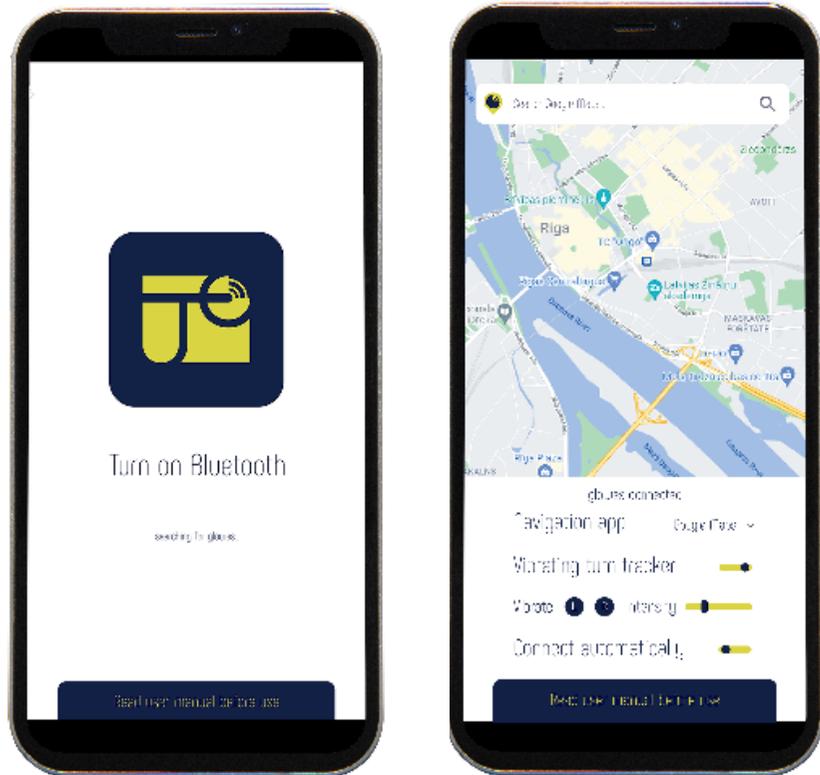
## Prodotto



## App

La particolarità dei guanti è quella di vibrare e indicare la corretta direzione in cui svoltare, grazie al collegamento tramite bluetooth con l'apposita app. Il riders può selezionare sull'app la destinazione all'inizio della corsa, riceverà vibrazioni sulla mano destra o sinistra a seconda di dove deve girare per completare il percorso. Inoltre, è presente un termometro incorporato che indica la temperatura.

I guanti hanno, inoltre la possibilità di collegarsi al bluetooth, che permette di collegarsi al telefono e di conseguenza di usufruire del servizio fornito da Google maps. L'applicazione presenta dei grandi pulsanti e cursori, facili da gestire anche utilizzando i guanti.



open the app



just arrived!

## Manuale d'uso

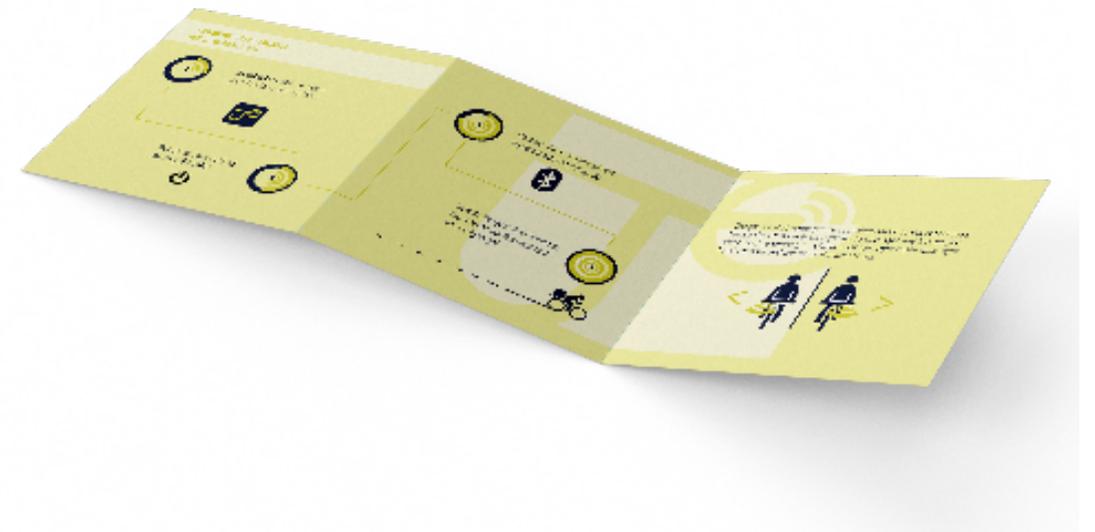
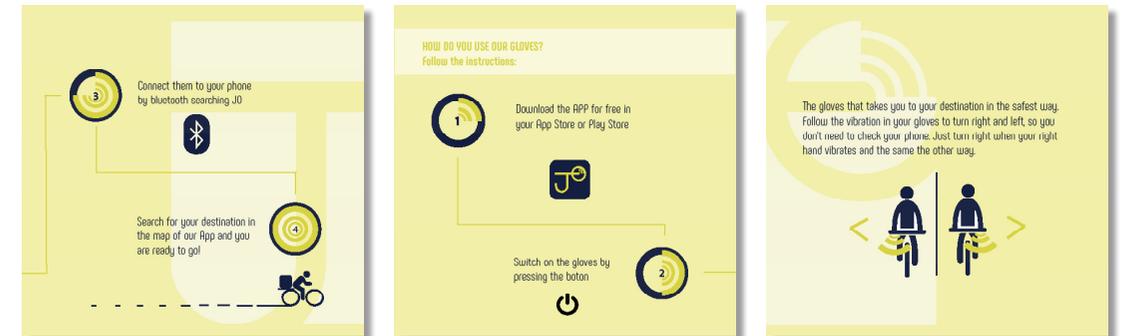
Con la scatola, gli utenti riceveranno un manuale di istruzioni. Esso ha una forma quadrata che si adatta perfettamente al packaging. Per utilizzare questo prodotto bisogna seguire i seguenti step:

1. scaricare l'app da Apple Store o Play Store
2. premere il pulsante di accensione dei guanti
3. collegare i guanti al telefono tramite Bluetooth

Riga, Lettonia

a sinistra: mocup dell'app JO, con apposito luogo e pin che indica il luogo d'arrivo

a destra: mocup del manuale di istruzioni d'uso  
in basso a destra: mocup del manuale d'uso aperto  
Immagini e mocup realizzate da Elena Bernocco, Izaro Irastorza, Sara Goi, Mihalis Sidorins



## Unboxing e Partnership

L'unboxing è un momento importante, poichè l'utente prende il contatto con il nuovo prodotto.

In questo caso, è stata messa in evidenza la qualità e il valore del prodotto scegliendo un packaging ricercato con allegato un biglietto di ringraziamenti, al fine di fare apprezzare maggiormente il lavoro al rider e ringraziarlo per questo duro lavoro. Infine, è presente un moschettone che permette di appendere i guanti al pantalone nel momento in cui non vengono usati. Il moschettone è sponsorizzato dal brand Columbia. In particolare, è stata creata una partnership lavorativa tra le due compagnie. La collaborazione nasce dal fatto che condividono gli stessi principi, lavorati e umani. Infatti, Columbia si schiera per proteggere i salari dei lavoratori e garantisce i benefici. In campo pratico si oppone al lavoro forzato, al lavoro minorile, molestie o abusi, anche promuovendo gli ideali di non discriminazione e di libertà di associazione.

Inoltre, Columbia è leader nel settore degli articoli sportivi per prevenzione al freddo. I guanti progettati sono di alta qualità, realizzati con materiali costosi, e per limitare le spese di produzione, si è deciso di utilizzare un unico colore il nero.



 **Columbia**

X



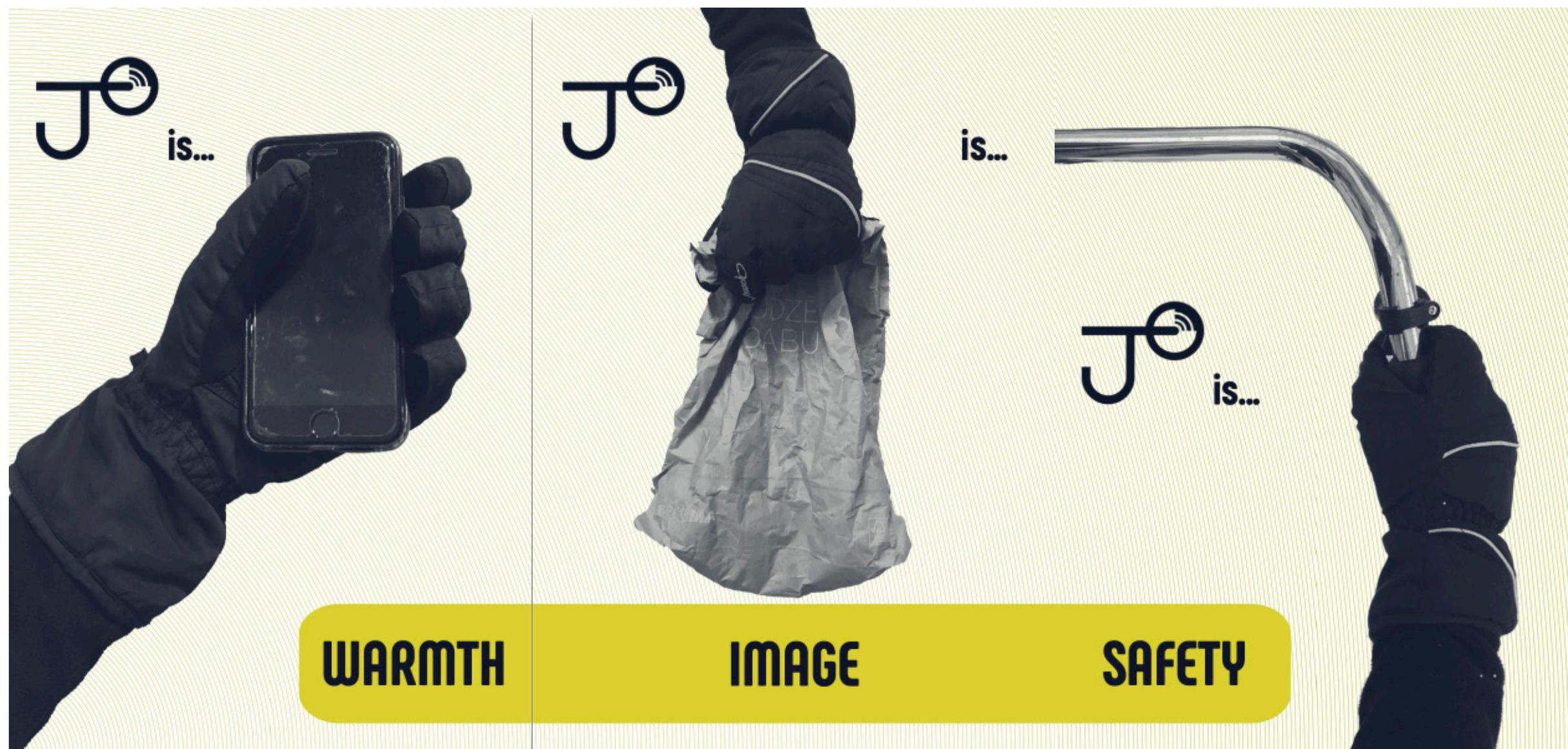
Riga, Lettonia

a sinistra: partnership con Columbia

a destra: mocup scatola dei guanti

Immagini e mocup realizzate da Elena Bernocco, Izaro Irastorza, Sara Goi, Mihalis Sidorins





Riga , Lettonia

Sotto: mocup di un poster pubblicitario di Jo

Foto: Sara Goi



# **EXHIBIT DESIGN BOOK**

Tesi di Laurea

Elena Bernocco

## abstract

La trattazione riguarda il concetto del bello, inteso come un parametro oggettivo generato da fattori concreti. Si tratta quindi di un bello ricreato in modo artificiale, prodotto da una condizione estetica, capace di ricreare una reazione (estetica), ma che viene intesa come fascinazione: un concetto che la modernità ha perso. Questa ricerca del bello in senso assoluto la si può definire una "sublime ricapitolazione". Come un processo evolutivo, anche la bellezza è cambiata nel corso del tempo, perché è mutato il tipo di desiderio, il gusto e i mezzi per raggiungerla e ottenerla. Tuttavia, da quando esiste l'arte, anche il bello è presente, come un dato immutabile e costante. Il bello racchiude la forza delle emozioni, rendendoci stupefatti, felici e tal volta tristi, inoltre può essere utile per comprendere e apprezzare ciò che viviamo e ciò che abbiamo. Un modo concreto per raggiungere la bellezza sono le grandi mostre: esse sono delle sperimentazioni formali, dove viene testato il nuovo e ridefinito il bello. Costituiscono un evento mediatico che si inserisce in un ambito privilegiato della comunicazione contemporanea. Per tanto la progettazione di una mostra viene considerata come evento epocale, che influenza la società e l'architettura.

La trattazione prosegue con un'applicazione tangibile: attraverso due progetti qui presentati si cerca di ricreare il concetto di bello in senso assoluto. Nella prima, si tratta di un allestimento museale realizzato per celebrare i duecento anni della morte di Antonio Canova. La mostra intitolata "Corners of Beauty" vuole esprimere l'ineffabilità della bellezza delle opere dell'artista. Lo spazio espositivo si basa sul concetto di angolo, usato per rappresentare le varie sfaccettature che la bellezza delle opere dello scultore descrive. La virtuosità del corpo, l'armonia del movimento, l'intensità degli sguardi e la purezza sono stati i temi esposti negli angoli della Basilica Palladiana di Vicenza.

Nel secondo progetto, invece, si analizza il bello in quello da ciò che abbiamo ereditato dalla storia: viene descritto un progetto architettonico e di rivalorizzazione di Villa Adriana a Tivoli. Il progetto comprende:

- un padiglione termale-espositivo, secondo la stretta relazione presente nell'architettura termale romana, dove acqua e arte convivevano e condividevano l'obiettivo della restituzione dello straordinario scenario architettonico.
- una sistemazione paesaggistica nella cosiddetta Buffer Zone Unesco, compresa tra il recinto del sito archeologico e il Fiume Aniene, con la finalità

Sirmione, Lago di Garda  
Grotte di Catullo



di valorizzare la zona presente sotto il muro delle Cento Camerelle e riaprire lo storico ingresso. Si vuole anche rigenerare lo spettacolo dell'acqua catturata dall'archeologia e dalle nuove architetture.

-una nuova strategia di valorizzazione del sito, in cui viene associata una famosa casa di moda quale Dolce e Gabbana alla Villa adrianea.

A corredo del progetto è stata realizzata l'immagine coordinata di Villa Adriana, che ne esalta la visibilità a livello locale e nel mondo digitale.

The treatment concerns the concept of beauty, as an objective parameter. It is therefore a beautiful recreated in an artificial way, produced by an aesthetic condition, capable of recreating a reaction, which is understood as fascination: a concept that modernity has lost. This search for beauty in an absolute sense can be defined as a "sublime recapitulation". As an evolutionary process, beauty has also changed over time, because the type of desire, the taste and the means to reach it have changed. However, since art exists, beauty is also present, as a constant. Beauty contains the power of emotions, making us amazed, happy and sometimes sad, also can be useful to understand what we live and what we have. A tangible way to reach beauty are the great exhibitions: they are formal experimentations, where the new is tested and the beauty is redefined. They are a media event that fits into a privileged context of contemporary communication. Therefore, the design of an exhibition is considered as an epochal event, influencing mainly the society. The discussion continues with a tangible application: through two projects presented here we try to recreate the concept of beauty in an absolute sense. In the first, it is a museum set up to celebrate the two hundred years of the death of Antonio Canova. The exhibition entitled "Corners of Beauty" aims to express the ineffability of the beauty of the artist's works. The exhibition space is based on the concept of corners, used to represent the various facets that the beauty of the works of the sculptor describes. The virtuosity of the body, the harmony of the movement, the intensity of the looks and the purity were the themes exhibited in the corners of the Palladian Basilica in Vicenza. In the second project, however, the beauty is analyzed in that of what we have inherited from history: an architectural project is described and the revaluation of Villa Adriana in Tivoli. The project includes:

- a thermal-exhibition pavilion, according to the close relationship present in the Roman thermal architecture, where water and art coexisted and shared the objective of restoring the extraordinary architectural scenery.

- a landscaping in the zone, between the enclosure of the site and the river Aniene, with the aim of enhancing the area under the wall of the Hundred Chambers and reopening the historic entrance.

-a new site enhancement strategy, in which a famous fashion house such as Dolce and Gabbana is associated with the Hadrian's Villa.

In support of the project, the coordinated image of Villa Adriana has been created, which enhances its visibility at local level and in the digital world.

9	<b>Exhibit design e la bellezza</b> Il concetto di bellezza La bellezza è data o è fatta? Dentro la mostra La collezione Gli elementi di una mostra
31	<b>Corners of Beauty</b> Ambientazione Concept Collezione Viste Allestimento Immagine Coordinata Renderign Progetto di illuminotecnica Pogetto di acustica Valutazione Economica
113	<b>L'architettura e l'acqua: progetto a Villa Adriana</b> Il sito archeologico e monumentale di Villa Adriana Struttura compositiva di Villa Adriana Il contributo dei Pensionnaires francesi Architetture d'acqua Concept Masterplan Buffer Zone Fashion and Heritage Padiglione termale-espositivo Ispirazioni del marchio e del logotipo Identità visita

### Il concetto di bellezza

Il mondo dell'exhibit design è strettamente collegato al concetto di bello, dove per bello si intende un parametro oggettivamente definito, generato da fattori concreti. Si tratta quindi della ricerca di un qualcosa particolarmente gradevole realizzato in modo artificiale, curando linee, forme, proporzioni, tali da conferire al prodotto un aspetto estetico, capace di suscitare, a prima vista, delle reazioni emotive piacevoli, apprezzamenti, stupore, sensazione di leggerezza, solidità, ricercatezza, "gusto".

Vedere e osservare l'oggetto prodotto, suscita una reazione immediata, inizialmente basata sul fattore estetico, che viene intesa come fascinazione, ovvero la ricerca del bello.

Questo presupposto che nei tempi passati veniva considerato essenziale, scontato, attualmente è stato in parte perso. Il bello era considerato un imperativo categorico, imprescindibile e fondamentale: il Partenone (1) e le Piramidi d'Egitto (2) ne sono un chiaro esempio declinato attraverso i concetti di potenza e di maestosità. Questa ricerca del bello quale valore assoluto, la si può definire una "sublime ricapitolazione". Come qualsiasi processo evolutivo e dinamico, anche la bellezza è cambiata nel corso del tempo, in quanto sono mutati i parametri soggettivi delle persone in relazione anche alle vicissitudini storiche e contesti ambientali: sono cambiati il tipo di desiderio, il gusto e i mezzi tecnologici a disposizione per concretizzarla.

L'Arte, in tutte le sue forme rappresentative, da quando esiste, è sempre stata espressione di ricercatezza, di perfezione, di bellezza, presente come un dato immutabile e costante: dove c'è arte, coesiste, è insita, congenita con la realizzazione dell'opera, anche la bellezza.

Essa racchiude la forza delle emozioni, che si sprigiona e libera quando osserviamo e ci soffermiamo a capire, valutare, percepire ciò che l'artista vuole comunicare, rendendoci stupefatti, felici e tal volta tristi. A volte ci aiuta a comprendere e apprezzare ciò che viviamo e come potremmo goderne di più, ciò che abbiamo e che potremmo avere. Un modo tangibile per raggiungere la bellezza sono le grandi mostre, che sono delle sperimentazioni formali, dove viene proposto e testato il nuovo e aggiornato e ridefinito il concetto di bello, più aderente al contesto sociale e ambientale,



Hyde Park, Londra  
Crystal Palace, vista interna ed esterna dell'edificio  
Joseph Paxton, 1851

<https://blog.inoxstyle.com/en/crystal-palace/>

del momento. Le Mostre vivono in un periodo di tempo limitato e preciso con installazioni da realizzarsi all'interno di edifici o all'aperto, negli spazi urbani della città sia essa storica o estremamente moderna e all'avanguardia. Le grandi mostre sono un evento mediatico, che va ad inserirsi in un ambito privilegiato della comunicazione contemporanea e nelle strategie di rinnovamento in vari ambiti.

A seconda dell'argomento espositivo trattato, si contraddistinguono per la loro portata, per l'impegno progettuale richiesto e per l'ampio coinvolgimento di professioni che sottendono. Succede che la progettazione di una mostra viene considerata come un evento epocale, che influenza, in primis, la società ma anche l'architettura.

Negli ultimi due secoli, si sono verificate diverse esposizioni, dimostratesi l'incipit o il culmine di un nuovo capitolo di notevole rilevanza storica.

L'esempio per eccellenza è la Great Exhibition di Londra nel 1851, ricordata per essere stata la prima esposizione universale, promossa dal principe consorte Alberto, Henry Cole e altri membri della "Royal Society of London" (3) come una celebrazione delle moderne tecniche industriali. Ne è testimone il notissimo Crystal Palace (4), un edificio realizzato in ferro e vetro, particolarmente innovativo per l'epoca.

Al termine della mostra, che generalmente è una installazione temporanea, tutto viene rimosso e dismesso: sono rari i casi in cui qualche elemento dell'esposizione è riuscito a sopravvivere all'evento.

In ambito architettonico esempi lampanti di questo fenomeno sono il Padiglione all'esposizione di Barcellona di Mies Van de Rohe (5) o il Teatro Farnese di Parma. Entrambi, sono stati distrutti dopo l'evento, e ricostruiti successivamente, perché hanno ricoperto un tale valore culturale e spirituale che non poteva essere perso.

Tutti gli eventi, le realizzazioni provvisorie, gli allestimenti, gli ospiti che generano e animano le mostre, sono documentate, fotografate, opportunamente e meticolosamente riprese, e testimoniano l'esibizione; fondamentale e sempre presente è il catalogo, che ricorda il principio cardine dietro il quale ruota l'intera esposizione. La mostra si può considerare quindi come un'occasione, un momento e un luogo per promuovere idee, godendo di una massima esposizione massmediatica e di mezzi economici.

L'evento si differenzia dalle cose ordinarie e pertanto sottende l'eccezionalità, che deve essere garantita dalla spettacolarità. Un'azione significativa in questo contesto è stata fatta da Mario Botta (6) con la mostra sul giovane Borromini (7), architetto vissuto nel 600'. Mario Botta doveva creare una mostra che trattasse dei primi lavori del maestro e decise di focalizzarsi sul suo highlight, organizzando la mostra, pensando di riprodurre in scala, al vero, la sezione del San Carlino alle Quattro Fontane a Roma (8).

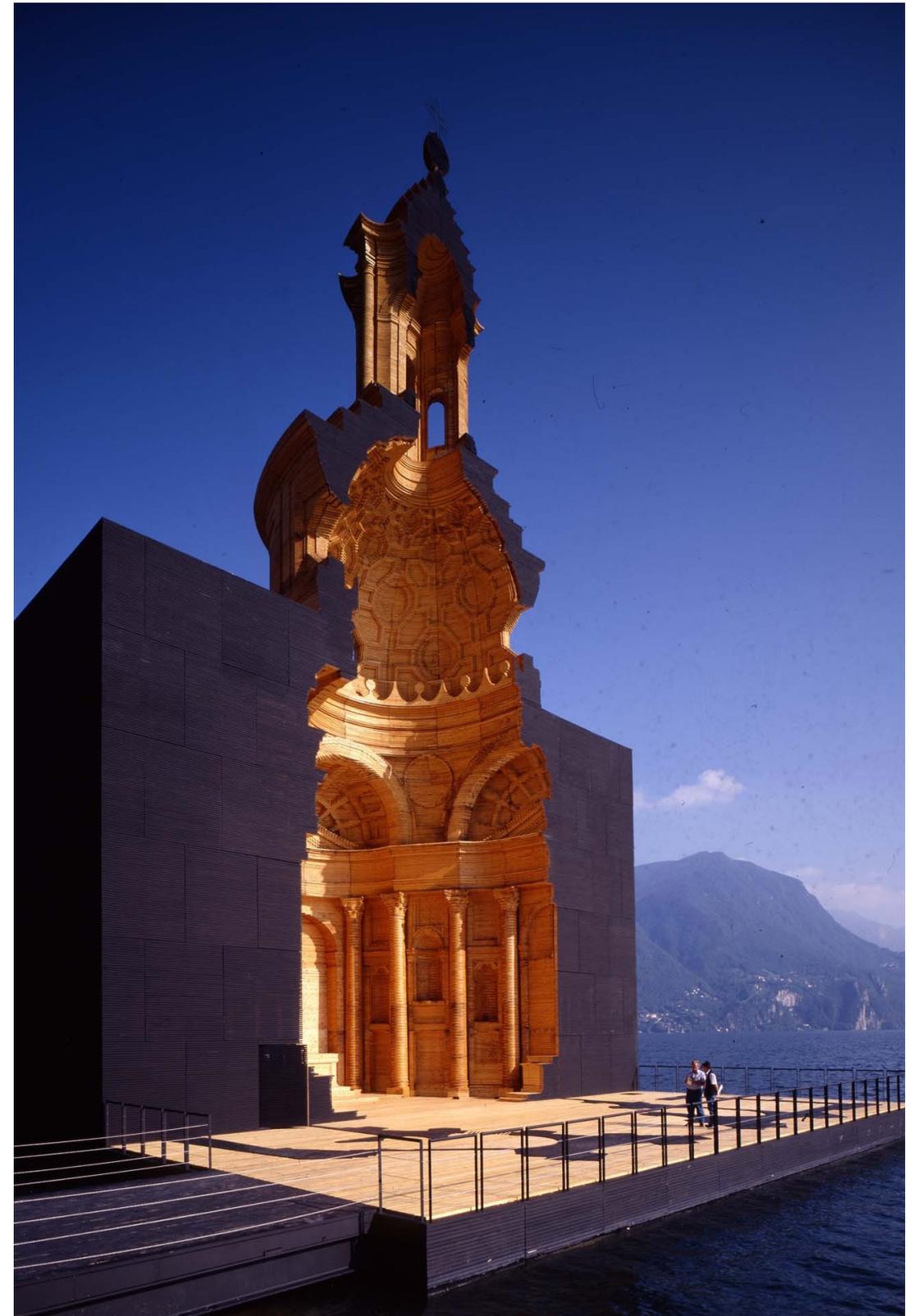
Generalmente, la pietra miliare della collezione è una, e non può essere spostata dal luogo in cui è situata e quindi, Botta cerca di evocarla, emulando l'originale e creando un output che abbia la stessa forza dell'architettura di partenza. Di conseguenza, non si accontenta della mera rappresentazione dell'oggetto, ma vuole trasmettere l'essenza dell'architettura stessa. Questo fa capire che per progettare una mostra è molto importante ragionare su quello che non c'è, su quello che manca, poiché la mancanza crea spazio e la grande intuizione del progettista è quella di riuscire a colmare questo vuoto con qualcosa che abbia lo stesso carisma dell'originale.

Un discorso analogo lo si può fare sulle opere distrutte e poi ricostruite identiche all'originale, proprio come è successo al teatro Farnese di Parma.

Dopo essere stato distrutto dai bombardamenti, viene ricostruito al vero e allestito da Capucci (9), noto stilista sartoriale, che propone un'esposizione con bobine di tessuto, poiché l'abito è fatto con le bobine. Con questo processo incarna la massima idealizzazione della propria azienda, dato che cerca di valorizzare la materia prima e solo successivamente il risultato finale.

Lugano, Svizzera  
San Carlino alle Quattro Fontane  
Mario Botta, 1999

Foto: Enrico Cano, Pino Musi





## La bellezza è data o è fatta?

L'Italia si può definire un Paese in continuo Rinascimento (10), poiché produce bellezza da oltre 600 anni. La costante ricerca della bellezza è indirizzata, però, verso l'ignoto, verso ciò che ci manca o che non si conosce. I libri, la cultura in generale, sono degli scrigni di bellezza, che la conservano e permettono di studiarla e diffonderla.

La bellezza data costituisce il corpo di per sé, nudo; un'espressione naturale, congenita, presso la quale l'uomo non ha fatto nulla. E' un dono ricevuto, mentre la bellezza fatta si concretizza con azioni dell'uomo che raggiunge con lo stile, ovvero l'insieme di caratteristiche, di capacità, di desiderio selettivo che stanno alla base delle scelte.

Queste scelte hanno a che fare con dei comportamenti, con un contesto, con delle logiche del gruppo. Lo stile è, quindi, una forza intrinseca che ci permette di prendere decisioni: ci indirizza verso il nostro canone di bellezza, un atteggiamento personale, che ci consente di esprimerci e presentarci, di manifestare aspetti e sfaccettature della bellezza, o, a volte, presunta tale, che diversamente passerebbero oltre, inosservate, senza accorgersene.

La bellezza non è scontata, ma è frutto di un processo dettato da una serie di regole che costituiscono lo stile, un sistema di comportamenti che costituiscono il fulcro della bellezza: la bellezza non è soltanto un regalo della natura, bensì è l'insieme di ciò che la natura ha donato, sottoposto ad un processo dell'intelletto umano e della continua ricerca di rappresentare quegli stereotipi che in quel momento e in quel contesto, originano apprezzamento, interesse, gradimento.

Lo stile prevede anche delle scelte e delle rinunce: ciò che cambia sta nei livelli culturali ed economici, che ci aiutano a capire la genealogia di una persona. Un esempio è il modo di fare il picnic nei prati: il kit prevedeva una serie di oggetti. Il grado di qualità e di finitura dell'oggetto ci aiutava a capire meglio che tipo di persona fosse il possessore del kit.

In ambito architettonico, la definizione di stile indica le caratteristiche che rendono un edificio o una altra struttura notevole o storicamente identificabile; un chiaro esempio sono gli ordini (11) delle colonne greco-romane. Si tratta di un'adeguatezza di forme e contenuti in unità: quando vedo una cosa, ne capisco la provenienza, poiché conosco il suo significato. Questa si può definire comunicazione, ovvero una compresenza di codici: si comunica attraverso essi, che sono stili di regole, modi di comunicazione scenica.

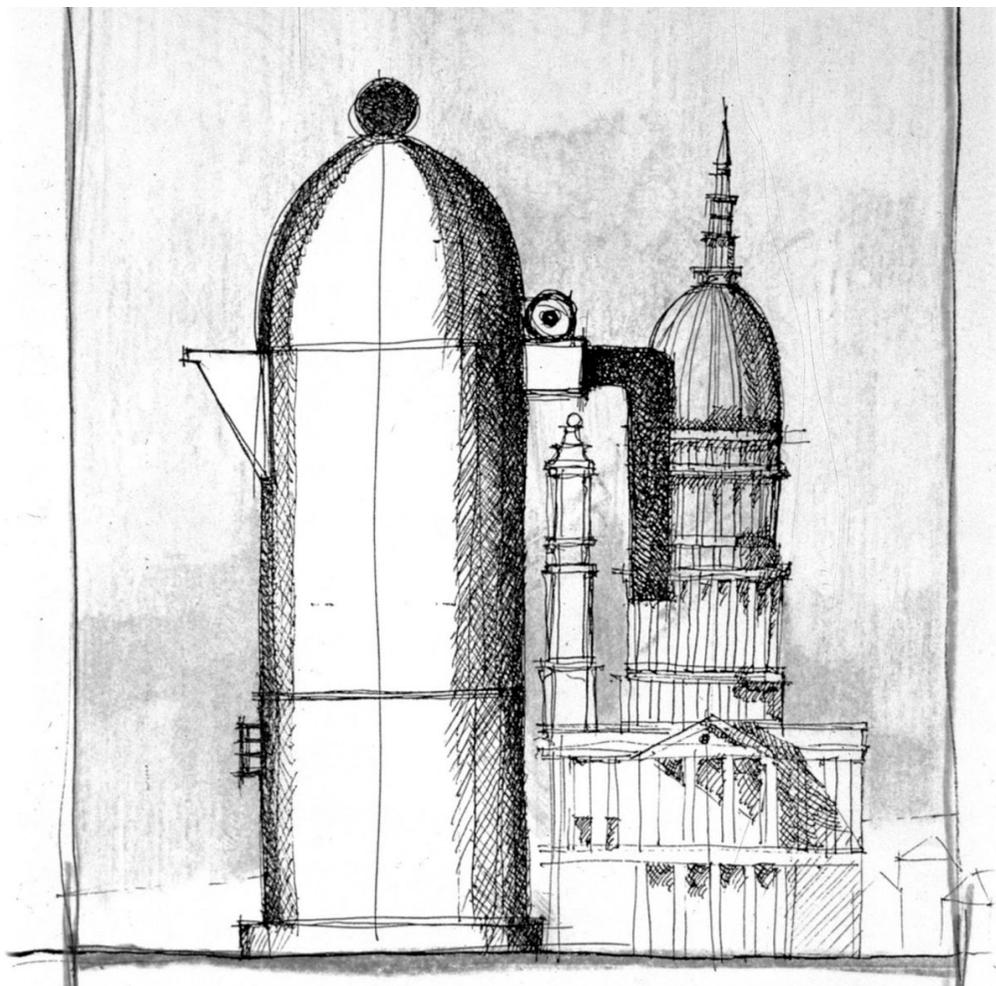
Parma  
Teatro Farnese, Palazzo della Pilotta  
Allestimento con le bobine di tessuto  
Roberto Capucci, 1996

La collezione rappresenta l'insieme di codici, con cui è possibile comunicare ed esporre un pensiero. Nel corso del tempo l'Arte ha sempre seguito codici naturali, artistici o tecnici... , ma non è più così, infatti l'arte contemporanea, non è definita da codici precisi, da mantenere aggiornati. Di conseguenza, la comunicazione, per fare in modo che sia efficace, deve selezionare i codici adeguati, per poi unirli insieme.

I codici possono a loro volta generarne di nuovi, che vengono usati in varie forme e declinazioni. Ad esempio, Aldo Rossi riproduce la caffettiera Cupola, partendo dal profilo della Cupola di San Gaudenzio. Egli riesce a creare un oggetto che segnerà la storia del design italiano. In concreto, congiunge due codici e si interfaccia alla caffettiera come se fosse una piccola architettura. Un bravo curatore di mostre è in grado di tenere insieme i saperi e unire i vari codici, formando l'intersezione dei linguaggi.

Aldo Rossi, 1987

Disegno progettuale della caffettiera Cupola e la Cupola di San Gaudenzio



La grande mostra è un evento che celebra un evento (ricorrenze di nascita e di morte).

La sofferenza sta alla base della sostituzione della materia e alla capacità di esecuzione più alta possibile. Questa rappresenta la sostanziale differenza tra l'arte classica e quella contemporanea: l'arte classica necessita dell'esecuzione perfetta, quella contemporanea no. In tale caso, la bellezza risiede nel talento, che si manifesta con lo stato di grazia, ovvero la capacità di fare le cose che gli altri non vedono.

La moda incide sui comportamenti e sulle decisioni; è capace rendere bello ciò che oggettivamente non lo è, vedasi la storica Fiat 500, nata come un'auto familiare, comoda e alla portata di tutti. Ma, solo con la sua fama e la sua notorietà, è riuscita a raggiungere lo status di bello, frutto dell'abitudine e della memoria che la vettura suscita e stimola.

Udine, 2016

Raduno 500 d'epoca



## Dentro la mostra

Le figure professionali che prendono parte alla progettazione di una mostra sono:

- curatore, si occupa di selezionare la collezione e della sua organizzazione logica e logistica;
- progettista, che dopo essere entrato in contatto con il curatore, trasforma l'organizzazione logica in organizzazione logico sintattica, ovvero della disposizione degli elementi all'interno di un tempo e di uno spazio. Di fatto, egli si occupa della percezione della mostra da parte dell'utente.
- grafico, si occupa di come comunicare e trasmettere la mostra al pubblico. Egli deve lavorare su più codici insieme, analizzandoli e rielaborandoli.

La progettazione di un museo è diversa da quella di una mostra, poiché il primo ha un impianto stabile e permanente, mentre per la mostra l'impianto è temporaneo, a tempo limitato e pertanto economicamente non può essere particolarmente oneroso. Le mostre devono essere impattanti, lasciare il segno e soprattutto stupire, di conseguenza la loro sperimentazione progettuale è maggiore rispetto che ad un museo.

“Le ragioni sono di natura estetica, nascono da ciò che ciascuno percepisce.”

Una mostra si articola su tre livelli di conoscenze:

- La proposta di un concept narrativo, cioè cosa si vuole comunicare e con quali modalità: cosa si espone e come si ordina una collezione.
- La progettazione di un'installazione temporanea basata sulla performance visiva, ovvero la comprensione del ruolo dell'architettura come ambiente di dispiegamento del percorso-mostra e come scenario dell'esposizione.
- Realizzazione dell'impianto grafico della mostra e della sua comunicazione strategica, ovvero un progetto di immagine coordinata che valorizzi e comunichi al meglio l'esposizione.

Nelle mostre, non ci si riferisce mai al vero, ma all'evocazione di un'altra realtà; a qualcosa che va oltre alla quotidianità e l'ordinarietà. Infatti, la cultura della mostra fa parte dell'economia del weekend, del tempo libero. Fa parte di quella ruota di azioni che tendenzialmente si identificano nello svago, di quel costruito sociale che si articola nel fine settimana: composto dalle gite fuori porta o, più in generale, dell'*otium latino*. Questa concezione entra nella vita degli italiani nel periodo del boom economico, negli anni 60, e si *protrae* fervida ancora oggi.

## La collezione

È il primo atto di progettazione di una mostra, è un atto comunicativo e promozionale, dove viene selezionato ciò che verrà esposto. Il filosofo, storico e saggista polacco C. Pomian (12) la definisce come un insieme di oggetti, naturali o artificiali; accomunati dal fatto di essere tenuti temporaneamente o definitivamente fuori delle attività economiche; soggetti ad una protezione speciale in un luogo chiuso sistemato a tale scopo ed esposti allo sguardo del pubblico.

Esistono anche collezioni di “oggetti” viventi, come gli zoo o gli acquari, dove gli animali, tenuti in cattività, sono esposti e mostrati al pubblico. In un senso più sadico, anche l'arem si può considerare una collezione di donne, possedute da uno stesso uomo; in questo caso però è privata, non fruibile al pubblico. Di fatto, anche gli umani possono fare parte di una collezione, se sono tenuti in cattività o se sono figuranti, cioè fanno parte della collezione o creano una performance, appartenente alla collezione stessa. Perfino, il pubblico può modificare lo spazio della mostra, semplicemente con la sua presenza, essendoci: mitiga il luogo espositivo, la sua percezione e i suoni. Gli oggetti che fanno parte di una collezione, una volta acquisito questo status, perdono il loro uso di oggetto comune e prendono un nuovo valore e funzione, quella espositiva. Sono quindi diventati oggetti da osservare, da copiare, che esistono per questa unica ragione. Pertanto, l'oggetto in una collezione è soggetto ad un processo di estetizzazione e, in quanto bello, la sua bellezza viene preservata, conservata e trasmessa come patrimonio per le generazioni future, entrando così nel cosiddetto “recinto sacro” (*temenos greco*), dove si ha culto dell'oggetto.

A volte le copie sono talmente ben fatte che è facile confondere l'originale con l'autentico; la differenza risiede infatti nella firma del creatore dell'oggetto: l'autentico ne possiede, le copie no. Ciò è importante perché l'arte è soggetta ad una continua evoluzione e mutazione, dunque, anche le opere di uno stesso artista possono risultare molto diverse tra loro. È in questo senso che la figura del critico d'arte diventa importante. Essi sono coloro che certificano l'autenticità dell'opera e talvolta ne stimano il valore. Devono avere una grande conoscenza del mondo classico e contemporaneo.

Di solito, si opera con le rappresentazioni quando non si può avere l'originale. Secondo la definizione di Wittgenstein (13), la rappresentazione è definita come qualcosa che ha a che fare con:

- presentare, esprimere, esibire, riflettere, progettare; correlati all'esposizione
- tener luogo di, essere al posto di, designare; correlati alla designazione
- asserire, dire, nominare, correlati alla comunicazione

Senza definire in modo preciso il termine. Sulla scia di quello che scrisse Umberto Eco nel celebre libro *Il Nome della Rosa* "Stat rosa pristina nomine, nomina nuda tenemus" (14), rielaborazione di "Stat Roma pristina nomine, nomina nuda tenemus" (della Roma originaria non rimane altro che il nome), ci rimangono solo nudi nomi. Di ciò che non c'è più, si può solo riprodurre il nome. Solo nominando il nome di una rappresentazione, si può avere l'idea finale e complessiva della sua essenza. Per questo che il nome della mostra è fondamentale, se non è adeguato, risulta difficile trattare quello che non c'è.

La collezione può essere totalmente un'invenzione.

Una rappresentazione può essere di quattro tipi:

- Ideale, pittorica, onirica
- Descrittiva, narrativa, scientifica
- Reale, architettonica, costruita
- Reale, artistica, riprodotta.

Le prime due sono legate al mondo letterario-pittorico, lontane dal reale; le altre due sono collegate al mondo della rappresentazione.

Roma  
Colosseo

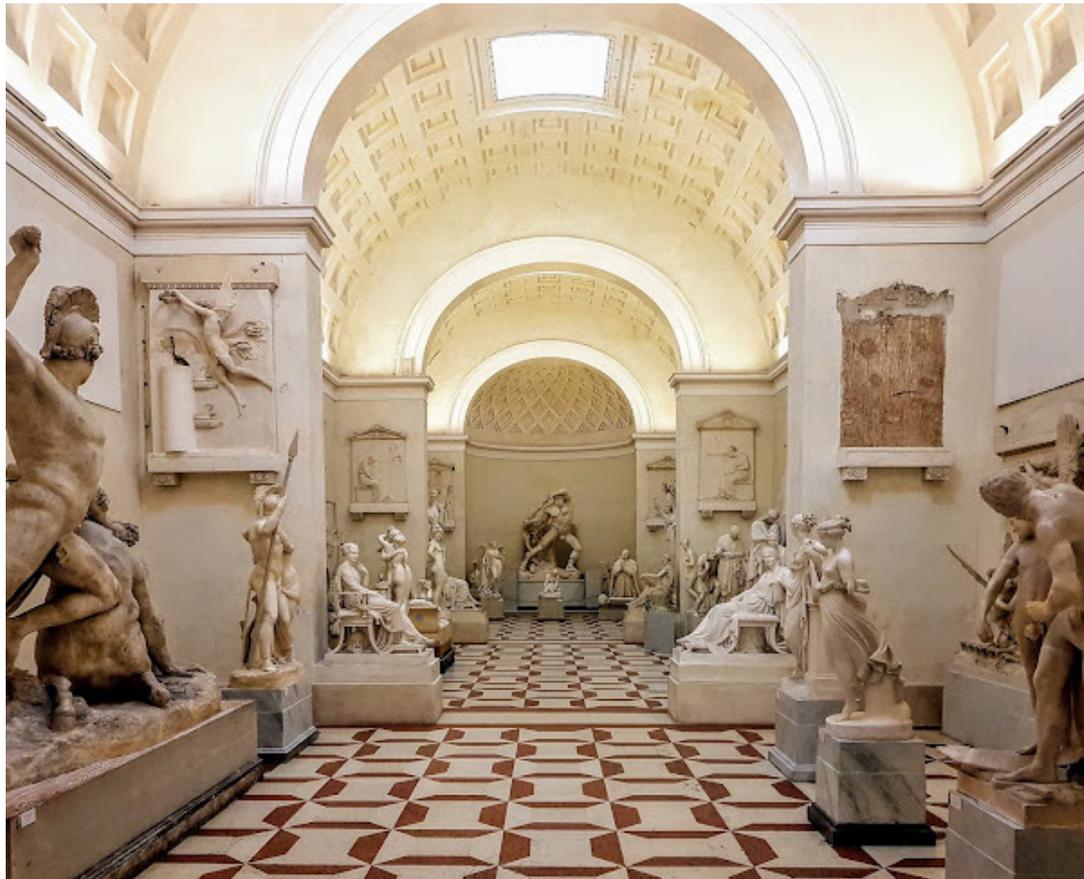


Il design italiano (15) è esclusivo, perché è molto legato all'arte, quindi al pezzo unico da collezione. In questo senso, ci si concentra molto sulle repliche, che hanno una loro motivazione di essere, ad esempio quella didattica. Nel 1861, è stato redatto un trattato tra gli stati nazionali, che permetteva ai grandi musei di Stato di calcare, replicare le opere presenti in altri stati, con l'impegno di restaurare durante il periodo del lavoro. Motivo per cui gran parte dei musei ottocenteschi sono fatti di copie, di repliche. Spesso venivano fatte in gesso, materiale più leggero e grezzo del marmo, ma ha il grande vantaggio di essere facile da lavorare. Ad esempio, Victoria and Albert museum presenta due sale interamente allestite con repliche di statue riprodotte.

Le repliche permettono di esporre l'impossibile, ovvero mettere insieme statue/elementi che sono in luoghi differenti e che non possono essere spostati: le riproduzioni permettono, quindi, di ammirare meglio l'originale nella sua interezza e confrontarlo con statue simili.

Possagno,  
Gypsoteca di Canova

<https://www.museocanova.it/>



## Gli elementi di una mostra

*“Non c'è innovazione nella storia della conoscenza, ma solo una mera, continua, sublime ricapitolazione”*

L'invenzione è rara, e quando si ha, è sempre qualcosa di vecchio, che subisce un percorso di rivisitazione. È sempre dettata da più fattori, non basta la semplice intuizione, il contesto e l'ambiente possono aiutare e influire. Non esistono cose nuove, ma ci sono nuove invenzioni, che si basano sul progresso dei processi.

La progettazione di una mostra è un processo, che si basa sull'esperienza e sulle intuizioni, ma rispetta una sequenza di step da seguire, in funzione del prodotto/oggetto da rappresentare:

- 1) Definizione del target, fissa l'obiettivo del tipo di comunicazione e del tipo di collezione. Ci sono due grandi aree, ovvero l'exhibit di tipo divulgativo, con entry-level basso, ed exhibit di tipo scientifico. Sbagliare il target è un problema, perché si fraintende il linguaggio con cui ci si esprime e si comunica. Allo stesso tempo bisogna andare oltre al target di riferimento, al fine di coinvolgere il maggior numero di persone.
- 2) Formazione della collezione
- 3) Definizione del percorso
- 4) Collocazione degli highlights (che è il frutto dei punti precedenti).
- 5) Progettazione degli allestimenti, si studia basandosi sui grandi modelli degli edifici e spazi che ospiteranno la mostra
- 6) Valutazione del rapporto forma-sfondo. Partendo dal medesimo principio della Gestalt (16), in modo analogo si valuta l'inserimento delle opere, bisogna, quindi, capire come si percepiscono nello sfondo in cui si vuole inserirle.
- 7) Progetto di immagine coordinata, è tutto ciò che è collegato al codice di comunicazione, come la mostra dialoga attraverso l'esterno e all'interno.
- 8) Progettazione dell'impatto psicologico, la cui responsabilità ricade sia sul progettista e che sul curatore. Non tutto quello che è presente nella collezione, può essere esposto, poiché spesso si trattano temi delicati che possono urtare la sensibilità delle persone.
- 9) Progettazione della comunicazione globale
- 10) Progettazione dell'opening: la fortuna della mostra è dettata dalla qualità della collezione e dalle recensioni dei giornalisti. Importante è la massa critica e la loro geometria, come sono collocati e il valore e l'opinione che hanno rispetto alla mostra.

Quando si hanno diversi codici, bisogna studiare i vari assetti espositivi. L'allestimento non è architettura. Allestimento e architettura sono due ambiti separati, che possono condividere una lettura di tipo formale.

Le mostre basano la loro essenza sulla forma. Di conseguenza, la funzione è considerata in secondo piano. In modo analogo, anche in architettura, dove le funzioni variano, il rapporto forma-funzione è molto labile, poiché un stesso edificio si può declinare in più usi, che non necessitano di una forma fissa. Questo principio non applicabile al design, dove questo rapporto è pregnante e le regole ergonomiche sono di fondamentale importanza.

Si distinguono due tipi di forma (17):

- Forma-struttura, la forma tipologica: l'idea si manifesta attraverso la struttura, che può essere lo scheletro portante. Secondo l'accezione aristotelica, è costituita dagli elementi che la compongono disposti secondo regole precise, frutto di studio.
- Forma-sfondo, dove vi è continuità tra lo sfondo e l'oggetto, riprendendo l'accezione gestaltica.

Vi sono inoltre due registri differenti per descrivere il contenuto di un allestimento:

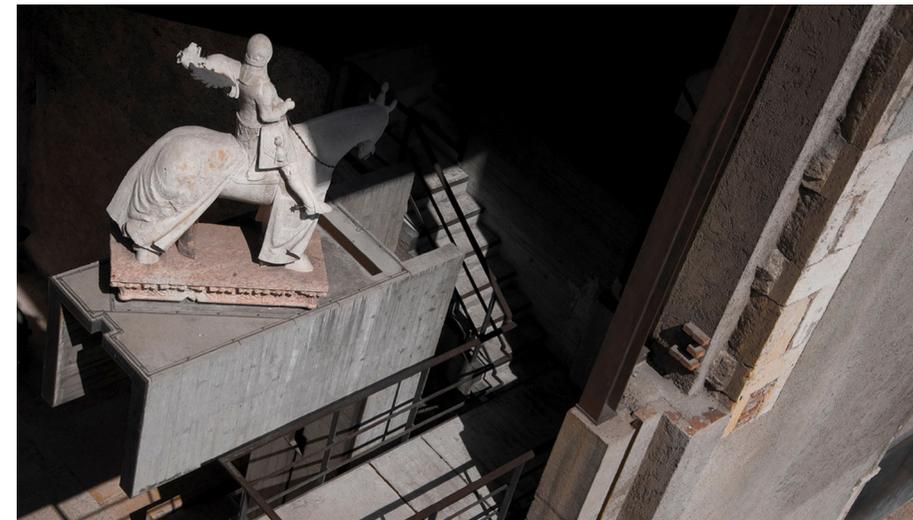
- Forma, un confronto dialettico tra le strutture
- Palinsesto, una compresenza di codici, sovrapposizione di tessiture. Partendo dalla definizione del termine "palinsesto", l'allestimento può essere definito come un articolarsi in codici differenti, quali:
  - codice sfondo, che corrisponde all'architettura ospitante;
  - codice oggettuale, ovvero la collezione;
  - codice mediale, da intendere l'allestimento, ciò che fa supporto e mediazione tra quello che è presente e il pubblico.

Ci si riferisce a codici, poiché si sta trattando dal punto di vista della comunicazione sintattica della mostra, cioè i tre elementi imprescindibili che la compongono. L'articolazione dei tre codici creano modelli espositivi differenti. Essi sono:

- il modello dell'assenza, dove l'allestimento è trascurabile. La collocazione delle opere vive in funzione dell'autonomia delle esibizioni stesse o della qualificazione dello sfondo, cioè dell'architettura ospite; questo modello è freddo e calcolatore.
- il modello della ridondanza o del bazar, quando si presenta un'isoformità di architettura, collezione e allestimento; vi è una stretta continuità tra gli oggetti e il contesto, in particolare sono gli oggetti a definire e costituire l'ambiente.
- modello dell'effimero, si ha la massima presenza e pregnanza dell'allestimento. Si cerca di mettere in gioco una nuova percezione degli spazi in

cui si opera, creando qualcosa che straordinario. Questo modello si basa sull'intensità e delle emozioni. Un esempio ne è l'esposizione della statua di Cangrande al museo di Castelvecchio.

- In alcuni casi, ad esempio quando si tratta di le mostre cicliche, che generalmente non dispongono di una grande disponibilità economica o presentano di una collezione scarsa, vengono attuati dei cliché, che funzionano in ogni occasione e riescono a rendere l'esposizione per rendere accattivanti, quali:
- la griglia in wireframe metallica, che a sua volta può essere arricchita con luci o tessuti,
  - gli oggetti sospesi a soffitto, che rendono l'ambiente espositivo più dinamico.



Verona  
Castelvecchio, statua di Cangrande della scala

### Ambientazione

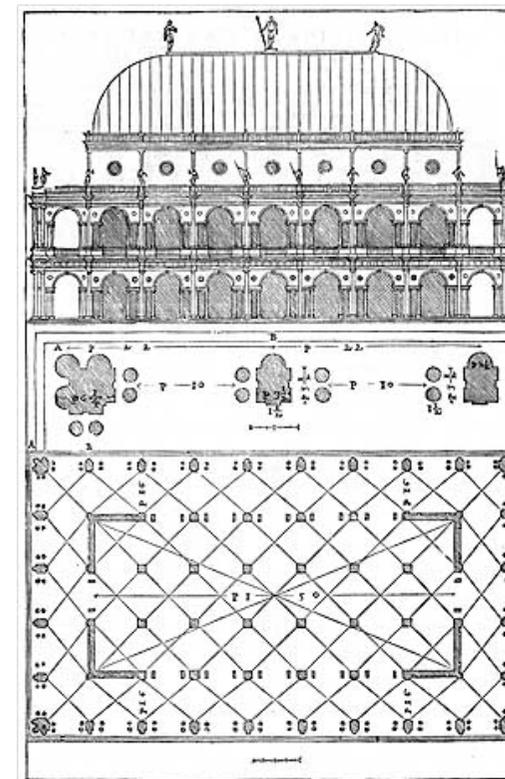
La Basilica Palladiana è il luogo che ospita la mostra e celebra i duecento anni dalla morte di Canova. E' un edificio pubblico che si affaccia su Piazza dei Signori a Vicenza. Il suo nome è indissolubilmente legato all'architetto rinascimentale Andrea Palladio, che riprogettò il Palazzo della Ragione aggiungendo alla preesistente costruzione gotica, ancora ben visibile, le logge in marmo bianco a serliane.

La Basilica è costituita da un nucleo quattrocentesco, il Palazzo della Ragione, frutto della ricomposizione in un unico organismo di edifici pubblici di età medievale, e da un doppio ordine di logge di invenzione palladiana. Il duplice loggiato è articolato in nove campate sui lati lunghi e cinque su quello minore, ed è composto dalla reiterazione del motivo della serliana, cui conferisce adeguato spessore la duplicazione in profondità delle colonnette. L'adozione della serliana consente di modulare con elasticità la successione delle campate del loggiato, in modo da adattarle all'irregolarità delle aperture e dei varchi dell'edificio preesistente.

La ricostruzione del Palazzo della Ragione, attuale sede delle Magistrature pubbliche e di botteghe al piano terreno, venne compiuta negli anni 1449-1451 su progetto di Domenico da Venezia, a causa della precaria condizione degli edifici pubblici preesistenti. L'intervento culminò nel 1458-1460 con la realizzazione della copertura a carena di nave.

Dopo le autorevoli consulenze, nel 1546 Giangiorgio Trissino riuscì a coagulare il consenso del Consiglio cittadino sul protetto di Andrea Palladio, affiancato da Giovanni da Pedemuro. Dopo tre anni di acceso dibattito, nel 1549 venne definitivamente approvato il progetto palladiano; segnando la sua definitiva affermazione professionale come architetto della città di Vicenza. L'intervento conferiva, infatti, una nuova monumentalità classica al Palazzo della Ragione, tanto da ispirare al Palladio stesso la definizione di "basilica", quale riproposizione dell'edificio pubblico per eccellenza dell'antica Roma. L'attuazione dell'opera si protrasse per oltre un sessantennio, infatti gli ultimi pagamenti per l'esecuzione dell'opera si registrano nel 1617.

L'edificio fu danneggiato dal bombardamento del 1945, e successivamente restaurato con un improprio utilizzo del cemento armato per la ricostruzione della volta a carena di nave, originariamente in legno.



Basilica Palladiana, Vicenza, Andrea Palladio

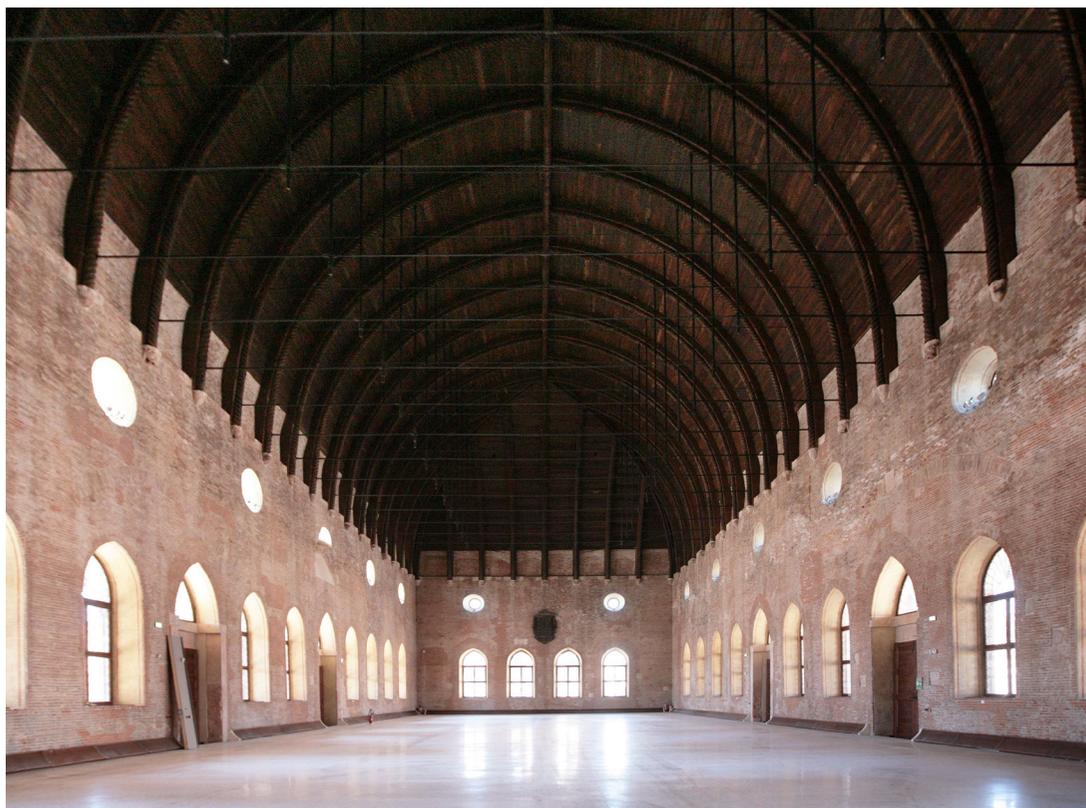
pagina precedente: Basilica nella sua interezza, vista dall'esterno e dall'interno  
 a sinistra: la pianta del primo piano della Basilica e vista frontale dell'edificio.

in basso: colonnato del loggiato esterno

Planimetria: documentazione tratta da "I quattro libri dell'Architettura" di A. Palladio

Foto: <https://artsupp.com/it/vicenza/musei/basilica-palladiana>

Foto: galleria personale



## Concept

Pur essendo trascorsi 200 anni dalla morte di Antonio Canova, la bellezza delle sue opere lascia tutt'oggi attonito chi le osserva.

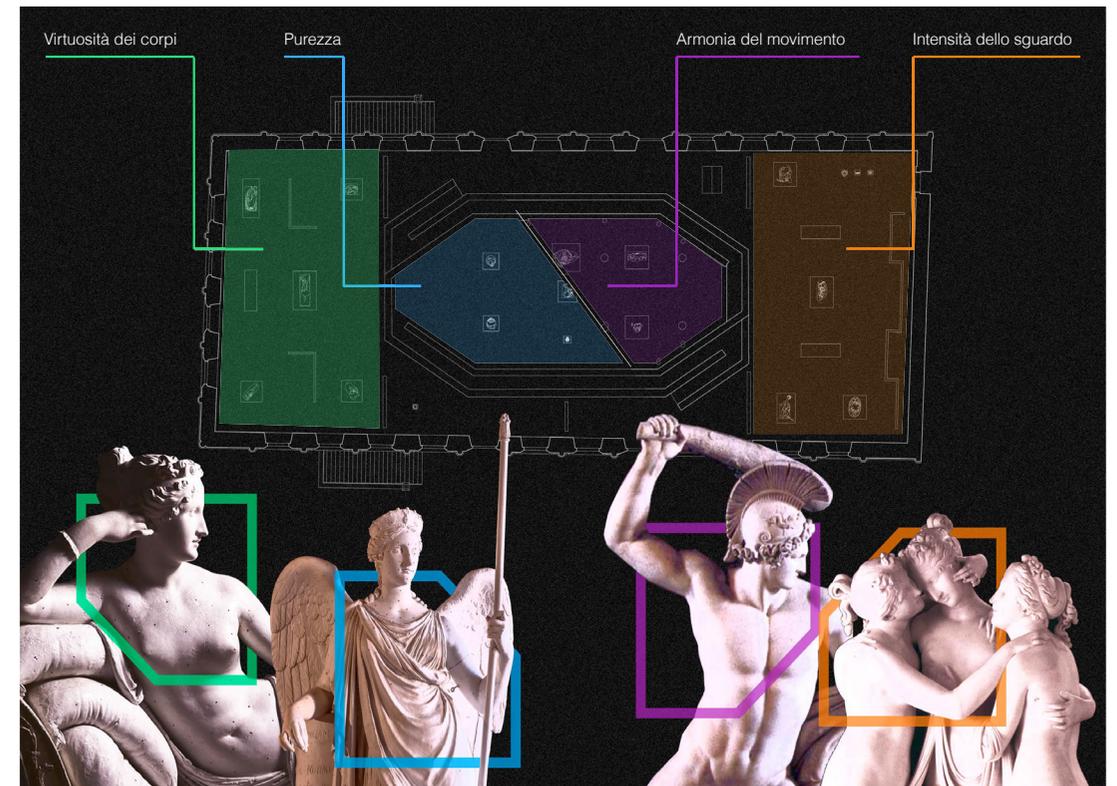
Basandosi su un paradosso, viene proposta una mostra in cui si tenta di dare voce all'ineffabile bellezza canoviana; provando ad esprimere le sue sfaccettature descritte delle opere dell'artista. Si vuole coinvolgere lo spettatore in un'esperienza immersiva unica nel suo genere.

Lo spazio espositivo, collocato presso il primo piano della Basilica Palladiana di Vicenza, è stato sviluppato basandosi sul concetto di "angolo", a rappresentare la bellezza delle opere del Canova sotto diversi aspetti, indicanti l'ideologia dell'artista. I temi analizzati sono: la virtuosità del corpo, l'armonia del movimento, l'intensità degli sguardi e la purezza. Questi sono stati disposti in quattro macroaree, due laterali e due centrali, poste rispettivamente al piano inferiore e superiore della struttura a forma di ottagono caratterizzante la mostra.

"Corners of Beauty", il titolo dell'esposizione, deriva appunto dalla definizione di queste quattro zone espositive.

“Sono impaziente di vedere quale risultato le mie opere avranno sulle anime del pubblico“

Antonio Canova



## Collezione

### VIRTUOSITA' DEI CORPI

Osservando le sculture di Canova, emerge la particolare attenzione che l'artista ha dedicato per rappresentare un corpo esteticamente perfetto. Passando dalla forza alla sensualità, il corpo rappresenta il mezzo per descrivere la bellezza ideale: in alcune statue si denotano le tensioni muscolari di notevole suggestione plastica, esse racchiudono nella posa una grande energia fisica e un'imponenza tipica degli atleti; in altre si riflettono alcuni modelli compositivi antichi, specialmente del periodo augusteo. E' percepibile, infatti, un compiaciuto desiderio di sfoggiare una scienza anatomica perfettamente acquisita, frutto di un quotidiano esercizio grafico, a metà fra privato diletto e severa disciplina.

L'highlight di questa sezione è Paolina Borghese come Venere vincitrice.



Damosseno



Endermione dorminete



Paride



Creugante

a destra: Renderings delle statue che compongono la sezione "virtuosità dei corpi"  
a sinistra: Paolina Borghese come Venere vincitrice

Foto: <https://galleriaborghese.beniculturali.it/la-galleria-borghese-racconta-un-capolavoro-paolina-borghese/>

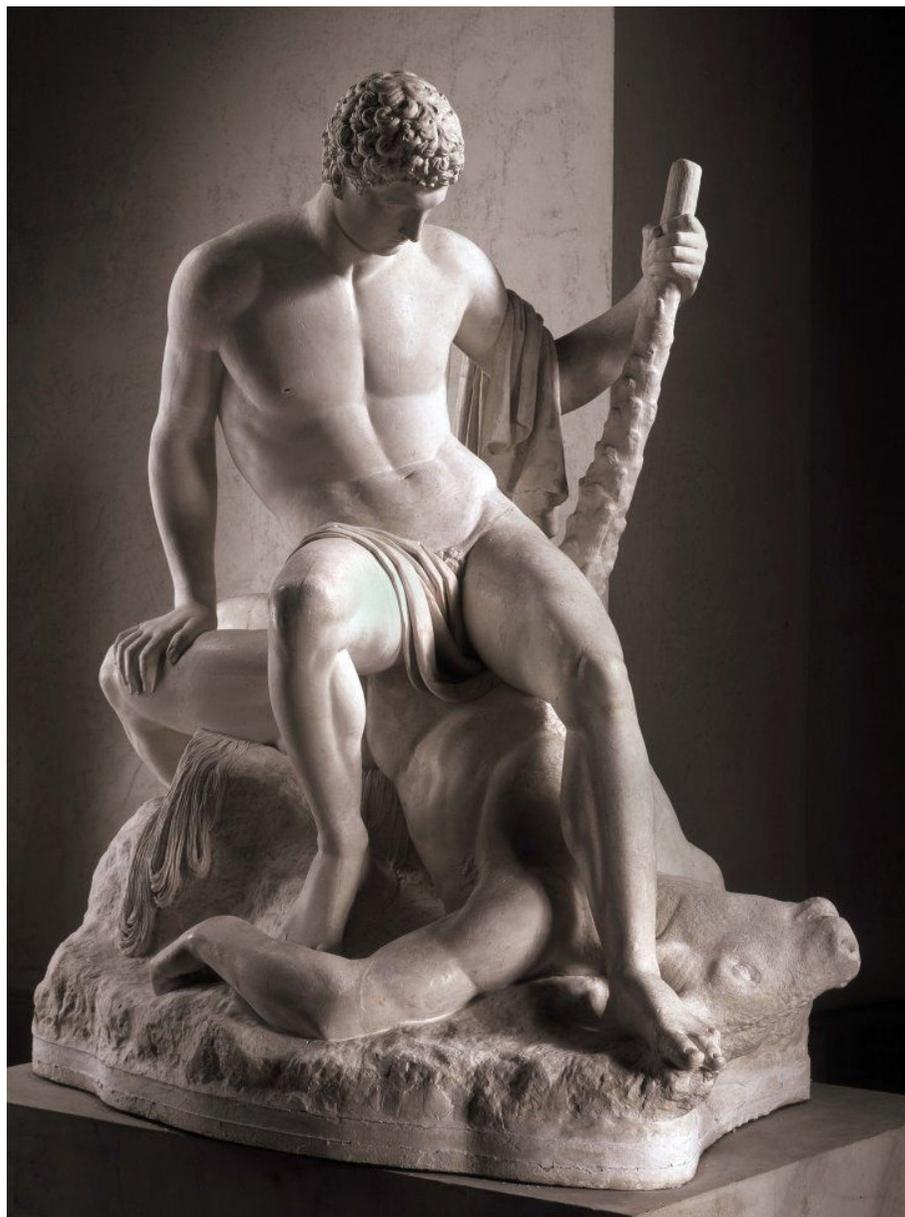


Paolina Borghese come Venere vincitrice

## ARMONIA DEL MOVIMENTO

Le numerose delle figure danzanti all'interno della produzione di Canova sono una chiara testimonianza dell'interesse dell'artista per lo studio del movimento. Essendo un tema privilegiato, lo traduce in svariate statue di dee, muse, figure mitologiche, rilievi e tempere che esibiscono una notevole varietà di movimenti e pose di ballo.

La bellezza, in questo caso, è rappresentata dalla plasticità dell'opera, che spesso immortala una scena di grande dinamicità e con un significativo impatto emotivo. Ciò permise a Canova di diventare uno dei più grandi artisti dell'epoca. L'highlight della sezione è Teseo sul minotauro.



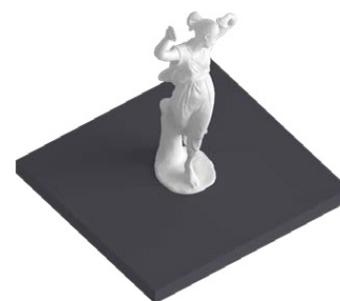
Discobolo



Cupido incoronato da Venere



Arianna sulla pantera



Danzatrice con i cembali



Orfeo

a destra: Renderings delle statue che compongono la sezione "armonia del movimento"

a sinistra: Teseo sul minotauro

Foto: <https://artsupp.com/it/artisti/antonio-canova/teseo-sul-minotauro>



Teseo e il minotauro

## INTENSITA' DELLO SGUARDO

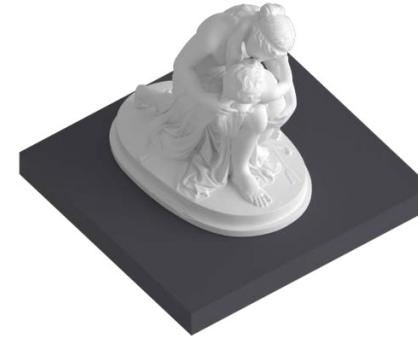
La bellezza è ora incarnata dalla trasparenza degli sguardi: Canova cerca di far trapelare le vivide emozioni dei soggetti rappresentati, creando talvolta la complicità tra le parti, ovvero uno schema di sguardi intimi, amorosi, reciproci e riservati, che escludono lo spettatore; e talvolta l'artista cerca di annichilire, valorizzando la forza e straordinarietà del personaggio. E' quindi possibile andare oltre e vedere dentro la psiche del soggetto, così da avere una chiave di lettura dell'opera più profonda. Questo è permesso, perché spesso il centro espressivo della composizione ricade nei gesti rappresentati. L'highlight di questa sezione sono Le tre Grazie



Icaro e Dedalo



Perseo e Medusa



Venere e Cupido



Busto di Napoleone



Genio della Morte

a destra: Renderings delle statue che compongono la sezione "intensità dello sguardo"  
a sinistra: Le Tre Grazie



Le Tre Grazie

## PUREZZA

Canova è riuscito a fomentare lo stile neoclassico, diventando emblematico in quanto le sue statue bianco marmoree che inneggiano alla purezza, raggiungendo in questo modo una fra le più elevate interpretazioni dell'idealismo estetico.

La purezza è intesa in senso lato, racchiudendo la virtuosità dei corpi, l'armonia del movimento e l'intensità dello sguardo. L'highlight di questa sezione è L'allegoria della Pace.



Flora



Danzatrice



Pandora



La Bendeficenza



Busto della Pace

a destra: Renderings delle statue che compongono la sezione "purezza"  
a sinistra: L'allegoria della Pace

Foto: <https://www.finestresullarte.info/attualita/pace-canova-museo-kiev-mann-napoli>



L'allegoria della Pace

## Collezioni secondarie

### FOTO DI NUDO

Alla sezione della virtuosità dei corpi sono state inserite delle foto di nudo per enfatizzare il corpo stesso e valorizzarne le forme. Le fotografie sono state selezionate da una collezione online, che si può trovare al seguente sito: <https://www.artphotolimited.com/it/foto-in-bianco-e-nero/nudo>



La mano sulla schiena



Vela



Il saliere di Venere



La posa lunga



Arca



Nudo alla finestra



Nudo alla finestra

In modo analogo, la sezione intensità dello sguardo comprende una serie di ritratti, i cui protagonisti hanno tratti facciali particolari. Il pittore thailandese, Ta Byrne, analizza la bellezza, specialmente delle donne, con uno stile surrealista ed eccentrico, molto lontano dallo stile puro di Canova. Si vuole, infatti, enfatizzare il contrasto tra i due artisti. I dipinti sono stati selezionati dalla collezione presente su questo sito: <https://www.singularart.com/it/artista/ta-byrne-2099?-showOnlyAvailableArtworks=true>



Girl with her cat



The job



Women that changed the world



Princess of Jazz



Women that changed the world



Cospiators

## DISEGNI PREPARATORI

Sono disegni preparatori realizzati da Antonio Canova, prima di creare la statua vere e propria in marmo o in gesso.



Studio delle pose



Schizzo di un omo di spalle



Schizzi per "Le Tre Grazie"



Schizzi per Le Tre Grazie



Autoritratto



Idee per "Ercole e Lica"



Studio di figure femminile



Studio di un lottatore

## TECHE

Sono disposte lungo la promende che porta al piano superiore. Esse contengono riproduzioni delle statue dello scultore.



Ercole e Lica



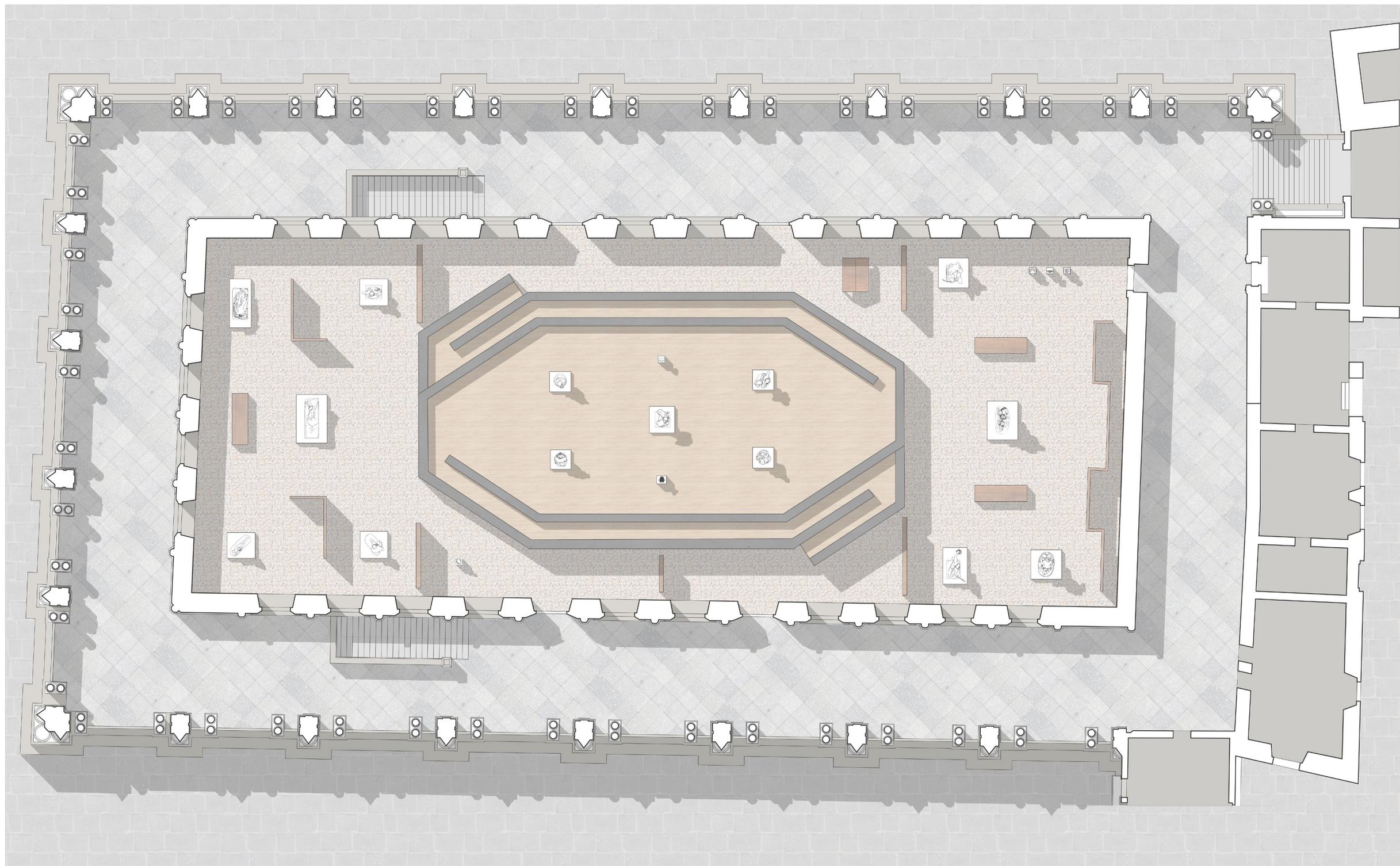
Napoleone come Marte

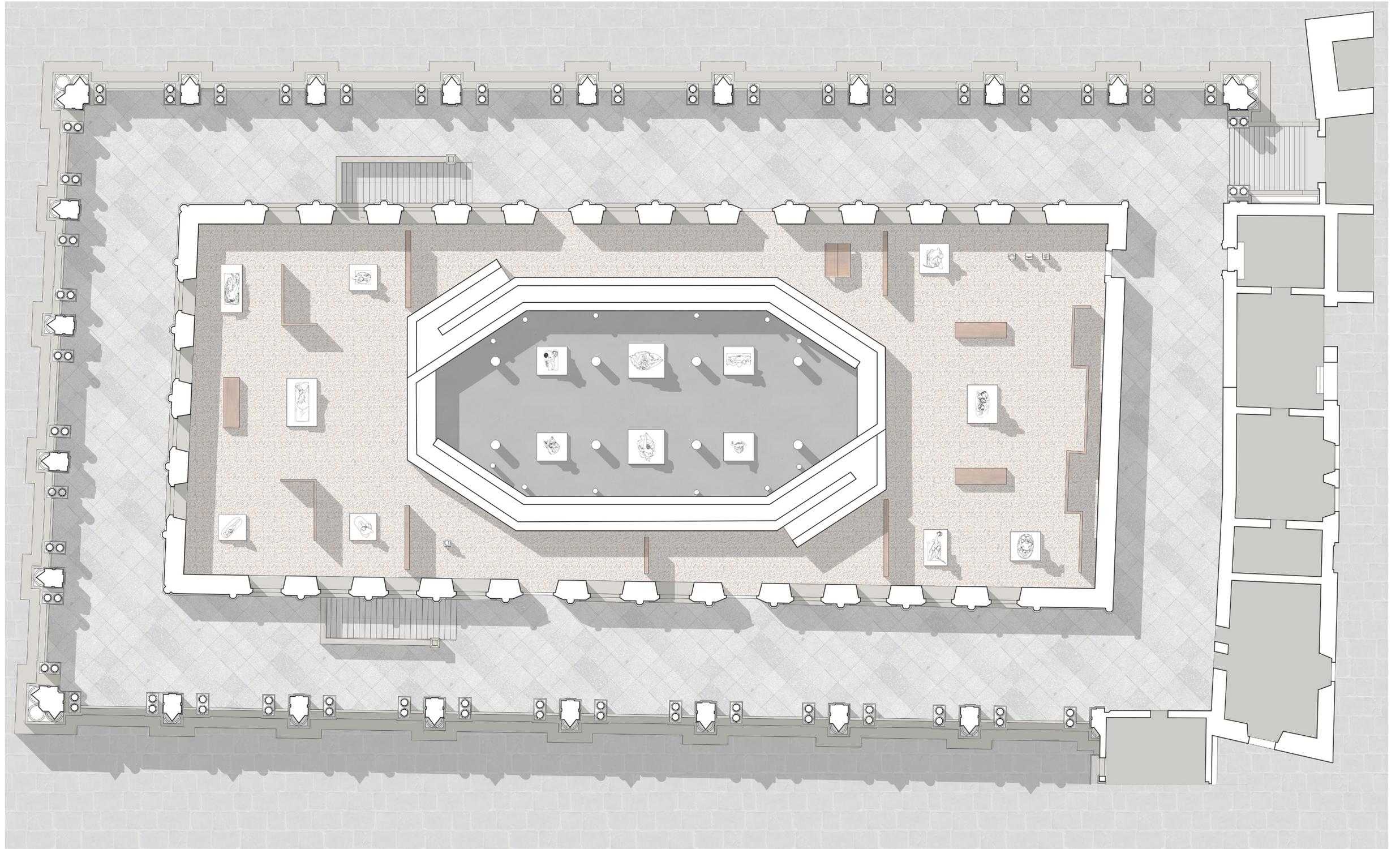


Ninfa

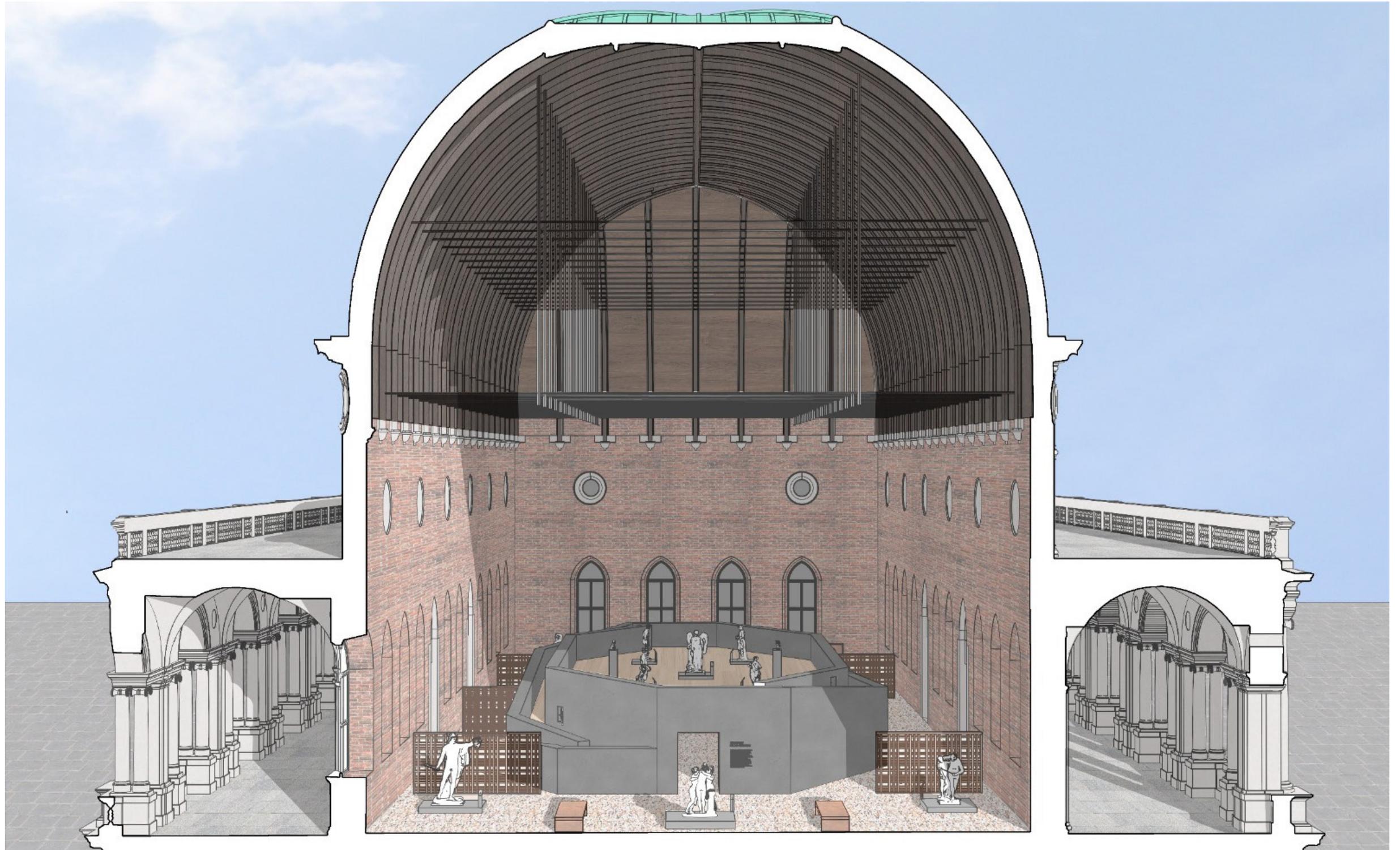


Adone



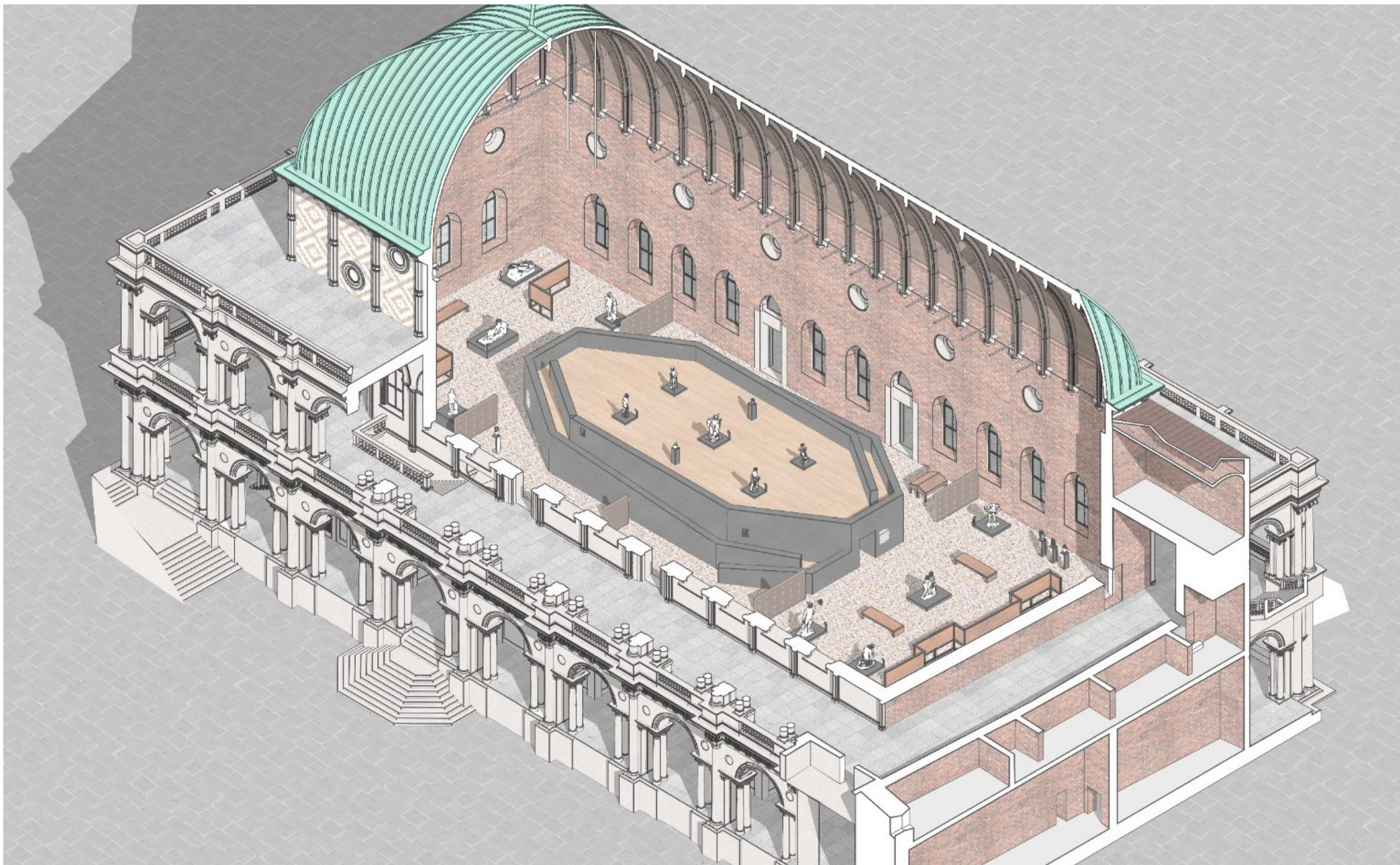


Sezione trasversale



# Sezione longitudinale





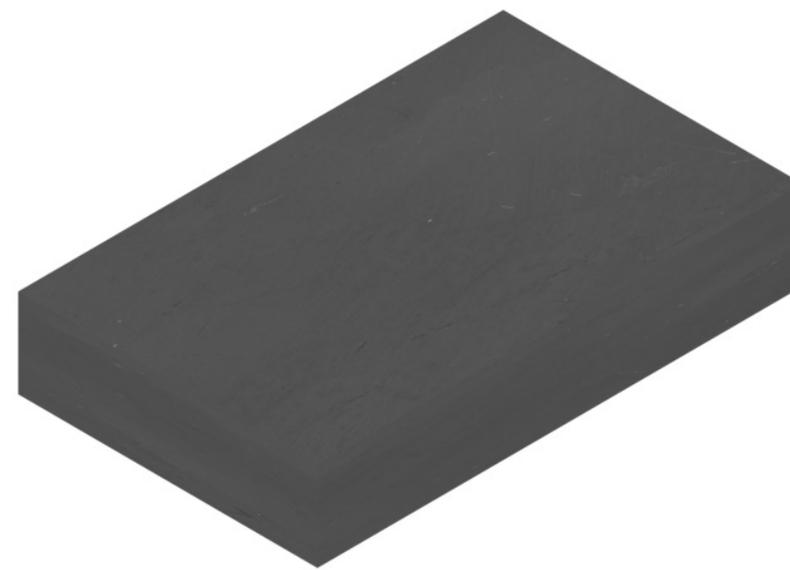
## Allestimento

L'allestimento è strutturato all'interno di quattro sezioni espositive collegate armoniosamente tra loro. L'elemento caratterizzante è una struttura ottagonale collocata in posizione centrale al salone della Basilica Palladiana. Questa componente ospita due dei settori espositivi collocati su due piani distinti. Al piano dell'esposizione è presente la sezione dell'armonia del movimento e al superiore la purezza. Le altre sue sezioni (intensità degli sguardi e della virtuosità dei corpi) occupano lo spazio egualmente suddiviso ai lati dell'ottagono.

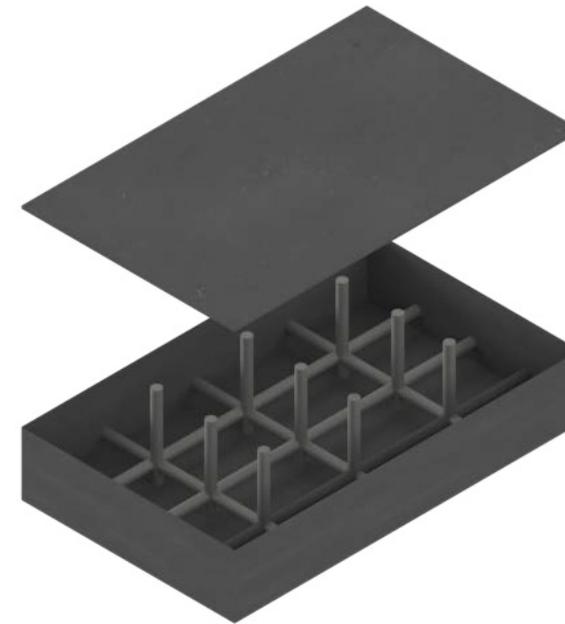
Gli altri elementi caratterizzanti l'allestimento sono dei carabottini lignei, volti a separare gli elementi all'interno delle stesse aree generando un effetto vedo-non vedo. Oltre a questi sono presenti delle teche e delle panche, anch'esse in materiale ligneo.



Struttura ottagonale



Piedistallo statue



Esploso piedistallo statue



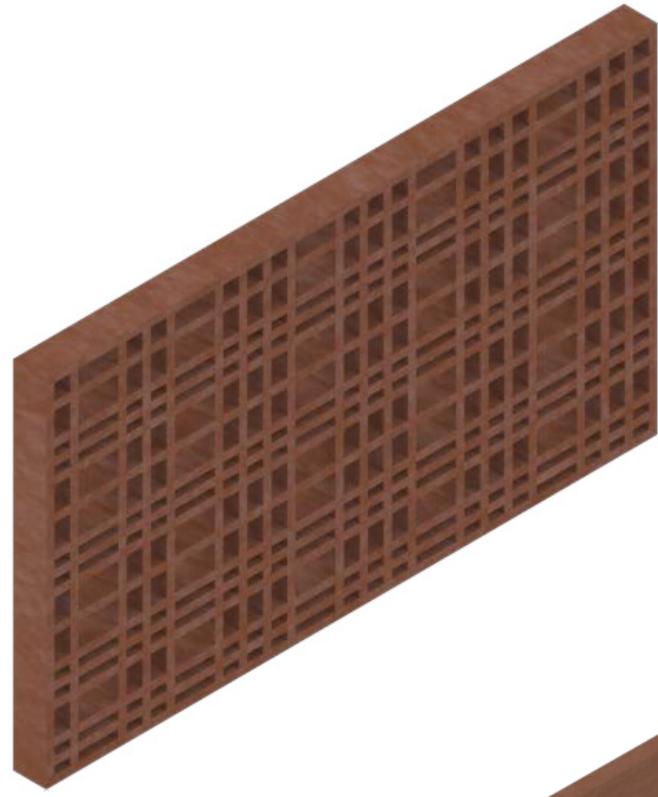
Piedistalli busti



Supporti per didascalie



Panchina



Carabottino



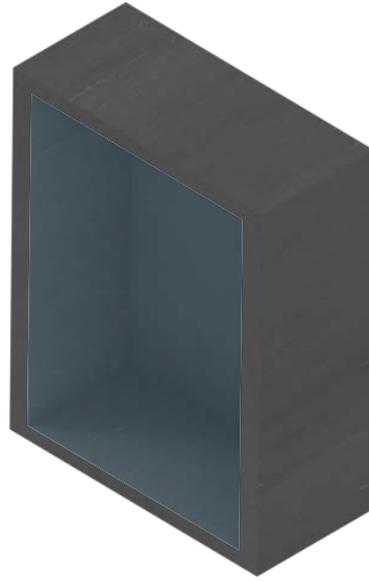
Pannelli espositori



Teca schizzi preparatori



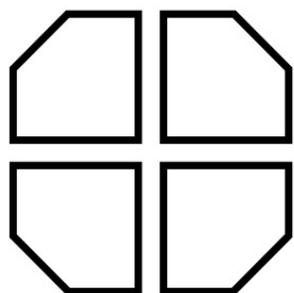
Tecche elementi espositivi solidi



Teca statue in miniatura

# Immagine coordinata

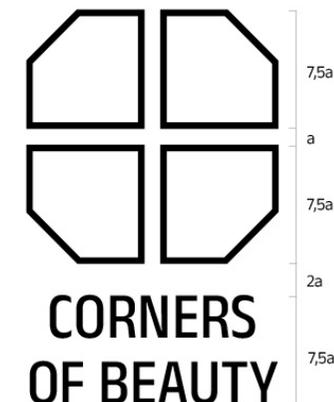
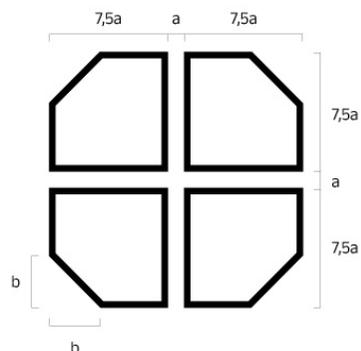
## LOGO



**CORNERS  
OF BEAUTY**

Celebrando Antonio Canova  
Duecento anni di Grande Bellezza

## COSTRUZIONE



## PALETTE

	C= 0 M= 0 Y= 0 K= 0	R= 255 G= 255 B= 255	#FFFFFF
	C= 91 M= 79 Y= 62 K= 97	R= 0 G= 0 B= 0	#000000
	C= 66 M= 0 Y= 67 K= 0	R= 51 G= 216 B= 123	#33D87B
	C= 62 M= 84 Y= 0 K= 0	R= 155 G= 42 B= 188	#9B2ABC
	C= 2 M= 58 Y= 94 K= 0	R= 237 G= 129 B= 27	#ED811B
	C= 54 M= 22 Y= 0 K= 0	R= 54 G= 171 B= 250	#36ABFA

## FONT

**LOGO**  
Anek Malayam SemiCondensed Medium

ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVZ  
abcdefghijklmnopqrstuvz

**TITOLI**  
Anek Malayam Bold

ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVZ  
abcdefghijklmnopqrstuvz

**SOTTOTITOLI**  
Anek Malayam Medium

ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVZ  
abcdefghijklmnopqrstuvz

**CORPO**  
Anek Malayam Light

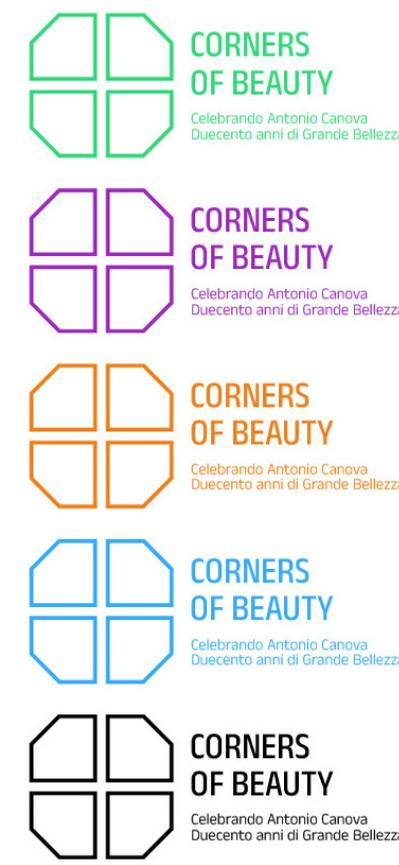
ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVZ  
abcdefghijklmnopqrstuvz

## USI E VARIANTI CROMATICHE

sfondo colorato



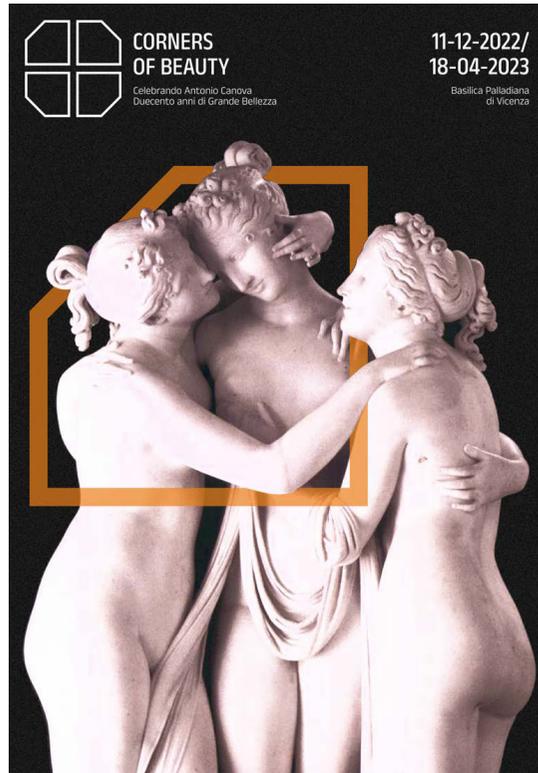
senza sfondo



pittogramma colorato



MANIFESTI



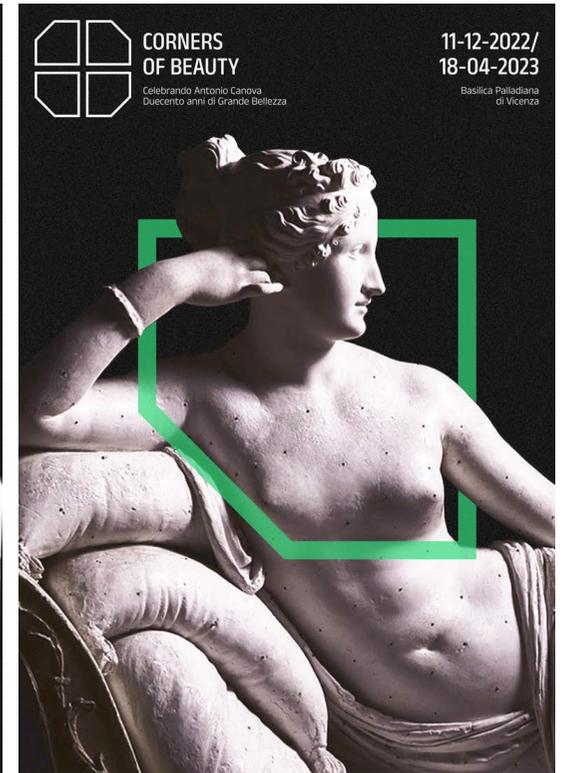
Manifesto 1



Manifesto 2

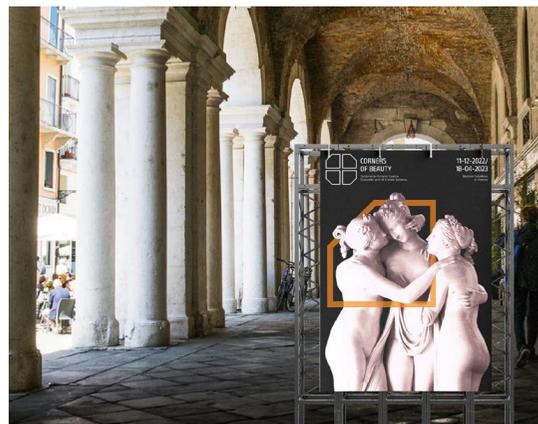


Manifesto 3



Manifesto 4

APPLICAZIONI



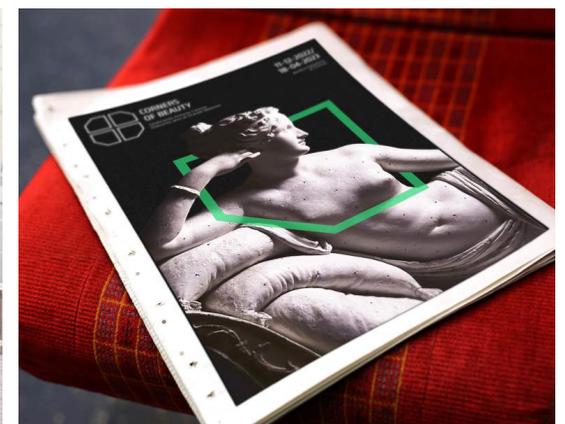
Porticato della Basilica Palladiana



Stazione della metropolitana



Fermata del pulman



Quotidiani

GADGET



Biglietti



Notebook



Notebook



Spille



Borsa



Borsa



Borsa



Borsa



Shopper



T-shirt



Felpe



Packaging



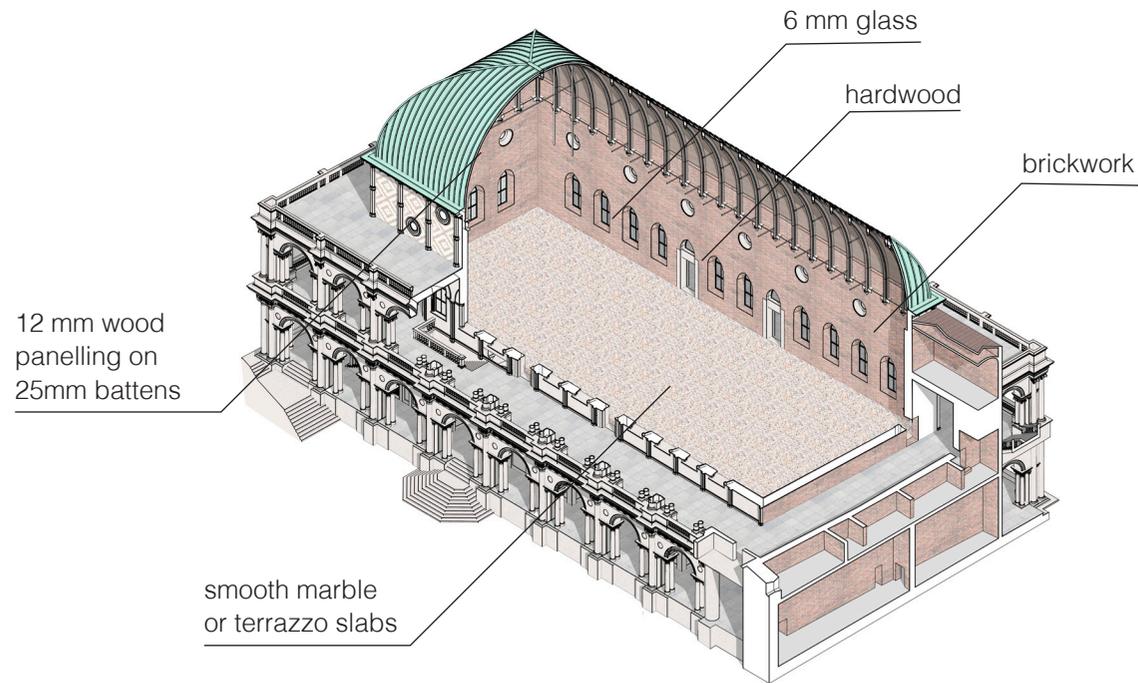






## Progetto di illuminotecnica

### ANALISI SALA ESPOSITIVA



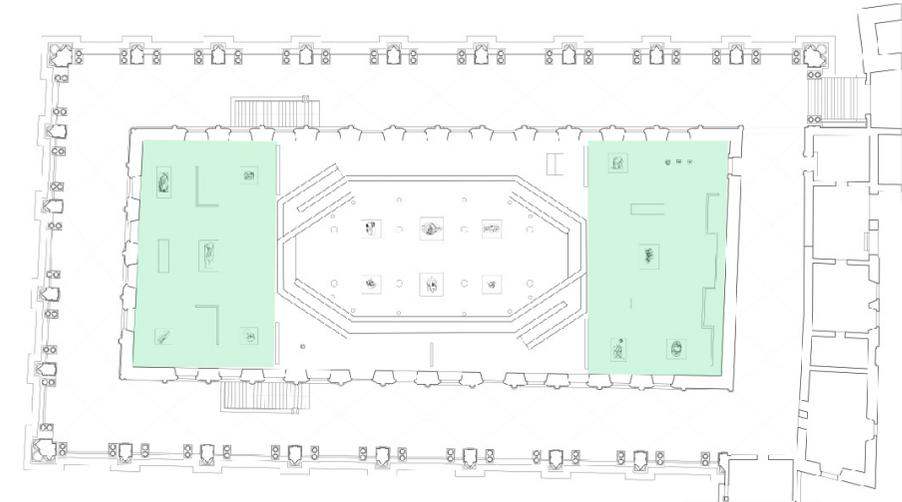
La mostra in progetto verrà ospitata presso il salone espositivo della Basilica Palladiana di Vicenza, collocato al primo piano della stessa. Lo spazio ha dimensioni di 52x22 m, altezza di 24 m ed è comunemente percorso da turisti, scolaresche ed appassionati di cultura, oltre al personale (guide, impresa di pulizie, addetti alla sicurezza).

Le attività comunemente svolte sono pertanto inerenti ad allestimenti museali: percorrimto delle sale espositive, contemplazione delle opere, lettura delle didascalie, comunicazione.

I materiali costitutivi del salone espositivo vuoto sono i seguenti: muratura in mattoni per le pareti, pavimento presumibilmente in cemento rivestito in gres porcellanato veneziano, soffitto in travi di legno, porte in legno, finestre in lastre di vetro.

## IL QUADRO ESIGENZIALE

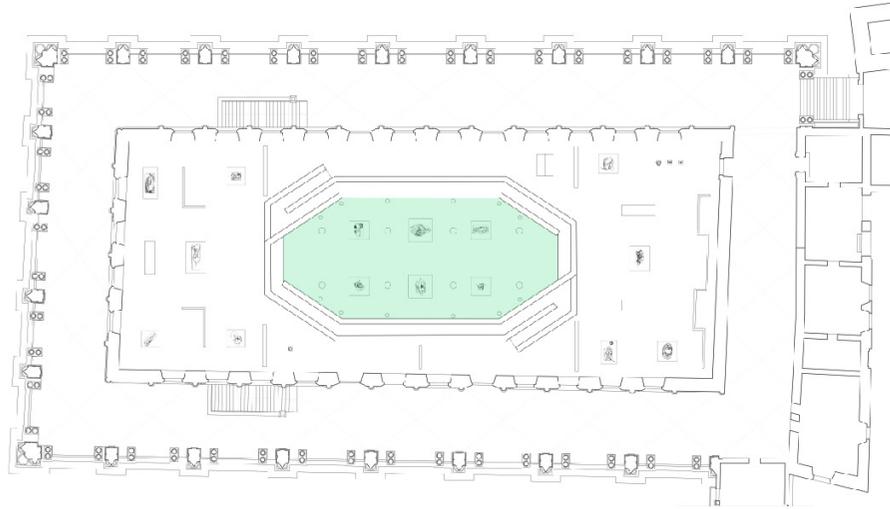
### SEZIONE "VIRTUOSITÀ DEI CORPI" E "INTENSITÀ DEGLI SGUARDI"



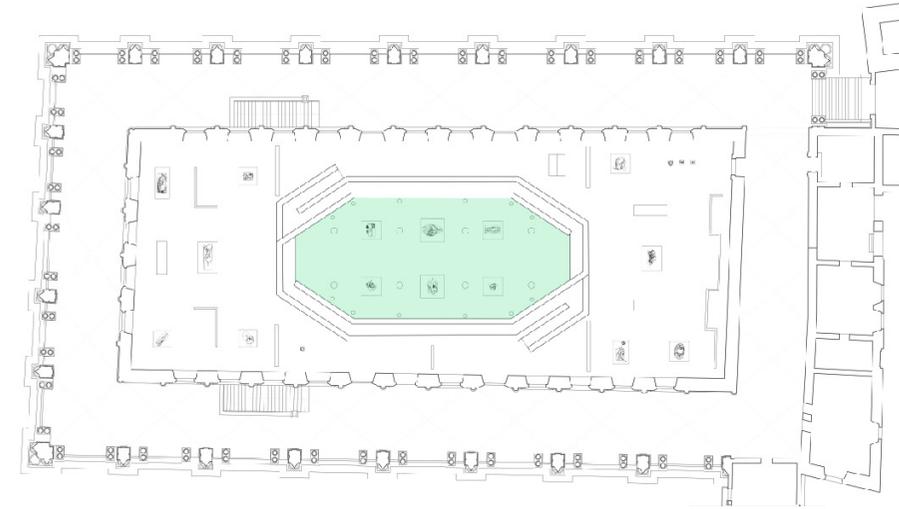
Attività	Esigenze	U	E[Ix]	Ra	UGR max [%]	TTC [K]
percorrimto	Regolazione della luce rispetto alle condizioni esterne	0,4	100**	80*	22	Neutro (3000K/4000K)
	Garantire la visibilità delle opere					
osservare le sculture	Le sculture non devono essere danneggiate	-	200	80*	16	Neutro (3000K/4000K)
	Garantire la visibilità dei dettagli					
lettura delle didascalie	Facilità nella fruizione del contenuto	0,7	300+	80*	16	Neutro (3000K/4000K)
osservare i dipinti/opere fotografiche	Garantire un'illuminazione omogenea degli stessi	-	150**	80*	16	Neutro (3000K/4000K)

SEZIONE "ARMONIA DEL MOVIMENTO"

SEZIONE "PUREZZA"



piano inferiore

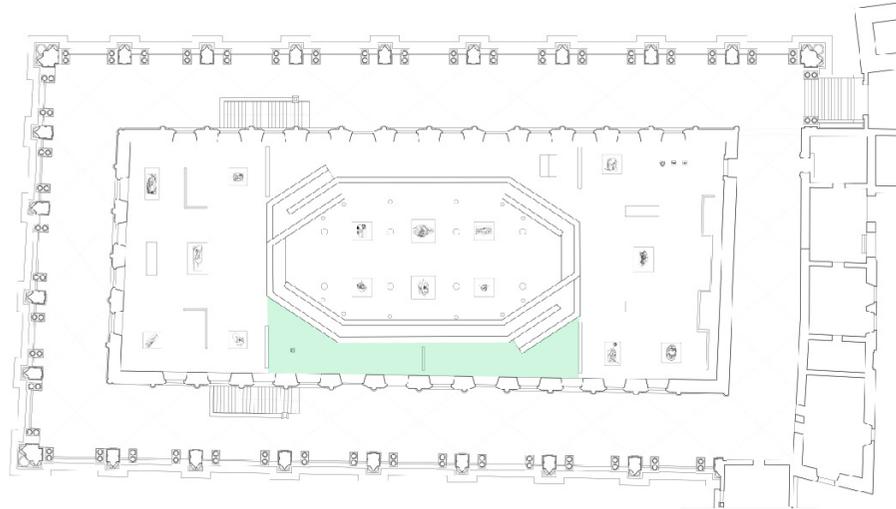


piano superiore

Attività	Esigenze	U	E[lx]	Ra	UGR max [%]	TTC [K]
attraversamento	Illuminazione di porzioni di stanza (contrasto tra parti illuminate e il resto della stanza buia)	1/5	20	80	22	Neutro (3000K/4000K)
osservare le sculture	Le sculture non devono essere danneggiate Garantire la visibilità dei dettagli	-	300+	80	16	Neutro (3000K/4000K)
visualizzare il percorso di sicurezza	Facilità nella fruizione del contenuto	-	300+	80*	16	Neutro (3000K/4000K)

Attività	Esigenze	U	E[lx]	Ra	UGR max [%]	TTC [K]
percorrimento	Regolazione della luce rispetto alle condizioni esterne Garantire la visibilità delle opere	0,4	200	80	22	Neutro (3000K/4000K)
osservare le sculture	Le sculture non devono essere danneggiate	-	300	80	16	Neutro (3000K/4000K)
percepire lo spazio della basilica nella sua interezza	Regolare l'altezza e la distribuzione degli apparecchi delle altre sezioni	-	300+	-	-	-

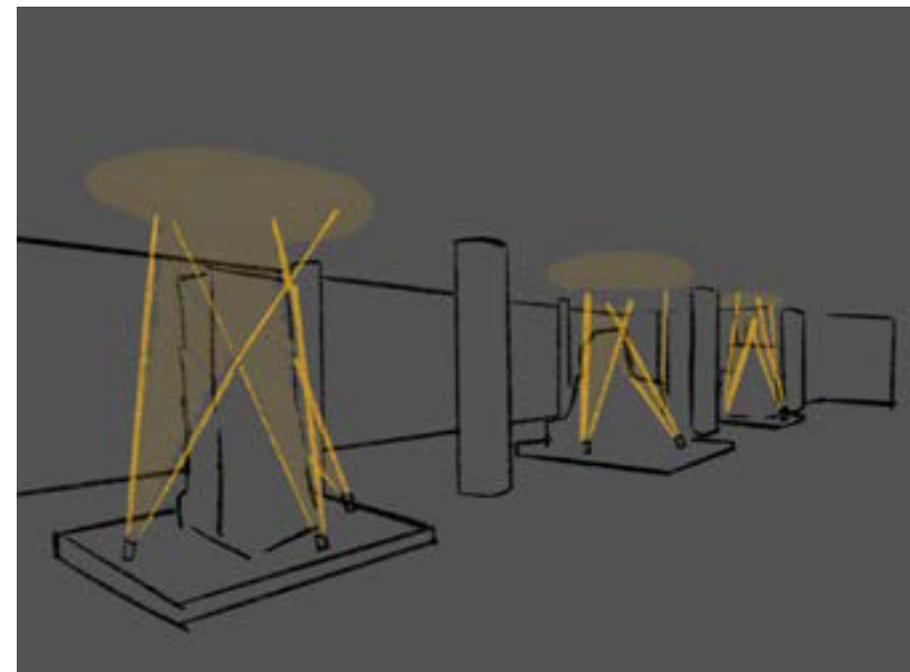
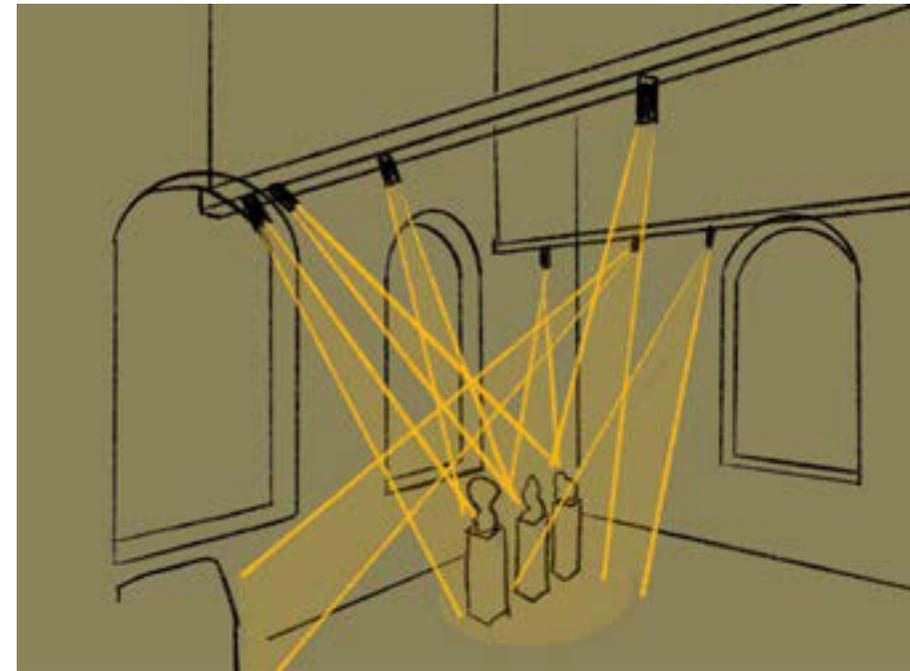
## INGRESSO E USCITA



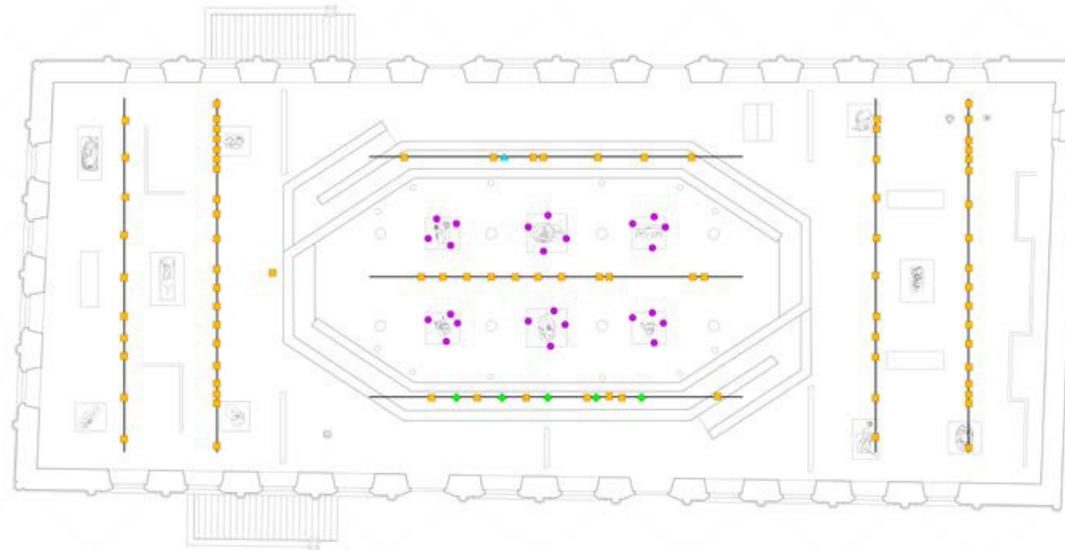
piano inferiore

Attività	Esigenze	U	E[lx]	Ra	UGR max [%]	TTC [K]
percorrimiento	Regolazione della luce in base alle condizioni esterne	0,4	200	80	22	Neutro (3000K/4000K)
percepire gli elementi esposti	Le sculture non devono essere danneggiate Garantire la visibilità dei dettagli	0,7	300+	80	16	Neutro (3000K/4000K)

L'idea di base del progetto è evidenziare gli spazi della Basilica, attraverso un'illuminazione omogenea delle zone di percorrimiento, valorizzando le forme delle sculture mediante luci le stesse e differenziando la tipologia per ogni sezione espositiva.



Schizzi inerenti alla rappresentazione della luce nella sezione "intensità degli sguardi" e "armonia del movimento"

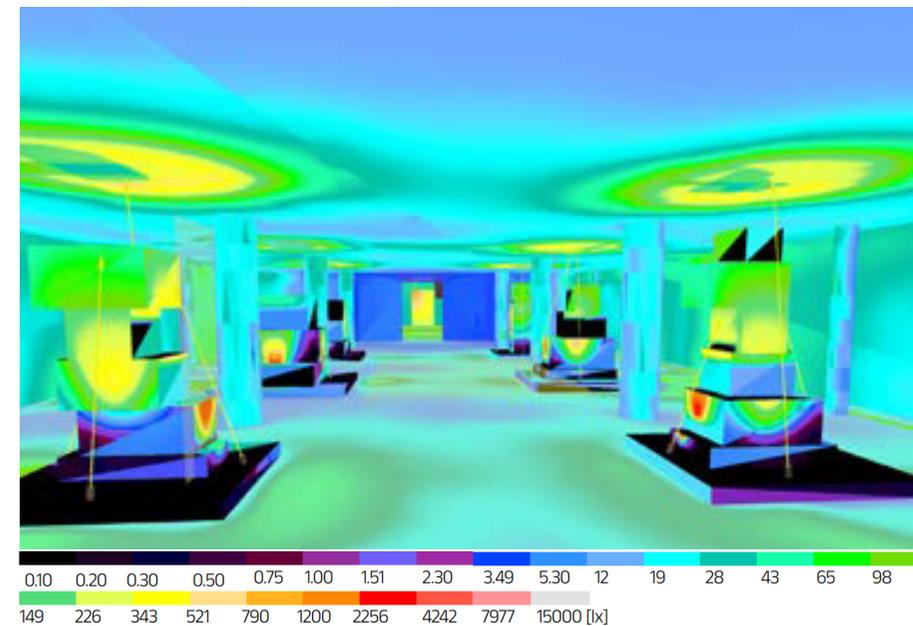


DISPOSITIVI	
	7975_E66H
	P305.01_A65K
	Q696_B49B
	QG50_B22Q

È stata effettuata una simulazione illuminotecnica, mediante l'utilizzo del software di calcolo Dialux, al fine di ottenere una valutazione quantitativa dei risultati ed effettuare una verifica con i requisiti di progetto precedentemente individuati. Nelle pagine seguenti viene riportata la documentazione specifica.



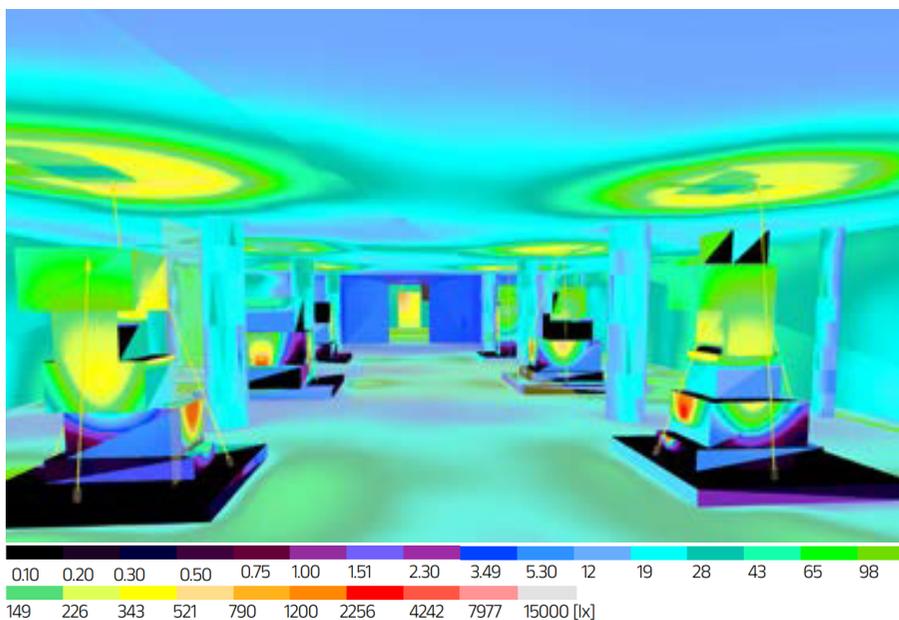
Dialux render view (sezione "Purezza")



Dialux false colour view (sezione "Purezza")



Dialux render view (sezione "Armonia del movimento")

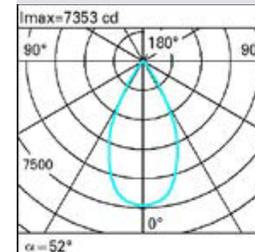


Dialux false colour view (sezione "Armonia del movimento")

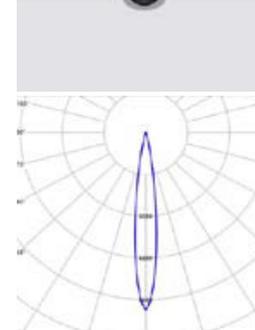
## TIPOLOGIA DI APPARECCHI



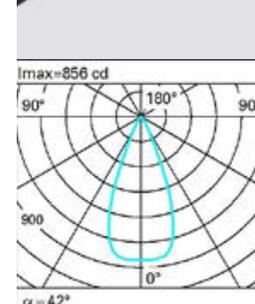
7975\_E66H  
 Tipologia: Led  
 TCC: 4000 K  
 Dimensioni: diametro 117 mm  
 Optic: Very Wide Flood 52°  
 Adjustability: directional  
 Design: iGuzzini



P305.01\_A65K  
 Tipologia: Led  
 TCC: 4000 K  
 Dimensioni: diametro 14x56 mm  
 Optic: S-Spot 14°  
 Adjustability: fixed  
 Design: iGuzzini

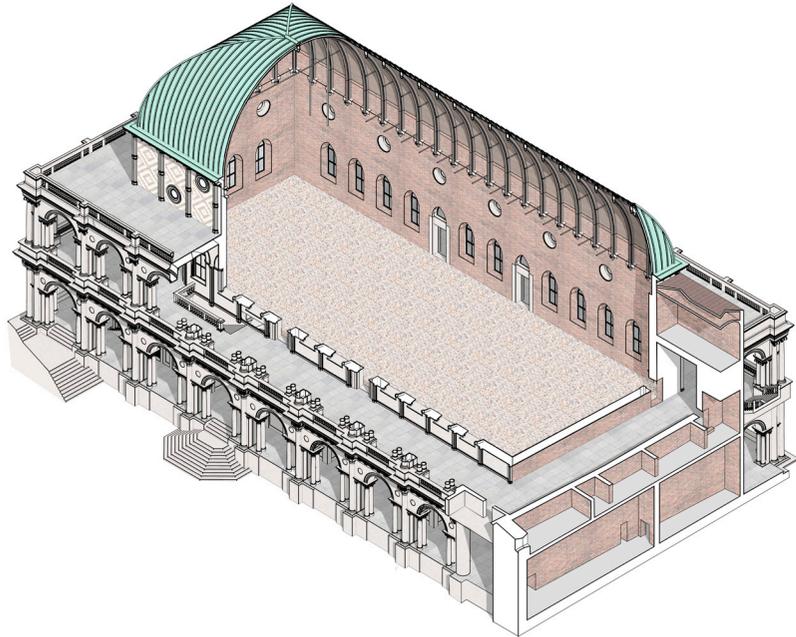


Q69\_B49B  
 Tipologia: Laser (Led)  
 TCC: 4000 K  
 Dimensioni: diametro 49 mm  
 Optic: WF - Wide  
 Adjustability: up/down tilt  
 Design: iGuzzini



## Progetto di illuminotecnica

### VALUTAZIONE DELLO STATO DI FATTO



Basilica Palladiana vuota

Il primo step progettuale è consistito nel calcolare il tempo di riverberazione all'interno del salone espositivo vuoto, per poi confrontarlo con quello delle varie sezioni espositive (calcolato considerando la presenza dell'allestimento) e confrontare i valori ottenuti rispetto a quello ottimale. Per effettuare tale calcolo, sono state individuate le dimensioni dello spazio considerato e delle superfici di ogni elemento delimitante la sala. È stato in seguito ricercato il coefficiente di assorbimento per ciascun materiale.

#### DIMENSIONI DELL'AMBIENTE (ricavate dal modello di rhinoceros)

volume [m3]	28776
lunghezza [m]	54,1
larghezza [m]	21,1
altezza [m]	24,0

#### VALORI DELLE SUPERFICI DELIMITANTI LA SALA

	superficie [mq]
pavimento	1140,0
finestre	324,1
porte	38,2
pareti	2658,0
soffitto	2092,0

ELEMENTO	MATERIALI	COEFFICIENTI DI ASSORBIMENTO						
		frequenza [Hz]						
		125	250	500	1000	2000	4000	8000
pavimento	smooth marble or terrazzo slabs	0,08	0,07	0,06	0,07	0,08	0,08	0,08
finestre	6 mm glass	0,10	0,06	0,04	0,03	0,02	0,02	0,02
porte	hardwood	0,3	0,25	0,15	0,1	0,01	0,07	0,07
pareti	brickwork	0,05	0,04	0,02	0,04	0,05	0,05	0,05
soffitto	12 mm wood panelling on 25 mm battens	0,31	0,33	0,14	0,1	0,1	0,12	0,12

ELEMENTO	MATERIALI	ASSORBIMENTO TOTALE [mq]						
		frequenza [Hz]						
		125	250	500	1000	2000	4000	8000
pavimento	smooth marble or terrazzo slabs	91,20	79,80	68,40	79,80	91,20	91,20	91,20
finestre	6 mm glass	22,89	13,73	9,16	6,87	4,58	4,58	4,58
porte	hardwood	11,45	9,54	5,72	3,82	3,82	2,67	2,67
pareti	brickwork	3,56	2,85	1,42	2,85	3,56	3,56	3,56
soffitto	12 mm wood panelling on 25 mm battens	648,52	690,36	292,88	209,20	209,20	251,4	251,4

La superficie occupata da ogni elemento è stata moltiplicata per il suo coefficiente di assorbimento al fine di ottenere l'assorbimento totale. Inserendo tutti i dati all'interno di un file excel e individuando il tempo di riverberazione ottimale (1, 1s) è stato poi autonomamente calcolato il tempo di riverberazione, che è risultato pari a 9 s (alla frequenza di 500Hz).

# CALCOLO DEL TEMPO DI RIVERBERAZIONE

## VIRTUOSITA' DEI CORPI

### DIMENSIONI DELL'AMBIENTE (ricavate dal modello di rhinoceros)

volume [m3]	1470,2
lunghezza [m]	20,7
larghezza [m]	12,7
altezza [m]	5,5

### VALORI DELLE SUPERFICI DELIMITANTI LA SALA

	superficie [mq]
pavimento	267,3
soffitto	267,3
parete	113,8
parete ottagonale	15,0
carabottini	14,6
pedistalli	33,3
statue	27,4
finestre	77,0
separatori	26,9

ELEMENTO	MATERIALI	ASSORBIMENTO TOTALE [mq]						
		frequenza [Hz]						
		125	250	500	1000	2000	4000	8000
pavimento	smooth marble or terrazzo slabs	2,67	2,67	2,67	2,67	5,35	5,35	5,35
finestre	6 mm glass	22,89	13,73	9,16	6,87	4,58	4,58	4,58
porte	hardwood	11,45	9,54	5,72	3,82	3,82	2,67	2,67
pareti	brickwork	132,90	106,32	53,16	106,32	132,90	132,90	132,90
soffitto	12 mm wood panelling on 25 mm battens	267,31	267,31	267,31	267,31	267,31	267,31	267,31

ELEMENTO	MATERIALI	COEFFICIENTI DI ASSORBIMENTO						
		frequenza [Hz]						
		125	250	500	1000	2000	4000	8000
pavimento	smooth marble or terrazzo slabs	0,08	0,07	0,06	0,07	0,08	0,08	0,08
finestre	6 mm glass	0,10	0,06	0,04	0,03	0,02	0,02	0,02
parete ottagonale	steel decking	0,13	0,09	0,08	0,09	0,11	0,11	0,11
pareti	brickwork	0,05	0,04	0,02	0,04	0,05	0,05	0,05
soffitto	aria	0,31	0,33	0,14	0,1	0,1	0,12	0,12

La superficie occupata da ogni elemento è stata moltiplicata per il suo coefficiente di assorbimento al fine di ottenere l'assorbimento totale. Inserendo tutti i dati all'interno di un file excel e individuando il tempo di riverberazione ottimale (1,1s) è stato poi autonomamente calcolato il tempo di riverberazione, che è risultato pari a 9 s (alla frequenza di 500Hz).

**DIMENSIONI DELL'AMBIENTE**  
(ricavate dal modello di rhinoceros)

volume [m3]	28776
lunghezza [m]	54,1
larghezza [m]	21,1
altezza [m]	24,0

**VALORI DELLE SUPERFICI DELIMITANTI LA SALA**

	superficie [mq]
pavimento	1140,0
finestre	324,1
porte	38,2
pareti	2658,0
soffitto	2092,0

**ELEMENTO MATERIALI ASSORBIMENTO TOTALE [mq]**

ELEMENTO	MATERIALI	frequenza [Hz]						
		125	250	500	1000	2000	4000	8000
pavimento	smooth marble or terrazzo slabs	91,20	79,80	68,40	79,80	91,20	91,20	91,20
finestre	6 mm glass	22,89	13,73	9,16	6,87	4,58	4,58	4,58
porte	hardwood	11,45	9,54	5,72	3,82	3,82	2,67	2,67
pareti	brickwork	132,90	106,32	53,16	106,32	132,90	132,90	132,90
soffitto	12 mm wood panelling on 25 mm battens	648,52	690,36	292,88	209,20	209,20	251,4	251,4

**ELEMENTO MATERIALI COEFFICIENTI DI ASSORBIMENTO**

ELEMENTO	MATERIALI	frequenza [Hz]						
		125	250	500	1000	2000	4000	8000
pavimento	smooth marble or terrazzo slabs	0,08	0,07	0,06	0,07	0,08	0,08	0,08
finestre	6 mm glass	0,10	0,06	0,04	0,03	0,02	0,02	0,02
porte	hardwood	0,3	0,25	0,15	0,1	0,01	0,07	0,07
pareti	brickwork	0,05	0,04	0,02	0,04	0,05	0,05	0,05
soffitto	12 mm wood panelling on 25 mm battens	0,31	0,33	0,14	0,1	0,1	0,12	0,12

La superficie occupata da ogni elemento è stata moltiplicata per il suo coefficiente di assorbimento al fine di ottenere l'assorbimento totale. Inserendo tutti i dati all'interno di un file excel e individuando il tempo di riverberazione ottimale (1,1s) è stato poi autonomamente calcolato il tempo di riverberazione, che è risultato pari a 9 s (alla frequenza di 500Hz).

**DIMENSIONI DELL'AMBIENTE**  
(ricavate dal modello di rhinoceros)

volume [m3]	28776
lunghezza [m]	54,1
larghezza [m]	21,1
altezza [m]	24,0

**VALORI DELLE SUPERFICI DELIMITANTI LA SALA**

	superficie [mq]
pavimento	1140,0
finestre	324,1
porte	38,2
pareti	2658,0
soffitto	2092,0

ELEMENTO	MATERIALI	ASSORBIMENTO TOTALE [mq]						
		frequenza [Hz]						
		125	250	500	1000	2000	4000	8000
pavimento	smooth marble or terrazzo slabs	91,20	79,80	68,40	79,80	91,20	91,20	91,20
finestre	6 mm glass	22,89	13,73	9,16	6,87	4,58	4,58	
porte	hardwood	11,45	9,54	5,72	3,82	3,82	2,67	
pareti	brickwork	132,90	106,32	53,16	106,32	132,90	132,90	132,90
soffitto	12 mm wood panelling on 25 mm battens	648,52	690,36	292,88	209,20	209,20	251,4	

ELEMENTO	MATERIALI	COEFFICIENTI DI ASSORBIMENTO						
		frequenza [Hz]						
		125	250	500	1000	2000	4000	8000
pavimento	smooth marble or terrazzo slabs	0,08	0,07	0,06	0,07	0,08	0,08	0,08
finestre	6 mm glass	0,10	0,06	0,04	0,03	0,02	0,02	0,02
porte	hardwood	0,3	0,25	0,15	0,1	0,01	0,07	0,07
pareti	brickwork	0,05	0,04	0,02	0,04	0,05	0,05	0,05
soffitto	12 mm wood panelling on 25 mm battens	0,31	0,33	0,14	0,1	0,1	0,12	0,12

La superficie occupata da ogni elemento è stata moltiplicata per il suo coefficiente di assorbimento al fine di ottenere l'assorbimento totale. Inserendo tutti i dati all'interno di un file excel e individuando il tempo di riverberazione ottimale (1,1s) è stato poi autonomamente calcolato il tempo di riverberazione, che è risultato pari a 9 s (alla frequenza di 500Hz).

**DIMENSIONI DELL'AMBIENTE**  
(ricavate dal modello di rhinoceros)

volume [m3]	28776
lunghezza [m]	54,1
larghezza [m]	21,1
altezza [m]	24,0

**VALORI DELLE SUPERFICI DELIMITANTI LA SALA**

	superficie [mq]
pavimento	1140,0
finestre	324,1
porte	38,2
pareti	2658,0
soffitto	2092,0

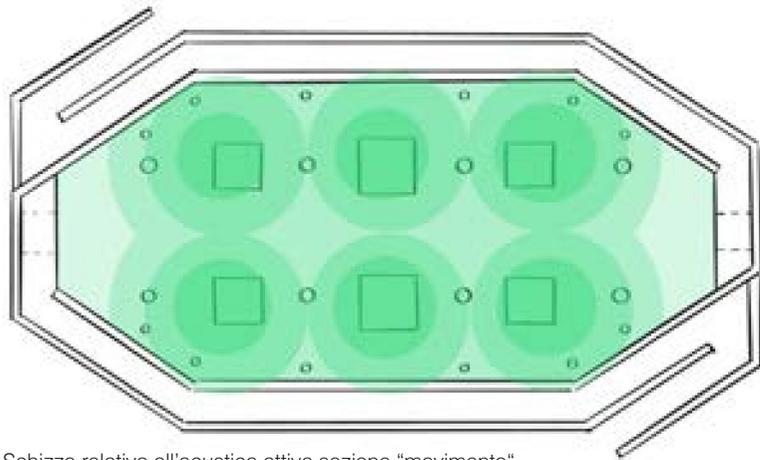
ELEMENTO	MATERIALI	ASSORBIMENTO TOTALE [mq]						
		frequenza [Hz]						
		125	250	500	1000	2000	4000	8000
pavimento	smooth marble or terrazzo slabs	91,20	79,80	68,40	79,80	91,20	91,20	91,20
finestre	6 mm glass	22,89	13,73	9,16	6,87	4,58	4,58	
porte	hardwood	11,45	9,54	5,72	3,82	3,82	2,67	
pareti	brickwork	132,90	106,32	53,16	106,32	132,90	132,90	132,90
soffitto	12 mm wood panelling on 25 mm battens	648,52	690,36	292,88	209,20	209,20	251,4	

ELEMENTO	MATERIALI	COEFFICIENTI DI ASSORBIMENTO						
		frequenza [Hz]						
		125	250	500	1000	2000	4000	8000
pavimento	smooth marble or terrazzo slabs	0,08	0,07	0,06	0,07	0,08	0,08	0,08
finestre	6 mm glass	0,10	0,06	0,04	0,03	0,02	0,02	0,02
porte	hardwood	0,3	0,25	0,15	0,1	0,01	0,07	0,07
pareti	brickwork	0,05	0,04	0,02	0,04	0,05	0,05	0,05
soffitto	12 mm wood panelling on 25 mm battens	0,31	0,33	0,14	0,1	0,1	0,12	0,12

La superficie occupata da ogni elemento è stata moltiplicata per il suo coefficiente di assorbimento al fine di ottenere l'assorbimento totale. Inserendo tutti i dati all'interno di un file excel e individuando il tempo di riverberazione ottimale (1,1s) è stato poi autonomamente calcolato il tempo di riverberazione, che è risultato pari a 9 s (alla frequenza di 500Hz).

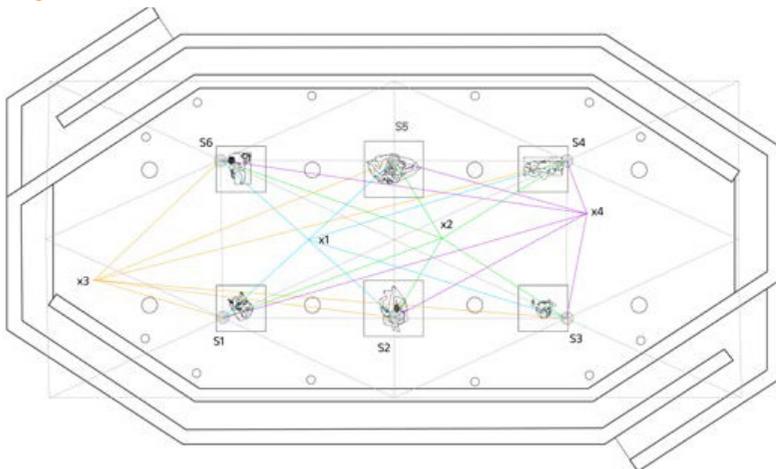
## CONCEPT

Il concept alla base della progettazione acustica della mostra prevede la volontà di mantenere la concentrazione dell'utente sulle opere in tutte le sale espositive, non coinvolgendolo con effetti sonori particolari. L'eccezione consiste nella sezione del movimento, in cui l'idea è quella di creare un ambiente avulso da quelli percorsi precedentemente, in cui verranno inseriti dei dispositivi che emetteranno vari suoni ed influenzeranno la percezione delle opere.



Schizzo relativo all'acustica attiva sezione "movimento"

- dispositivi
- punti di calcolo
- livelli di pressione sonora



Posizione dei vari dispositivi acustici

Imposto un livello di pressione globale inferiore a 62 dB nel corridoio di percorrenza collocato al centro dell'area, in modo da non infastidire l'utente e consentire una percezione ottimale del suono, è stato impostato il calcolo al fine di definire la potenza sonora delle sorgenti. Sono state previste 6 sorgenti sonore posizionate in prossimità delle colonne.

Secondo la formula  $L_p = 10 \cdot \log [n \cdot 10^{(L_p/10)}]$  è stato ricavato il livello di pressione globale, che deve essere uniforme in tutta l'area. Da qui è stato ricavato il livello di pressione in determinati punti, quali x1 ( $r=4,32$ ), che sono equidistanti da quattro delle sei sorgenti previste. Successivamente è stato calcolato il livello di potenza sonora. Dai calcoli è emerso il che il livello di potenza sonora è di 78,5 dB.

n. dispositivi previsti: 6

$L_{p\_globale} < 62$  dB

$L_{p\_globale} = 10 \cdot \log [n \cdot 10^{(L_p/10)}] =$   
 $10 \cdot \log [6 \cdot 10^{(50/10)}] = 57,8$  dB

$L_p =$  livello di pressione nel punto di ascolto = 50 dB  
 (valore arbitrario scelto sulla base del risultato finale)

$L_{w\_globale} = L_p - ID + 11 + 20 \cdot \log(r)$   
 $= 57,8 - 3 + 11 + 20 \cdot \log(4,32) = 78,5$  dB

$r =$  distanza tra sorgente e ascoltatore = 4,32 m

## Valutazione economica

Nell'ottica di progettare un'esposizione museale, il primo step metodologico è consistito nel creare un brainstorming utile al fine di individuare un obiettivo comune per la mostra: Wgenerare dei cambiamenti nella percezione delle opere e nelle sensazioni provate dall'utente durante il percorso espositivo, creando così un'esperienza memorabile.

### DEFINIZIONE DEL QUADRO ESIGRNZIALE

Individuato l'obiettivo della mostra, lo step successivo è consistito nella definizione di criteri, ovvero le esigenze della mostra da progettare. Sono stati individuati quattro clusters, che coinvolgono diversi aspetti:

- Interazione tra il pubblico e l'esposizione;
- Coniugare classicità e contemporaneità, prendendo come riferimento la classicità canoviana e rendendola attuale;
- Sicurezza rivolta alle opere e ai visitatori;
- Accessibilità per rendere la mostra fruibile da tutti.

I clusters citati sono stati scelti poichè, al fine di ottenere l'obiettivo prefissato, quindi generare nell'utente che visita la mostra percezioni e sensazioni differenti durante il percorso è necessario che ci siano elementi in grado di suscitare emozioni. Si fa quindi riferimento al cluster "interazione", per quanto riguarda gli effetti generati dal contesto espositivo e il cluster "coniugare classicità e modernità" per quanto riguarda la scelta delle opere. I clusters "sicurezza" e "accessibilità" sono connessi poichè fondamentali per permettere a tutti e in sicurezza la percezione dell'esperienza memorabile prevista.

Per ogni criterio sono stati in seguito esplicitati i relativi nodi o sottocriteri, i quali specificano i clusters in termini di contenuto e significato.

Per il cluster "sicurezza" i nodi individuati sono:

- Prevenire il danneggiamento delle opere;
- Evitare l'affollamento dei visitatori
- Prevenire situazioni di pericolo per i visitatori.

Si tratta di elementi necessari affinché all'interno dello spazio espositivo venga garantita sia la sicurezza degli utenti che delle opere d'arte esposte.

Il criterio "accessibilità" comprende invece:

- Inclusione dei portatori di disabilità
- Fruizione da parte di tutte le fasce d'età
- Rendere intuitivo il percorso dell'esposizione.

Tali nodi sono sempre più comuni in esposizioni ed allestimenti, poichè per l'appunto elementi fondamentali per rendere l'esperienza museale maggiormente inclusiva.

Il criterio legato alla "coniugazione della classicità con la contemporaneità" permette la contemplazione della bellezza classica delle sculture del Canova, attualizzandola però accostando opere secondarie contemporanee o generando atmosfere particolari nelle varie aree espositive.

A tal proposito i nodi riportati sono:

- Accostamento di sculture classiche ed opere contemporanee;
- Diversificare l'atmosfera percepibile nelle sezioni espositive;
- Descrivere opere antiche in chiave attuale.

Il criterio legato all' "interazione" comprende:

- Percezione delle opere;
- Storytelling implicito;
- Coinvolgimento emotivo

Si tratta di un'esigenza relativa quindi alla presenza di elementi suggestivi e di un percorso narrativo che generi un'esperienza memorabile per l'utente.

### RELAZIONI DI INFLUENZA

Definiti clusters e nodi, questi sono stati in seguito messi a sistema ed è stata costruita una rete tra nodi, individuando le relazioni esistenti tra questi ultimi. La rete è stata stabilita in ottica del successivo confronto a coppie effettuato mediante l'utilizzo del software Superdecisions, in modo da evitare la creazione di quesiti incoerenti. Per il cluster "sicurezza":

- Prevenire il danneggiamento delle opere è stato collegato a: intuitività del percorso (poichè la gestione degli elementi di protezione delle opere non deve compromettere la percorribilità della mostra), inclusione portatori di disabilità (poichè le strutture di protezione delle opere non devono essere costruite ad altezze che compromettano la visione di utenti su sedia a rotelle), fruizione da parte di tutte le fasce d'età ( per consentire la visita a bambini è necessario mettere in sicurezza gli elementi esposti nella mostra)
- Evitare l'affollamento dei visitatori è stato connesso a: fruizione varie fasce d'età (Il fatto che la mostra sia accessibile a tutti necessita una programmazione di ingressi contingentati, soprattutto per la gestione di gruppi e scolaresche), intuitività del percorso (evitare l'affollamento permette agli utenti di percorrere correttamente la mostra).
- Prevenire situazioni di pericolo per i visitatori è stato connesso a: percezione delle opere (in quanto i dispositivi e la segnaletica di sicurezza non deve compromettere la visione delle opere), storytelling implicito (motivazione precedente, ma relativa inerente alla segnaletica), intuitività del percorso (segnaletica di sicurezza necessaria per impedire all'utente di recarsi in aree non previste dalla mostra), inclusione portatori di disabilità (la presenza di persone con disabilità deve essere prevista durante la gestione della sicurezza dell'ambiente espositivo). Per il cluster "coniugazione contemporaneità e classicità:

- Accostamento di sculture classiche ed opere contemporanee è stato connesso a: coinvolgimento emotivo, percezione delle opere e storytelling implicito (poichè la scelta delle opere influenza tutti questi punti).
- Diversificare l'atmosfera percepibile nelle sezioni espositive e descrivere l'antico in chiave attuale sono stati connessi agli stessi punti precedentemente citati in quanto l'atmosfera generata influisce sulla percezione di spazi e opere. Il secondo cluster è inoltre stato connesso alla fruizione da parte di tutte le fasce d'età e inclusione portatori di disabilità perchè la tipologia di descrizione delle opere influisce sulla comprensione delle stesse da parte degli utenti.

Per quanto riguarda il cluster "interazione":

- Il nodo percezione delle opere è stato connesso a prevenire il danneggiamento delle opere, evitare l'affollamento dei visitatori (perchè gli elementi interattivi devono essere gestiti in modo da non far fermare persone in uno stesso luogo per troppo tempo), accostamento di sculture classiche ed opere contemporanee (in quanto la necessità di percepire le opere in un certo modo influenza anche la scelta della tipologia di opere), diversificare l'atmosfera percepibile nelle sezioni espositive (per la stessa motivazione valida per il punto precedente).
- I nodi Storytelling implicito e coinvolgimento emotivo sono stati collegati a diversificazione dell'atmosfera nelle varie sezioni (la scelta degli effetti nelle varie aree espositive è connessa alla scelta della narrazione e alla necessità di coinvolgere emotivamente l'utente), descrivere l'antico con chiavi di lettura attuali (per la motivazione espressa nel punto precedente), fruizione da parte di varie fasce d'età



(perchè la scelta dello storytelling e la necessità di coinvolgimento influenzano la percezione della mostra da parte delle varie fasce d'età, come i bambini), Inclusione portatori di disabilità (per la motivazione espressa in precedenza).

Per quanto riguarda il cluster "accessibilità":

- Il nodo intuitività del percorso è stato connesso a storytelling implicito (poichè la gestione del percorso ha influenza sulla scelta della narrazione), coinvolgimento emotivo (poichè il percorso deve permettere la visione ottimale dell'esposizione al fine di coinvolgere l'utente emotivamente), prevenire situazioni di pericolo (perchè la gestione del percorso influisce sulla messa in sicurezza degli utenti), diversificare l'atmosfera delle sezioni (poichè è permessa dalla gestione del percorso), descrivere l'antico in chiavi attuali (poichè, come nel punto precedente, dipende dalla gestione del percorso).
- I nodi fruizione da parte di varie fasce d'età e inclusione portatori di disabilità sono collegati a descrivere l'antico in chiavi attuali (poichè la tipologia di narrazione va gestita in funzione delle categorie di utenti che visitano la mostra), diversificare l'atmosfera delle aree espositive (poichè
- Accostamento di sculture classiche ed opere contemporanee è stato a necessità di varie categorie di visitatori influisce nella gestione degli apparecchi e sistemi che permettono la percezione di atmosfere differenti), evitare l'affollamento dei visitatori (la presenza di varie tipologie di utenza influisce sulla gestione dell'affluenza, in relazione alla capienza della mostra), prevenire situazioni di pericolo (poichè la gestione delle strutture deve permettere a tutti gli utenti di circolare in sicurezza).

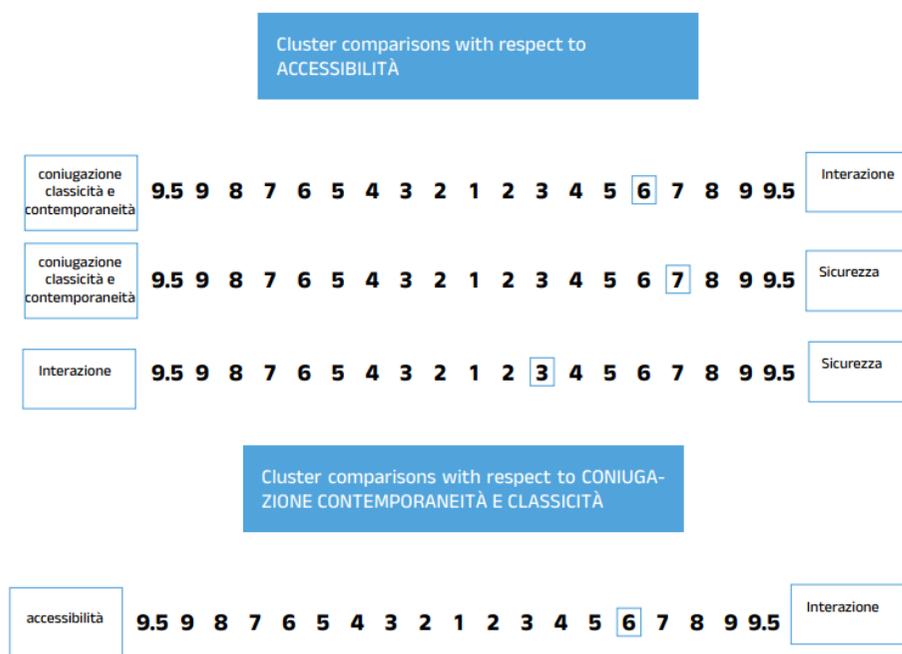


## DEFINIZIONE DELLE PRIORITA'



Al fine di individuare le priorità per ottenere l'obiettivo prefissato è stato impiegato il software Superdecisions. Il primo procedimento effettuato è consistito nell'inserire all'interno del programma i clusters e i nodi. Si è proceduto poi con la costruzione dei giudizi tra due elementi rispetto al cluster a cui sono connessi. Per effettuare tale procedimento è stata utilizzata la scala di Saaty, che prevede un punteggio da uno a nove per ogni risposta. Il confronto è stato effettuato prima a livello di nodi e poi tra clusters. Nell'effettuare il confronto è stata valutata un'inconsistenza sempre inferiore a 0,1, ovvero è stato verificato che la risposta fosse coerente. A fianco vengono riportati alcuni esempi di comparazione. In particolare, relativamente a "fruizione fasce d'età" il coinvolgimento emotivo è stato considerato importante tanto quanto la percezione delle opere poichè, a seguito di una discussione all'interno del gruppo, sono stati ritenuti entrambi elementi egualmente necessari. Al contrario, tra i parametri "coinvolgimento emotivo e storytelling implicito" a livello di fruizione, il coinvolgimento è stato ritenuto molto più importante, si pensi per esempio alla predisposizione di percorsi che favoriscano il coinvolgimento dei bambini. Tra i nodi "percezione delle opere" e "storytelling implicito" è stata ritenuta molto più importante la percezione perchè influisce sul fatto che tutti, a diverse età, possano percepire e avere anche impressioni differenti delle opere esposte. Nella comparazione a livello di "coinvolgimento emotivo", la fruizione da parte di varie fasce d'età risulta moderatamente più importante dell'inclusione dei portatori di disabilità, poichè la necessità

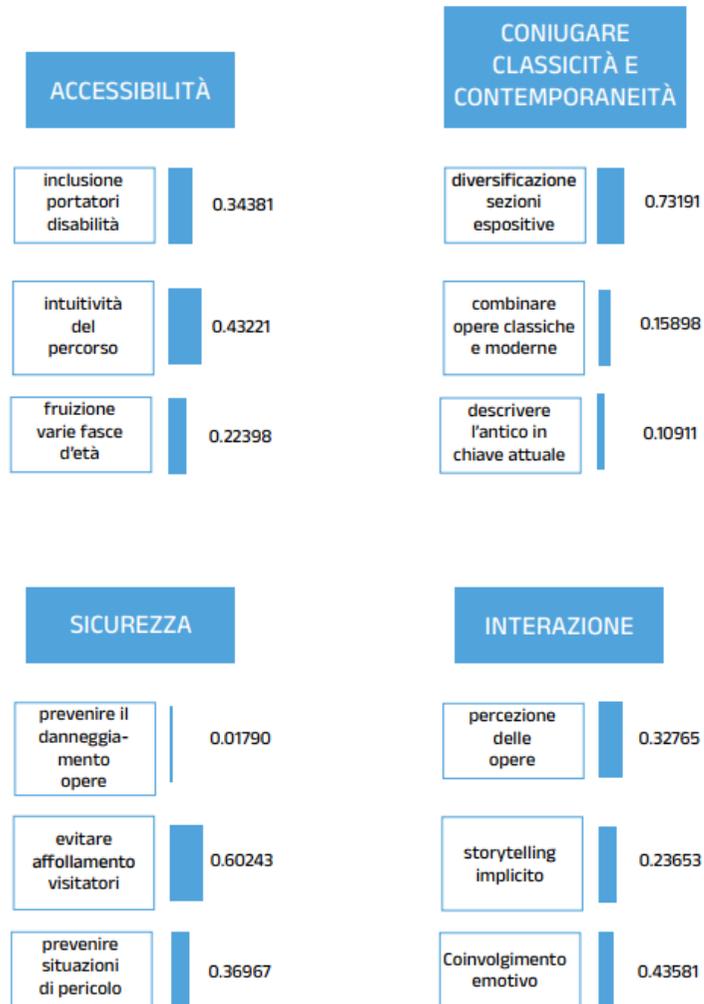
di includere gruppi di bambini comporta una gestione ad hoc del percorso per coinvolgerli. Tra fruizione fasce d'età e intuitività del percorso è stata reputata più importante la fruizione da varie fasce d'età per lo stesso motivo descritto precedentemente. Infine, comparando l'inclusione tra portatori di disabilità e l'intuitività del percorso, quest'ultimo è stato reputato più importante poichè una corretta gestione del percorso espositivo influisce sulla percezione dell'utente della mostra e di conseguenza è responsabile del suo coinvolgimento emotivo. Confrontando i nodi "evitare l'affollamento dei visitatori" e "prevenire situazioni di pericolo" dal punto di vista dell' "intuitività del percorso espositivo" è stato reputato maggiormente importante il primo, poichè un'area affollata può impedire la visibilità delle vie da percorrere. In seguito ad aver terminato la comparazione tra tutti i nodi, sono stati comparati tra loro anche i clusters. Vengono riportati degli esempi.



La comparazione rispetto al cluster "accessibilità" vede acquisire maggiore importanza al parametro "interazione" rispetto a coniugazione classicità e contemporaneità", poichè gli elementi interattivi agevolano la fruizione degli spazi espositivi. Comparando "coniugazione classicità e contemporaneità" con "sicurezza", la sicurezza risulta molto più importante, in quanto garantisce a tutti gli utenti di accedere alla mostra. Tra "interazione" e "sicurezza", sono stati entrambi reputati elementi significativi per l'accessibilità, con una leggera prevalenza per il parametro "sicurezza" precedentemente descritto. Nel comparare "accessibilità" e "interazione" rispetto al cluster "coniugazione contemporaneità e classicità", l'interazione risulta molto più importante perchè elementi interattivi possono essere dei mezzi per ottenere l'effetto di coniugazione contemporaneità-classicità.

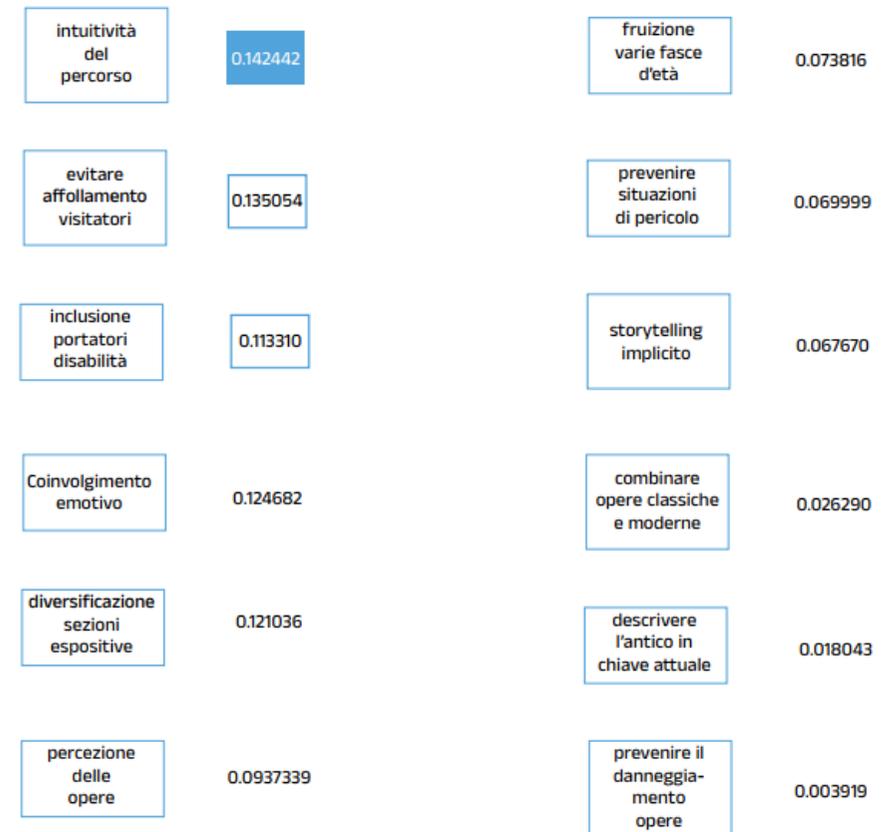
Il confronto a coppie è servito a generare 3 tipi di matrici utili al fine di ottenere i risultati finali riguardanti le priorità. Tramite i giudizi fatti si genera infatti un ordinamento delle alternative. La supermatrice non pesata riporta le priorità finali dai confronti a livello di nodi. Non tiene quindi conto dei clusters a cui questi appartengono. La supermatrice pesata è il risultato della moltiplicazione tra la supermatrice non pesata e i cluster. La supermatrice limite contiene le proprietà finali. Il processo di questa supermatrice limite consiste nel moltiplicare per se stessa la matrice pesata un numero infinito di volte finché non raggiunge un risultato stabile. Per consentire una lettura immediata dei risultati il software aggrega le proprietà finali e le riporta in due colonne riassuntive. Queste riportano gli stessi risultati, ma espressi in chiavi di lettura differenti. Il grafico generato sotto la colonna "Normalized by Cluster", mostra le priorità all'interno dello stesso Cluster, sotto sono riportate le varie priorità emerse in base a ciascun cluster.

NORMALIZED BY CLUSTER



Il grafico generato sotto la voce "limiting", sotto riportato, mostra invece la normalizzazione complessiva del modello. Dai risultati numerici, in ordine decrescente di risultato, è possibile individuare che è stata conferita maggiore importanza al nodo legato all'"intuitività del percorso" al fine del raggiungimento dell'obiettivo prefissato, ovvero generare dei cambiamenti nella percezione delle opere e nelle sensazioni provate dall'utente durante il percorso espositivo, creando così un'esperienza memorabile. Includendo l'obiettivo una variazione di percezione all'interno del percorso, è stato ritenuto un risultato per cui si concorda come gruppo. Sarebbe stato indicato a prescindere tra i primi nodi in ordine di priorità. I parametri al secondo e terzo posto sono altrettanto ritenuti importanti ai fini dall'obiettivo, ma si sarebbe aspettato al loro posto un parametro più caratterizzante, quale il "coinvolgimento emotivo", che risulta invece quinto in classifica.

LIMITING



## STIMA DI COSTI E RICAVI

L'esecuzione di una stima dei costi e dei ricavi derivanti dalla mostra in oggetto, "Corners of Beauty", è uno strumento utile al fine di comprendere l'effettiva possibilità o impossibilità di realizzare il progetto, qualora questo dovesse concretizzarsi. Per questo motivo, la fase preliminare di tale processo è consistita nell'individuazione delle voci di costo, ovvero le diverse tipologie di spesa da sostenere per la realizzazione di una mostra: costi di funzionamento, amministrazione e gestione operativa, allestimento e realizzazione, manutenzione, gestione delle collezioni, curatela, catalogo, personale, piano di promozione e comunicazione.

Nelle pagine seguenti verrà mostrato il processo di individuazione e di stima dei costi specifici per ciascuna delle voci precedentemente elencate, al fine di giustificare il quadro generale che scaturirà nella tabella conclusiva comprendente la stima totale dei costi della mostra.

### I COSTI

Costi di funzionamento  
Amministrazione e gestione operativa  
Allestimento e realizzazione  
Manutenzione  
Gestione delle collezioni  
Curatela  
Catalogo  
Personale  
Piano di promozione e comunicazione

### I RICAVI

Autogenerati  
Attività esterne

Per costi di funzionamento si intendono i costi relativi all'affitto della sede in cui realizzare la mostra, nel caso specifico la Basilica Palladiana di Vicenza, le utenze legate agli apparecchi acustici e illuminanti e i costi per i dispositivi di sicurezza. Essendo la mostra sostenuta dal comune di Vicenza, non è previsto alcun costo per l'affitto della sala espositiva.

Le utenze sono state stimate inizialmente prendendo come riferimento il

È stata quindi stimata una media tra i tre valori ottenuti (/kWh 0,275) e moltiplicato questo valore per i kW, cioè la potenza fornita dal dispositivo, per il periodo totale di accensione e successivamente per il numero di apparecchi. Disponendo nel progetto di dispositivi differenti per le varie aree espositive, il calcolo precedentemente citato è stato ripetuto per ogni sezione, ottenendo i seguenti risultati: 38,31 per la sezione della virtuosità dei corpi, 16,70 per l'intensità degli sguardi, 15,40 per la sezione del movimento. In figura sono riportati i vari dispositivi scelti.



**Q673**  
Produttore: iGuzzini  
Tipologia: proiettore

Fornitura elettrica 0,275 €/kWh  
Lampadina da 4,3 W per 9 ore al giorno: 0,0043 kWh x 9 ore = 0,0387  
Costo mensile: (0,0387 x 24 giorni) x 0,275 €/kWh = 0,255 €/mese  
costo esposizione=0,255x6= 1,53 €  
Costo totale (50 dispositivi): 1,53 x25= € 38,31 (sezione corpo)  
€ 38,31 (sezione sguardi)



**QU66**  
Produttore: iGuzzini  
Tipologia: plafone

Fornitura elettrica 0,275 €/kWh  
Lampadina da 4,7 W per 9 ore al giorno: 0,0047 kWh x 9 ore = 0,0423  
Costo mensile: (0,0423 x 24 giorni) x 0,275 €/kWh = 0,279 €/mese  
costo esposizione=0,279x6= 1,67€  
Costo totale (10 dispositivi): 1,67x 10= €16,70 (sezione purezza)



**EH95**  
Produttore: iGuzzini  
Tipologia: proiettore

Fornitura elettrica 0,275 €/kWh  
Lampadina da 1,8 W per 9 ore al giorno: 0,0018 kWh x 9 ore = 0,0162  
Costo mensile: (0,0162 x 24 giorni) x 0,275 €/kWh = 2,57 €/mese  
costo esposizione=2,57x6  
Costo totale (6 dispositivi):2,57x6 x6= €15,40 (sezione movimento)

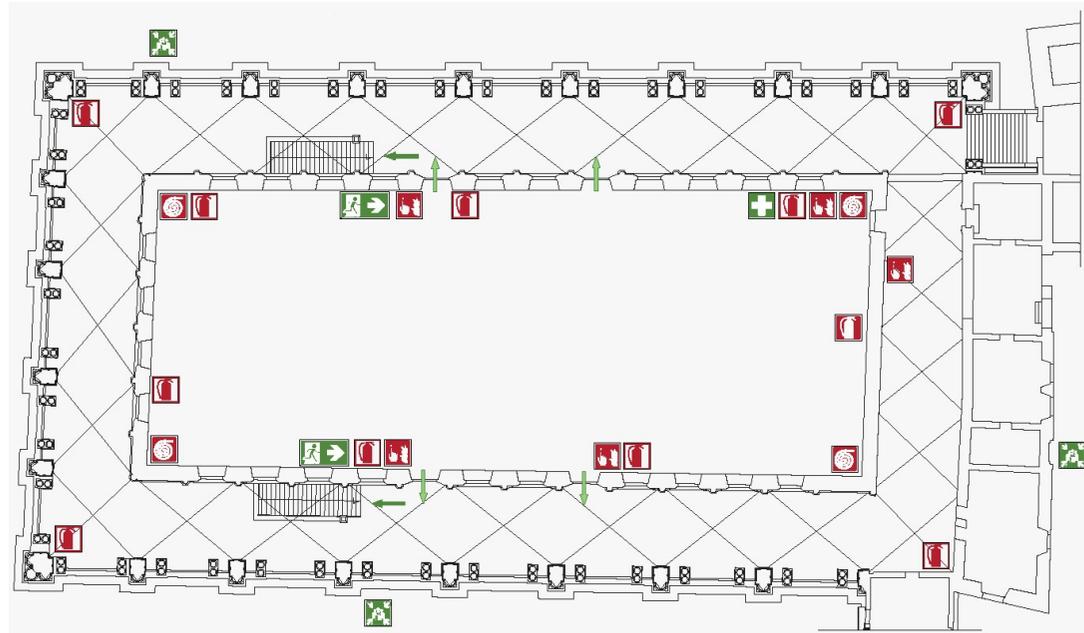
Per le spese relative ai dispositivi e alla segnaletica di sicurezza è stata effettuata una supervisione in loco al fine di individuare quelli già presenti nella sala espositiva della Basilica Palladiana ed eventualmente prevedere quanti doverne acquistare.

I dispositivi presenti sono:

- 5 pulsanti di allarme;
- 11 estintori a polvere;
- 1 estintore a CO2;
- 4 NASPO UNI 45;
- 1 Cassetta di medicazione

È stato reputato non necessario l'acquisto di dispositivi aggiuntivi.

Per quanto riguarda la segnaletica sono invece presenti 2 indicatori di uscita di sicurezza e si prevede l'acquisto di ulteriori 8 dispositivi da inserire nelle sezioni espositive, per una spesa di 104,30.



Pianta della sala espositiva con i dispositivi e la segnaletica di sicurezza presenti

I costi di allestimento sono inerenti all'arredamento, alla comunicazione diretta delle opere esposte e ad eventuali attrezzature informatiche e strumenti tecnico scientifici.

L'allestimento della mostra in questione è stato stimato tramite stima analitica, ovvero mediante computo metrico estimativo.

Per quanto riguarda la struttura ad ottagono caratterizzante l'allestimento, è stata innanzitutto effettuata un'analisi preliminare i strutture analoghe, seguita da uno studio dei relativi cataloghi e tabelle in cui fosse presente un computo metrico. È stata quindi realizzata una tabella con i nostri dati, sulla base delle reference precedentemente analizzate. Non avendo ottenuto un risultato, a nostro parere, veritiero è stato contattato un ingegnere edile.

In seguito al suo intervento, la struttura ottagonale è stata suddivisa in sezioni: il solaio, la rampa, i pilastri e il grigliato. Per ognuno di questi è stato individuato il tipo di travi principali che costituissero la struttura portante.

Si è poi proceduto con il rivestimento, optando per un rivestimento metallico per le pareti superficiali e i pilastri, mentre un parquet per la zona di calpestio. Per quanto riguarda i piedistalli, dovendo sostenere un peso notevole, abbiamo proceduto con lo stesso metodo dell'ottagono, individuando quindi una struttura interna. In particolare, dovendo supportare opere di dimensioni e pesi differenti, sono state stimate due strutture standard, una per i supporti

delle opere più voluminose e una per quelli con statue di dimensioni più piccole. I costi relativi agli elementi precedentemente citati, utilizzati per le strutture, fanno riferimento al Prezzario Regionale dei lavori pubblici, aggiornato all'anno 2022.

Alla luce di quanto descritto sono stati stimati 149.377,10 euro.

Per la stima dei carabottini lignei è stata effettuata una chiamata telefonica ed in seguito è stato ricevuto un preventivo per mail da un esperto di settore. È stato stimato un prezzo al mq di 1280 euro per la realizzazione di un elemento nei materiali selezionati: yroko oppure rovere. Il preventivo finale prevede la realizzazione di cinque carabottini al costo di 52.518,4 euro.

Per la stima di panchine e piedistalli, sono stati consultati i prezzi online di pezzi simili a quelli impiegati nella mostra. Per le cornici, sono stati consultati siti che realizzano questi oggetti su misura ed è stata effettuata una stima inserendo materiali e dimensioni dei quadri presenti nell'astimento. Per 9 cornici impiegate la stima totale è di 588,6 euro.

I costi di manutenzione dell'edificio, delle attrezzature, della predisposizione dell'ambiente vengono stimati con percentuale, corrispondente al 10% sul totale dei costi di allestimento e realizzazione. Nel particolare dell'esposizione progettata il costo relativo alla manutenzione ammonta a 23.258,96 euro.

Per la gestione dei costi di statue e busti (collezione costituita da 27 pezzi), si è deciso di acquistare delle riproduzioni in gesso. Inizialmente sono stati richiesti preventivi online. In questo modo è stato però stimato il costo solo di alcune delle opere.

Si è quindi optato per un confronto tra le produzioni di alcune aziende specializzate, senza ottenere però risposte chiare e tempestive.

A quel punto si è proceduto a stimare il prezzo delle opere partendo dalla quotazione analitica, quindi seguendo la formula: quotazione  $[(base + altezza) * 10]$ .

Anche in questo caso sono state riscontrate delle difficoltà, non è stata trovata la quotazione di tutte le opere selezionate, ma solo per quelle più famose. Sono state quindi sollecitate le aziende precedentemente contattate ottenendo una chiamata telefonica per esplicitare il problema.

È stato indicato un prezzo forfettario per le statue e uno per i busti, data l'abbondanza di elementi. Un fornitore ha proposto 5000 euro a statua. Un altro fornitore ha invece proposto 12000 euro a statua e 7000 euro per i busti e 36750 euro + IVA per i costi di imballaggio e trasporto.

Ricevuti i preventivi, per ciascuna opera è stata fatta una media con tutti i prezzi trovati relativi ad essa, al fine di definire una stima il più reale possibile. Alla luce di quanto calcolato, il prezzo per la riproduzione delle opere ammonta a 219.743,33 euro.

La stima dei costi delle opere comprendono: statue, dipinti e opere fotografiche.

I dipinti dell'artista Ta Byrne, sono in vendita ai seguenti prezzi:

- Cospirators (130x180 cm) 5440 euro;
- Girl with her cats (65x65 cm) 1560 euro;
- The jab (80x130 cm) 2610 euro;
- Princess of jazz (80x80 cm) 1850 euro;
- Lady in blue (90x150 cm) 3310 euro;
- Lady in red (150x200 cm) 5960 euro;
- Man in black (70x50 cm) 1560 euro;
- Women that changed the world (180x250 cm) 11240 euro;

Al costo dell'opera sono state poi aggiunte le spese di spedizione. Tutti i dipinti vengono spediti dalla Thailandia, in quanto l'artista è di nazionalità thailandese.

Le spese di spedizione variano in base a dimensioni e costo dell'opera:

- 170 euro per Princess of Jazz;
- 170 euro per Girl with her Cats;
- 290 euro per The Jab;
- 290 euro per Lady in Blue;
- Gratis per Women that changed the world;
- Gratis per Lady in Red;
- Gratis per Cospirators.

Le stime per le opere fotografiche, stampate su tela con struttura tridimensionale, sono derivate da preventivi online:

- Nudo alla finestra 405 euro;
- Vela 01 325 euro;
- Il look 334 euro;
- Il saliere di Venere 334 euro;
- Arca 310 euro;
- La posa lunga 329 euro;
- La mano sulla schiena 289 euro;

Costi di consegna gratuiti, in quanto a spesa è superiore ai 100 euro, come previsto dal sito.

Il parametro "curatela" è relativo ai costi legati allo stipendio del curatore della mostra. Tale figura è rappresentata da uno storico dell'arte, che si prende la responsabilità di individuare la location, gestire il personale, monitorare allestimenti e creare i contenuti. Ipotizzando la presenza di due curatori e di una media di 800 ore di lavoro a testa (calcolando le ore di studio e definizione del concept progettuale e tutte le fasi di pianificazione e gestione dell'allestimento), si è inizialmente fatto riferimento agli stipendi medi tabellari di tale figura professionale, per ricavare lo stipendio orario e ottenere quindi in modo diretto, tramite moltiplicazione per il numero di ore complessive, i

costi relativi al parametro curatela. Non riuscendo tuttavia a reperire l'informazione, si è proceduto con un metodo più elaborato: è stata individuata la retribuzione mensile di un curatore e tale dato è stato diviso per 160 (ore di lavoro di un curatore al mese), al fine di ottenere lo stipendio orario: 14,75 euro. Moltiplicando quest'ultimo per il numero di ore totali previste a curatore ed in seguito per 2, considerando due figure professionali operative, si è individuato il costo totale per il parametro curatela: 23.600 euro.

Le spese del catalogo sono relative alla realizzazione concreta di un libro che contiene sia riproduzioni fotografiche delle opere esposte, sia testi scritti dal curatore o da soggetti terzi.

Per ottenere i costi del catalogo è stata eseguita una stima analitica, ovvero una media dei costi di realizzazione di cataloghi simili moltiplicata per le copie previste in funzione dei visitatori. Nel caso specifico della mostra in questione, essendo stimati 320.068 visitatori è stata calcolata la produzione di 100.000 copie. Indicando le caratteristiche specifiche del book, riguardanti la scelta del numero di pagine, le carte, gli inchiostri e le rilegature, è derivato in questo modo il preventivo online per la loro realizzazione: 363.669,30 euro.

Formato pagina chiuso	21 x 29.7 cm
Facciate (no copertina)	248
Colori	quadricromia
Carta	patinata lucida 130 g
Carta copertina	patinata lucida 250 g
Alette	8 mm
Rilegatura	Brossura cucita a Filo Refe

Caratteristiche catalogo mostra

La voce di costo relativa al personale, ovvero il personale dipendente che si occupa di vari aspetti della mostra è un parametro variabile in funzione dei contratti stipulati e di eventuali agevolazioni fiscali.

Per effettuare una stima indicativa si è fatto riferimento alle tabelle degli stipendi medi ipotizzando il livello di inquadramento retributivo sulla base della descrizione di mansione presenti sul sito di riferimento. I dati ricavati riportano uno stipendio (per 1h lavorativa) di 9,81 euro per una guida, 6,85 euro per un addetto alle pulizie, 9,41 euro per un impiegato presso il bookshop, 9,68 euro per un addetto alla vigilanza.

In seguito, è stata effettuata una valutazione degli spazi al fine di scegliere il numero di dipendenti necessari e delle ore lavorative totali per ogni dipendente (considerando una mostra della durata di 6mesi). I dati risultanti vengono riportati nella rappresentazione a fianco.

La valutazione dei costi relativi al piano di comunicazione della mostra è stata individuata mediante preventivi relativi a volantaggio e campagne di comunicazione sul sito Prontopro, che permette di inserire quantitativi e tipologie di materiale richiesto e invia diverse proposte di preventivo.

	Volantinaggio	Video promozionale	Post/social
	n. 10.000 (eventualmente ripetibili)	1 video 30/40s	2 post a settimana x 6 mesi
Preventivi	€700 + IVA	€1500 + IVA	€900 + IVA
	€535 + IVA	€800 + IVA	€1100 + IVA
		€1200 + IVA	

Preventivi relativi alla campagna di comunicazione

Alla luce delle stime di tutte le voci di costo inerenti alla progettazione di un allestimento presso la Basilica è stata effettuata la somma delle stesse al fine di ottenere i costi complessivi, i quali ammontano a 1.418.615 euro.

Terminati i calcoli delle voci di costo sono stati individuati i ricavi della mostra. Questi vengono distinti in: risorse autogenerate e risorse esterne. Le autogenerate vengono ricavate dalla stima dei ricavi generati dalla vendita dei biglietti della mostra e dal bookshop (tramite la vendita di cataloghi e gadgets). Le risorse esterne sono relative agli sponsor, il dato è complesso da stimare perché dipende da contratti privati tra sponsor e soggetti

organizzatori. Gli sponsor possono inviare delle quote in denaro oppure possono pagare dei servizi. Per queste ragioni non è possibile stimare questa voce, ma il dato verrà ipotizzato in ultimo per tentare di portare in positivo la differenza ricavi-costi, rendendo così la mostra “teoricamente” fattibile.

I ricavi generati dalla vendita dei biglietti della mostra sono stati calcolati moltiplicando il numero di ingressi stimato per il costo medio del costo dei biglietti d’ingresso presso altre mostre simili.

Il numero di ingressi è stato stimato prendendo come riferimento il numero di ingressi totali registrati durante altre mostre presso la basilica palladiana e altre mostre del Canova in Veneto:

- Van Gogh. Tra il grano e il cielo (446.000 ingressi in 183 giorni);
- Verso Monet (155.520 in 72 giorni);
- La fabbrica del Rinascimento (40.706 in 5 mesi di apertura).

Per ogni dato ricavato è stata effettuata una proporzione, considerando 6 mesi di durata della mostra in programma. La media stimata è di 320.068 visitatori. Tale dato è stato moltiplicato per la media dei costi dei biglietti d’ingresso delle mostre precedentemente citate (12,00 euro), ricavando così i ricavi generati: 3.840.816 euro.

I ricavi generati dal bookshop comprendono la vendita del catalogo e di eventuali gadget. Il prezzo del catalogo è stato ricavato tramite confronto con altri prezzi di cataloghi (riportati nei link sottostanti), individuando così un prezzo di 33,60 euro a catalogo. Considerati i 320.068 visitatori previsti, è stata ipotizzata la vendita di 100.000 cataloghi. Il ricavo ottenuto dagli stessi ammonta pertanto a 3.360.000 euro.

In seguito al calcolo dei ricavi autogenerati e dei costi è stata effettuata la differenza tra gli stessi al fine di valutare il bilancio finale della mostra e valutare nel caso l’ammontare necessario di ricavi da esterni per rendere la mostra “teoricamente fattibile”. A fronte di un costo totale di 1.489.546,00 euro e di un ricavo previsto di 7.200.816,00 euro. Il guadagno dalla mostra ammonta 5.711.270 euro. Non vi è dunque la necessità di particolari cifre di denaro ottenute da enti esterni per avere un bilancio positivo.

**RICAVI - COSTI**

**> 0**

**La mostra è  
“teoricamente”  
fattibile**

## L'architettura e l'acqua: un progetto a Villa Adriana

Villa Adriana è uno dei luoghi culturali più importanti ubicati sul suolo italiano. Riconosciuta ufficialmente come Patrimonio dell'Unesco solo nel 1999, è un'opera particolarmente importante dal punto di vista archeologico e architettonico, che continua ad incantare le nuove generazioni, conservando intatta la sua compattezza e imponenza vissuta nel passato.

Fatta erigere per conto di Adriano (18), La Villa presenta alcuni temi di cui ancora si discute: la sua particolare architettura. Sebbene il sito presenta uno scheletro tipicamente romano, il resto della costruzione cela, tra le sue mura, uno stile quasi innovativo che si discosta molto dalla regolarità dagli stabili che sono stati eretti nel suo stesso periodo, divergendo così, in modo sempre più evidente dal mos maiorum (19).

La sua peculiarità è nella planimetria, che, tutt'oggi continua a mantenere una determinata impassibilità di fronte alla domanda che tutti si pongono: è presente l'esistenza di un principio ordinatore? Non si può dire con certezza, ma sicuramente la sua planimetria continua ad affascinare, tanto che La Villa costituisce uno dei capitoli più importanti della letteratura architettonica del I-II secolo d.C.

Tivoli

Vista aerea di Villa Adriana



## Il sito archeologico e monumentale di Villa Adriana

I toponimi con cui si individuano i monumenti presenti all'interno del complesso della Villa sono quelli della tradizione classica ligoriana presenti anche nella segnaletica interna alla Villa e noti universalmente.

Villa Adriana si sviluppa su un lungo falsopiano che dalla piana del Pecile, posta ad una quota di metri 89 sul livello del mare, si muove fino all'Altura. In realtà, la basis villae è posizionata in prossimità del cosiddetto Pantanello – luogo di confluenza dei due fossi, quello di Roccabruna e quello dell'Acqua

n basso: l'insediamento centrale con l'Antinoeion, il Palazzo e il Palazzo con le Tre Esedre, le Terme con Eliocamino, la Caserma dei Vigili, il Palazzo con Tre Esedre



Ferrata. Qui insistono alcuni edifici importanti come il Teatro Nord, la Palestra e le costruzioni del Tempio di Venere Cnidia.

Questo secondo dislivello, a sua volta di circa una trentina di metri dalla quota della piana del Pecile, si palesa invece in modo più repentino sviluppandosi lungo l'asse che congiunge il Pecile e il Teatro Nord, una distanza di soli trecento metri in linea d'aria.

Complessivamente la parte più consistente della Villa, è quindi ubicata tra il Teatro Nord e il Teatro Sud, che appaiono come i due capisaldi architettonici della composizione generale.

Dal punto di vista topografico, Villa Adriana presenta un suolo plastico, in parte dovuto alle caratteristiche orografiche e morfologiche del territorio compreso tra la Via Tiburtina, il Fiume Aniene e la Via Prenestina, in parte dovuto alle trasformazioni che il terreno ha subito durante la costruzione della Villa stessa.

Infatti, studi rivelano che l'impianto della villa sia riconducibile a quattro grandi quartieri, disposti ognuno con una propria giacitura, a cui si sommano diverse realtà periferiche o interstiziali anche di notevole consistenza. I quattro quartieri, con un impianto autonomo, sono tra loro connessi in alcuni punti di contatto, che non sottendono comunque relazioni di movimento, ovvero non presentano varchi che permettono il passaggio da un quartiere all'altro in modo diretto. Questo fatto prelude la presenza di un tessuto viario, che organizza i percorsi interni alla villa secondo la maglia canonica, gerarchizzata e capillare. Prevale, così, un collegamento di tipo labirintico, mutuato in gran parte dal modello dei Fori Imperiali di Roma.

Il primo quartiere è collocato a nord-est. È costituito dal blocco residenziale, a sua volta composto, da sud, dalla Piazza d'Oro, dalla Domus con le sue terrazze su Valle di Tempe, dal Cortile delle Biblioteche, dalla Terrazza delle Fontane, dagli Hospitalia, dal Triclinio Imperiale e dal Padiglione di Tempe. Il secondo è posto nel centro della Villa. È comprende il Palatium Invernale, il Ninfeo Stadio, e l'Edificio con tre Esedre, ma anche il Pecile e la Sala dei Filosofi, che ne assumono l'orientamento generale. Tra questo quartiere e quello della Domus, si inserisce secondo una logica interstiziale il blocco composto dal Teatro Marittimo, dalla Biblioteca Latina e dalle Terme con Eliocaminus.

Il terzo quartiere è collocato su un'area pianeggiante, quale lo spazio compreso tra il Pecile e il salto di quota dell'Altura. È formato da una serie di edifici tra loro collocati secondo uno schema ortogonale comprendente gli impianti termali centrali, il Grande Vestibolo con i terminali del Canopo e dell'Antinoeion.

Infine, il quarto quartiere, detto "Accademia", si sviluppa dalla Torre di Roccabruna al Teatro Sud.

Oltre ai quattro quartieri sono presenti diverse presenze monumentali collocate al di fuori. A nord, sotto le sostruzioni del Tempio di Venere, è presente il complesso della Palestra, composto da quattro edifici di differente dimensione e orientamento. Salendo di quota, vi è la Caserma dei Vigili, collocata tra il Cortile dei Pilastrini Dorici, la sala del Trono e il Cortile con Peschiera del Palatium. Invece, più a Sud, è possibile incontrare la Tomba a Tholos, il Plutonium, gli Inferi, il Quadrilatero e il Liceo, il cui doppio portico si pone come terminale sud e corrispettivo di quello del Pecile a Nord. Molte di queste ultime presenze sono comprese nelle proprietà private delle famiglie Bulgarini e Lolli.

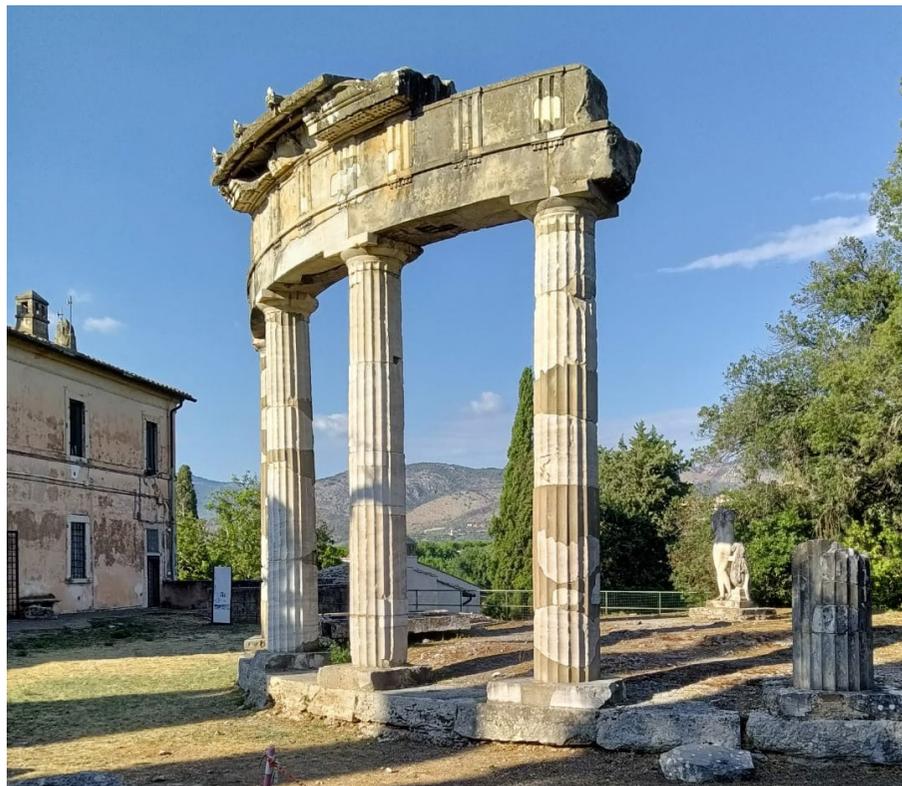


Villa Adriana; Tivoli  
A lato: Teatro marittimo  
Sotto: Muro del Pecile





Villa Adriana, Tivoli  
A destra: Grandi Terme  
Sopra: Edificio a Tre Esedre e Canopo



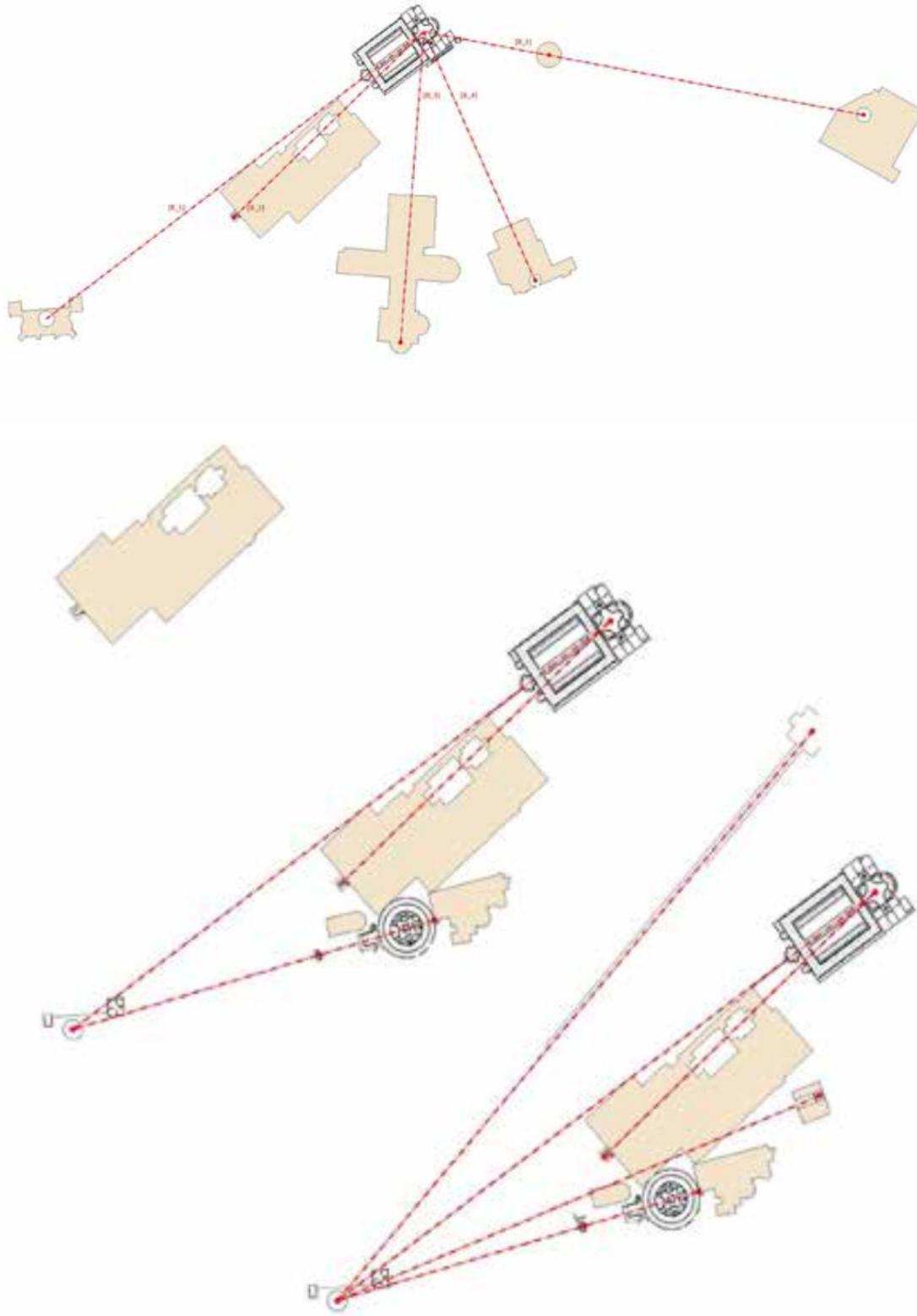
## Struttura compositiva di Villa Adriana

La struttura compositiva di Villa Adriana si basa su un complesso sistema di centralità, cioè architetture o singoli elementi, la cui sostanza è riconducibile ad una forma circolare, o ad una cupola che qualificano generalmente una pianta centrale da cui si sviluppano diversi assi radiali che a loro volta connettono altre centralità gerarchicamente dipendenti. Essi organizzano il suo tracciato ordinatore e ne definiscono la sintassi posizionale degli elementi architettonici.

Le due centralità principali che presiedono la composizione generale della Villa sono la Tholos del Tempio di Venere Cnidia e la Sala Quadrilobata della Piazza d'Oro, le quali, assieme ai due Teatri, organizzano il quadrilatero del perimetro ideale della composizione, spina dorsale che percorre ascensionalmente l'intera Villa come una lunga diagonale. Tale masterplan strutturava l'intera forma di Villa Adriana, compresa la posizione dei padiglioni periferici, mediante un sistema di relazioni molto complesso e articolato. Questa tecnica compositiva polare è stata utilizzata sempre in relazione a complessi architettonici sacri: l'Acropoli di Atene, l'Altis di Olimpia, il Santuario di Iside a Phylae in Egitto e l'Acropoli di Pergamo. Un aspetto, questo, che naturalmente non può essere considerato casuale.

Infatti, gli esiti dell'analisi assiale al Santuario di Iside a Phylae e all'Acropoli di Pergamo, hanno prodotto un livello di precisione e di attendibilità, al punto che è possibile constatare come Villa Adriana sia, rispetto a tali esempi, una chiara implementazione dell'approccio polare da questi anticipato, e di come ne costituisca l'applicazione all'apice.

Gli esempi di Pergamo e Phylae, non sono tuttavia analoghi a quelli esposti da Doxiadis (20). Questi hanno principalmente a che fare con un approccio percettivo basato sull'individuazione di uno ed uno solo punto di vista in cui l'osservatore è fisico e umano. A Villa Adriana, invece, i centri sono molteplici e spostano l'approccio da un livello statico e univoco ad un livello dinamico a più voci. Inoltre, gli assi evidenziati a Villa Adriana si comportano, come a Pergamo e Phylae, da traccia per un possibile piano teorico di lavoro. Villa Adriana, insomma, manifesta la stessa tecnica compositiva già sperimentata a Pergamo e Phylae dagli architetti degli Attalidi (21) e da quelli dei Tolomei (22) nello stesso periodo di tempo.

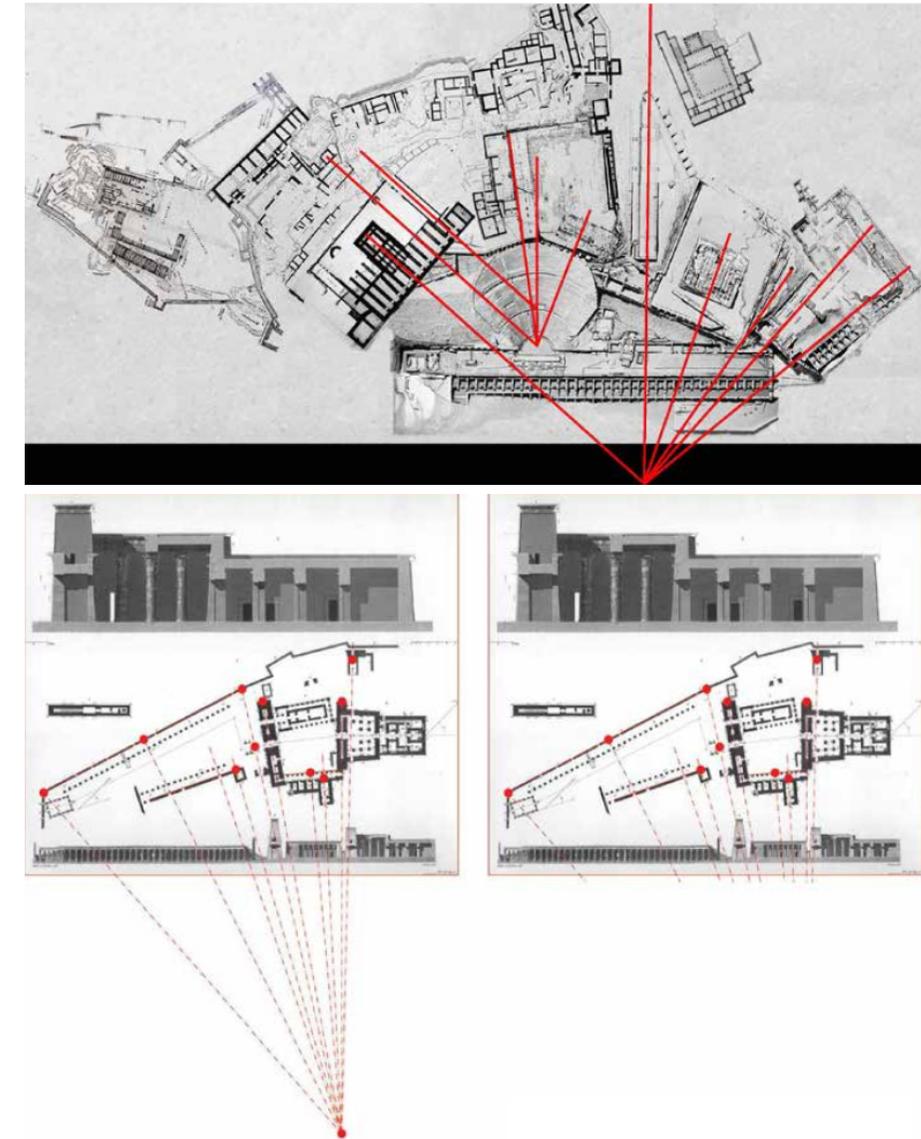


### Centralità assiali

In alto a sinistra: L'ipotassi generale di Villa Adriana. Tutti gli assi generativi (di simmetria o policentrici) convergono verso il centro della sala quadrilobata del padiglione-ninfeo della Piazza d'Oro.

In basso a sinistra: Sopra: La Prima Azione, ovvero l'atto fondativo della composizione di Villa Adriana. In alto a sinistra, il Tempio di Venere Cnidia e la Domus repubblicana prima dell'inizio della progettazione. Al centro, innesto della Piazza d'Oro e del Teatro Marittimo in corrispondenza della Domus repubblicana e orientati reciprocamente secondo il principio della composizione polare e la radialità dei loro assi di simmetria. In basso a destra, introduzione di nuovi elementi radiali rispetto al Tempio di Venere Cnidia come la passeggiata di Tempe, la caserma dei Vigili e le Terme con Eliocamino

Sotto: I riferimenti compositivi di Villa Adriana con i tracciati radiali dell'Acropoli di Pergamo e del Tempio di Iside a Phylae. Si tratta di complessi stratificati che non hanno mai perso la regola originaria. Entrambi registrano due momenti fondamentali di sviluppo.



## Il contributo dei Pensionnaires francesi

È soprattutto grazie all'opera degli architetti francesi vincitori del Grand Prix de Rome (23), i Pensionnaires (24), che la descrizione di Villa Adriana e del suo paesaggio esce dallo schema poetico della rappresentazione piranesiana ed entra in una dimensione descrittiva puntuale e restitutiva. Questo passaggio porta all'introduzione di due aspetti fondamentali: il rilevamento scientifico, come condizione irrinunciabile per l'ottenimento di un giudizio positivo da parte della Commissione dell'École des Beaux-Arts (25); e l'uso del colore applicato all'elemento naturalistico nella raffigurazione d'insieme e dei dettagli. Il primo tra i Pensionnaires a studiare con grande cura metodologica il paesaggio archeologico della Villa è stato Pierre Gérôme-Honoré Daumet

(1826-1911), operativo a Villa Adriana tra il 1856 e il 1860. Dopo di lui, ci furono Charles Girault, che lavorò fondamentalmente su Piazza d'Oro; Pierre Joseph Esquié, che approfondì l'operato di Daumet, basandosi sui risultati dei nuovi scavi (1883-1887); dopo di lui, vi operò Louis Marie Henri Sortrais, che si concentrò sui nuovi scavi del Canopo (1890-1894); infine, Charles Louis Boussois, che riprese gli studi sull'impianto generale restituendo dettagliate sezioni territoriali della Villa (1909-1913).

Grazie all'operato di Boussois, è possibile capire meglio come fosse il paesaggio compreso tra Tivoli, l'Aniene e Villa Adriana: la sua planimetria territoriale cerca di restituire l'intero sistema di presenze monumentali di Tivoli, evidenziando inoltre la verginità del rapporto tra la Villa e il fiume Aniene, che la connette con la città alta.



Sopra: Charles Louis Boussois, pensionnaires di Villa Medici e attivo a Villa Adriana tra il 1909 e il 1913. Sezione territoriale dello stato di fatto da Valle di Tempe alla Valle del Pecile, Paris, École Nationale Supérieure des Beaux Arts, Env.59-04; Réunion des Musées Nationaux, Env104-06, 17-622310 NU

Sotto: Charles Louis Boussois, proposta ricostruttiva del paesaggio architettonico della Villa. Con la modernità la ricerca andrà nella direzione della struttura sintattica dell'impianto della Villa, Paris, École Nationale Supérieure des Beaux Arts, Env.59-04; Réunion des Musées Nationaux, Env104-07, 17-622311 NU

## Architettura d'acqua

L'esperimento progettuale attuato si basa sulla concordanza presente tra i tre elementi principali: il Paesaggio archeologico, l'Architettura e l'Acqua, visti come l'origine delle scelte che condizionano di più la magnificenza del luogo. Il rapporto che si è instaurato tra architettura e acqua è fondamentale per comprendere il pensiero fondamentale dell'architetto del principe, che però ha dovuto fare i conti:

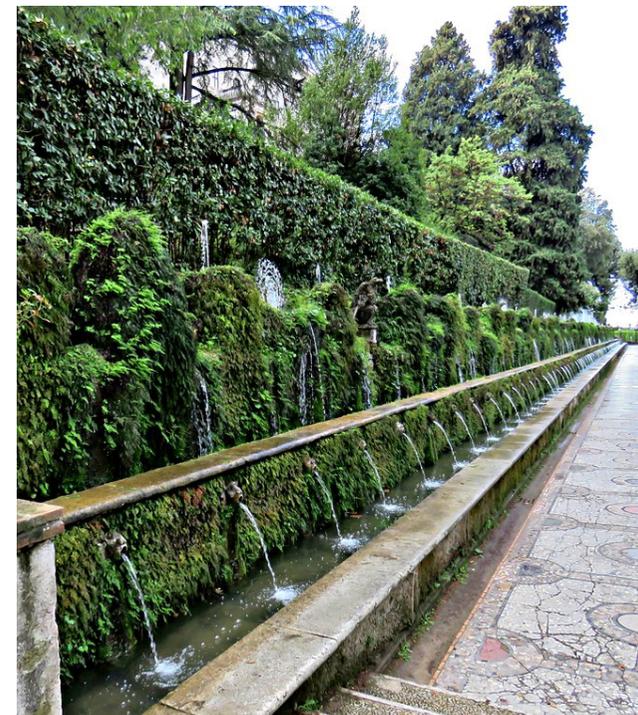
- Sia con il paesaggio archeologico e naturalistico della Villa, immettendo dei nuovi sistemi che focalizzino lo stretto rapporto che, ancora persiste, tra la struttura stessa e l'acqua.
- Sia con i luoghi mnemonici della Villa, enfatizzati dalla presenza costante dell'acqua che, appunto, deve generare una nuova visione delle "memorie Adriane".

La grande tradizione delle Ville di Tivoli (Villa Gregoriana, Villa D'Este e Villa Adriana) è in questo senso il riferimento più esplicito e diretto. Per tanto, hanno alimentato nei secoli un modo di concepire l'architettura e la scenografia del paesaggio rimasto tutt'ora ineguagliato per la grande bellezza e l'originalità realizzativa.

Con l'obiettivo finale di rivalorizzare la zona compresa tra il recinto del sito archeologico e il Fiume Aniene, ovvero l'area sottesa sotto il muro delle Cento Camerelle, fino ad arrivare in prossimità del cosiddetto Antiquarium del Canopo – recentemente ribattezzato con il nome di Mouseia- il progetto delle Architetture d'Acqua prevede:

1) la realizzazione un padiglione termale-espositivo, secondo la stretta relazione presente nell'architettura termale romana, dove acqua e arte convivono e condividevano l'obiettivo della restituzione dello straordinario scenario architettonico. La componente termale di questo tema risiede nella contiguità dei Mouseia con altre architetture d'acqua come, per esempio, le Piccole e Grandi Terme e il Canopo Stesso. A livello di programma funzionale, esso accoglie collezioni scultoree di antichità e le attività termali legate al benessere e al tempo libero.

2) una sistemazione paesaggistica nella cosiddetta Buffer Zone Unesco, compresa tra il recinto del sito archeologico e il Fiume Aniene, con la finalità di valorizzare la zona presente sotto il muro delle Cento Camerelle e riaprire lo storico ingresso. Si vuole anche rigenerare lo spettacolo dell'acqua catturata dall'archeologia e dalle nuove architetture. È dunque un lavoro sul suolo e di urbanistica. Si tratta un paesaggio puro, dotato di tutti gli elementi compositivi che la pluri-stratificata cultura del giardino, è stata capace di coinvolgere. Il tutto è unicamente legato alla contemplazione e all'esperienza diretta del territorio, naturalizzato, ma nel contempo artificializzato.



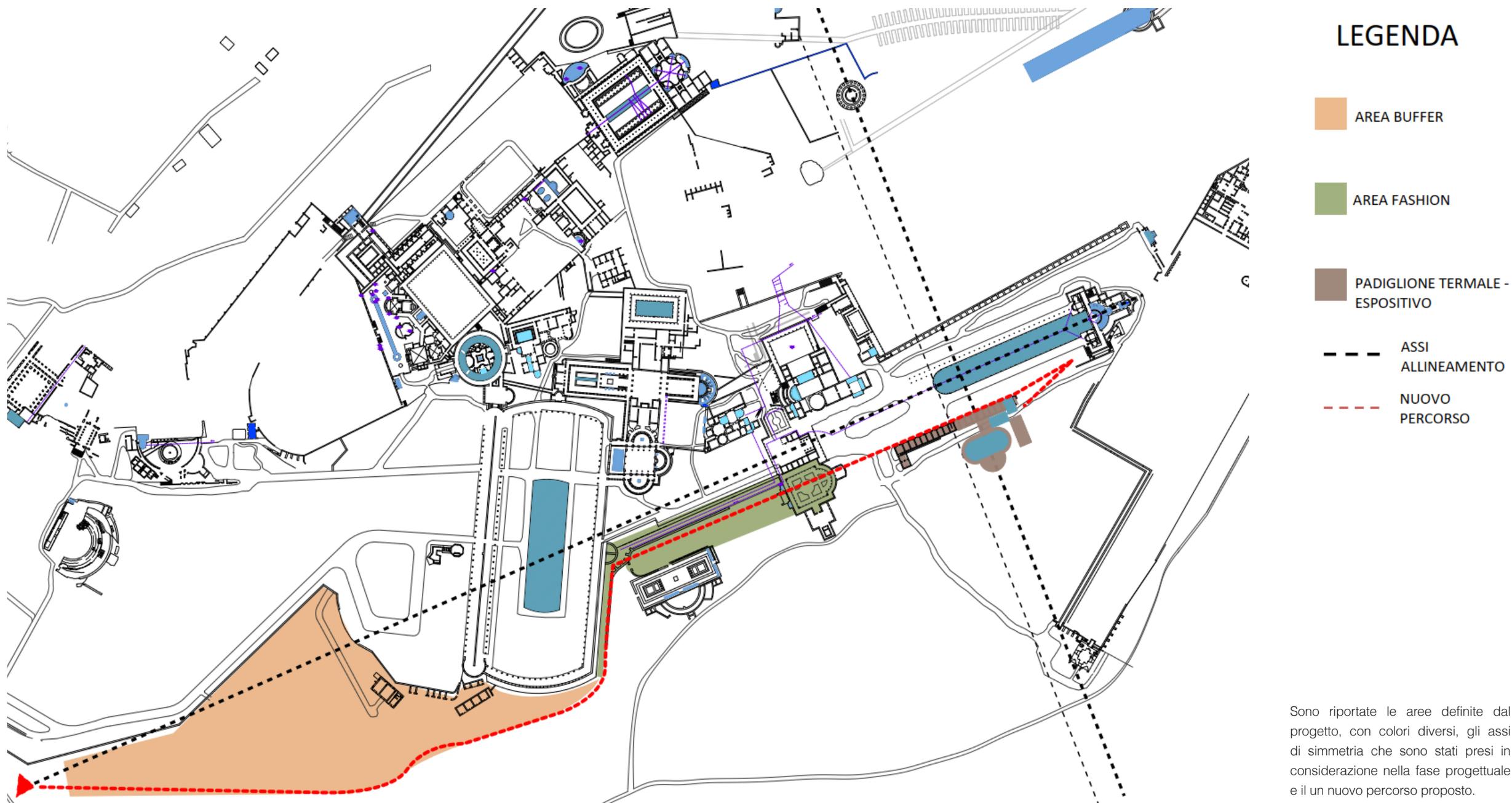
Villa D'Este, Tivoli  
Sopra: la fontana dell'Ovato  
A lato: le Cento fontane



Immagine evocativa del progetto, rimanda al Romanticismo, nello stesso tempo presenta riferimenti all'acqua e a Villa Adriana.

## Concept

Il concept ha preso forma lungo l'asse che collega l'ingresso laterale della Villa al Canopo, coinvolgendo come buffer zone, l'area sottesa tra il vecchio camminamento e il muro delle Cento Camerelle sotto il Pecile, la zona dell'Antinoeion e del Vestibolo per gli eventi e l'area rialzata del Antiquarium per il padiglione termale-espositivo.



## Masterplan

Il Masterplan mostra come questi interventi riescano a integrarsi totalmente all'interno del territorio preesistente con la particolarità, attuata per la valorizzazione del paesaggio, di sfruttare le curve di livello come traccia per giardini terrazzati e romantici corsi d'acqua, nello specifico nella zona della buffer zone.

Masterplan pre la visualizzazione per il progetto d'intervento



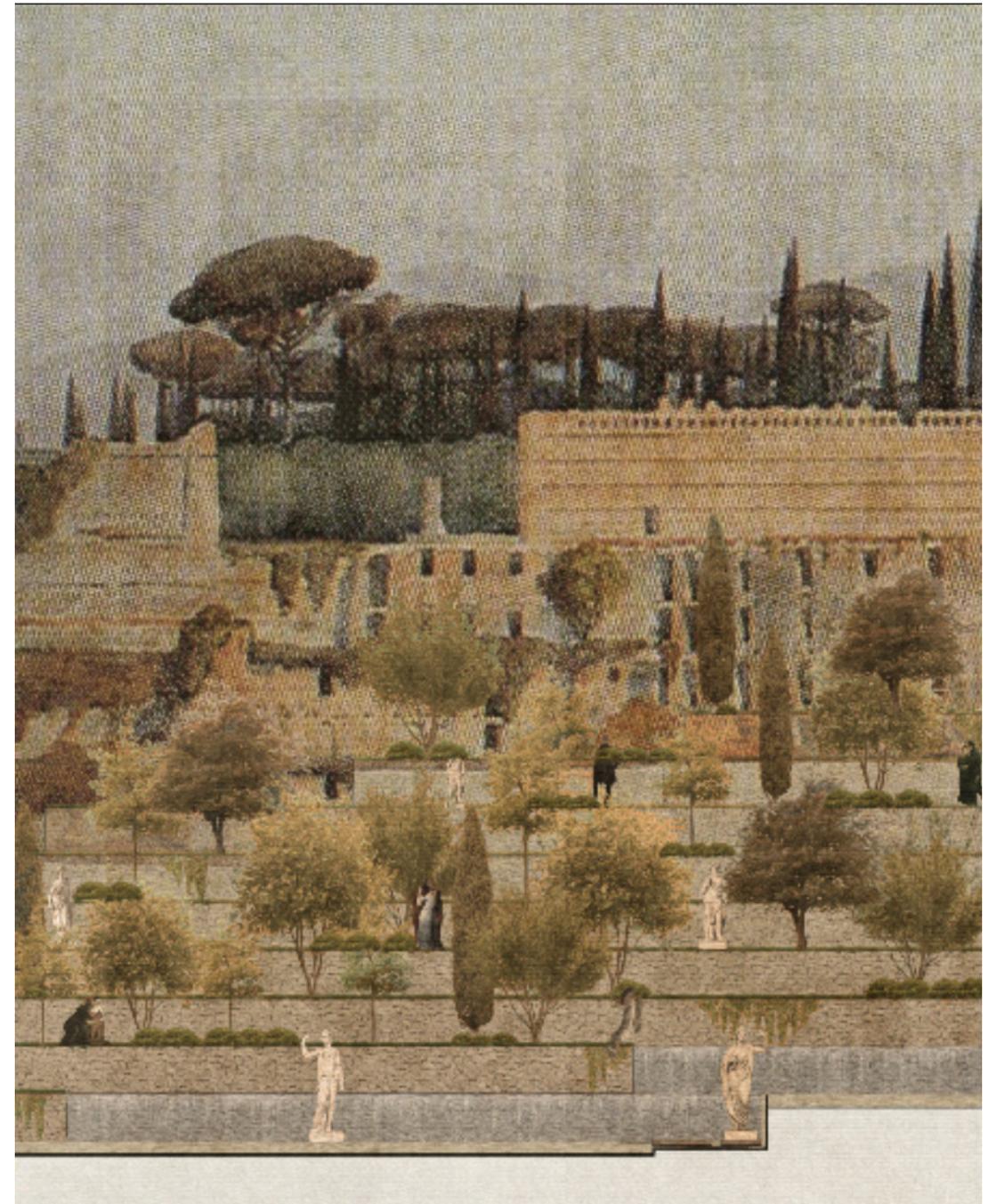
## Buffer Zone

La riflessione progettuale di questa area ha come oggetto principale la relazione tra Suolo, Acqua e Vegetazione, volto a valorizzare l'aspetto della Percezione del luogo. L'obiettivo è il disegno di un tracciato di connessione in cui tali elementi si articolano in una sintesi paesaggistica. Si vuole fare emergere due principali presenze architettoniche: i Propilei di Villa Adriana e le Aquae Ligoriane (percorso d'acqua architeturale).

Il percorso, che parte dall'attuale ingresso, costeggia il bacino d'acqua e le piccole cascate, che conduce verso l'accesso storico della villa. In questo contesto, l'acqua è libera e potente: defluisce secondo la morfologia del territorio, incarnando il principio della natura naturans. Pertanto, l'utilizzo di muri a secco diviene lo strumento principe per contenere il suolo, sottoforma di sostegno a terrazzamenti. È stata selezionata la tecnica dell'opus poligonale, dove i blocchi sono assemblati in modo da formare un paramento a giunti stretti e con facce complanari.

Lungo il cammino è possibile deviare, tramite piccole passerelle, verso i terrazzamenti del giardino adornati di statue, alberi ed arbusti. La zona è pensata per creare degli intimi angoli immersi nel verde, dove i visitatori possono trascorrere momenti di svago e riposo.

Il paesaggio che si vuole ottenere è il classico giardino romantico, con uno stile "pittresco". L'asimmetria sistematica, creata dai terrazzamenti che seguono la morfologia del territorio, dà vita ad una bellezza di un carattere selvaggio e ad un disordine naturale, iconici per questo stile piacevole ed affascinante.



Sopra: Ridisegno paesaggistico della Buffer Zone, partendo dal lavoro svolto dai Pensionnaires  
A lato: terrazzamenti adibiti a vigneto, Valtellina  
Foto: <https://viaggi.corriere.it/itinerari-e-luoghi/cards/via-dei-terrazzamenti-in-cammino-tra-vigne-e-borghi-della-valtellina/>



## Fashion and Heritage

In occasione del Giubileo del 2000, l'area antistante alle Cento Camerelle è stata sterrata dalla Soprintendenza Archeologica del Lazio, mettendo in luce un duplice sistema viario. Una prima strada basolata di servizio, piuttosto stretta, costeggiava le Cento Camerelle e si immetteva in un dedalo di criptoportici sotterranei, situati sotto al Vestibolo e alle Grandi e Piccole Terme. Un muro divisorio separava questa prima strada dalla seconda, che costituiva l'accesso principale alla Villa: si tratta di un grande anello rettangolare basolato, di grande effetto scenografico, che arrivava fino alla scalinata monumentale che saliva al Vestibolo.

Sulla piccola collina ad est della via basolata si sono rinvenute le fondazioni di una struttura di forma semicircolare riconducibile ad un possibile tempio dedicato ad Antinoo, il favorito dell'Imperatore, e quindi nominato Antinoeion.

Sotto: Antinoeion, sistema viario che conduce al vestibolo

In alto a destra: vista aerea dell'Antinoeion

Foto: <https://www.lasinodoro.it/villa-adriana-a-tivoli-residenza-imperiale-tra-mondanita-e-intimita/>

In basso a destra: Antinoeion con le Cento Camerelle sullo sfondo.

Foto di pubblico dominio da Wikimedia



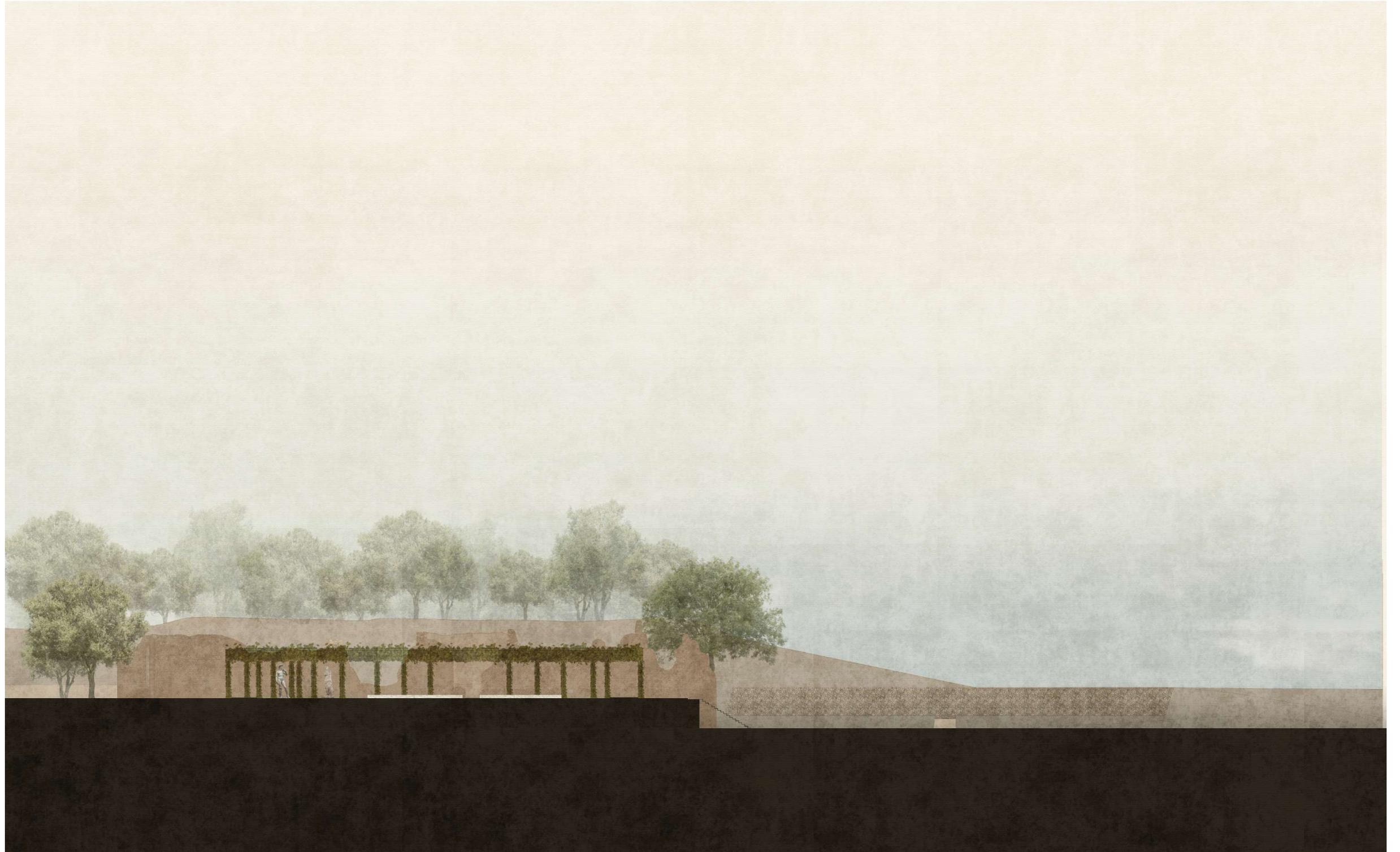
Proseguendo lungo il percorso e superato il Muro delle Cento Camerelle si giunge all'area del doppio camminamento di fronte l'Antinoeion, che conduce a sua volta al Vestibolo attraverso un'importante gradinata. Quest'ultimo è stato oggetto di riqualificazione per ospitare eventi musicali, culturali e legati al mondo del Fashion and Heritage. Qui è stata progettata la ricostruzione della volte a botte originale sfruttando un pergolato metallico reversibile ricoperto da piante e fiori, sotto al quale si prevede di collocare una passerella rialzata da terra. L'area centrale del Vestibolo, molto probabilmente, in età adrianea ospitava un giardino, per questo motivo si è deciso di rivalorizzare la zona seguendo le tracce delle rovine preesistenti

e collocando delle vasche per l'acqua captiva, in modo da creare piacevoli riflessi di luce.

L'edificio in questione risulta così versatile e adatto ad accogliere ogni tipo di evento: nel caso di una sfilata di modelle e modelli possono sfilare sotto al pergolato, avvolti da una scenografia adatta a fotografie e riprese, con il pubblico collocato al centro del giardino interno. Nel caso di eventi musicali il centro del Vestibolo diventa l'area riservata agli artisti che si esibiscono, mentre il pubblico si colloca lungo il perimetro dell'edificio.



Sezione Vestibolo



Per quanto riguarda il Fashion and Heritage si è ipotizzata una collaborazione tra Villa Adriana e il brand Dolce&Gabbana, e proprio per questo motivo è stato scelto di ricoprire il pergolato con vegetazione, al fine di richiamare lo stile della maison caratterizzato da tessuti con fantasie floreali e collegamenti alla storia romana.

Render evocativo della verisimile sfilata organizzata dalla maison Dolce e Gabbana a Villa Adriana





Render evocativo di un possibile evento musicale organizzato a Villa Adriana

## Padiglione termale-espositivo

Il padiglione termale-espositivo è collocato tra l'Antiquarium e Roccabruna, in una posizione strategica, dove un'esedra poggia sull'asse che congiunge il centro stesso con la Roccabruna e il Mausoleo. L'asse in questione è a sua volta parallelo a quello che attraversa la piscina del Canopo e a quello che costituisce la spina dorsale dell'Antiquarium. La posizione così definita vuole essere in simbiosi con il paesaggio e valorizzarne le caratteristiche territoriali infatti sono stati inclusi nell'impianto, in particolare nelle piscine, gli ulivi secolari presenti in quella zona.

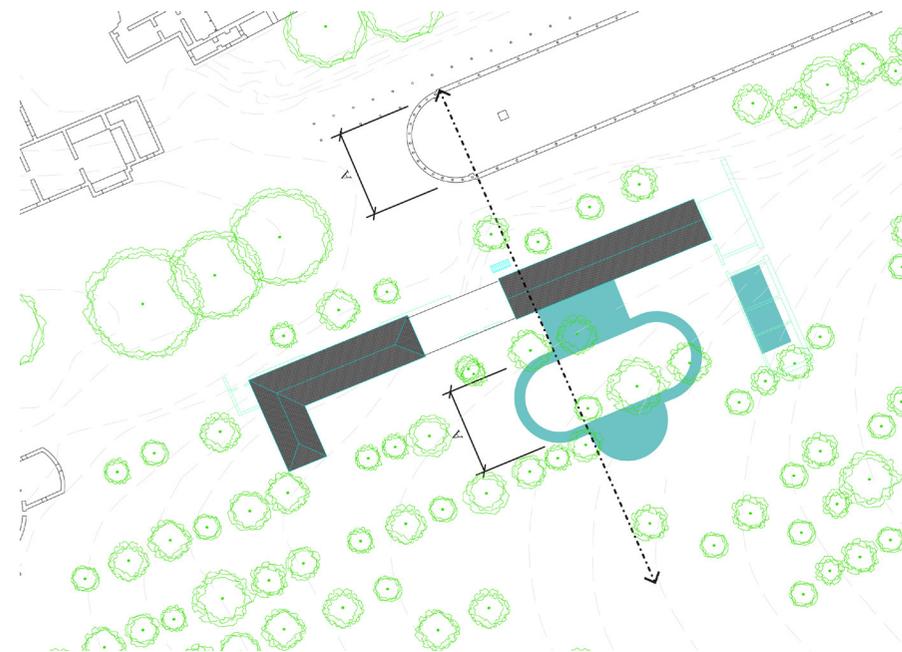
La superficie occupata dal padiglione è di circa 1000 mq con un'altezza fuori terra variabile, che raggiunge un massimo di 5 metri, dato il dislivello naturale presente nell'area.

La pianta ha origine da una costruzione già presente all'interno di Villa Adriana, ovvero l'Edificio a Tre Esedre. Semplificando e scomponendo l'edificio, in forme elementari, è stata studiata una pianta a base ellittica alla quale sono uniti due volumi, uno a base quadrata e una semicirconferenza. L'ellisse di partenza è stata successivamente semplificata mantenendo una fascia perimetrale, la quale costituisce la parte di camminamento coperta. Mentre la parte centrale della curva costituisce la piscina, che risulta spaccata lungo l'asse di simmetria longitudinale: questa spaccatura permette di creare due profondità differenti, rispettando la conformazione del territorio. Il dislivello presente tra le due curve forma una cascata naturale molto scenografica.

L'intero volume del padiglione non ha un profilo costante infatti, arrivando dall'Antiquarium, esso si presenta con un primo ingresso sull'Apodyterium, lo spogliatoio a pianta quadrata, successivamente si trova il corridoio ellittico rivestito di materiali opachi, semilucidi e lucidi, per sfruttare e indirizzare il riflesso della luce del sole. Inoltre la stessa copertura inclinata favorisce l'ingresso della luce naturale in modo più plastico e indirizzato. L'ultima esedra è stata dedicata ad un complesso di vasche, dove si alternano il Calidarium e il Frigidarium, e presentano a loro volta connessioni alla piccola vasca esterna.

Distaccati da questo complesso costruttivo, ma sempre nei dintorni nella zona, sono stati poi eretti tre edifici che vengono impiegati rispettivamente come bar per la ristorazione, per palestra e come Sudatoria, una stanza umida e surriscaldata in maniera costante per il defaticamento del corpo. Quest'ultima era molto comune negli impianti romani.

Tutto il padiglione è costituito da una struttura di travi in acciaio, rivestita con pannelli di fibra di cemento e tessuto in fibra di vetro e silice, che conferisce il colore bianco tipico degli impianti termali.

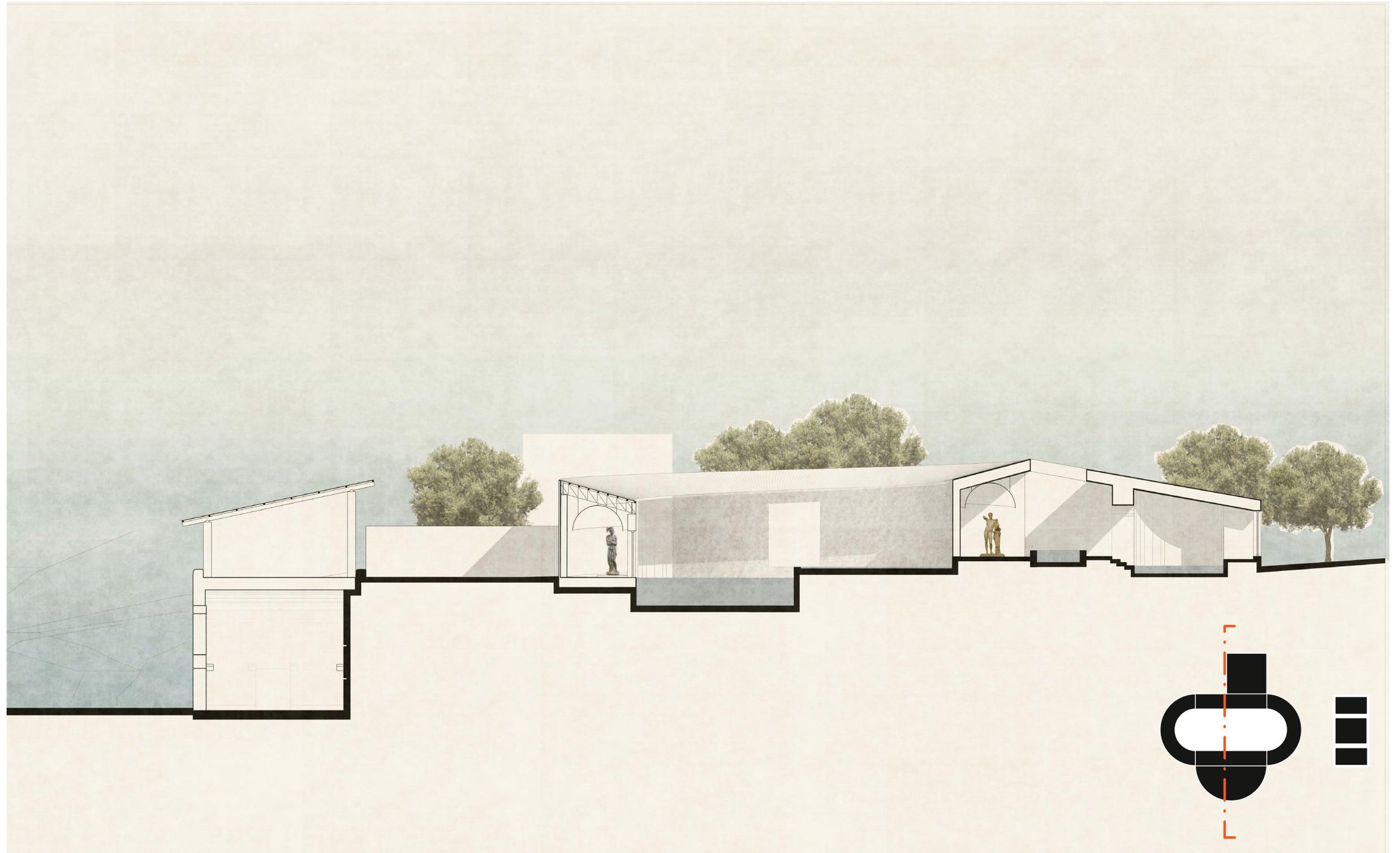


Sopra: schizzo progettuale che mostra gli assi studiati per la definizione della posizione del padiglione termale. In particolare mostra l'asse che congiunge il Mausoleo con il centro di Roccabruna. Dall'immagine si evince che la larghezza del Canopo è uguale al diametro dell'esedra sopraccitata. Sotto: concept progettuale, dove sono evidenziate le fasi di semplificazione e scomposizione dell'Edificio a Tre Esedre, fino a giungere alla pianta finale del padiglione termale espositivo.





Sezione del paglione termale-espositivo





Render evocativo dell'ingresso all'area centrale del padiglione termale



Render evocativo del camminamento coperto di forma ellittica

## Ispirazioni del marchio e del logotipo

Il logo proposto di Villa Adriana rimanda a due elementi iconici e ricorrenti del sito archeologico, quali i colonnati e gli alberi di ulivo. In particolare viene ripreso il profilo delle colonne del Canopo, queste vengono rappresentate dalla ripetizione di linee verticali. Le colonne sono collegate tra loro da archi cos da ricreare il famoso colonnato. L'ulivo che si vuole ricordare e valorizzare è il pluricentenario Alberobello, posizionato in una zona strategica, apice del nostro progetto architettonico.

Nella parte superiore viene appunto esplicitato il rimando: gli archi delle colonne rappresentano, infatti, i rami di ulivo. L'unione di archi e colonne crea su un gioco di pieni e vuoti, formando uno spazio negativo centrale che simula gli specchi d'acqua di Villa Adriana, altro elemento ricorrente del luogo.

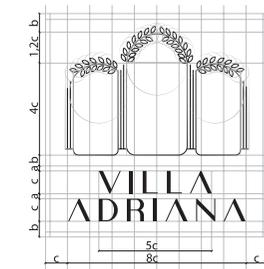
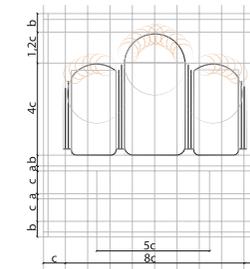
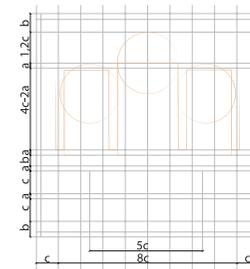
Il logotipo riprende il nome completo della villa, ovvero "Villa Adriana". Il codice tipografico scelto ha forte ispirazione romana, per ricordare le origini della Villa. Inoltre, esso ha la peculiarità di avere le lettere "A" e "V", iniziali della Villa, rapprescritte con lo stesso carattere, semplicemente ruotato.

A sinistra: Colonnato del Canopo, Villa Adriana

Foto: <https://djedmedu.wordpress.com/2015/01/13/legitto-di-provincia-villa-adriana-e-lantiquarium-del-canopo/>

A destra: Alberobello, orto dell'Antiquarium, Villa Adriana

Foto: <https://comunicacity.net/tivoli/2019/11/15/i-patriarchi-delle-villae-giornata-nazionale-degli-alberi-21-novembre-2019/>



## Codici tipografici

**VIOLA\_REGULAR**  
ABCDEFGHIJKLMNQRSTUWZ

**LOGO**  
**TITOLI**

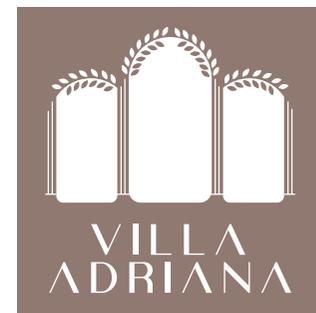
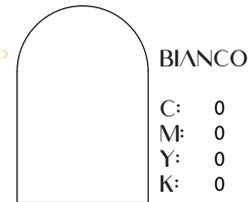
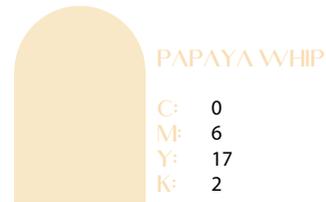
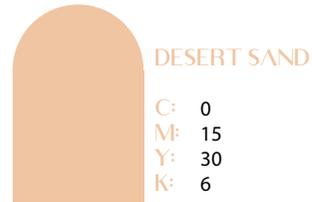
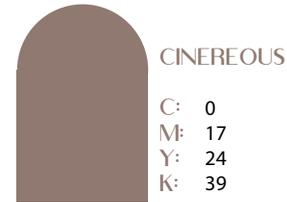
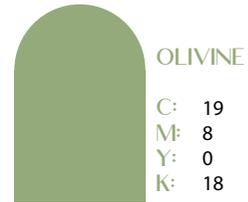
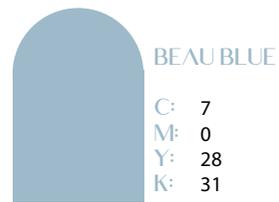
**Baskerville\_semibold**  
ABCDEFGHIJKLMNQRSTUWZ  
abcdefghijklmnpqrstuvw

**titoli**

**Baskerville\_regular**  
ABCDEFGHIJKLMNQRSTUWZ  
abcdefghijklmnpqrstuvw

**testi**

## Palette colori e declinazioni cromatiche del logo



## Applicazioni

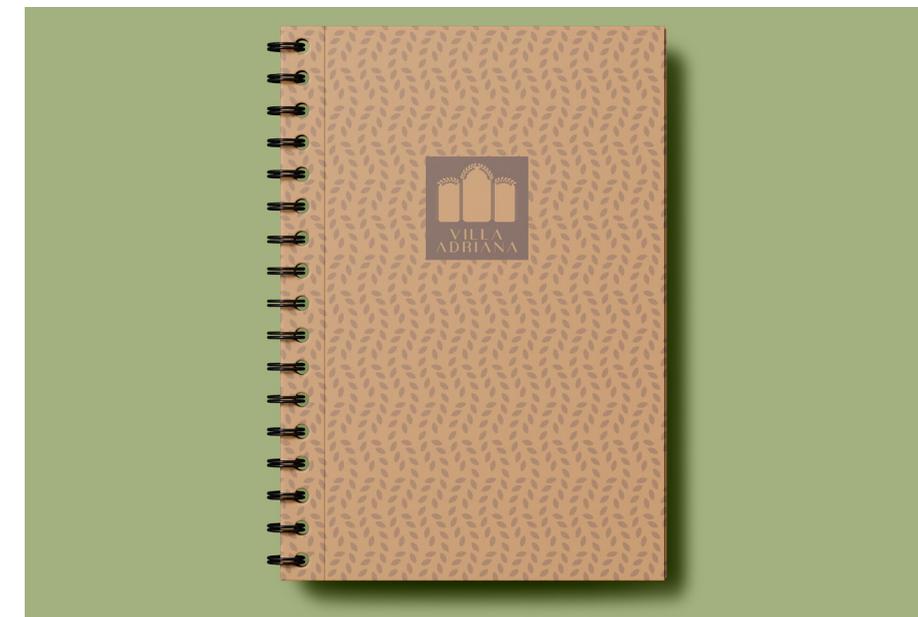
Per la palette cromatica, riportata a fianco, sono stati definiti sei colori principali, ognuno dei quali riconducibile a un elemento di Villa Adriana.

Il nuovo logotipo della Villa ha trovato applicazione su numerosi supporti stampabili quali i tickets per l'ingresso, i biglietti da visita, la cartina pieghevole e l'etichetta per l'olio prodotto, ma anche per oggetti legati beauty care. Quest'ultimi sono i prodotti forniti al padiglione termale a tutti gli utenti, ma è anche possibile acquistarli singolarmente.

Inoltre, sono stati pensati una serie di motivi decorativi da applicare, di seguito sono riportati alcuni esempi.



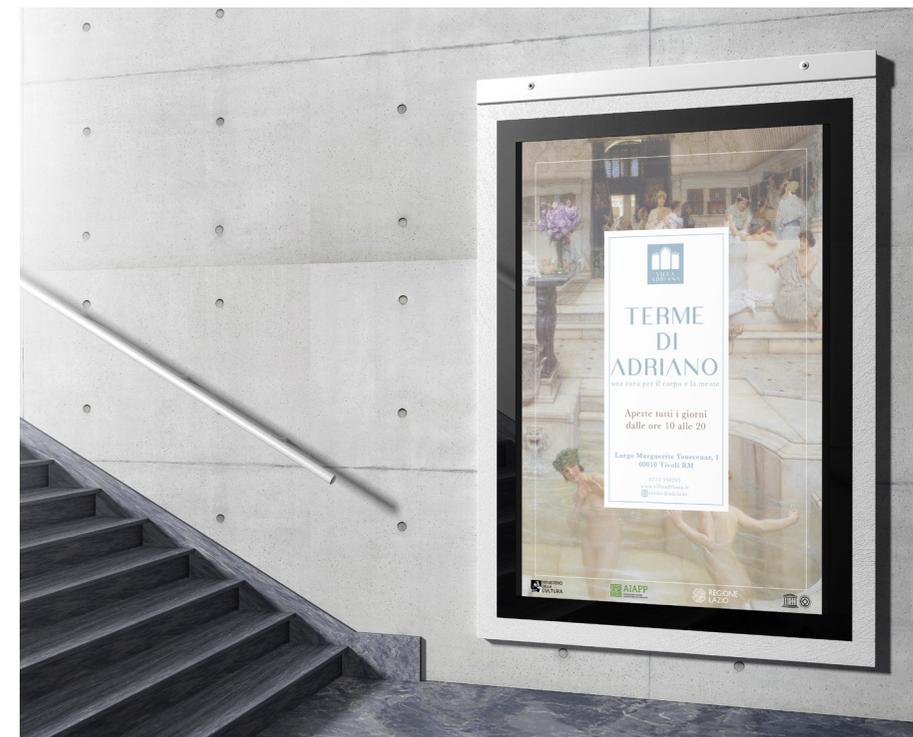
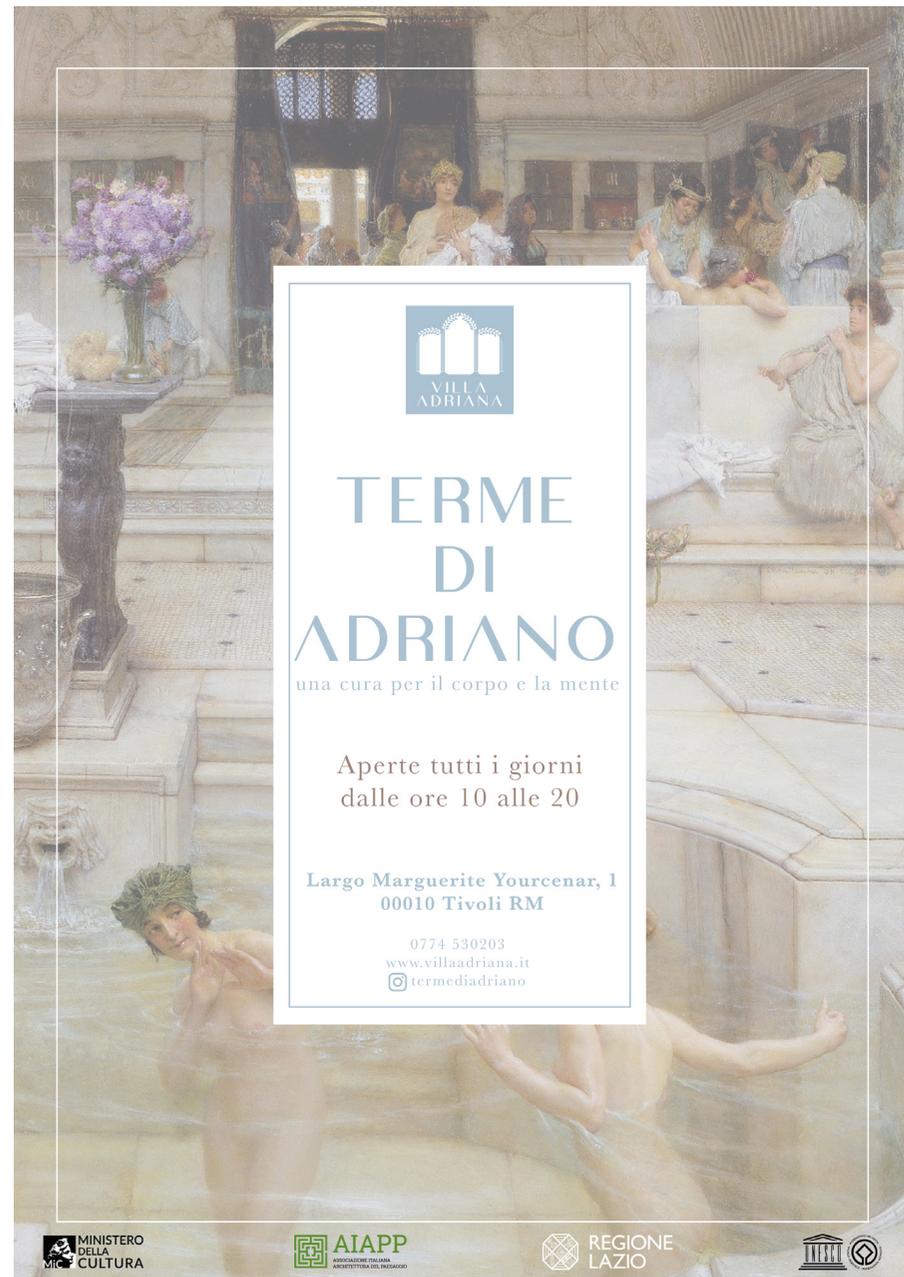
Sotto: applicazione del logo su un notebook. Il pattern presente è stato creato apposta per questo genere di merchandising



## Flyer terme

Immaginando l'inaugurazione del nuovo padiglione termale, è stato progettato oltre al manifesto e al volantino anche il biglietto per l'ingresso giornaliero e pomeridiano, differenziandoli per colore, e i vari gadget disponibili.

Sotto: proposta manifesto Terme di Adriano



Sopra: mockup manifesto Terme di Adriano

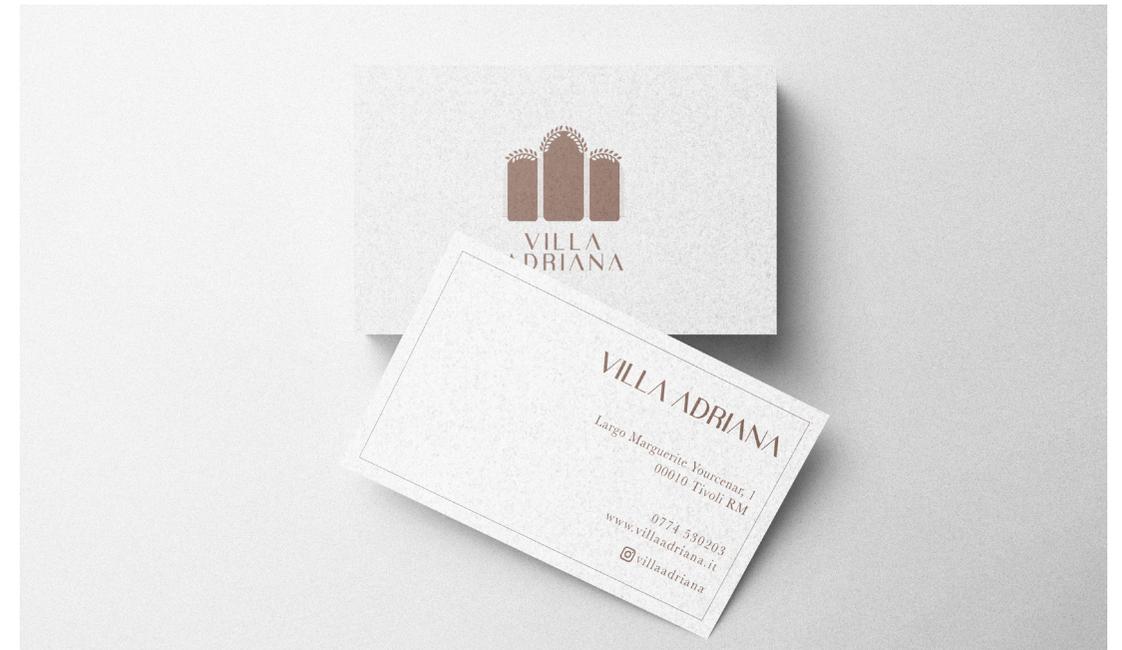
Sotto: mockup manifesto Terme di Adriano, stazione della metropolitana

## Biglietti terme



A lato: biglietti Terme di Adriano, differenti a seconda dell'età e del tempo che si intende trascorrere nei bagni termali  
Sopra: mockup biglietti Terme di Adriano

## Biglietto da visita



## Brochure



# VILLA ADRIANA

LEGENDA:

-  Ingresso  
*entrance*
-  Biglietteria  
*ticket office*
-  Punto informazioni  
*Info point*
-  Ristorante  
*Restaurant*
-  Toilet
-  Fontanella  
*Drinking fountain*
-  Uscita  
*Exit*
-  Piscine termali  
*Thermal baths*



- 1 Introduzione
- 2 Plastico
- 3 Pecile
- 4 Cento Camerelle
- 5 Terme con Helicaminus
- 6 Sala dei filosofi
- 7 Teatro marittimo
- 8 Cortile delle biblioteche
- 9 Hospitalia
- 10 Triclino Imperiare
- 11 Belvedere sulla Valle di Temple
- 12 Villa Repubblicana
- 13 Palazzo Imperiale
- 14 Piazza d'Oro
- 15 Caserma dei vigili
- 16 Edificio con peschiera e criptoportico
- 17 Piccole terme
- 18 Grandi terme
- 19 Pretorio
- 20 Canopo
- 21 Roccabruna
- 22 Vestibolo
- 23 Edificio con tre esedre
- 24 Stadio
- 25 Tempio di Venere Cnidia e Ninfeo
- 26 Teatro greco
- 27 Terme di Adriano
- 28 Ristorante

MINISTERO DEI BENICULTURALI E AMBIENTALI

MINISTERO DEL TURISMO E DELLO SPETTACOLO

SOVRAINTENDENZA ARCHEOLOGICA DEL SITO DEL LAZIO



Sopra: icone per la segnaletica

Sotto: mockup pannelli espositivi all'interno della villa

A lato: mockup relativi alle piattaforme digitali: è stata pensata una audio guida digitale, che puoi usufruire scannerizzando il QR code. A fianco vi è un redesign della pagina Instagram di Villa Adriana. Sotto, vi è la pagina del sito ufficiale

100

# CANOPO



04

Tra i tanti luoghi della villa per i quali si è indicata, a partire dal Rinascimento, una precisa identificazione con le località visitate dall'imperatore, quella del Canopo è l'unica denominazione certa, corrispondente a un centro egiziano, nei pressi di Alessandria, celebre nell'antichità per la sua sfarzosa vita mondana ma più direttamente e tristemente associato alla morte dell'amante di Adriano, il giovane Antinoo, che vi annegò.

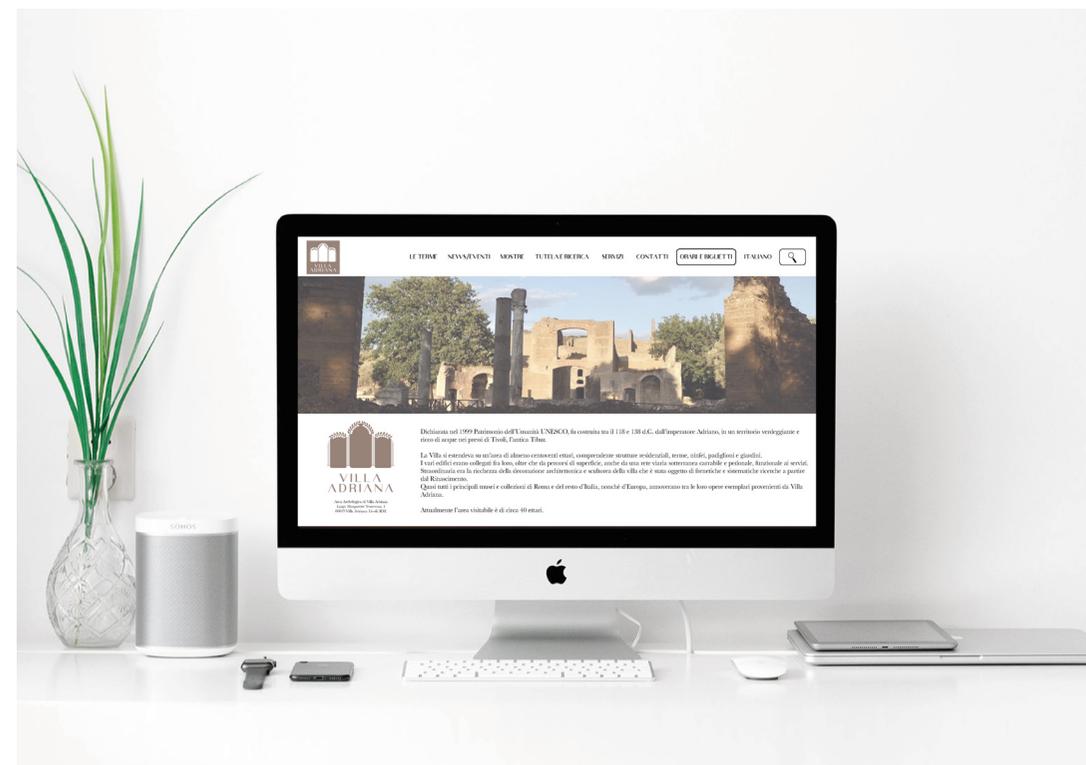
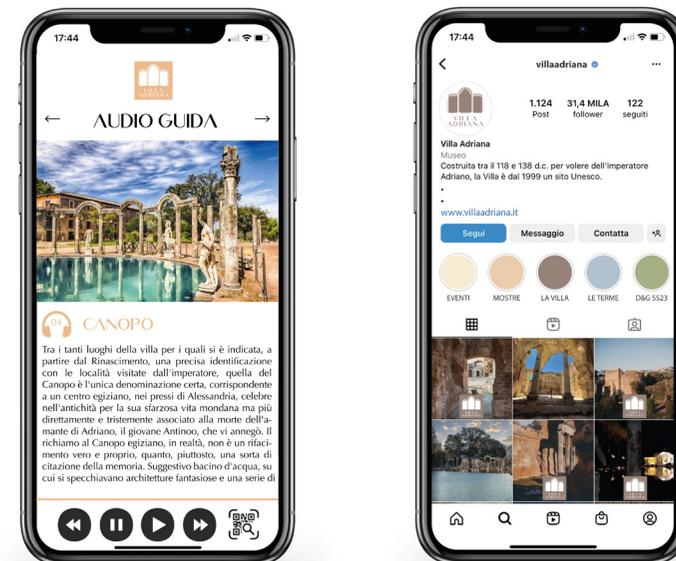
Among the many places of the villa for which it has been indicated, since the Renaissance, a precise identification with the places visited by the emperor, that of Canopus is the only certain denomination, corresponding to an Egyptian center, near Alexandria, famous in antiquity for his lavish worldly life but more directly and sadly associated with the death of Hadrian's lover, the young Antinous, who drowned there.

VILLA  
ADRIANA



## App e social

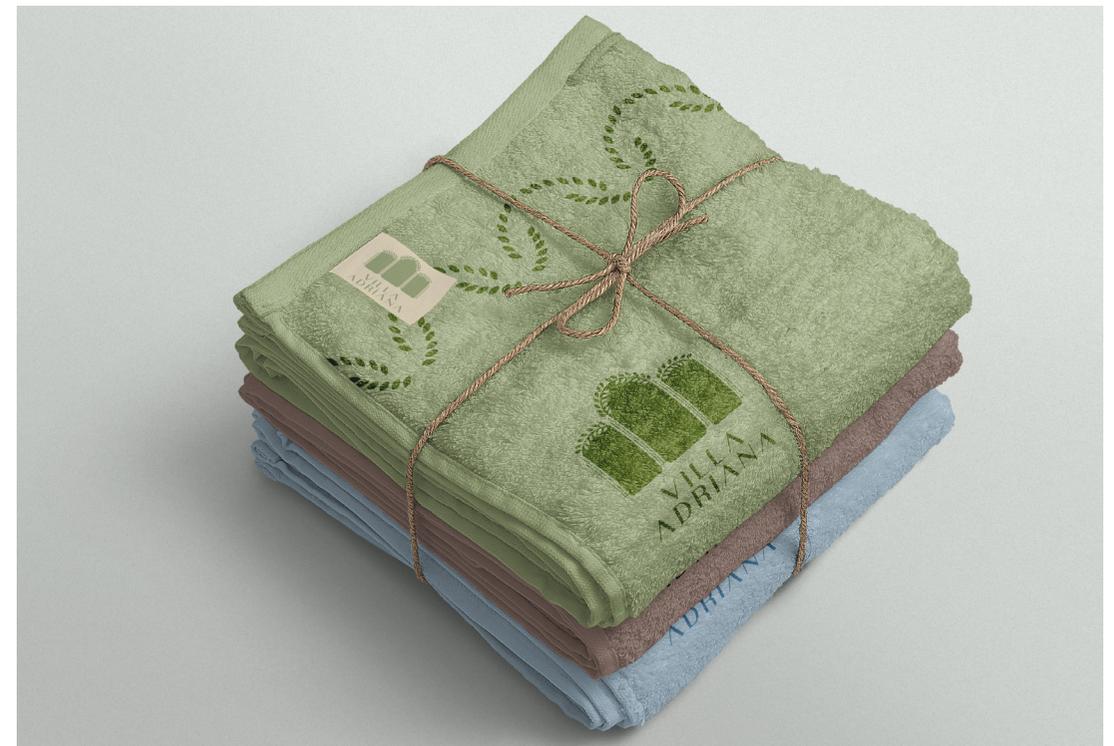
Si è pensato anche a una nuova interfaccia per il sito web e alla proposta di fornire un'app per smartphone che inquadrando un QR code dia la banana in collaborazione con Villa Adriana sia sui biglietti dell'evento.



## Merchandising terme e gadget



Sopra: mockup dei prodotti presenti alle terme, ovvero saponi, saponette e creme corpo  
A lato: mockup dell'olio prodotto direttamente con le olive coltivate nella villa. A fianco, borsa in tela con il logo di Villa Adriana. Sotto, mockup degli asciugamani dati in dotazione agli utenti delle terme.



## Eventi

Il logo inoltre è stato applicato sia sulla locandina per la promozione della sfilata di Dolce&Gabbana in collaborazione con Villa Adriana sia sui biglietti dell'evento.



Sopra: mockup sfilata a Villa Adriana

A lato: mockup dell'invito all'evento. Sotto, mockup manifesto dell'evento ad fermata del pulman





1. Tempio maggiore presente sull'Acropoli di Atene Parthenos (vergine), ma costituì, nel contempo, l'espressione somma delle tradizioni e della vita culturale dell'Atene periclea, nel momento più alto della sua storia. Il Partenone, edificato al posto di un grande tempio arcaico (Hekatompedon), fu iniziato su ordine di Pericle, consacrato nel 438 a.C e concluso nel 432 a. C.

2. Usato per indicare l'opera monumentaria delle tombe dei principali faraoni dell'Antico Egitto, si intende quindi come tipologia in architettura

3. La Royal Society for the Encouragement of Arts, Manufactures and Commerce meglio nota con come Royal Society of Arts, è una ONG fondata nel 1754 in Inghilterra, i finanziamenti le derivano dalla sottoscrizione dei suoi membri, patrocinio e donazioni di persone, campagne e fondazioni caritatevoli. Tra i suoi membri storici più celebri si ricordano: Benjamin Franklin, Charles Dickens, Adam Smith, William Hogarth. Nella sua lunga storia ha vinto diversi premi e il suo scopo è quello di dedicarsi alle attività sociali e porre attenzione sull'ingegno umano, attraverso la produzione e conservazione delle opere d'arte, della manifattura e del commercio.

4. Il Crystal Palace era un'enorme costruzione di vetro in stile vittoriano, che fu eretta a Londra nel 1851 per ospitare la prima Esposizione Universale. Fu installato a Hyde Park, per poi essere smontato e ricostruito in un'altra zona della città, Sydenham Hill, nel 1852. Si trattava di uno degli esempi più celebri di architettura del ferro ed ispirò la costruzione di molti altri edifici, spesso battezzati nello stesso modo. Fu distrutto da un incendio nel 1936; il quartiere dove era ubicato il palazzo prende ancora il suo nome.

5. Mies Van de Rohe Sono pochi gli architetti che, grazie alle loro opere, sono riusciti a lasciare un segno così profondo nella cultura architettonica mondiale: i suoi lavori sono universalmente riconosciuti un simbolo di modernità e di stile, sia dal punto di vista architettonico sia del design. Insieme a Le Corbusier, i suoi progetti si identificano con l'immagine stessa che abbiamo del Movimento Moderno. È stato fonte di ispirazione per tutte le generazioni di architetti che gli sono succedute.

6. Mario Botta è un architetto e scultore svizzero, a noi contemporaneo. La sua architettura, molto influenzata da Le Corbusier, Carlo Scarpa e Louis Kahn, risulta caratterizzata da un notevole pragmatismo e dalla creazione di uno spazio architettonico forte e geometrico, spesso rivestito di mattoni in cotto edificati con un attento disegno del particolare architettonico. Sono caratteristici della sua architettura l'utilizzo del mattone e della pietra e gli edifici costituiti da volumi puri, tagliati e traforati da grandi spaccature.

7. Francesco Borromini, nato Francesco Castelli (1599 – 1667), è stato un architetto italiano operante quasi esclusivamente a Roma, tra i principali esponenti dell'architettura barocca. La concezione architettonica di Francesco Borromini rappresenta una netta antitesi della poetica universalistica dell'avversario Bernini. Borromini possedeva esclusivamente la tecnica architettonica, al contrario di Bernini che eccelleva in molteplici campi dell'arte, dalla scultura all'urbanistica; analogamente, Bernini era sicuro del prestigio proprio e delle sue opere, mentre Borromini tracciò disegni inquieti, febbrili, quasi insoddisfatti.

8. Uno dei massimi capolavori architettonici del Barocco romano realizzato da Francesco Borromini. La scelta di affidare l'appalto ricade su Borromini, architetto già noto anche se ancora giovane, particolarmente desideroso di iniziare ad esprimersi come progettista autonomo, tanto

da offrire gratuitamente i suoi servizi. La realizzazione del nuovo complesso non era semplice, poiché l'esistenza stessa della chiesa e il poco spazio a disposizione rappresentarono per Borromini un'ardua sfida. Ma egli fu in grado di superare le iniziali aspettative, anche se i lavori si protrassero per molto tempo. Fu infatti la sua prima committenza indipendente, ma diventò anche l'ultima, visto che fu portata a termine solo dopo la sua morte. Prima di tutto Borromini si dedicò alla costruzione del convento posto proprio accanto alla chiesa e del chiostro, per il quale scelse una pianta ottagonale allungata.

9. Stilista e Creatore di moda italiano. Noto per uno stile scultoreo e sperimentale che sembra prescindere dal tempo e dalle mode. Capucci nel 1950 ha fondato a Roma una sartoria con il suo nome e nel 1951 ha presentato a Firenze alcune creazioni con le quali ha fatto il suo ingresso nell'alta moda italiana. Dopo un'esperienza parigina (1962-68), dove ha conosciuto Dior, egli ha poi proseguito in Italia la propria ricerca formale tesa a esaltare l'abito come irripetibile opera creativa. Nel 1982 la necessità di una maggiore autonomia e il gusto per la ricerca lo hanno sollecitato a prendere le distanze dalle strutture istituzionali della moda. Al centro di importanti mostre internazionali, le sue opere sono presenti, in esposizione permanente, in diversi musei come la Galleria del costume di Palazzo Pitti a Firenze e il Victoria and Albert Museum di Londra. Nel 2005 è nata la Fondazione Capucci con l'intento di preservare e diffondere il lavoro dello stilista in un'ottica di formazione e innovazione nel mondo della moda nazionale e internazionale. A partire dal 2007 a Firenze sono stati organizzati i primi eventi di presentazione delle attività della Fondazione.

10. Periodo storico che si sviluppò in Italia tra la fine del Medioevo e l'inizio dell'Età Moderna in un arco di tempo che va dall'inizio del quindicesimo secolo, fino alla fine del sedicesimo secolo. I suoi limiti cronologici conoscono ampie differenze tra discipline ed aree geografiche. Vissuto dalla maggior parte dei suoi protagonisti come un'età di cambiamento, maturò un nuovo modo di concepire il mondo e se stessi, sviluppando le idee dell'umanesimo, nato in ambito letterario nel quattordicesimo secolo per il rinato interesse degli studi classici, per opera soprattutto di Francesco Petrarca, e portandolo a influenzare per la prima volta anche le arti figurative e la mentalità corrente.

11. L'ordine architettonico è il complesso di norme che regolano le proporzioni tra le parti di un edificio. Il primo a introdurre questo concetto è stato Vitruvio Pollione, un architetto romano vissuto nel I secolo a. C., autore del *De Architectura*, un testo diviso in 10 libri che illustra le principali tecniche costruttive dell'antichità. Gli ordini hanno nomi greci perché compaiono per la prima volta in specifiche regioni della Grecia. Vitruvio parla anche di un quarto ordine detto tuscanico, di origine etrusca e usato anche dai Romani, che ha un capitello abbastanza simile a quello dorico. Ricordiamo che esiste anche una quinta tipologia, quella chiamata composita, usata soprattutto al tempo degli imperatori Flavi.

12. Critico, filosofo e storico, è autore di numerose opere pubblicate anche in Italia, tra cui *L'ordine del tempo* (Torino 1992) e *Che cos'è la storia* (Milano 2001). Per il Saggiatore ha pubblicato *L'Europa e le sue nazioni* (1990), *Dalle sacre reliquie all'arte moderna. Venezia-Chicago*, dal XIII al XX secolo (2004) e, come curatore, *Sul determinismo: la filosofia della scienza oggi* (1991).

13. Ludwig Josef Johann Wittgenstein (1889 – 1951) è stato un filosofo e logico austriaco, autore in particolare di contributi di capitale importanza alla fondazione della logica e alla filosofia del linguaggio e considerato da alcuni, specialmente nel mondo accademico anglosassone, il massimo pensatore del XX secolo. Unico libro pubblicato in vita da Wittgenstein fu il *Tractatus logico-philosophicus*, dedicato alla memoria del suo amico David Pinsent, e la cui prefazione venne curata dal filosofo e matematico Bertrand Russell. Le raccolte di appunti, lezioni, diari, lettere – che costituiscono tutto il resto della sua vastissima opera, detta nel complesso il secondo Wittgenstein – vennero pubblicati solo dopo la sua morte.

14. La locuzione latina *Stat rosa pristina nomine, nomina nuda tenemus* ("la rosa primigenia esiste solo nel nome, possediamo soltanto nudi nomi") è una variazione dal verso I, 952 del poema in esametri *De contemptu mundi* di Bernardo di Cluny. Essa deve la sua fortuna a Umberto Eco che ne ha fatto l'ultima frase del suo romanzo *Il nome della rosa*. Il verso, che ha dato origine al titolo dell'opera, è stato spiegato dallo stesso Eco in *Postille a "Il nome della rosa"*: «Bernardo varia sul tema dell'*ubi sunt* salvo che Bernardo aggiunge al topos corrente (i grandi di un tem-

po, le città famose, le belle principesse, tutto svanisce nel nulla) l'idea che di tutte queste cose scomparse ci rimangono puri nomi». È interessante notare che le edizioni moderne del poema di Bernardo stampano, sulla base di alcuni manoscritti, un testo significativamente diverso: stat Roma pristina nomine, nomina nuda tenemus. La traduzione del verso sarebbe allora: "Roma antica esiste solo nel nome...". Pertanto la traduzione del verso di Eco sarebbe analoga, ma nel tentativo di dargli maggior senso e significato ne sono state date diverse interpretazioni. Tradotto letteralmente, il verso di Eco intende sottolineare che al termine dell'esistenza della rosa particolare non resta che il nome dell'universale. Questa versione si contrappone alla teoria di Guglielmo di Champeaux, il quale sosteneva che gli universali continuano ad avere una realtà ontologica anche dopo i particolari. Il verso però si può interpretare anche in un altro modo, affermando che "la rosa primigenia, la rosa che c'è prima di tutte le singole rose che possiamo vedere, l'universale della rosa, esiste solo di nome, non nella realtà". Anche in questo senso è contestato il realismo estremo di Guglielmo, il quale sosteneva anche che gli universali esistono ontologicamente già prima degli individuali; al contrario, il verso afferma che all'inizio, nel fondamento della realtà, si può trovare soltanto il nome dell'universale e non un ente realmente esistente come è invece il particolare. In particolare le diverse interpretazioni hanno origine dal diverso intendere il termine pristina che letteralmente significa: precedente, antico, passato, anteriore, primigenio, primitivo, che è all'origine.

15. Con l'espressione design italiano si fa riferimento a tutte le forme di design inventate e realizzate in Italia, compresa la progettazione di interni, la progettazione urbana, il design della moda e la progettazione architettonica.

16. La psicologia della Gestalt (dal tedesco Gestaltpsychologie, 'psicologia della forma' o 'rappresentazione') è una corrente psicologica incentrata sui temi della percezione e dell'esperienza. Nata e sviluppatasi agli inizi del XX secolo in Germania, proseguì la sua articolazione negli Stati Uniti, territorio nel quale i suoi principali esponenti erano immigrati durante il periodo delle persecuzioni naziste. Per la psicologia della Gestalt non è corretto dividere l'esperienza umana nelle sue componenti elementari e occorre invece considerare l'intero come fenomeno sovraordinato rispetto alla somma dei suoi componenti: "Il tutto è diverso dalla somma delle sue parti" allo stesso modo in cui le caratteristiche di una società non corrispondono a quelle degli individui che la costituiscono. Quello che noi siamo e sentiamo, il nostro stesso comportamento, sono il risultato di una complessa organizzazione che guida anche i nostri processi di pensiero. La stessa percezione non è preceduta dalla sensazione ma è un processo immediato - influenzato dalle passate esperienze solo in quanto queste sono lo sfondo dell'esperienza attuale - che deriva dalla Gestalt, come combinazione delle diverse componenti di un'esperienza reale-attuale. La capacità di percepire un oggetto quindi deve essere rintracciata in una organizzazione presieduta dal sistema nervoso e non da una banale immagine focalizzata dalla retina. Per comprendere il mondo circostante si tende a identificarvi forme secondo schemi che ci sembrano adatti - scelti per imitazione, apprendimento e condivisione - e attraverso simili processi si organizzano sia la percezione che il pensiero e la sensazione; ciò avviene di solito del tutto inconsapevolmente. Con particolare riferimento alle percezioni visive, le regole principali di organizzazione dei dati percepiti sono: buona forma (la struttura percepita è sempre la più semplice); prossimità (gli elementi sono raggruppati in funzione delle distanze); somiglianza (tendenza a raggruppare gli elementi simili); buona continuità (tutti gli elementi sono percepiti come appartenenti ad un insieme coerente e continuo); destino comune (se gli elementi sono in movimento, vengono raggruppati quelli con uno spostamento coerente); figura-sfondo (tutte le parti di una zona si possono interpretare sia come oggetto sia come sfondo); movimento indotto (uno schema di riferimento formato da alcune strutture che consente la percezione degli oggetti); pregnanza (nel caso gli stimoli siano ambigui, la percezione sarà buona in base alle informazioni prese dalla retina).

17. Da intendersi come modo di essere, di presentarsi; così, con riferimento alla struttura, all'ordinamento.

18. Publio Elio Traiano Adriano, noto come Adriano (76 – 138), è stato un imperatore romano, della dinastia degli imperatori adottivi, che regnò dal 117 alla sua morte. Successore di Traiano, fu considerato uno dei "buoni imperatori". Colto e appassionato ammiratore della cultura greca, viaggiò per tutto l'impero e valorizzò le province. Fu attento a migliorare le condizioni dei militari. Inaugurò una nuova strategia militare per l'impero: all'espansione e alla conquista sostituì

il consolidamento dei confini e della loro difesa. Mantenne le conquiste di Traiano, a parte la Mesopotamia che assegnò a un sovrano vassallo. Il suo governo fu caratterizzato da tolleranza, efficienza e splendore delle arti e della filosofia. Grazie alle ricchezze provenienti dalle conquiste, Adriano ordinò l'edificazione di molti edifici pubblici in Italia e nelle province, come terme, teatri, anfiteatri, strade e porti. Nella villa che fece costruire a Tivoli riprodusse i monumenti greci che amava di più e trasformò la sua dimora in museo. L'imperatore lasciò un segno indelebile anche a Roma, con l'edificazione del Mausoleo, la Mole Adriana, e con la ricostruzione del Pantheon, distrutto da un incendio.

19. Il Mos maiorum (letteralmente «usanza, costume degli antenati») rappresenta il nucleo della morale tradizionale della civiltà romana. Per una società come quella romana, le tradizioni sono il fondamento dell'etica: esse comprendono innanzitutto il senso civico, la pietas, il valore militare, l'austerità dei comportamenti e il rispetto delle leggi. Il Mos maiorum, fondendosi nell'insieme dei valori acquisiti in seguito all'ellenizzazione della cultura latina, darà vita alla humanitas. Il termine mos ha valore ideale e pragmatico, in quanto comprende il sistema di valori di un singolo individuo o di una società e, contemporaneamente, la prassi che coerentemente ne deriva. Da mos deriva l'italiano "morale". Dal periodo regio all'età imperiale, i mores, vengono a identificarsi come un corpo di principi e di valori esemplari per la comunità romana di quell'epoca e nelle seguenti.

20. Doxiadis è stato un importante architetto e urbanista greco. Pioniere della teoria ecistica della pianificazione urbana, è stato il principale responsabile della progettazione di Islamabad e, in seguito, della sua fusione con Rawalpindi. Ha fondato e guidato il movimento ecistica e ha formulato il concetto di ecumenópolis.

21. Dinastia dei re di Pergamo (III-II sec. a. C.); fu fondata da Filetero nel 282 a. C. e si spense con Attalo III che, morendo, lasciò il regno ai Romani. Gli Attalidi, principi saggi e generosi, resero Pergamo uno dei centri più importanti della cultura ellenistica; prepararono politicamente l'intervento romano in Asia, ma nel tempo stesso contribuirono a introdurre in Roma la civiltà greca.

22. Il nome Tolomeo designa tutti i sovrani macedoni dell'Egitto. La supremazia della dinastia nella regione egiziana risale al periodo successivo alla morte di Alessandro, quando Tolomeo I Sotere sconfisse Perdicca e acquisì piena egemonia sull'Egitto. Si fanno risalire le origini della famiglia alla dinastia tolemaica, discendente dei Dardanidi e della famiglia reale macedone degli Argeadi, divenuta in seguito dei Lagidi. Il mitizzare le proprie ascendenze era piuttosto comune a molte nobili prosapie.

23. Il Prix de Rome è una borsa di studio istituita dallo stato francese per gli studenti più meritevoli nel campo delle arti. Ai vincitori era data la possibilità di studiare all'Accademia di Francia a Roma, fondata da Jean-Baptiste Colbert nel 1666.

24. Architetti francesi vincitori del Grand Prix de Rome nella seconda metà del XIX secolo.

25. Si riferisce ad alcune influenti scuole d'arte in Francia. La più nota è l'École nationale supérieure des beaux-arts di Parigi. In questa scuola, che esiste da oltre 350 anni, hanno studiato molti dei più grandi artisti europei. Lo stile "Beaux-arts" indica un gusto vicino alle antichità classiche. I risultati della preparazione alla progettazione di edifici rappresentativi, culminò nei concorsi del Prix de Rome. Il prestigio, la continuità e l'autorevolezza di un sistema d'istruzione nel campo dell'architettura unico in Europa elessero la Francia quale centro naturale del dibattito architettonico durante tutto il XVIII e il XIX secolo. Su tutta l'architettura francese del XIX secolo si avverte l'impronta degli ideali estetici e intellettuali di un'unica istituzione accademica, l'École des beaux-arts a Parigi, che non poteva essere paragonata a nessun'altra scuola europea.

## bibliografia

Accademia Adrianea, Bando Piranesi Prix de Rome, 2022

Basso Peressut Luca, Caliarì Pier Federico, *Architettura per l'archeologia. Museografia e allestimento*, Roma, Prospettive Edizioni, 2014

Bellotti Massimo, Caliarì Pier Federico, *La composizione policentrica di Villa Adriana*, Ananke Speciale 84, agosto 2018

Bellotti Massimo, Caliarì Pier Federico, *Gli architetti di Adriano*, Ananke Speciale 84, agosto 2018

Caliarì Pier Federico, *Tractatus logico sintattico La forma del trasparente*, Roma, Edizioni Quasar di Severino Tognon, 2021

Dellapiana Elena, Montanari Guido, *Una storia dell'architettura contemporanea*, Torino, De Agostini Scuola SpA, 2015

## sitografia

<https://www.youtube.com/watch?v=rwpZ275Yzjw>

<https://www.canovaexperience.com/>

[https://www.comune.vicenza.it/uffici/cms/unesco.php/il\\_sito\\_unesco/le\\_componenti\\_del\\_sito/logge\\_del\\_palazzo\\_della\\_ragione\\_-\\_basilica\\_palladiana\\_vicenza](https://www.comune.vicenza.it/uffici/cms/unesco.php/il_sito_unesco/le_componenti_del_sito/logge_del_palazzo_della_ragione_-_basilica_palladiana_vicenza)

<https://www.museocanova.it/>

<https://www.canovaexperience.com/it/schede-delle-opere.php>

<https://www.levillae.com/>

<https://www.lasinodoro.it/villa-adriana-a-tivoli-residenza-imperiale-tra-mondanita-e-intimita/>

<https://www.unesco.it/it/PatrimonioMondiale/Detail/132>