Questo Book raccoglie il mio percorso nel mondo dell'Exhibit Design. In ordine sono qui presentati il progetto di allestimento della Basilica Palladiana, il tirocinio interno con la guida del Professor Caliari e il progetto di tesi realizzato al concorso del "Piranesi Prix de Rome". Tutti questi progetti sono interconnessi tra loro, trattando temi della museografia e dell'archeologia. Nello specifico l'argomento di tesi concerne un'esperienza di modellazione e progettazione intensiva all'interno degli spazi di Villa Adriana, unitamente a temi di Exhibit Design applicati al paesaggio e alla museografia includendo lo studio e la realizzazione della Brand Identity dell'intero progetto.

This book collects my journey into the world of Exhibit Design. In order, the exhibition design project for the Basilica Palladiana, the in-house internship under the guidance of Professor Caliari, and the thesis project for the 'Piranesi Prix de Rome' competition are presented here. These projects are all interconnected because they are related to museography and archaeology topics. Specifically, the thesis topic deals with an intensive modelling and design experience within the spaces of Villa Adriana, in wich Exhibit Design themes are applied to landscape and museography with the study and realisation of the Brand Identity of the entire project.

2 **EXHIBIT DESIGN BOOK Tesi di Laurea** | F. **Di Bello** | Prof. P.F. **Caliari**

Politecnico di Torino - DAD

EXHIBIT DESIGN BOOK

Tesi di Laurea

Francesco Di Bello

2

Politecnico di Torino
DAD Dipartimento di Architettura e Design
Corso di studi Design e Comunicazione
A.A. 2021/2022 - sessione Settembre 2022
Relatore Prof. Pier Federico Caliari

Francesco Di Bello s271257

EXHIBIT DESIGN BOOK

Tesi di Laurea

Francesco Di Bello

premessa

L'Exhibit Design è un'area di studi e di pratiche relative alla progettazione che si occupa delle esposizioni e delle mostre. Progettare una mostra significa creare con l'intenzione di comunicare qualcosa di nuovo oppure organizzare in maniera nuova qualcosa di già consolidato [2]. Spesso vanno in concomitanza con l'accadimento di un evento. Le mostre hanno fatto da spartiacque tra il prima e il dopo, quindi hanno un'importanza e una responsabilità considerevole. Il mestiere del mostrare si basa tutto sulla percezione estetica e quindi anche sulla capacità persuasiva. Con l'estetica si intende una forma di fascinazione [3]. Il primo obiettivo di una mostra è quello di generare la bellezza. Il pensiero comune è che la bellezza sia un qualcosa di soggettivo, invece rappresenta qualcosa di oggettivo che muta nel tempo ma che è sempre presente nella nostra società [3]. La bellezza è un dispositivo in grado di generare una reazione estetica. Una mostra deve avere un certo effetto sul visitatore. In primo luogo deve impressionarlo perché ha l'obligo di evocare una realtà altra, qualcosa che non si ha nel quotidiano. Una mostra deve essere in grado di mantenere una sua unicità, deve rappresentare qualcosa di diverso e mai visto. La bellezza è qualcosa che emoziona, che suscita un sentimento, ma allo stesso tempo può essere riconosciuta in quanto rispetta delle regole e la si può raggiungere attraverso queste ultime. Le regole sono rappresentate dallo stile, che è un atteggiamento che bisogna saper avere e mostrare. Per questo due cose possono essere molto simili, ma se una di queste non ha stile non potrà essere identificata come bella .

Le mostre comunicano e lo fanno attraverso dei codici che sono un sistema di regole, quindi di stile. La comunicazione infine è insieme di codici. La capacità di un progettista deve essere quella di creare nuovi codici che comunicano qualcosa di mai sentito. Quello che bisogna fare è imparare a metterli insieme per creare qualcosa di mai visto. La compresenza di codici è una caratteristica importante di alcuni luoghi che sono stati testimoni della stratificazione di diversi stili appartenenti a diversi popoli, i quali li hanno resi unici. Informarsi su quello che ci circonda, su quello che esiste e che è stato realizzato è importante per la formazione di un progettista perché in questo modo si impara a leggere sempre codici diversi e che possono ispirare e arricchire il bagaglio di una persona. Il progettista attua un processo di ricerca interdisciplinare alla scoperta di nuovi spunti e riferimenti da cui ripartire e concentrare il suo lavoro. I codici classici, sono uno dei tanti codici che nel tempo sono stati presi e reinterpretati [3].

L'unione delle arti genera bellezza, quindi è nell'interesse del progettista informarsi e imparare cose nuove. La stessa musica è molto simile ad

una mostra, perché entrambe sono processi dinamici. Stile, Bellezza e Comportamento sono la trinità di un progettista. Un oggetto entra nella storia quando raggiunge un certo status, questo può avvenire attraverso processi storici come il colonialismo o le guerre [3]. Alcune volte un oggetto raggiunge un certo tipo di status quando l'opinione pubblica lo rende storicamente importante e si estetizza il pensiero comune su quell'oggetto. Un oggetto sopravvive poi nel tempo solo grazie al suo carisma, solo che alcune volte questo aspetto non basta. Lo spostamento di un paradigma può causare la perdita di valore di un manufatto. Il decadimento può avvenire per cause biologiche, quando si smette di vivere o utilizzare un determinato oggetto o luogo oppure può avvenire per cause distruttive, quindi quell'edificio o manufatto viene demolito per svariate motivazioni. A causa di questi eventi che l'osservatore si sofferma e pensa intorno a quello che ormai non c'è più. Così nasce il desiderio di ricostruire o di ipotizzare quello che c'era per creare un collegamento tra quel che si vede e quello che non si vede [3].
Se si entra nello specifico però ci si chiede cosa è una mostra. Essa è una raccolta di oggetti, naturali o artificiali tenuti temporaneamente o definitivamente. Sono tenuti in un luogo chiuso sistemato a tale scopo e sono esposti allo sguardo del pubblico. Le mostre hanno un importante ruolo e significato, assumono il ruolo di essere grandi eventi che fanno da spartiacque tra quello che c'era prima e quello che ci sarà dopo. Può rappresentare un punto di arrivo o un punto di partenza per qualcosa che c'è [3]. In più le esposizioni e le mostre sono un'occasione per gli studiosi e i progettisti di ampliare il proprio pacchetto di conoscenze imparando e rendendo propri tutte le suggestioni che possono provenire da una grande collezione. In questo modo si acquisiscono diversi codici che rimescolati tra loro sono alla base della creazione di cose nuove. Quando si vive nella cultura ci si accorge di quanto essa sia affascinante in quanto si presenta come un meccanismo in continua trasformazione che viene tenuto vivo dalle persone che ci abitano. Questo è reso possibile dai continui scambi di conoscenza, di oggetti che vengono valorizzati o apprezzati dai diversi possessori o fruitori. Tutti questi aspetti sono condizionati dai contesti in cui vengono vissuti.
I ragionamenti precedenti sono stati la base per intraprendere il mio percorso nell' Exhibit Design, nella mia mente hanno cominciato a smuovere gli schemi che avevo precedentemente creato ponendone di nuovi che hanno trovato coesione con le mie conoscenze pregresse e il mio metodo di progettazione. Trovo che porre la Bellezza come obiettivo nella formulazione di qualcosa di nuovo o nella riformulazione di qualcosa di vecchio sia importante. Le cose che si fanno non devono essere lasciate alla casualità, ma invece bisogna avere chiara la direzione che prendono e si deve raggiungere lo scopo che ci si è posti.

Exhibit Design is an area of design-related studies and practices that deals with exhibitions and displays. Design an exhibition means to create with the intention of communicating something new or to organise something already established in a new way. Exhibitions often go hand in hand with the happening of an event. They act as a watershed between before and after, so they have considerable importance and responsibility. The profession of exhibiting is all about aesthetic perception and thus also persuasiveness. Aesthetics means a form of fascination. The first objective of an exhibition is to generate beauty. The common thought is that beauty is something subjective, whereas beauty represents something objective that changes over time, but is always present in our society. Beauty is a device capable of generating an aesthetic reaction. An exhibition must have a certain effect on the visitor. Firstly, it must strike the visitor because it has to evoke another reality, something that one does not have in everyday life. An exhibition must be able to maintain someone it's uniqueness, it must represent something different and never seen. Beauty is something that excites, that arouses a feeling, but at the same time it can be recognised insofar as it respects rules and can be achieved through these rules. The rules are represented by style, which is an attitude that one must be able to use and show. Two things can be very similar, but if one of them has no style it cannot be identified as beautiful.
Exhibitions communicate and do that through codes which are a system of rules, hence of style. Finally, communication is a style of codes. The ability of a designer must be to create new codes that communicate something unheard. What one must therefore do is to learn to put them together to create something never seen. The coexistence of codes is an important characteristic of certain places that have witnessed the layering of different styles by different peoples, which have made them unique. Getting to know what surrounds us, what exists and what has been realised, is important for the training of a designer because in this way someone learns to always read different codes that can inspire and enrich a person's culture. The designer implements a process of interdisciplinary, research to discover new cues and references from which to restart and focus his work. The classical codes are one of many codes that have been taken and reinterpreted over time.
The union of the arts generates beauty, this is in the designer's interest to inform himself and learn new things. Music itself is very similar to an exhibition, because both are dynamic processes. Style, Beauty and Behaviour are the trinity of a designer. An object enters history when it reaches a certain status, this can happen through historical processes such as colonialism or wars. Sometimes an object achieves someone gets into the specifics, however, one wonders what an exhibition is. It is a collection of objects, natural or artificial, held temporarily or permanently. They are kept in an enclosed place arranged for this purpose and are exposed to the public gaze. Exhibitions have an important role and significance, they take on the role of being major events that act as a watershed between what came before and what will come after. They can represent a point of arrival or a point of departure for something that is there. In addition, exhibitions and shows are an opportunity for scholars and designers to broaden their knowledge package by learning and making their own all the suggestions that can come from a large collection. In this way one acquires different codes that, when mixed together, form the basis to create new things. When in culture that realises how fascinating it is as a constantly changing mechanism that is kept alive by the people who live in it. This is made possible by the continuous exchange of knowledge, of objects that are valued or appreciated by the different owners or users. All these aspects are conditioned by the contexts in which they are experienced.
The preceding reasoning was the basis for embarking on my path in Exhibit Design, in my mind they began to shake up the patterns I had previously created by posing new ones that found cohesion with my previous knowledge and my design method. I find that setting Beauty as an objective in formulating something new or reformulating something old is important. The things you do must not be left to chance, but instead you must be clear about the direction they take and you must achieve the goal you set yourself.

indice

9 **Corso di Exhibt Design**

L'inizio
Eternità e Precarietà
La Mostra
Allestimento
Piedistalli
Pedane, Rampe e Pavimentazione
Luce come esperienza
Suono: una guida alla visita
Immagine coordinata
Finger food
Valutazione economica del progetto

55 **Tirocinio Digital Exhibit Design**

Tirocinio
Realtà aumentata e realtà virtuale
Villa Adriana
Modellazione 3D - stato di fatto
Modellazione 3D - ricostruzione
Render 3D

83 **Designing Villa Adriana**

Premio Piranesi
Padiglione Termale
Collezione
Buffer Zone
Fashion and Heritage
Immagine Coordinata

Exhibit Design

L’inizio

Questo Capitolo tratta il percorso nell’Exhibit Design che ha portato alla realizzazione di un’esposizione di opere di Canova all’interno della Basilica Palladiana di Vicenza. “L’insostenibile ineffabilità della bellezza” è stato il punto di partenza di tutto il percorso del corso. Proprio da questa espressione è iniziato il processo di riflessione e ricerca che ha trovato come risultato ultimo la concretizzazione di questa mostra. Si è discusso molto sul concetto di Bellezza, sui suoi significati, i suoi tempi, la sua evoluzione e il legame che ha con l’uomo e l’arte. Ci si è rapportati con le grandi opere del passato, con le grandi imprese di ricerca e di raccolta dei manufatti lasciateci dalle civiltà antiche e soprattutto all’idea di esposizione e valorizzazione delle opere e di come ora l’uomo si deve rapportare al vecchio pensando al nuovo.

Suggestioni ed esempi analizzati nel processo di progettazioone

Eternità e Precarietà

“L’insostenibile ineffabilità della bellezza” è stato il punto di partenza di tutti i ragionamenti posti intorno alla bellezza e a quello che rappresenta. In principio si è analizzato il rapporto che c’è tra l’uomo e l’arte. Il passaggio successivo è stato guidato dalla riflessione della durabilità della bellezza, la quale è presente nell’arte e nell’uomo. Da una parte però la bellezza dell’uomo è limitata alla vita dell’essere umano, invece la bellezza dell’arte è destinata a durare per sempre. L’uomo attraverso l’arte riesce a catturare e a tramandare un frammento o una testimonianza della bellezza riempiendo di significati le sue opere. L’opera d’arte va a compensare la condizione dell’uomo di essere qualcosa di finito. A tutti gli effetti è bellezza che genera bellezza. Da una parte quindi c’è la precarietà dell’essere umano e dall’altra l’eternità dell’arte. Il concept della mostra gira intorno a questi due aspetti. Si è rapportata la precarietà a cosa l’arte è in grado di fare con i suoi manufatti. Si è messo in risalto la sua capacità di fermare la precarietà dell’uomo e di essere in grado di catturare un istante (rappresentato dall’opera), che durerà per sempre. Invece con l’eternità si è posto il mito, da sempre simbolo di qualcosa che si tramanda e che rende immortale un avvenimento, che viene rappresentato nell’arte a più riprese. I racconti che trasmettono le opere parlano di un rapporto o di un significato che trascende il tempo e dura per l’eternità. L’uomo invece è legato ad una condizione di precarietà che lo rende finito e che prima o poi decadrà. Da una parte c’è l’arte che con le sue rappresentazioni cattura un momento e lo rende eterno e dall’altra c’è l’uomo che con la sua precarietà crea qualcosa di eterno e immortale nel tempo. Questi ragionamenti sono nati dall’analisi e dalla ricerca che ha trovato come protagonista Canova e le sue opere. L’intenzione della mostra è quella di voler trasmettere il legame che c’è tra queste due condizioni che come punto di incontro generano bellezza attraverso una rappresentazione perfetta di un istante ben preciso di storie leggendarie. Le opere di Canova utilizzate nell’esposizione sono legate tra loro perché rappresentano protagonisti della mitologia greca. Canova era appassionato di queste storie e si faceva raccontare i miti mentre realizzava le sue sculture. Le opere dell’esposizione sono: Paolina Borghese, Venere Italica, Lottatori, Marte Pacificatore, Perseo Trionfante, Ercole e Lica, Pugilatori, Teseo e il Minotauro, Teseo e il Centauro, Tre Grazie, Amore e Psiche, Euridice, Orfeo, Adone e Venere, Adone Incoronato, Ebe, Elena e Paride, Amore e Psiche stanti, Dedalo e Icaro. La mitologia Greca è il filo conduttore delle opere. L’esposizione oltre a comunicare il concetto di bellezza, vuole raccontare Canova attraverso le sue opere, i suoi bozzetti e tutto ciò che utilizzava per i suoi lavori. In modo tale da dare un’idea completa di quello che rappresentava e cosa lo ha reso grande.

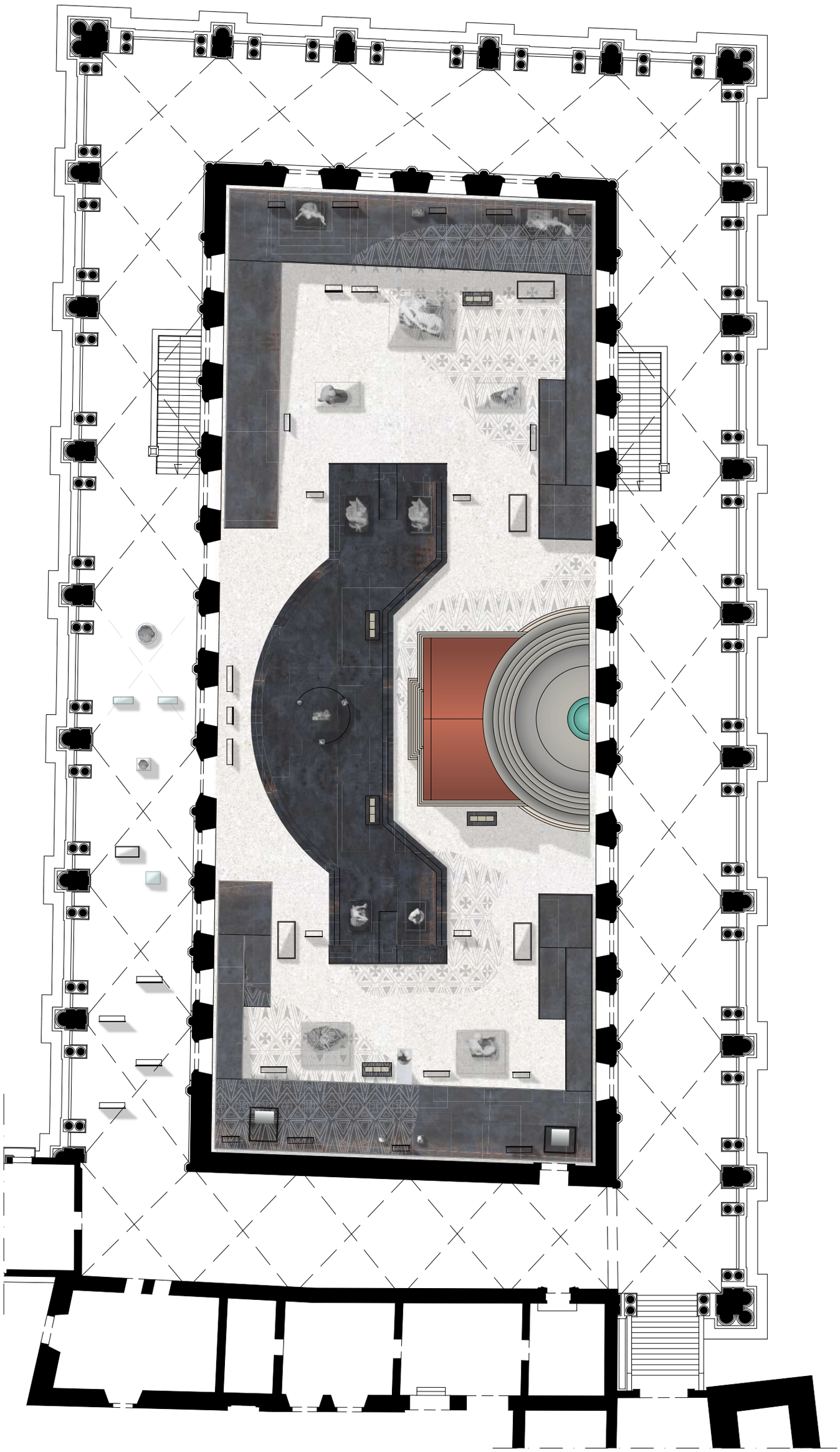
La Mostra

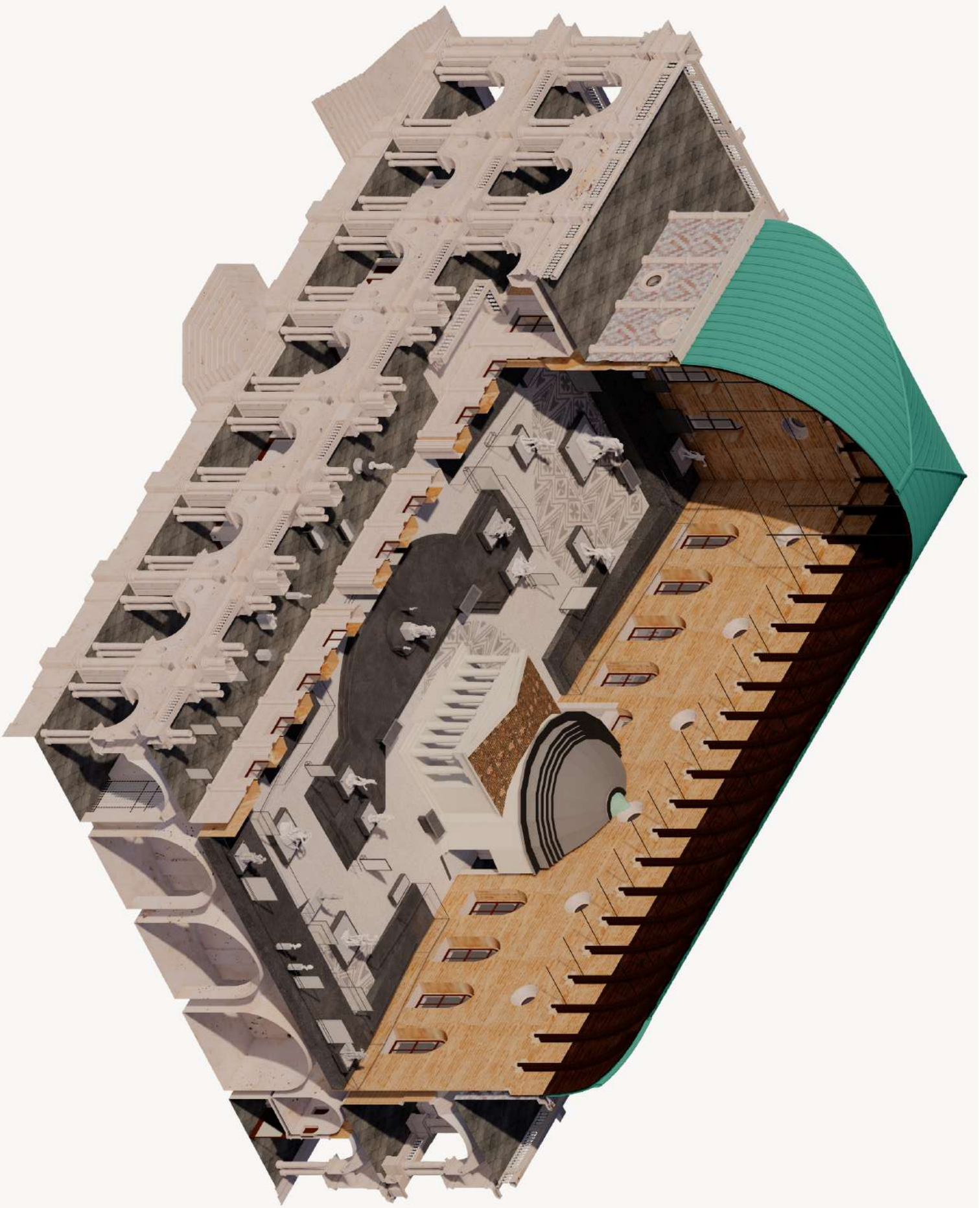
La scelta delle opere si basa sulla volontà di mettere a confronto la concezione di precario con quella di eterno. La mostra comincia dal loggiato dove sono esposte alcune opere che ritraggono Canova, la riproduzione in scala di Paolina Borghese e la riproduzione in gesso della Venere Italica che Canova utilizzava come modello per la realizzazione finale dell'opera e alcune riproduzioni dei suoi attrezzi da lavoro. Sempre in questa parte della mostra i pannelli espositivi forniscono informazioni su Canova e sul suo modo di lavorare.

Al contorno di questi modelli è presente, all'interno di una teca, la strumentazione tipica utilizzata per la realizzazione della sua arte, come scalpelli, trapani e raschiatori. All'interno della mostra sono situate le riproduzioni in marmo dell'artista di Possagno, suddivise in zone rappresentanti i due contrasti della bellezza, mentre a dialogare tra i due spazi sono presenti le opere che si ergono a sintesi di questo rapporto.

La mostra si presenta come un spazio aperto con più livelli espositivi ottenuti attraverso rampe e pedane percorribili dai visitatori. L'obiettivo principale è quello di ricreare gli spazi e le caratteristiche di un'Agorà greca facendo si che l'utente possa immergersi totalmente nell'ambiente che lo circonda. Al centro del salone della basilica accostato al muro è presente una riproduzione in cartongesso del tempio di Canova situato a Possagno. Questo elemento è di supporto all'ambientazione che ricrea la tipica piazza dell'antica Grecia. La mostra presenta quattro differenti Highlights situati in quattro differenti spazi della mostra. Al centro ci sono le Tre Grazie, sul lato nord-est Ebe, sul lato sud-ovest Ercole e Lica e all'interno del tempio invece è allocata Amore e Psiche. La disposizione degli oggetti espositivi crea un ampio spazio fruibile dall'utente, che è in grado di avere una visione totale della mostra per poi entrare nel dettaglio durante la visita.

Superato il loggiato si accede al Salone della Basilica dove comincia il percorso della mostra che passa dalle rampe subito sulla sinistra dove è presente il primo highlight, Ercole e Lica. Successivamente ci si sposta verso la seconda area dove si possono osservare le tre Grazie. La terza tappa della mostra prosegue sulla destra verso le rampe dove è posizionata Ebe. Tutta la mostra si conclude all'interno del Tempio di Canova dove è situata Amore e Psiche. All'interno del tempio è previsto lo svolgimento di una performance artistica di ballo, dove i ballerini raccontano con la danza il mito di Amore e Psiche





Allestimento

L'esposizione è divisa nel loggiato e nel salone principale. La sezione del loggiato presenta una panoramica della storia di Canova, delle opere che ha realizzato, dei processi di lavorazione che lo hanno caratterizzato e degli strumenti che utilizzava. Tutto rappresentato e descritto nei pannelli espositivi o mostrato nelle teche. La riproduzione in gesso della Venere Italica è posizionata sul tipico piedistallo con sistema di rotazione, la cui peculiarità era quella di poter interagire e far ruotare la statua e visionarla da diverse angolazioni con diversi giochi di luce. I piedistalli delle opere presenti nel salone sono realizzati in cemento con un rivestimento in alluminio spatolato in modo tale che dia l'idea di vissuto e che faccia da contrasto con la pulizia delle opere in marmo. Tutte le statue sono accompagnate da un pannello espositivo in plexiglass retroilluminato. Nei pannelli sono riportate informazioni sulle opere e foto di dettaglio di alcune parti salienti delle statue.

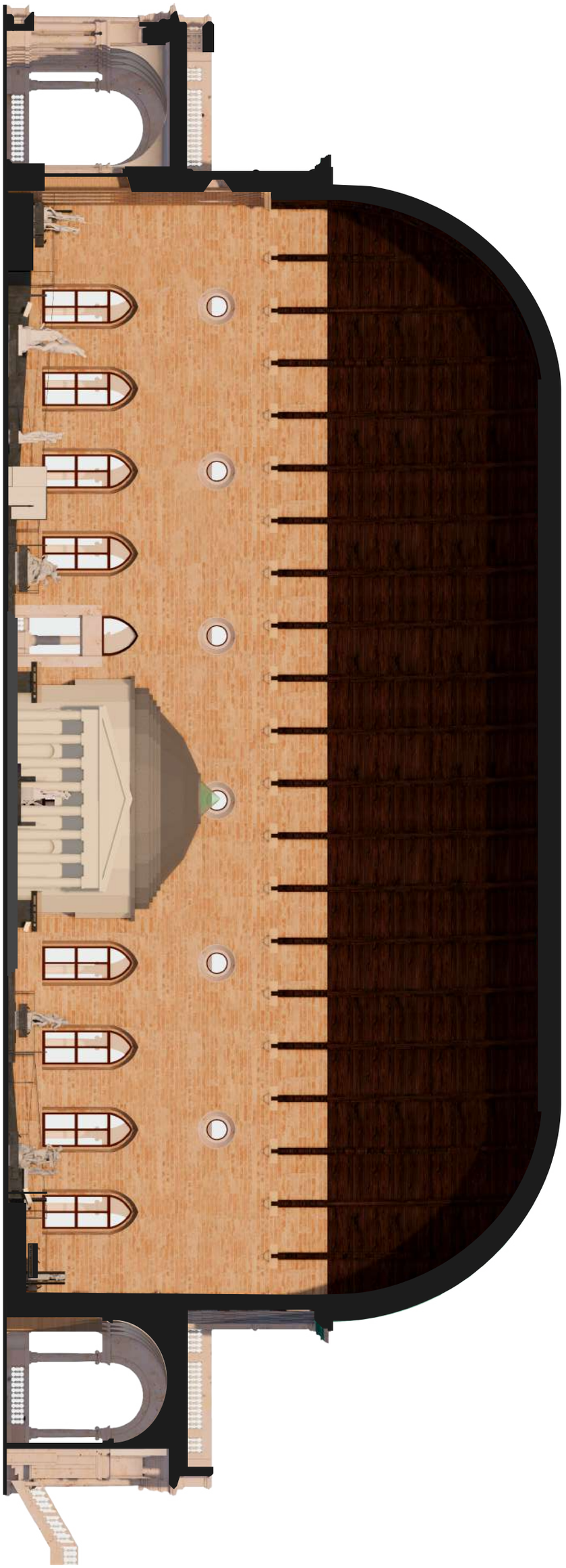
Piedistalli

Per la progettazione dei piedistalli sono stati di ispirazione quelli utilizzati da Carlo Scarpa a Castelvecchio. Il basamento del piedistallo è coperto dalla superficie dove è poggiata l'opera, la cui area è più ampia della base. Così da creare un senso di sospensione dell'opera dal pavimento. I piedistalli sono in cemento e presentano una cornice in acciaio lungo la fascia laterale della superficie superiore. Questi vengono utilizzati per tutte le statue ad eccezione dei busti e dei due highlights di Ebe e delle Tre Grazie. Questi ultimi hanno piedistalli progettati per assecondare l'effetto espositivo che si è voluto dare.

I piedistalli degli highlight sono muniti di sistemi audio dai quali vengono raccontati i miti che riguardano i soggetti delle opere, per ricreare le condizioni nelle quali Canova scolpiva (era solito farsi raccontare i miti delle opere che rappresentava). Sui piedistalli ci sono tre fari che servono a creare un'illuminazione d'accento che risalta i dettagli delle opere.

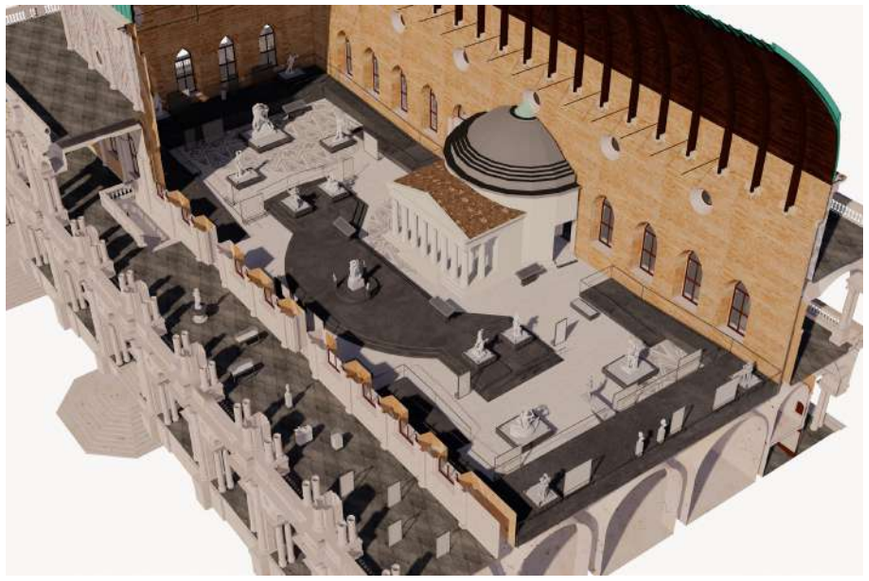
Render della mostra durante le ore diurne.
Pagina precedente foto di Castelvecchio e del Louvre

Exhibit Design per l'archeologia. Un progetto per la villa dell'imperatore Adriano a Tivoli.



Ebe è posizionata su un basamento in cemento che si poggia sul piedistallo fissato alla rampa. Si può osservare sia dal basso che dalla rampa alle spalle della statua.

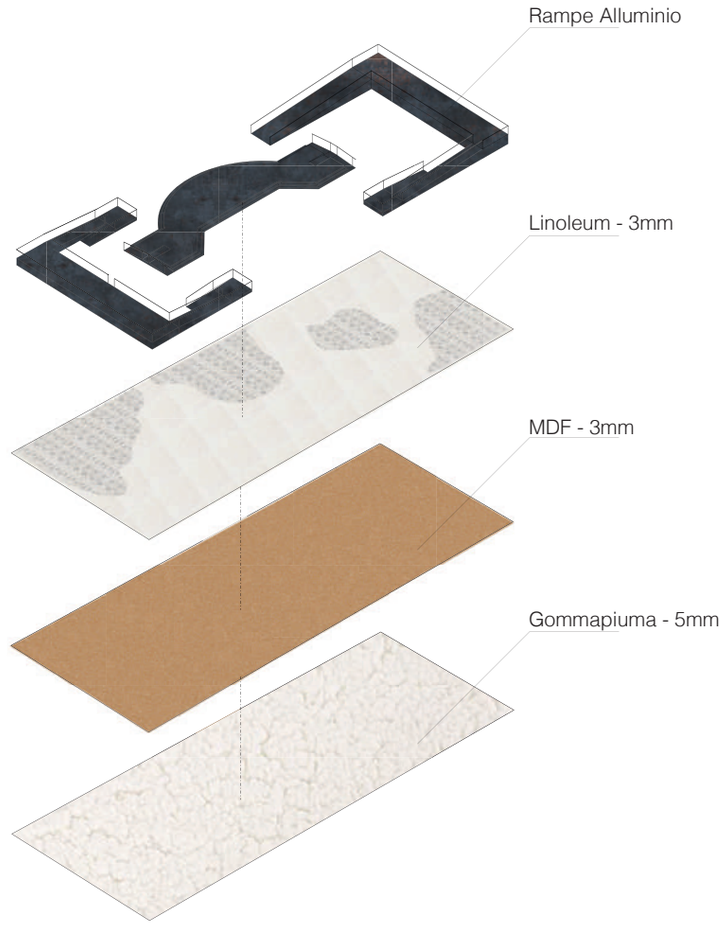
Il Basamento delle Tre Grazie ha una forma circolare ed è fatto in alluminio. Lungo la circonferenza ci sono tre colonnine su cui sono posizionate riproduzioni delle Danzatrici. Al centro della pedana c'è il piedistallo in cemento su cui sono posizionate le Tre Grazie.



Assonometria prospettica della mostra

Pedane, Rampe e Pavimentazione

All'interno della mostra ci sono due rampe disposte sui lati corti del salone e al centro una pedana. Questi elementi sono tutti in alluminio e permettono una divisione in settori della mostra e una percorrenza a diversi livelli. Le loro disposizioni ricreano un'Agorà greca. Tra il pavimento originale della Basilica Palladiana e le rampe in alluminio ci sono tre strati di pavimentazioni, che hanno sia una funzione di decorazione che di protezione. Il primo strato è formato da gommapiuma, la quale permette la protezione del pavimento originale e l'assorbimento delle sollecitazioni esterne. Il secondo strato è formato da MDF per avere una superficie rigida su cui è applicato il terzo strato di linoleum su cui è stampata una grafica che fa da richiamo alla pavimentazione esterna del tempio di Canova. Lo spessore della pavimentazione applicata è di 11 millimetri.



Luce come esperienza

Il tempo è un aspetto fondamentale della mostra, che riprende la differenza che c'è tra precarietà ed eternità. Tutto è stato progettato in due diversi scenari: uno diurno e uno notturno. L'alternarsi del giorno e della notte è un aspetto molto importante all'interno dell'esposizione. L'intento era quello di creare differenti esperienze dell'esposizione, in base all'orario nel quale si svolge la visita. Durante il giorno il salone è luminoso, la luce entra attraverso le finestre ed è supportata da un sistema di luce d'ambiente, che fa in modo che si abbia l'impressione di essere in uno spazio aperto. L'esposizione notturna invece è abbastanza cupa, ma ogni statua dispone di un sistema di illuminazione d'accento che risalta le opere e i dettagli delle statue. Queste luci sono disposte sui piedistalli di ognuna. Il cambio di luce da diurno a notturno non è netto ma è graduale. Questo è stato possibile grazie ad un sistema di illuminazione che cambia in base all'orario e al ciclo del sole. Nello scenario diurno se ci dovesse essere una giornata nuvolosa o particolarmente scura, la mostra prevede un sistema di illuminazione d'ambiente che si regola in base all'intensità luminosa esterna.

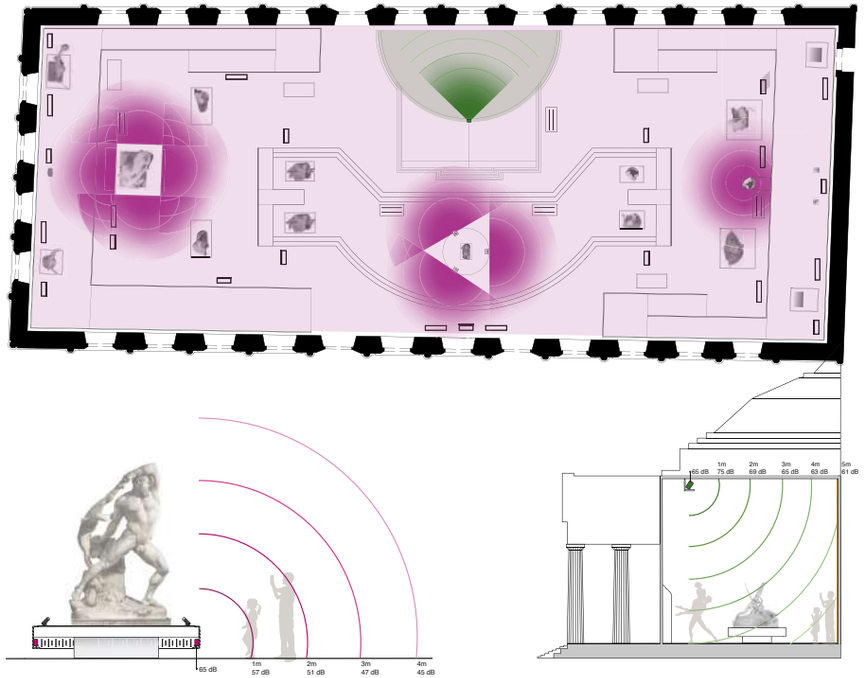
Nello scenario notturno per rendere sicuro lo spostamento degli utenti e garantire una minima visibilità è presente un sistema di illuminazione d'ambiente rivolto verso l'arcata della basilica. Sono presenti anche delle luci LED lungo le rampe e la pedana per far si che gli oggetti di ingombro pericolosi per la viabilità siano visibili. L'alternarsi del giorno e della notte aiuta perfettamente la creazione dell'ambientazione della mostra: un'agorà dell'antica Grecia. Le luci che illuminano le statue e il tempio sono presenti in entrambi gli scenari ma con intensità diverse.

Exhibit Design per l'archeologia. Un progetto per la villa dell'imperatore Adriano a Tivoli.

Exhibit Design per l'archeologia. Un progetto per la villa dell'imperatore Adriano a Tivoli.

Suono: una guida alla visita

Lo studio del suono è partito dallo stato di fatto della basilica, si sono analizzati i volumi, i materiali delle superfici e si è calcolato il tempo di riverberazione a queste condizioni. Da qui si è sviluppato il progetto, tenendo conto delle caratteristiche del salone. La progettazione del suono è andata di pari passo con la volontà di creare questo spazio aperto, quindi anche con il suono si sono voluti ottenere gli stessi effetti. Il punto di partenza nello sviluppo della mostra è stata la volontà di non porre limiti allo spazio. Il suono sarebbe intervenuto per sancire la suddivisione delle aree espositive, quindi mantenendo uno spazio visivo aperto. Facendo ricerca su Canova si è scoperto che mentre scolpiva si faceva ispirare dal racconto dei miti riguardanti i soggetti delle sue opere. Allo stesso modo la progettazione del suono è stata condizionata dalla volontà di ottenere il medesimo risultato riprendendo questa abitudine di Canova. La soluzione non è stata immediata ma si sono pensate sempre diverse possibilità fino a quando non si è arrivata a quella definitiva. La soluzione ultima è stata quella di inserire delle fonti sonore nei piedistalli degli highlights in modo tale da accompagnare la visita con il racconto dei miti. Lo studio del posizionamento delle fonti sonore e delle loro caratteristiche tecniche è stato molto accurato. Si è voluto garantire un ascolto chiaro e piacevole. Il suono intorno agli highlights si fa più forte in modo tale da attirare a sé i visitatori e pian piano che ci si allontana il suono si affievolisce in modo tale da creare un effetto scenico di avvicinamento e allontanamento che va in accordo con il cambio di spazio che avviene quando si comincia a sentire il differente suono. Questo sistema ha riguardato gli highlights di Ercole e Lica, delle Tre Grazie e di Ebe. Ragionamento differente è stato effettuato all'interno del tempio, essendo una struttura in cartongesso si sono presentati requisiti differenti. All'interno del tempio la visione dell'highlight di Amore e Psiche è visibile solo frontalmente con insieme anche la performance di danza di contorno. La sorgente sonora quindi è rivolta verso il passaggio dei visitatori. Il tempio attraverso il suo spazio chiuso permette di limitare al suo interno il suono attivo, grazie all'aggiunta di materiale fonoassorbente come la lana di roccia, posizionata alle spalle del passaggio dei visitatori. Questo evita il riverbero del suono evitando un possibile rumore percepibile all'esterno dell'architettura.

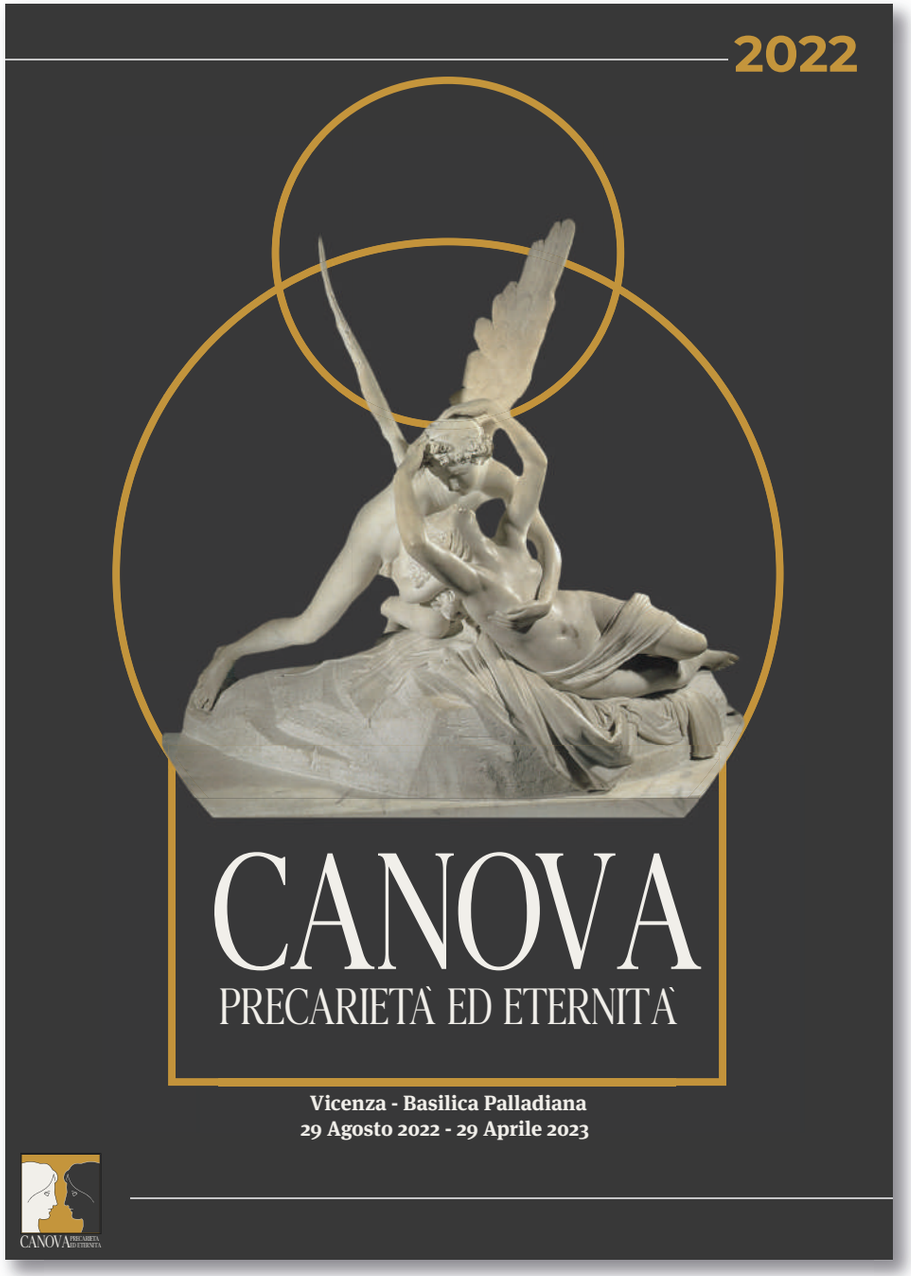


pagina precedente: concept della progettazione del suono
sopra: disposizione dei dispositivi sonori all'interno della mostra

Immagine co ordinata

Per la mostra è stata realizzata un'immagine coordinata che creasse una solida brand identity e che rappresentasse al meglio il concept. Il nome della mostra è: "Canova, Precarietà ed Eternità". La palette ricade sui colori: Oro, Marmo e Antracite. Il logo presenta tutti e tre i colori della palette e sono posti due volti, quello color marmo rappresenta l'eternità dell'arte e quello color antracite rappresenta la precarietà dell'uomo. Il fondo oro invece simboleggia la Bellezza presente in entrambi. Per il titolo è stato utilizzato il font "Aghato", graziato ed elegante. Per i manifesti e le brochure il font "Meta Serif", un serif chiaro e leggibile. Per i pannelli espositivi invece si è optato per un Helvetica. Per la promozione della mostra sono stati progettati e realizzati il manifesto, i banner, le brochure e i gadget da vendere nello shop.

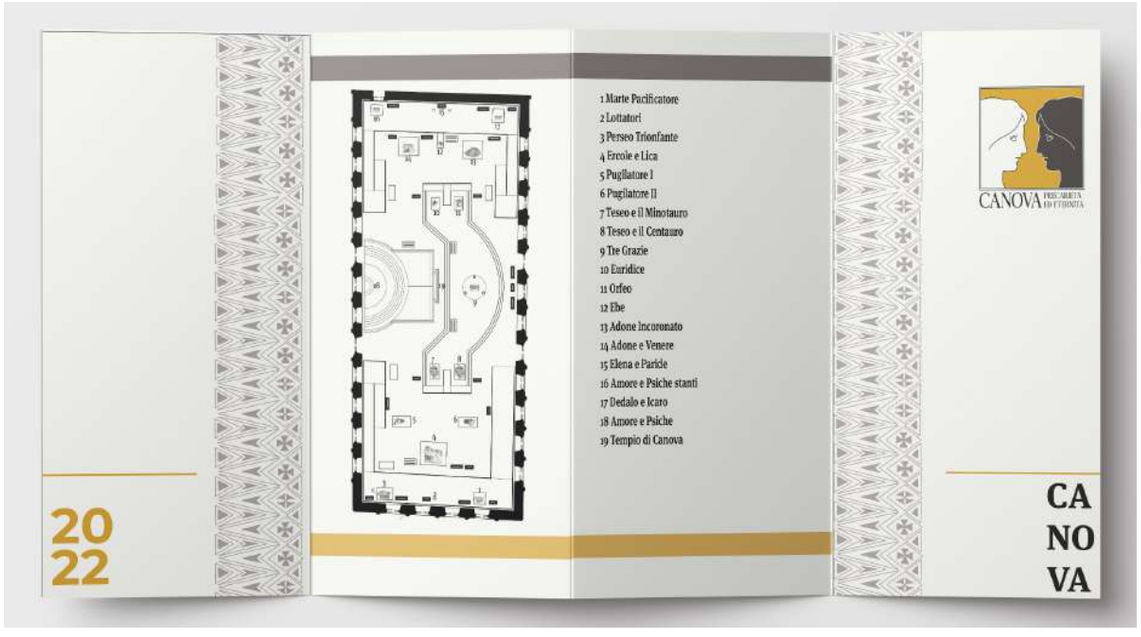
Aghato	Bold	Titolo della mostra Logotipo	ABCDEFGHIJKLMOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmopqrstuvwxyz 1234567890
	Regular	Titolo della mostra Logotipo	ABCDEFGHIJKLMOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmopqrstuvwxyz 1234567890
Meta Serif Pro	Bold	Manifesto e Brochure	**ABCDEFGHIJKLMOPQRSTUVWXYZ** **abcdefghijklmopqrstuvwxyz** **1234567890**
Helvetica	Regular	Panelli espositivi	ABCDEFGHIJKLMOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmopqrstuvwxyz 1234567890



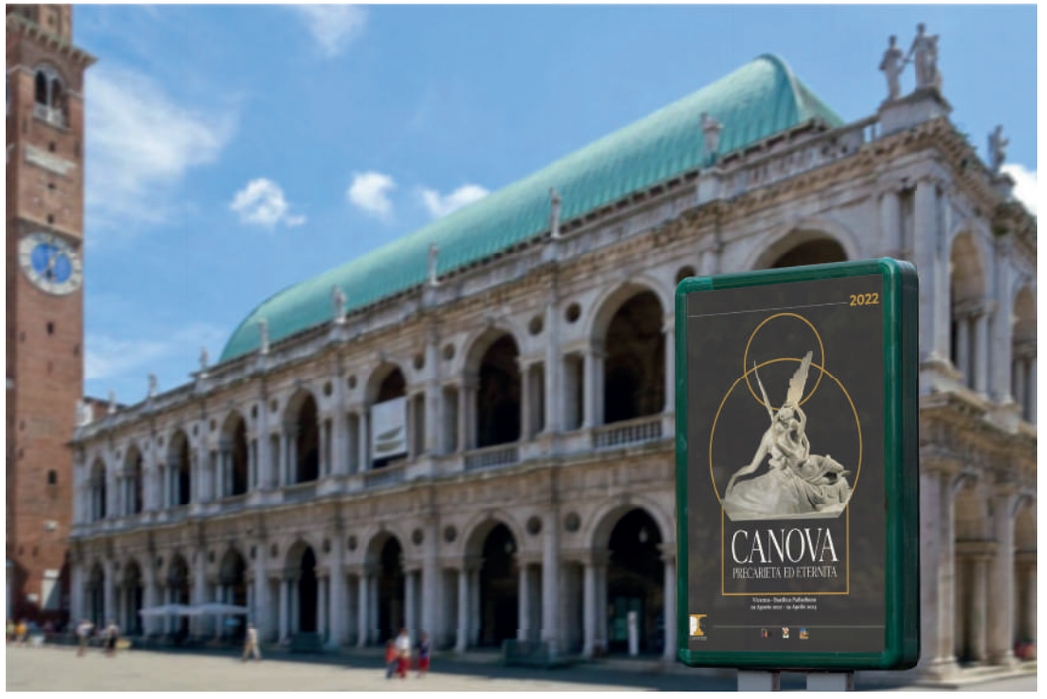
Le linee geometriche in oro rappresentano in modo semplificato la pianta del tempio di Canova dove nella mostra è situata la statua di Amore e Psiche. quindi è un rimando all'highlight finale dell'esposizione.

La brand identity è presente sui gadget che riprendono le decorazioni della pavimentazione della mostra e il logo, rispetando la palette colori.

La Brochure è formata da due facciate, nella prima è presente una mappa della mostra con segnalate le posizioni delle varie opere. nella seconda facciata sono rappresentati i quattro highlights con una descrizione e analisi delle caratteristiche principali e dei dettagli salienti.



I banner rappresentano due dei quattro highlight della mostra (Ebe ed Ercole e LIca). Spnp posizionati all'esterno della basilica per pubblicizzare la mostra ed incuriosire i passanti.



Finger food

Nella progettazione della mostra è stata prevista anche una parte dedicata al Finger Food da proporre ai visitatori. Il menù ripercorre le tradizioni culinarie di Vicenza rivisitando i piatti tipici con un'accezione più innovativa e trasformandoli in Finger food. L'esperienza è fruibile tramite un vassoio che riprende le geometrie presenti all'interno del salone principale della mostra.

Esplosione di tradizione

Il tradizionale Spritz vicentino creato come in origine con il Prosecco locale e acqua è stato trasformato in un cubo di gelatina per regalare un'esplosione di tradizione in bocca. Viene accompagnata da una sottile scorza di limone per un ulteriore freschezza.

Cicchetto rivisitato

La tradizione prosegue con il tipico Baccalà mantecato che viene accostato ad una base croccante di pasta frolla salata creando un contrasto di consistenze e sapori.

Pasta e fasoi 2.0

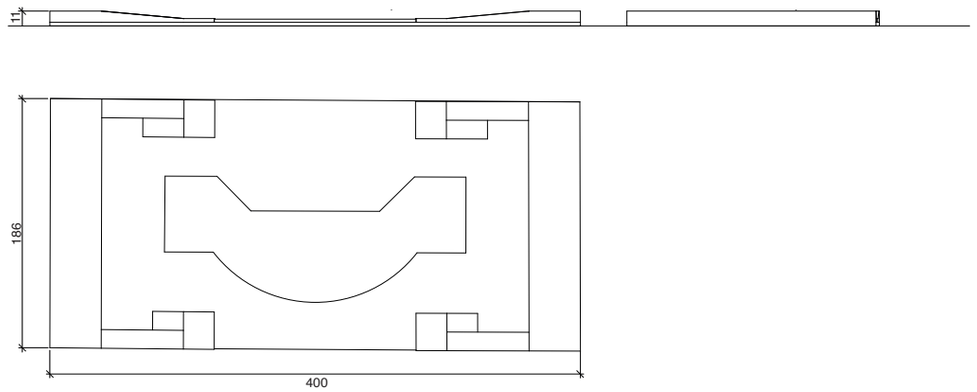
Il tipico piatto "Pasta e Fasoi" preparato dalle nonne venete è stato trasformato in un figer food innovativo.La base di Pacchero di farina integrale avvolge un cuore morbido di mousse di fagioli contrastato dalla croccantezza del prosciuto italiano piastrato.

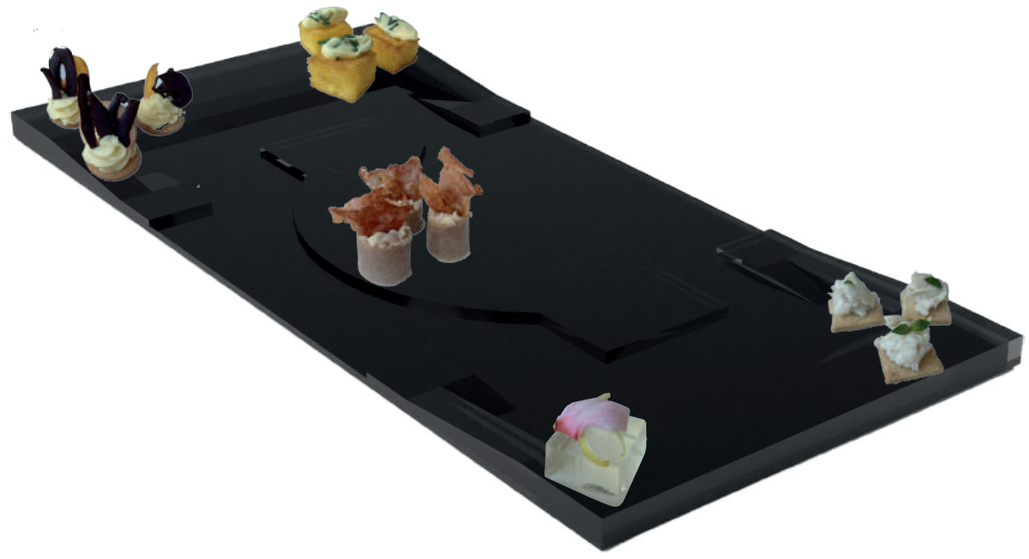
Scultura di menta

Un cubo di polenta croccante sorregge una fresca maionese aromatizzata alla menta preparando il palato del degustatore all'ulima tappa di questo percorso culinario.

Dulcis in fundo

Una fresca crema pasticcera aromatizzata alla vaniglia e scorza di limone viene adagiata su un sottile disco di pasta frolla dolce regalando al degustatore un finale memorabile.



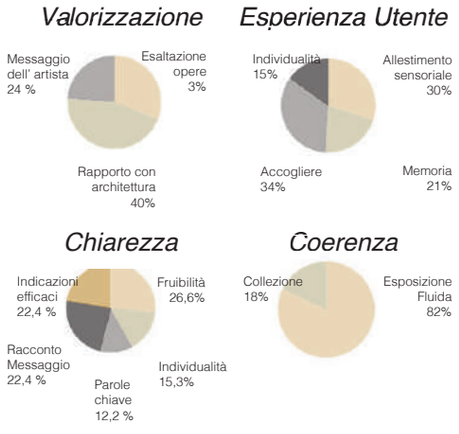


Il vassoio riprende le forme della mostra con le rampe e la pedana centrale. Il cibo è posto nei quatto angoli e al centro

Valutazione economica del progetto

L'inizio del progetto si è basato sull'individuare l'obiettivo della mostra, delineato ragionando sulle necessità del possibile visitatore della mostra. L'obiettivo principale è stato quello di massimizzare l'agibilità e la leggibilità della mostra attraverso delle soluzioni organizzative efficaci dal punto di vista architettonico e grafico.

Concordato l'obiettivo si sono specificate le esigenze della mostra e i requisiti intorno ai quali sviluppare il progetto. Successivamente alla definizione dei criteri, e dei relativi clusters si è svolta l'analisi ANP, al fine di individuare le priorità tra i criteri individuati. Delineate ed analizzate le priorità, si è passati alla progettazione della mostra, con la selezione di tutte le soluzioni progettuali. Questa scelta ha portato ad individuare attraverso stime sintetiche o analitiche i possibili costi e ricavi totali, in modo da individuare la sostenibilità della mostra. Le categorie in cui sono stati fatti i calcoli dei costi sono: Funzionamento, Amministrazione e Gestione, Allestimento, Manutenzione, Gestione Collezione, Curatela, Personale, Bookshop, Promozione e Comunicazione. Invece le categorie in cui sono stati fatti i calcoli dei ricavi sono: Autogenerati. Alla fine del processo si è ricavata la sostenibilità della mostra sottraendo ai ricavi i costi.



Alla fine dell'analisi sono emersi i criteri predominanti e la priorità dei valori

Sottocriteri		Normalized by cluster	Limiting
Esposizione fluida		0.841	0.144
Rapporto con l'architettura		0.488	0.139
Accogliere		0.373	0.099
Fruibilità		0.329	0.092
Esaltazione delle opere		0.307	0.087
Appagamento sensoriale		0.299	0.080
Indicazioni efficaci		0.230	0.064
Messaggio dell'artista		0.204	0.058
Memoria		0.184	0.051
Intelleggibilità		0.184	0.049
Individuabilità dall'esterno		0.163	0.045
Scelta della collezione		0.158	0.027
Percezione mostra		0.142	0.038
Parole chiave nelle descrizioni		0.092	0.026

Costi

Funzionamento	*Illuminazione* *Suono*	**acquisizione + installazione + gestione** I costir elativia If unzionamentos io ttengono dalle voci sopra riportate derivantil ep rimed al prezzo, le seconded a una percentuale riferita alla manodopera mentre l'ultimad al consumod egli apparecchi perl e ore di utilizzo	**75.000**
Allestimento	*Arredamento* *Comunicazione immediata*	**volume materiale x costo unitario** Questa voce ès timata, per ogni elemento dell'allestimento, attraverso le dimensioni totali del materiale di tutti glie lementim oltiplicatep er il costo unitario.Q uestoèd ovutoa lle differentid imensioni di ogni elemento. Si aggiunge una manodpera del 10%	**110.000**
Collezione	*Riproduzione Opere* *Trasporto* *Assicurazione*	**Stima valore opere da case d'asta** **Preventivo** **Media (preventivo + stima)** Dovuta al reperimento di più valori	**2.300.000**
Stipendi	*Curatela* *Personale*	**Media (stipendi / ora) x ore di lavoro** Stimad erivanted aglis tipendi medi di ogni categoria all'ora perl eo re di lavoro riguardol a curatela, mentre per le ore di lavoro stimate riguardo il personale.	**105.000**
Bookshop	*Catalogo* *Gadgets*	**Costo unitario x acquirenti** La stimad ei visitatori acquirentid ella mostra ès tata defintia comep ercentualed ei possibili visitatori. Questa ès tata ricavatad e una stimad efinita da Namisma riguardo a chi acquista nei bookshop delle mostre. (Percentuale suddivisa tra catalogo e gadgets.	**85.000**
Promozione e Comunicazione	*Mezzi fisici* *Mezzi digitali*	**Preventivo** Stima analiticad erivanted ap reventivid ia genzie specializzate, perl ad efinizione dei costi riguardanti banner pubblicitari, brochureel ac reazione di un sito professionale con mostra virtuale.	**110.000**
		Totale	**2.900.000**

Ricavi

Autogenerati	*Biglietti* *Bookshop*	**Media (ingressi mostre simili)** Ricerche di ingressi di mostre simili, seguendo il criterio di mostre alla basilica di Vicenza o mostre su Canova in Italia. **Prezzo di vendita x acquirenti** Percentuale acquirenti su stima visitatori dovuta a percentuale da ricerca Namisma, moltiplicata per il prezzo di vendita dei prodotti del bookshop.	**8.800.000**

Sostenibilità della mostra

La stima effettuata valuta la sostenibilità della mostra anche se influisce fortemente dalle stime positive di visitatori e acquisti nel bookshop.

Ricavi - Costi **5.900.000 €**

Exhibit Design per l'archeologia. Un progetto per la villa dell'imperatore Adriano a Tivoli.

Exhibit Design per l'archeologia. Un progetto per la villa dell'imperatore Adriano a Tivoli.

Exhibit Design per l'archeologia. Un progetto per la villa dell'imperatore Adriano a Tivoli.

Ebe
In questo paragrafo tratteremo la descrizione della Ebe di San Pietroburgo, la seconda in ordine cronologico; d'altronde, le varie redazioni differiscono solo per alcuni piccoli particolari (quali il tronco in luogo della nuvola).
L'opera raffigura la dea Ebe, figlia di Zeus e di Era e ancella e coppiera delle divinità dell'Olimpo. Ebe è raffigurata mentre incede con passo lieve, quasi da danzatrice, immersa in un atteggiamento riverente e silenzioso. Sospesa su una nuvola, la dea presenta una ricercata acconciatura raccolta in un diadema e mossa da un soffio di vento; il suo busto è nudo, mentre la parte inferiore del corpo è ammantata in un drappo che, con le sue pieghe fitte e complesse, ne esalta il corpo flessuoso. Ricalcando la composizione di diverse statue ellenistiche, Canova decise di far reggere alla giovane dea un'anfora e una coppa di bronzo, materiale di cui è fatto anche il nastro dei capelli: come già accennato, dopo il completamento dell'opera furono in molti a criticare l'ardita presenza del bronzo, giudicandola un affronto all'idea di purezza, associata all'uso del solo marmo.

Exhibit Design

Tirocinio

L'attività del tirocinio si è svolta nell'ambito della modellazione 3D, della ricostruzione degli edifici di villa Adriana e della realtà virtuale ed aumentata. La prima fase è stata di ricerca sulla realtà aumentata e virtuale. Successivamente si è andati nello specifico nell'ambito di villa Adriana attraverso una ricerca conoscitiva e nozionistica del complesso totale della villa, della sua storia e delle planimetrie. É stata fatta una catalogazione delle foto dei vari edifici ed è stato formulato un percorso di visita dell'intera villa.

Exhibit Design per l'archeologia. Un progetto per la villa dell'imperatore Adriano a Tivoli.

Realtà aumentata e realtà virtuale

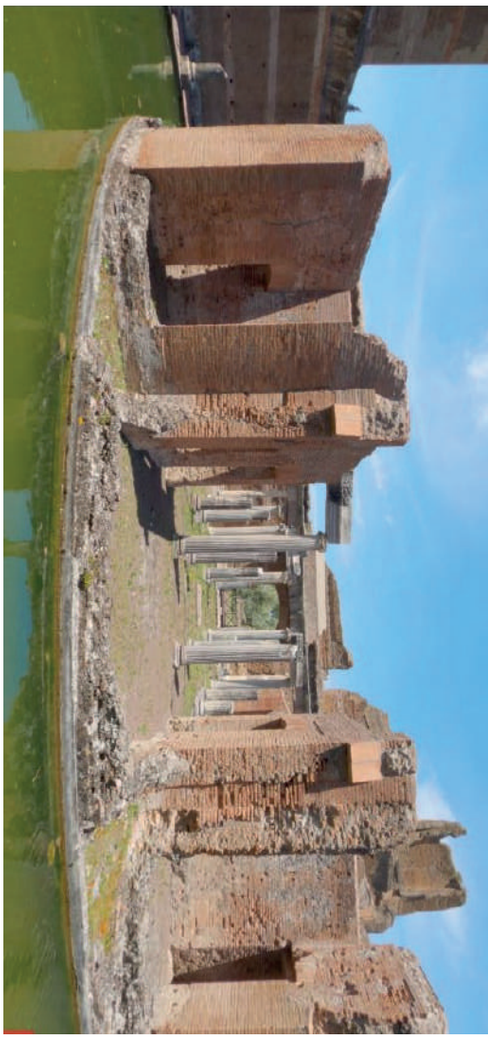
Il lavoro del tirocinio è cominciato con una prima fase di ricerca sulla realtà aumentata e sulla realtà virtuale. Si è indagato sulle differenze principali e sugli strumenti di supporto che vengono utilizzati per la fruizione dei servizi dati da questi due mondi. La realtà virtuale è un'esperienza immersiva e con la quale è possibile interagire, è un vero e proprio mondo progettato completamente in 3D sulle logiche fisiche del mondo reale. La realtà aumentata sfrutta elementi già presenti e l'interazione con l'ambiente circostante per ottenere una conoscenza più approfondita e specifica di determinati elementi. Le app di realtà aumentata utilizzano la fotocamera del telefono dalla quale si ricava l'immagine di partenza, su cui vengono aggiunti dei livelli di informazioni, come testi e altre immagini.

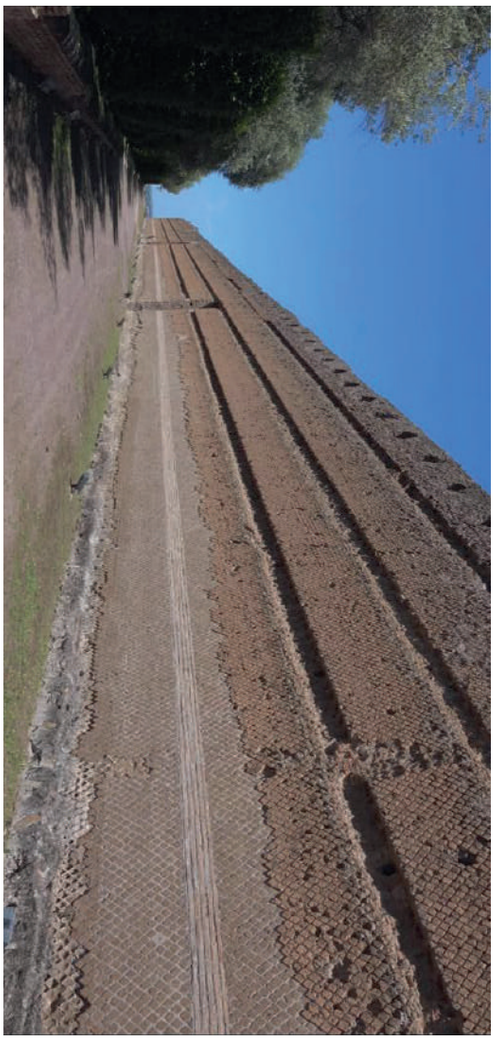
Esempi di realtà aumentata e realtà virtuale.

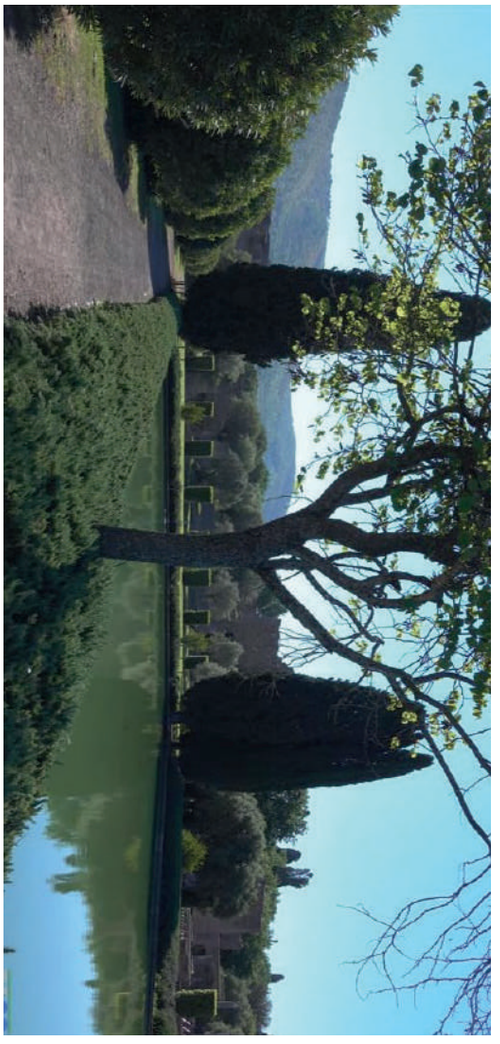
Villa Adriana

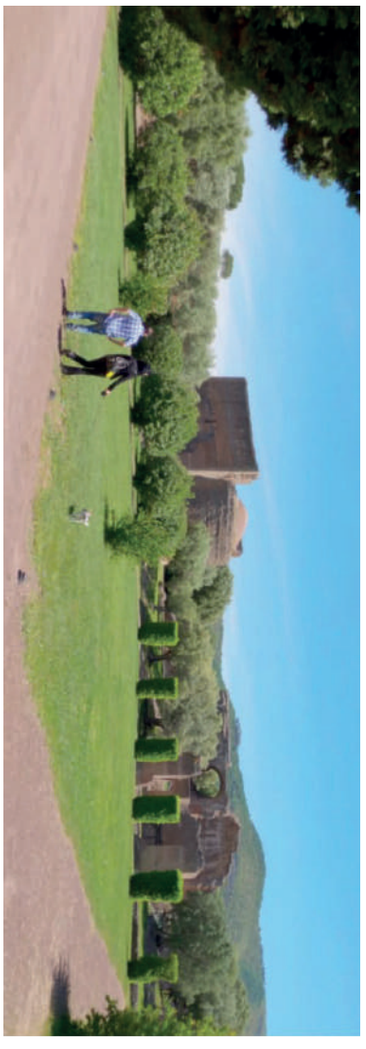
La ricerca su Villa Adriana doveva rendere note le zone da cui è composta e il posizionamento di tutti gli edifici che ne fanno parte. Successivamente andava riportato tutto secondo un criterio e quindi seguendo un percorso di visita attraverso gli edifici raggiungibili a piedi e quelli no. L'obiettivo di questo lavoro è stata l'individuazione della precisa collocazione di ogni luogo rispetto agli altri in modo tale da conoscere approfonditamente la cartina di Villa Adriana. Conoscere quelle che erano le funzioni e le destinazioni dei diversi edifici per capire il perché lì della loro collocazione e del rapporto funzionale di ogni edificio con l'altro.

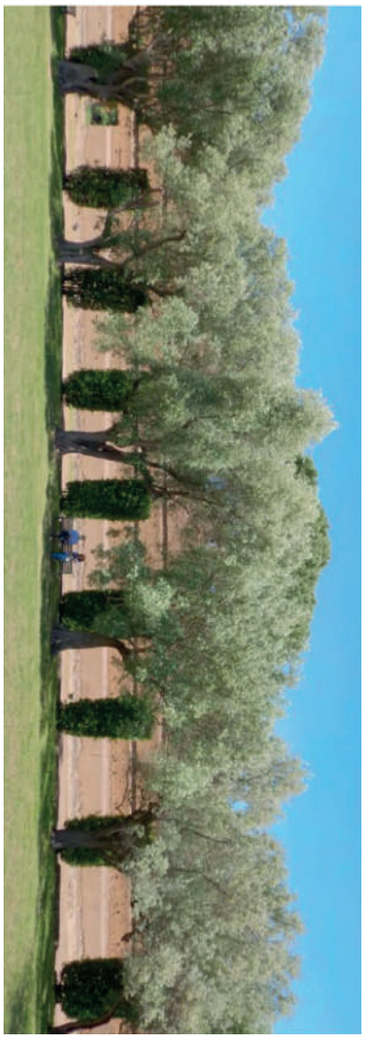
La ricerca poi si è sviluppata maggiormente su tre edifici molto vicini tra loro: la Sala dei Filosofi, il Teatro Marittimo e il Pecile. Di queste strutture si sono ricercate informazioni, disegni e ricostruzioni 3D sul loro stato originale per capirne meglio la composizione e la funzione. Si sono cercate anche informazioni sulla planimetria e dimensioni. Tutto questo perché poi si sarebbe partita la ricostruzione 3D dei tre edifici rispettando le grandezze e i rapporti dimensionali tra di loro.

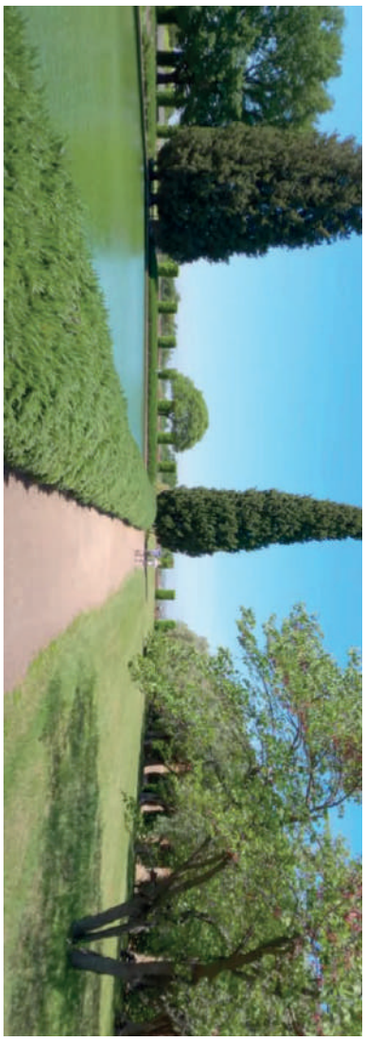








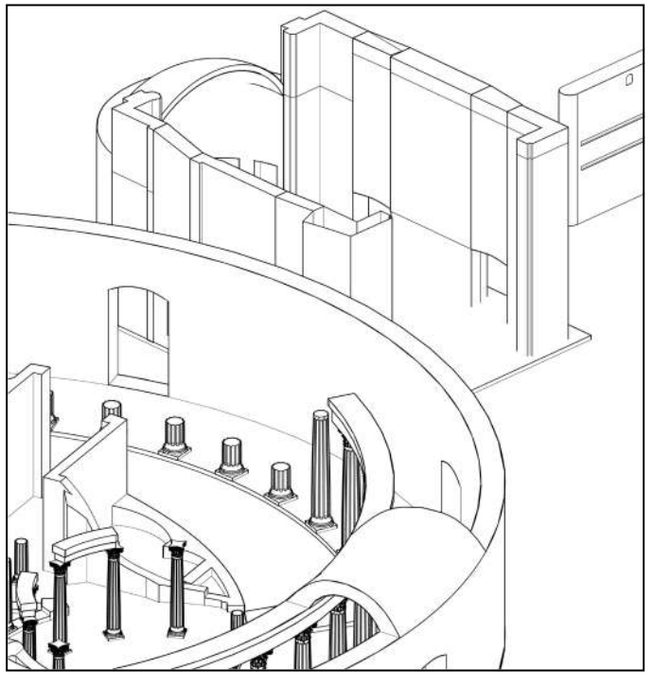


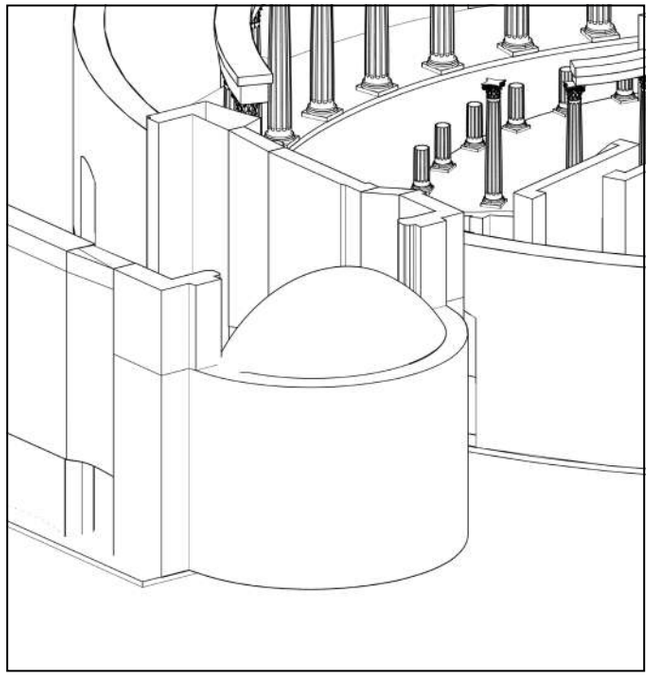


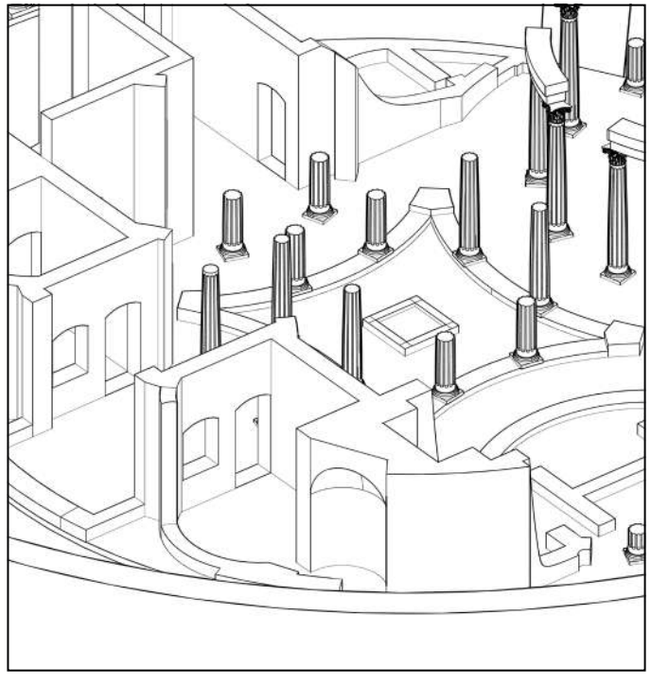
Modellazione 3D - stato di fatto

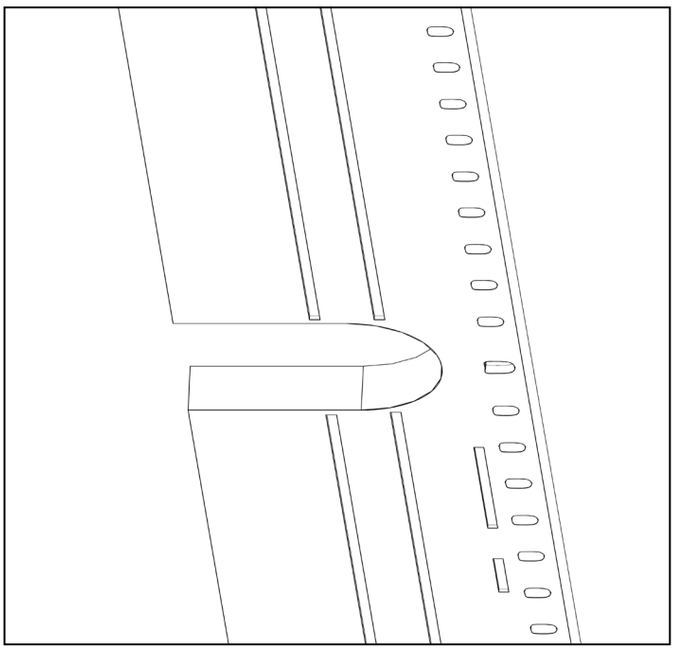
Per la modellazione 3D dello stato di fatto sono state necessarie le foto ricercate su internet e sui libri e di grande supporto è stato l'utilizzo di google earth. Dopo aver raccolto tutta la documentazione e le fonti che ritraggono o che rappresentano lo stato di fatto delle macerie e dei resti di Villa Adriana, sono cominciate le fasi di modellazione 3D sul software Rhinoceros. La ricostruzione è stata più fedele possibile, rispettando le dimensioni reali e modellando con sempre una reference di foto o viste geometriche degli edifici. Gli edifici di cui ci si è occupati sono: la Sala dei Filosofi, il Teatro Marittimo e il muro del Pecile. Sono tre strutture adiacenti che in origine erano unite e collegate tra di loro.

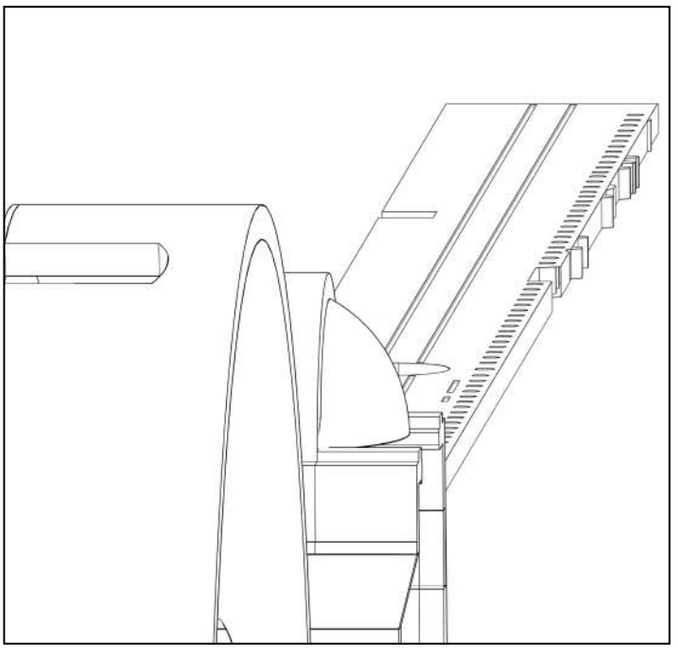
Qui di seguito screenshots dal software Rhinoceros dei risultati della modellazione 3D dello stato di fatto della Sala dei FIlosofi, del Teatro Marittimo e del muro del Pecile

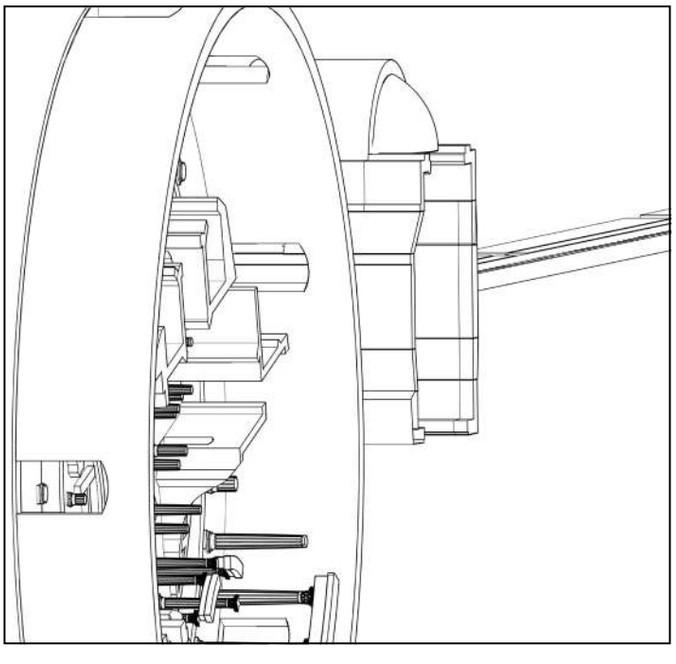


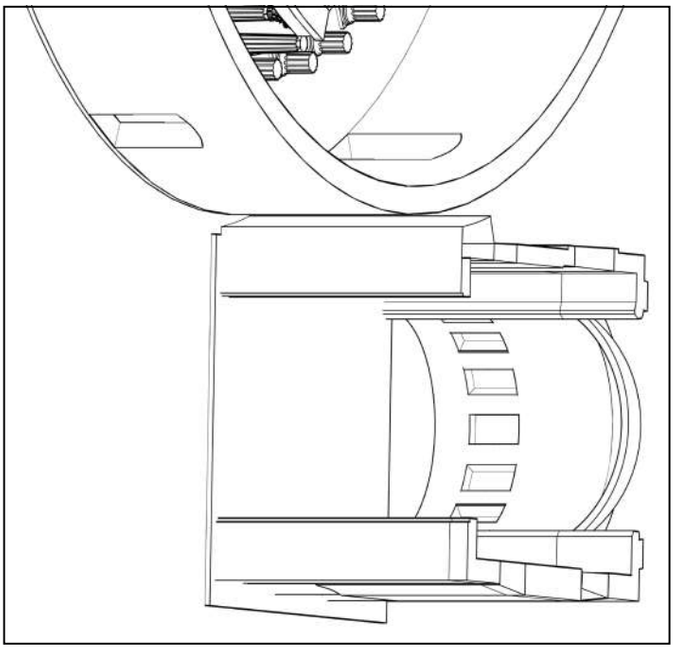












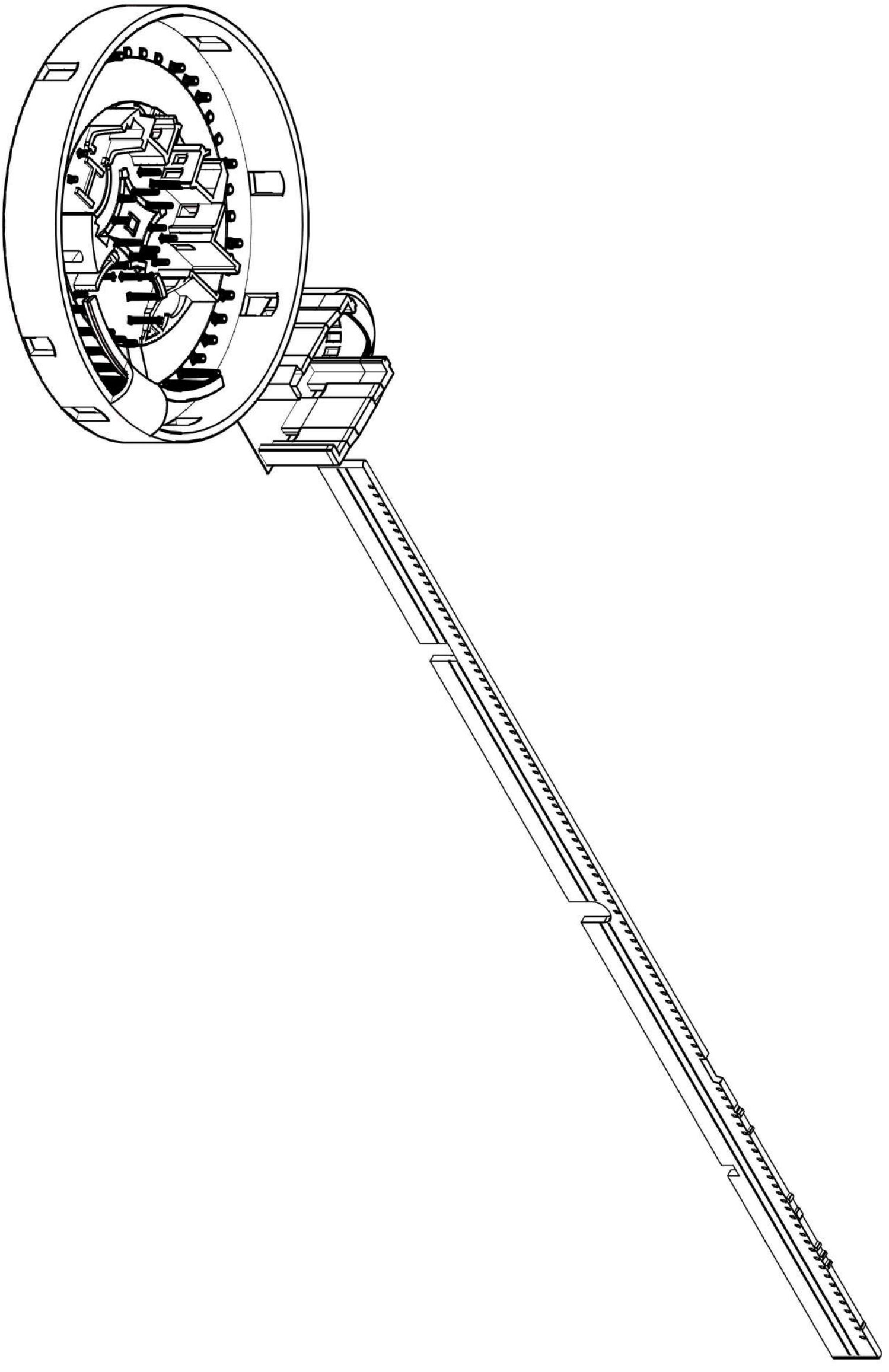
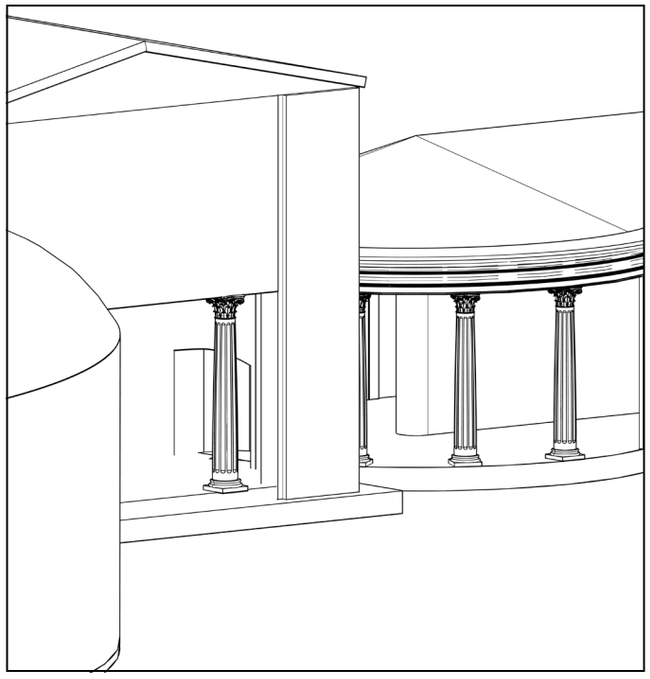


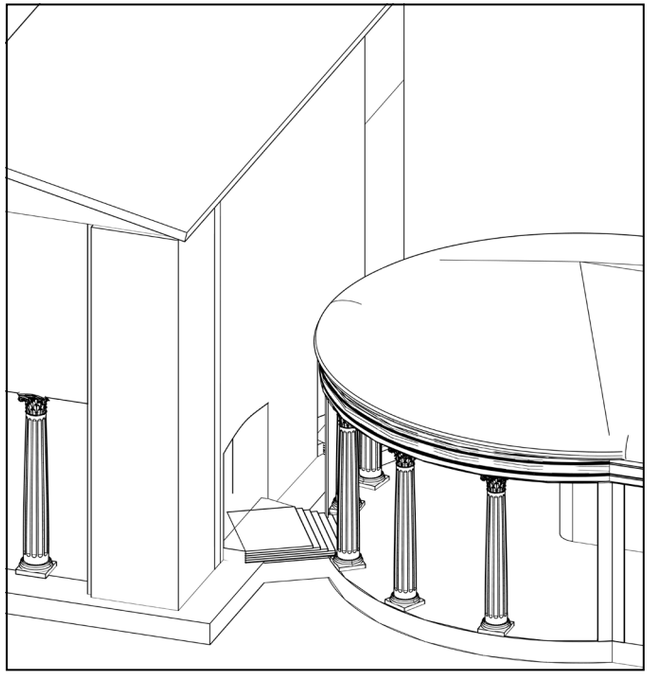
Exhibit Design per l'archeologia. Un progetto per la villa dell'imperatore Adriano a Tivoli.

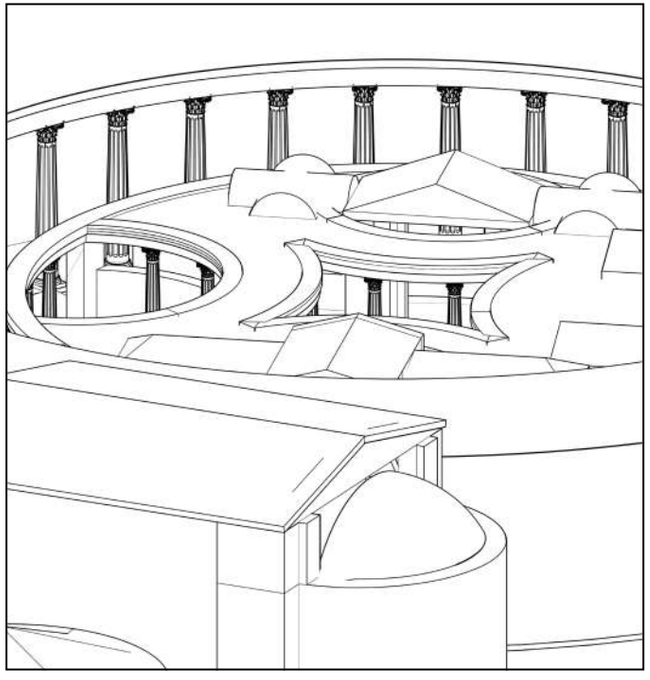
Modellazione 3D - ricostruzione

Per la realizzazione della ricostruzione dei tre edifici di Villa Adriana si è ricorsi alla consultazione di libri, documentari e ricostruzioni online che potessero dare più dettagli possibili su come questi edifici si presentassero ai tempi dei romani. Oltre alla ricerca è stato fatto un lavoro di selezione delle fonti perché non tutte erano corrette oppure temporalmente erano datate e nel frattempo attraverso gli scavi e gli studi dei ricercatori sono state fatte nuove scoperte su questo argomento.

Qui di seguito screenshots dal software Rhinoceros dei risultati della modellazione 3D della ricostruzione della Sala dei FIlosofi, del Teatro Marittimo e del muro del Pecile







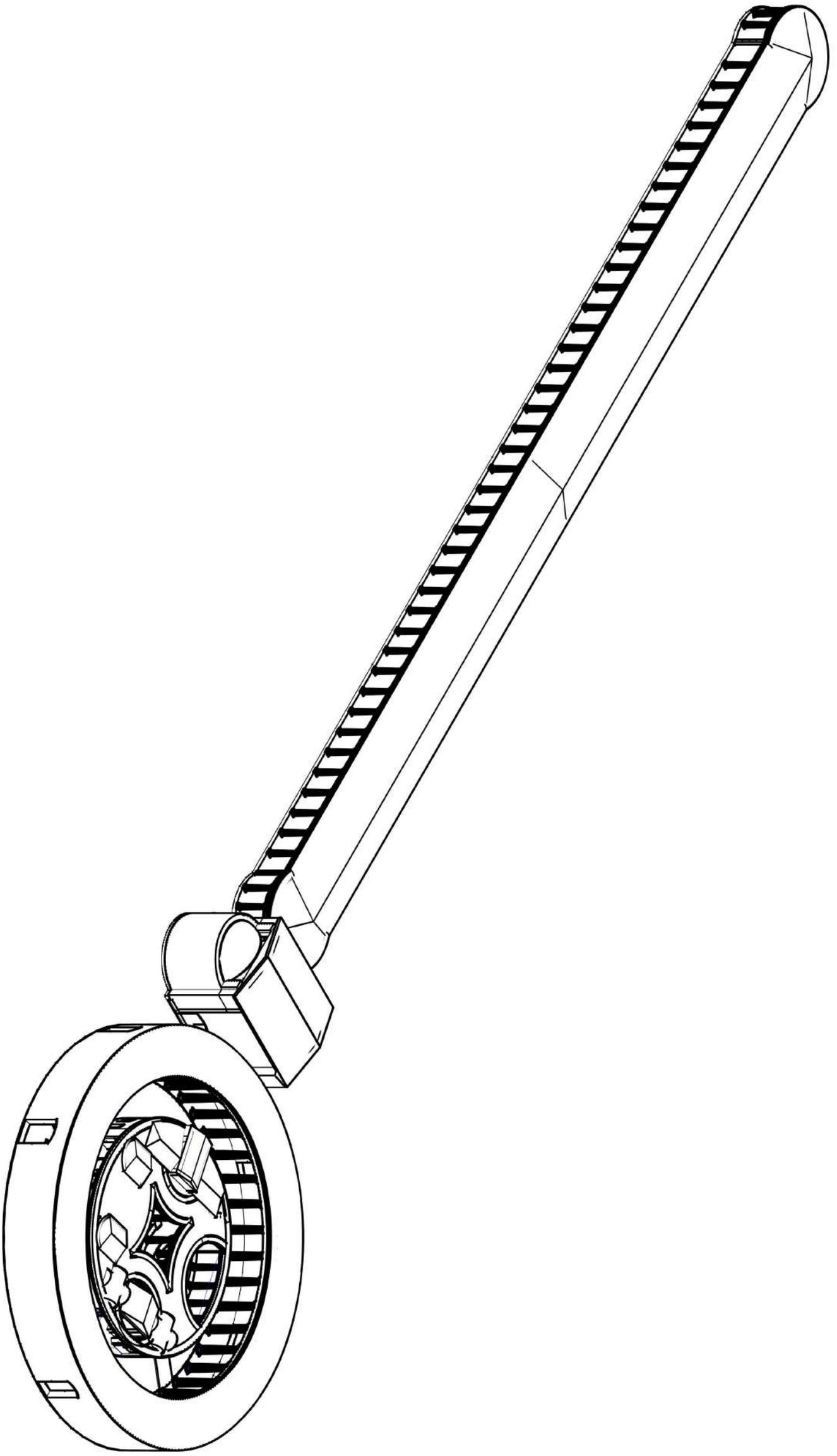
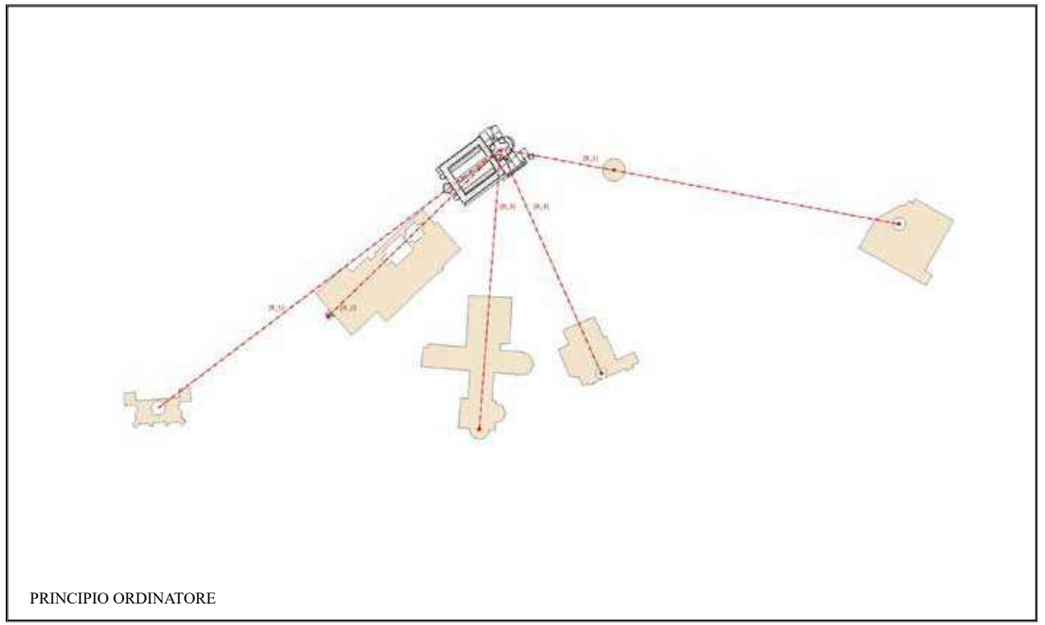


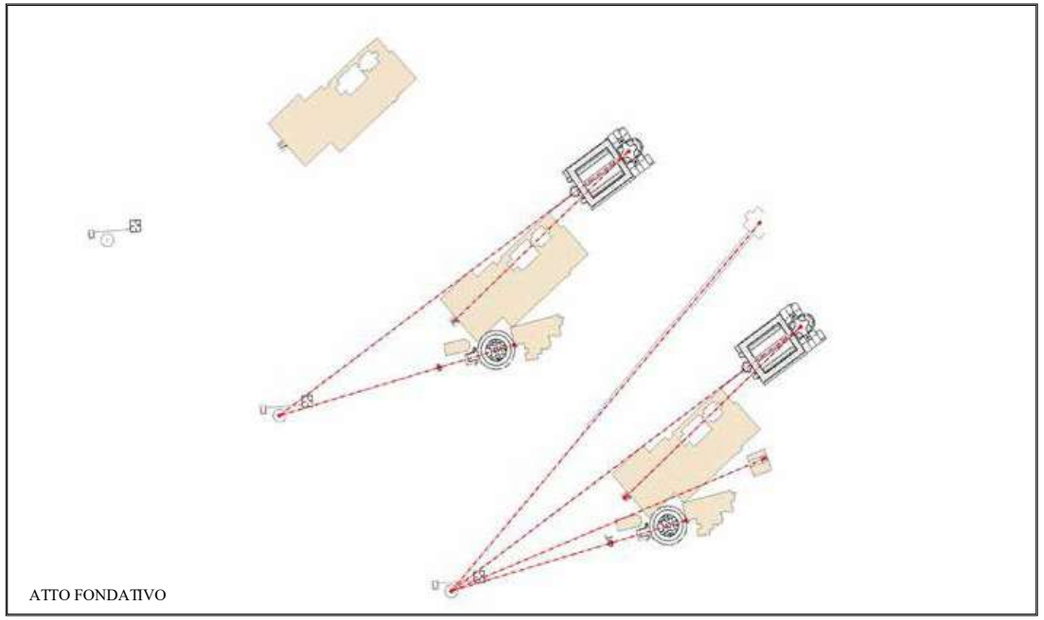
Exhibit Design

Premio Piranesi

Il Premio Piranesi è un concorso annuale di architettura per l'archeologia aperto alle Università e al professionismo illuminato, impegnato nel progetto architettonico per la valorizzazione e riqualificazione del patrimonio. Tutto il concorso orbita intorno al sito archeologico di Villa Adriana, quindi anche il lavoro di progettazione viene fatto all'interno dele rovine. La Villa si presenta come una delle più importanti realtà archeologiche e paesaggistiche del mondo. Sito Unesco dal 1999 rappresenta uno dei principali punti dell'offerta culturale riferita al patrimonio italiano. La sua architettura è ancora uno dei temi più discussi nell'archeologia. Lo stile che rappresenta è quello romano con uno spirito nuovo. Il campo di progettazione del premio si concentra maggiormente sul rapporto tra tre dei principali elementi che costituiscono l'immagine di Villa Adriana: il paesaggio archeologico, l'architettura e l'acqua. Per l'edizione di quest'anno l'intera progettazione ha dovuto dialogare nel senso più profondo con l'acqua, elemento di grande importanza all'interno della Villa che assume tanti significati e scopi. Il progetto delle cosiddette Architetture d'Acqua avrebbero dovuto soddisfare degli obiettivi progettuali. Il primo era quello della creazione di un padiglione termale-espositivo, se-

guendo lo stile e le caratteristiche dell'esperienza dell'architettura romana.
Il secondo obiettivo era quello di creare una sistemazione paesaggistica da essere realizzata nella Buffer Zone Unesco in modo tale da valorizzare i luoghi che hanno dato vita a Villa Adriana. Tutto questo senza dimenticare il ruolo che ha l'acqua nel sito archeologico.
Sia i padiglioni termali-espositivi che la sistemazione paesaggistica potevano accogliere collezioni scultoree, performance e spettacoli teatrali.
Le aree di progetto per il padiglione termale potevano essere tre: la prima collocat nei pressi del Teatro Greco, la seconda nei pressi della grande spianata di fianco al Pecile e la terza in prossimità dell'Antiquarium del Canopo.
La peculiarità di Villa Adriana è quella di basarsi su un complesso sistema di centralità che organizzano il suo tracciato ordinatore e ne definiscono la posizione dei padiglioni architettonici. Questi tracciati disegnano una composizione polare a carattere radiale ipotattico, generando punti che sono connessi tra loro che partono da una serie di assi generatori. Le due centralità principali sono quelle che partono dalla Tholos del Tempio di Venere Cnidia e la sala Quadrilobata della piazza D'Oro. Come questi esempi ce ne sono altri nella Villa che formano questo gioco di assi e centralità. Prima di Villa Adriana la composizione polare è stata applicata raramente nel tempo e veniva utilizzata sempre in relazione a complessi architettonici sacri.
I temi progettuali erogati dal bando erano tre: il primo riferito all'architettura Museografica per l'archeologia, la seconda all'architettura del Paesaggio e la terza alla comunicazione del brand culturale (in questo caso quello di Villa Adriana). Il primo tema è riferito alla progettazione nell'area archeologica (riferito al padiglione termale). Il secondo tema invece era riferito alla sistemazione paesaggistica che riguardava la valorizzazione della Buffer Zone. Riferita a quest'ultima il bando suggeriva come strategia di valorizzazione quella di progettare una manifestazione di Fashion and Heritage, perché in linea con il fenomeno di valorizzazione attuato dal alcune delle più importanti maison di moda che si impegnano in importanti strategie di investimento sotto forma di sponsorizzazione culturale ed economico incentrata sul restauro e riqualificazione dei monumenti in cambio di potenziamento e sviluppo di branding. incentrare la valorizzazione su questo tipo di eventi risponde alla volontà di associare la Bellezza della moda alla Grande Bellezza del patrimonio culturale che sono due dei fattori di eccellenza del territorio nazionale.


PRINCIPIO ORDINATORE


ATTO FONDATIVO

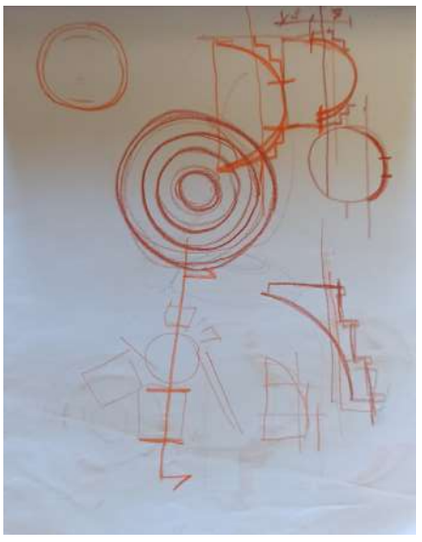
immagini tratte dal Tractatus Logico Sintattico [4].

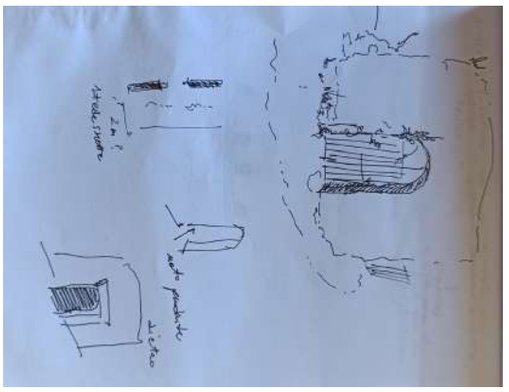
Exhibit Design per l'archeologia. Un progetto per la villa dell'imperatore Adriano a Tivoli.

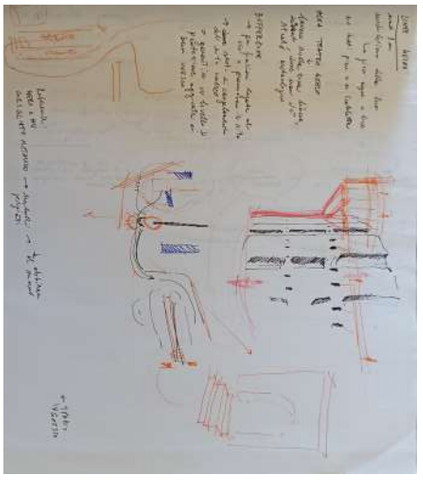
Master Plan

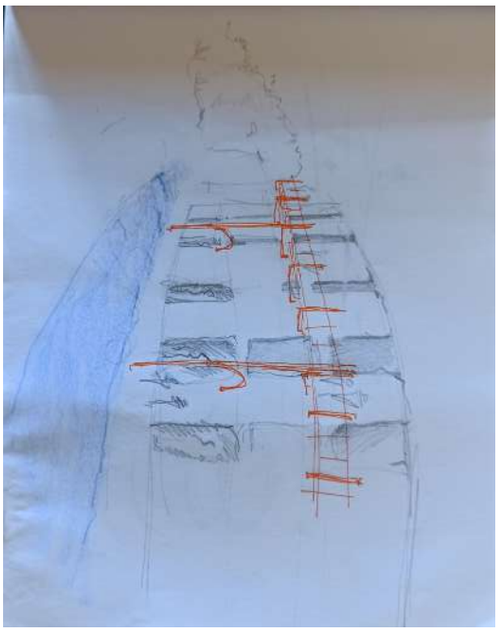
Sono stati fatti diversi studi su Villa Adriana ed è stato dimostrato che il sito archeologico è un impianto complesso e articolato per quanto riguarda le forme utilizzate e gli assi di allineamento. Si possono infatti individuare modelli formali di riferimento rintracciabili nei cosiddetti “siti adrianei”, qui si individuano affinità con l’architettura della Villa Adriana. L’intervento all’interno del Premio Piranesi ha considerato i modelli formali della Villa e le forme utilizzate provengono proprio dall’impianto archeologico. Sono stati studiati gli asii passanti nelle zone di intervento con lo scopo di ricercare un dialogo con l’elemento più importante della narrazione, l’acqua. Infatti gli assi presi in considerazione sono quelli provenienti dalle architetture d’acqua: il Teatro marittimo e il Canopo. L’acqua fa da filo conduttore ed è l’unico elemento vivo all’interno della Villa. Le architetture progettate ed inserite nel sito archeologico seguono questo concetto, proponendosi come rovine, in cui l’acqua al loro interno fa da linea guida che conduce il visitatore. Le architetture progettate dialogano con l’ambiente circostante, cercando di trasmettere l’idea di passato, creando un dialogo con quello che è già presente. Questo tema viene portato avanti per mezzo dell’utilizzo di livelli sovrapposti e sfalsati che non permettono di avere una visione completa delle architetture dell’intervento, attraverso la parziale o totale scomparsa delle architetture alla vista del visitatore. Questo è possibile anche grazie all’utilizzo della vegetazione, del terreno, dei volumi ipogei oppure ragionando sull’assenza di superfici che creano continuità e aperture tra ambienti chiusi ed il “museo come territorio”. che è Villa Adriana. Un tema vivo nel concept è stato quello di voler agire per ricostruire, ricreando volumi una volta esistenti ma che l’abbandono ha reso invisibili, come ad esempio il sistema di passerelle a ridosso delle cento camerelle, dove lì si è pensato un intervento temporaneo, ma dal grande effetto espressivo. Dove anche in questo caso l’acqua ha un ruolo da narratrice. Tutti gli interventi che sono stati progettati hanno il fine anche di essere un’architettura che lavora per l’archeologia, per il suo futuro, esaltando il proprio passato.

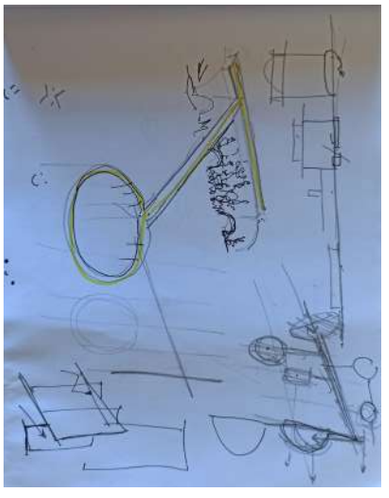
Exhibit Design per l’archeologia. Un progetto per la villa dell’imperatore Adriano a Tivoli.

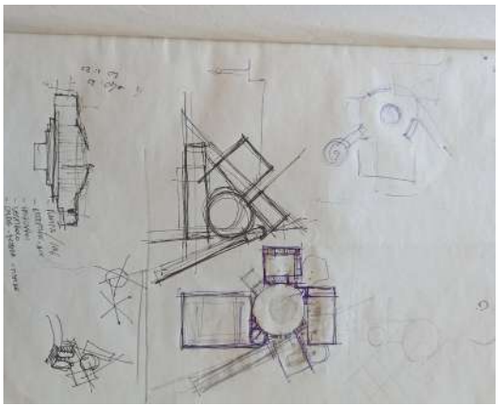


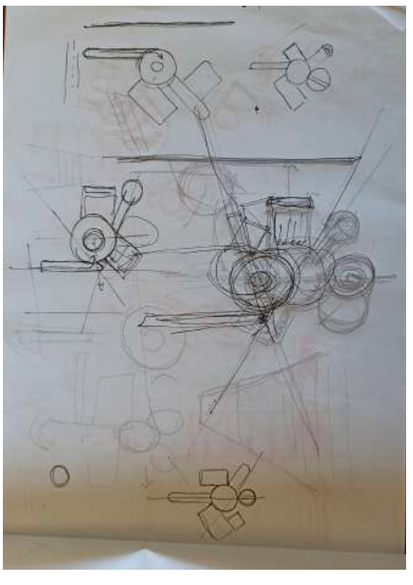


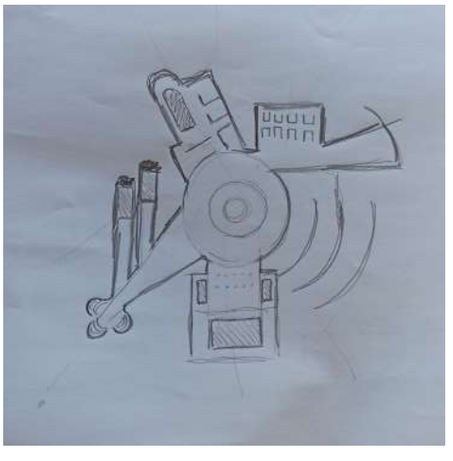


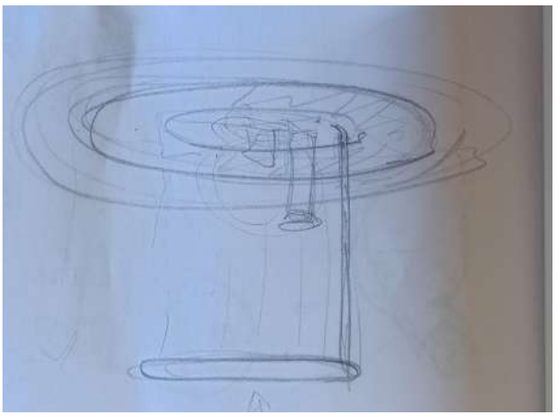


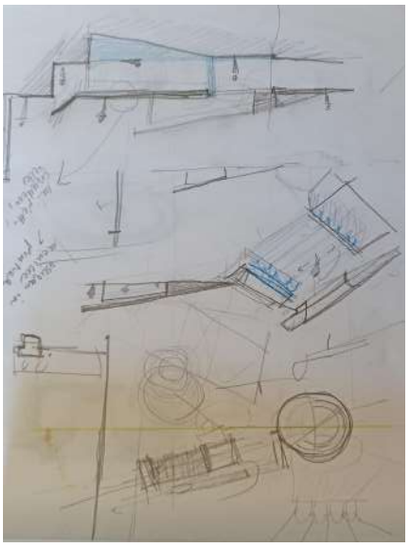












Padiglione Termale

Villa Adriana ha una conformazione particolare, basata su uno schema a raggiera dove gli edifici dialogano tra di loro. Sono presenti dei poli da cui partono assi che congiungono i padiglioni della Villa tra di loro, questi sono aspetti che gli studiosi hanno osservato studiando la disposizione architettonica del sito archeologico. La scelta del luogo di progettazione per i padiglioni termali poteva ricadere su tre diverse aree, la zona scelta alla fine è stata quella della piana del Pecile. Questo spazio ha un importante valore in quanto ospita il muro del Pecile, uno dei simboli della Villa e unico resto arrivato a noi di quello che una volta era un quadriportico. Il muro è alto nove metri ed è subito visibile dal visitatore che arriva dall'ingresso principale di Villa Adriana. Nel processo di studio e progettazione la visuale di questa architettura è stata determinante sulle scelte prese in seguito, perché il padiglione termale avrebbe dovuto impattare il meno possibile su una delle viste più importanti del sito archeologico. È stata analizzata la planimetrica del luogo e dopo aver individuato i vari assi costruttivi presenti nella Villa, si è poi deciso di lavorare con l'asse del Canopo e quello del Teatro Marittimo. La scelta di utilizzare gli assi di questi padiglioni simbolo della Villa Adriana è giustificata dal concept narrativo del progetto, che prevedeva l'utilizzo dell'acqua come linee guida, entrambe infatti sono architetture d'acqua.

Il primo passo della progettazione è stato quello di tracciare gli assi di interesse e così cominciare a ragionare su come disporre gli ambienti delle terme, con l'obiettivo di poi far dialogare tutti gli spazi in modo organico ed efficace.

La strategia di lavoro è stata quella di progettare per modelli creando architetture come dei blocchi definiti, che si sarebbero poi uniti per creare le piante, facendoli convergere tra loro rispettando le linee degli assi individuati. Per far si che il padiglione dialogasse il più possibile con le architetture di Villa Adriana, si è ragionato su come delineare le forme di questi spazi in modo tale che riprendessero le forme delle strutture presenti.

Il Teatro Marittimo rappresenta l'edificio che più ha stuzzicato l'interesse degli studiosi, in quanto ha una forma particolare che crea diversi giochi d'acqua. Al suo centro si crea infatti un'isola. La pianta del Teatro Marittimo è formata ad anelli separati da una linea d'acqua che va a creare una forma circolare. Il teatro Marittimo forse rappresenta uno dei poli più importanti della Villa perché da lui si diramano diversi assi costitutivi. Da qui si è proseguito con l'idea di creare un padiglione che ne riprendesse le forme e che allo stesso modo avesse lo stesso ruolo di centralità dal quale si snodassero gli spazi delle terme. Per rimodulare la forma sono state effettuate varie ricerche di casi studio, individuando nella distilleria di Whisky di Pernod Ricard, progettata da Neri e Hu, un'ispirazione. In questo modo è stata immaginata una struttura ipogea con base circolare dove l'acqua cade dall'alto attraverso un foro centrale che permette anche l'illuminazione. Il piano è interrato con un'altezza di quattro metri dal livello del terreno, presentando al centro un volume cilindrico, corrispondente all'apertura superiore. Intorno al volume cilindrico si espandono gradoni crescenti che con l'acqua che precipita dall'alto si allagano delimitando così l'isola centrale dal passaggio presente nell'area più esterna della pianta, dove avviene il passaggio dei visitatori con l'accesso alle altre aree delle terme. All'interno di questo padiglione sono disposte diverse opere che accompagnano l'esperienza del visitatore. Si passa da sculture classiche come quella di Adriano a opere più moderne come i Draghi di Anish Kapoor. La struttura non è tutta Ipogea, infatti la copertura riprende le gradonate interne ma in modo specchiato, tale da creare una cupola a gradoni che raccoglie in ogni livello l'acqua che precipita dal foro superiore. La cupola emerge dal terreno di un'altezza inferiore ai due metri, in modo tale da evitare che possa coprire in qualche modo la vista sul Pecile.

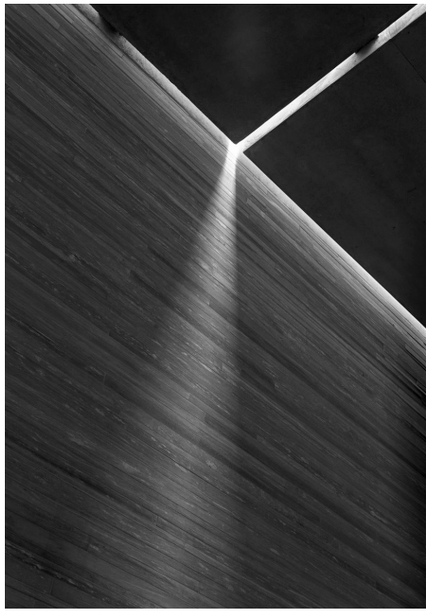
L'ingresso del padiglione è stato posto ad est, rivolto verso l'ingresso di Villa Adriana. Per riprendere le simmetrie degli assi si è pensato di allinearli a quello del Canopo. Per questo da quest'ultimo sono state riprese delle forme. L'entrata è al livello del terreno e prosegue con una rampa interrata ricoperta di ciottoli che proseguono fino agli ambienti ipogei delle terme. Alla fine della rampa si aprono gli ambienti accoglienti dove ci si prepara, qui sono disposti gli spogliatoi e il bar. Questi ambienti presentano un rivestimento che va a richiamare quello degli antichi materiali della Villa come ad esempio il marmo cipollino. Qui ad accogliere il visitatore sono presenti alcune opere classiche ed anche opere contemporanee come gli specchi di Anish Kapoor. Per il sistema di illuminazione sono state riprese le fessure presenti nelle Terme di Vals di Zumthor, attraverso le quali entrano fasci di luce, che

Distilleria Cinese di Pernod Ricard. Neri & Hu

creano un'illuminazione plastica e variabile durante la giornata. Dal padiglione centrale si diramano altri volumi, tra i quali le due saune. Si presentano come due diversi ambienti. Per uno di questi è stato di ispirazione lo studio delle cubicole delle Hospitalia per riprenderne le forme. All'interno di questi spazi erano presenti mosaici che arricchivano e impreziosivano le pareti, allo stesso modo è stato progettato l'interno delle due saune. Nella definizione volumetrica sono stati studiate in sezione i disegni realizzati da Aires Mateus su alcune terme. Infatti sono state riprese le coperture piane dell'esterno, ma con volumi articolati all'interno, dove le fessure creano giochi di luce sui mosaici in modo tale da istaurare un dialogo tra interno ed esterno.Altri ambienti che compongono la struttura del padiglione termale sono la sala del frigidarium e quella del calidarium. Si sviluppano dal padiglione centrale in modo perpendicolare all'asse del Canopo. Il progetto è stato sviluppato prendendo come riferimento il progetto mai sviluppato dell'architetto Aires Mateus basato sulla creazione di coperture a vela, con forature per l'illuminazione. Questo ambiente presenta delle volte a padiglione ed a vela, dove si alternando coperture di grandezze differenti, basate su un una griglia dalla dimensione unitaria. Si formano coperture differenti componendosi tra loro varie unità, dove riprendendo il tema dell'abaco e quelle composte dalle stesse dimensioni, presentano la stessa forma. Le volte sembrano essere sospese, grazie a volumi che sembrano allungarsi dalle fessure presenti in cima ad ognuna di esse. La luce che entra da queste fessure non è diretta ma viene filtrata perché al di sopra di esse è presente una piscina vetrata, la quale è posizionata al livello del terreno. Tutto l'ambiente interno della sala risulta allagato da uno strato superficiale di acqua che crea un dialogo tra interno ed esterno, dove in entrambi i casi l'acqua ricopre la superficie. Nel Frigidarium e Calidarium sono presenti tre vasche che hanno una copertura in marmo cipollino, che crea un gioco visivo con il movimento dell'acqua e attraverso il suo colore più scuro si ha percezione della profondità delle piscine. All'interno della sala sono presenti delle sculture classiche disposte su pi piedistalli circolari.

L'ultimo ambiente che si sviluppa dal padiglione centrale è la sala del tepidarium, il quale è disposto perpendicolarmente all'asse del Teatro Marittimo. Il lato corto della sala è parallelo al muro del Pecile. Questo è lo spazio più vicino al muro. La copertura della sala è parziale, infatti si limita a coprire solo la superficie occupata dalla piscina, questo permette di osservare l'imponenza del muro del Pecile. La copertura sembra sospesa essendo staccata dalle pareti, ma il tutto viene sorretto da delle travi laterali che escono dal perimetro. Tutta la composizione è stata ispirata dalla Convention Hall a Salamanca, realizzata da Juan Navarro Baldewe dove una volta a vela sembra sospesa sul volume centrale.

La copertura emerge di un metro dalla superficie del terreno e si presenta con una forma squadrata. La parte inferiore che si vede dall'interno si presenta scavata attraverso dei livelli che si restringono andando verso il centro. La vasca risulta divisa in due parti, quella coperta dalla volta che risulta balneabile ed arriva ad una profondità superiore al metro. La parte non coperta invece è separata dalla prima da un divisorio ricoperto di marmo e la vasca è profonda pochi centimetri e si trova al livello superficiale. Il fondo di quest'ultima è ricoperto di ciottoli. Qui sono situate due statue classiche, una rappresenta Adriano e l'altra Antino.

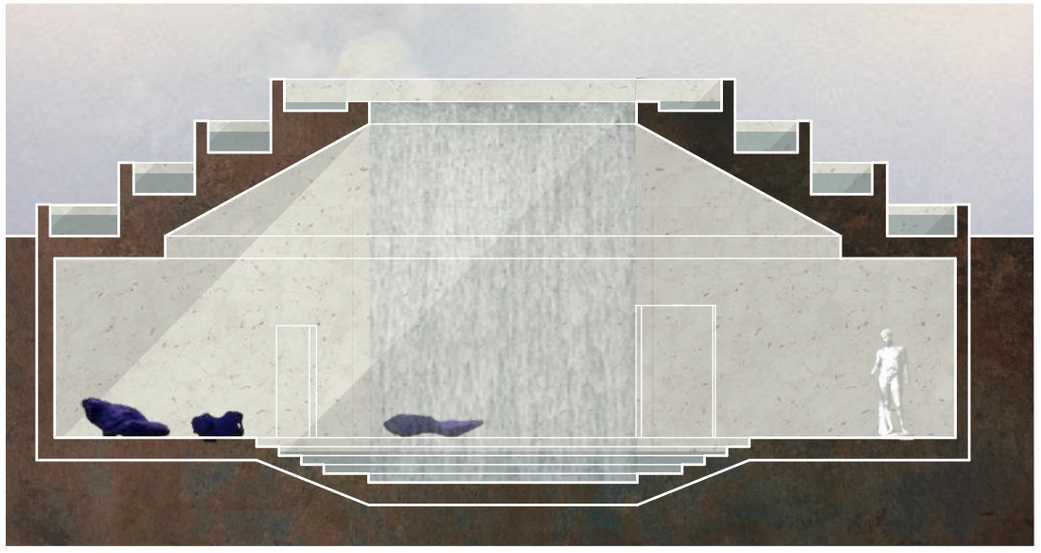


Terme di Vals di Zumthor

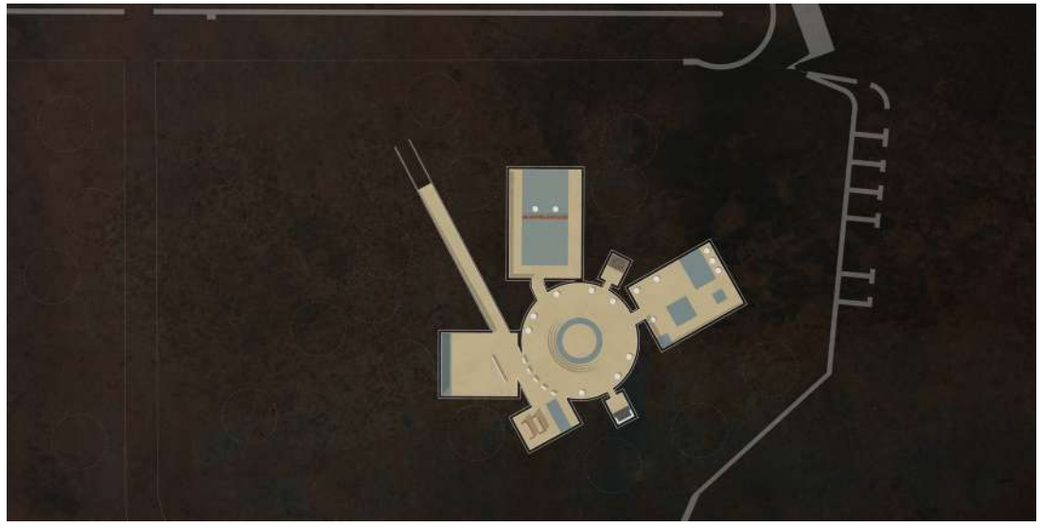
Tomba Brion, Carlo Scarpa

Convention Hall a Salamanca, Juan Navarro Baldeweg

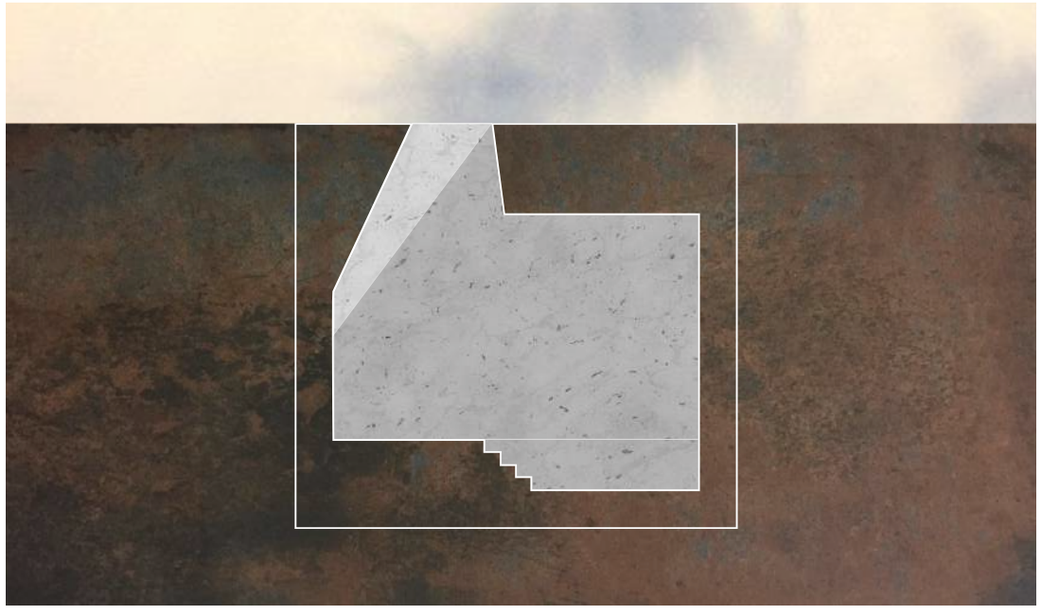
Pianta delpianoterra



Sezione di dettaglio della sala principale

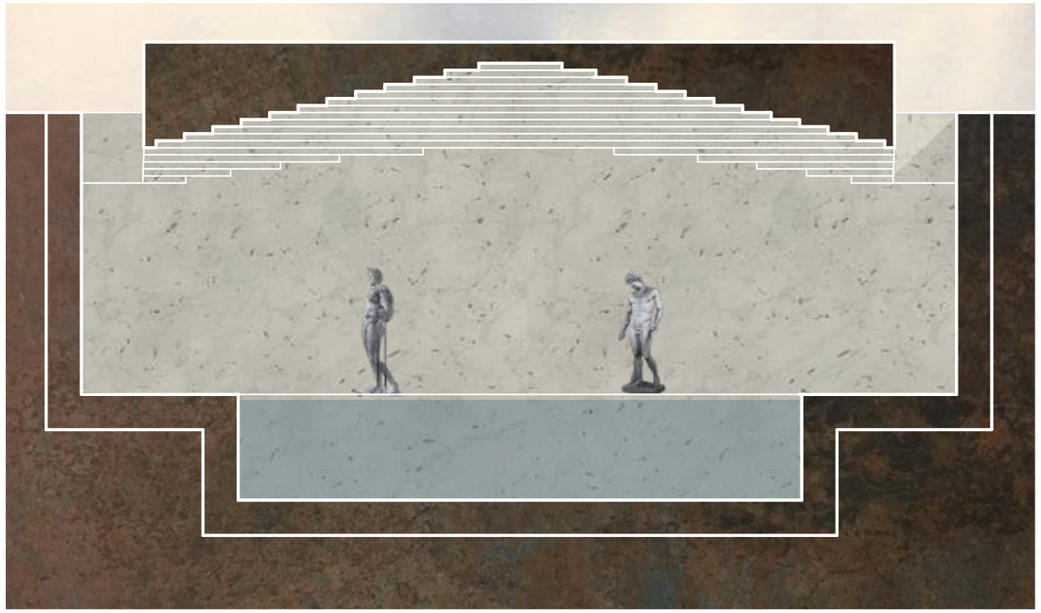


Pianta del sottoterra

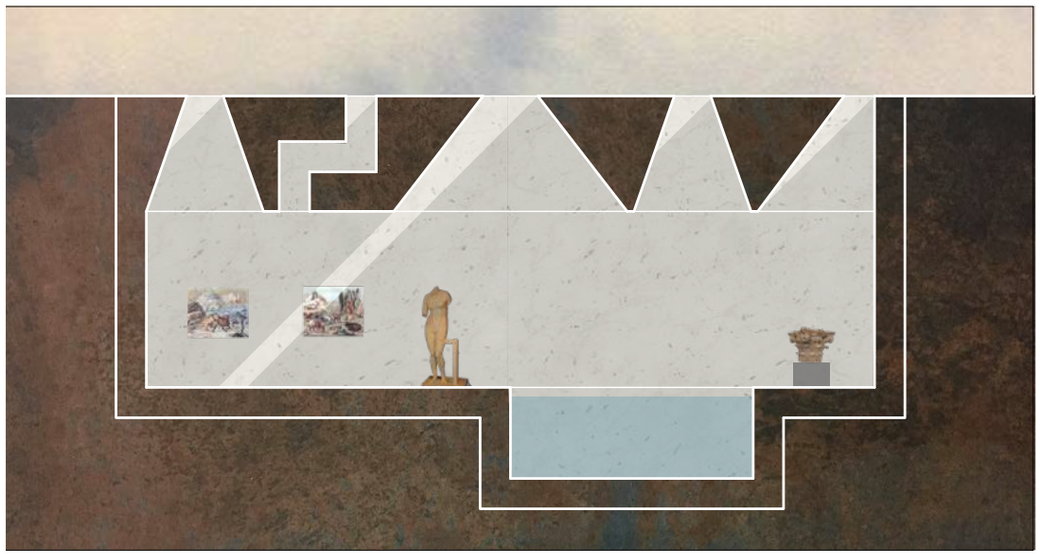


Sezione di dettaglio della sauna

0m 1 2 3 4 5m



Sezione di dettaglio del Calidarium e Frigidarium



Sezione di dettaglio del Tepidarium

Collezione

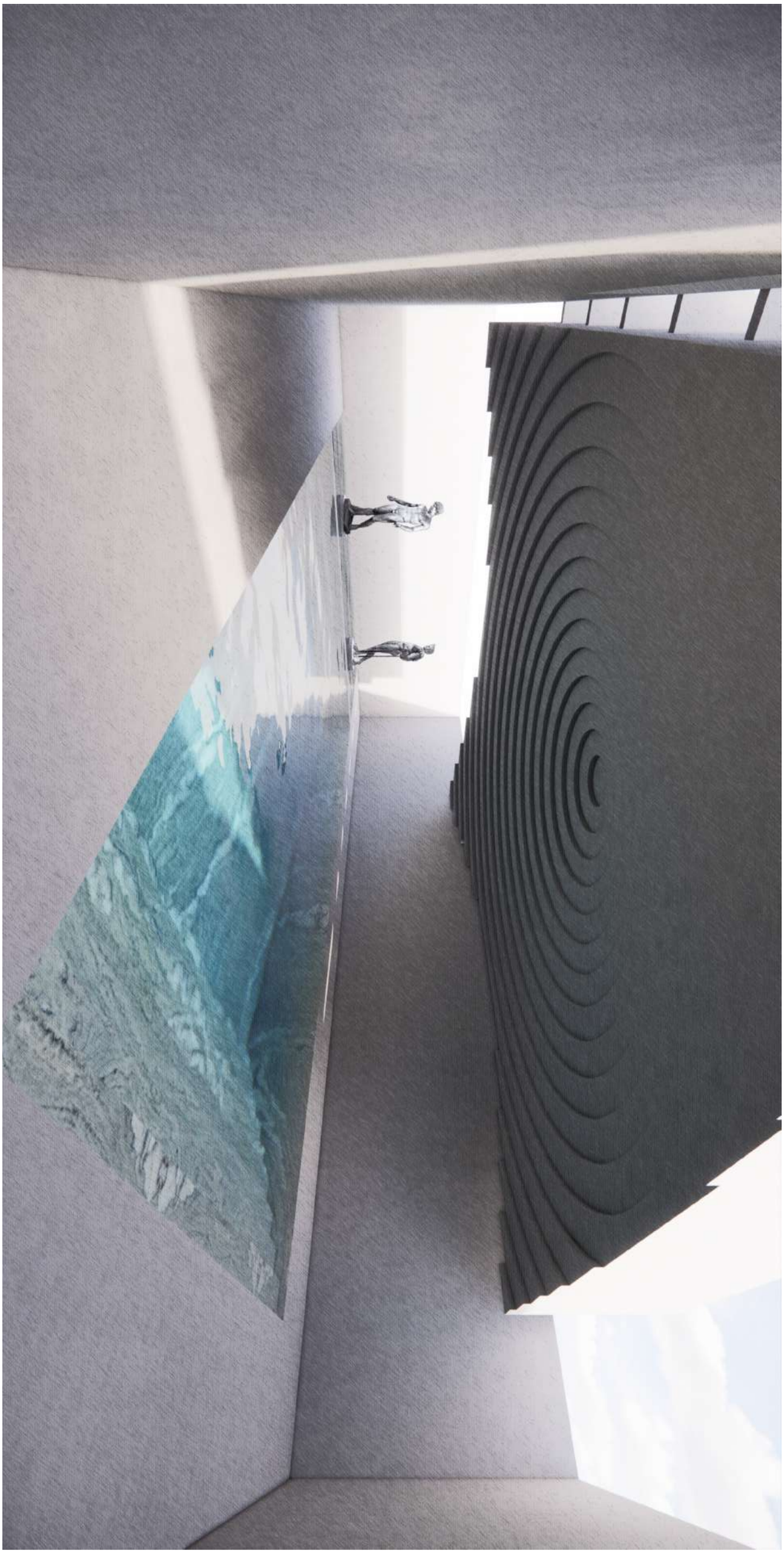
Il padiglione è stato progettato proponendo il tema romano delle terme artistiche. All'interno delle terme è disposta parte della collezione. Si crea un'esperienza di relax accompagnata da momenti di cultura e aggregazione. Le prime tre opere sono situate lungo la rampa di entrata. In ordine sono: un fusto di candelabro, una maschera teatrale e un'antefissa. Queste tre opere sono distanti tra loro, decorano il muro e fanno da introduzione alla collezione. Nella sala principale, la quale riprende il Teatro Marittimo, è presente la statua di Adriano erotizzato. Insieme a questa scultura sono presenti altre due opere, entrambe di Anish Kapoor. Una di queste è il Drago, che rappresenta una pietra del letto di un fiume giapponese dal profondo pigmento blu di Prussia. Quest'opera si integra perfettamente con lo spazio termale. Le altre opere di Kapoor presenti in quest'area sono gli Specchi, i quali riflettono gli elementi del padiglione facendoli dialogare tra loro. Nella stessa sala sono presenti anche la scultura di Antinoo, Dionisio ed Ercole. Queste tre opere simboleggiano insieme alla statua di Adriano la forza e la possenza di questi soggetti.

Proseguendo verso il tepidarium, in fondo alla stanza sono disposte due statue: Adriano e il giovane Antinoo. Le due statue incorniciano il volume della sala e simboleggiano la storia di un amore eterno.

L'amore tra i due fu molto intenso e profondo e durò fino a quando Antinoo non morì durante un loro viaggio in Egitto. In suo onore l'imperatore fondò una città sul Nilo. Proprio per questa all'interno del calidarium e del frigidarium è presente la statua dell'impersonificazione del Nilo, la quale è incorniciata dalla presenza di due sculture di Coccodrillo. All'interno di questa sala sono collocate sempre una scultura rappresentante Afrodite, una della dea Artemide ed un'altra della dea Atena. L'esposizione di queste sculture viene accompagnata dai giochi di luce che si vengono a creare grazie ai volumi e alle zone di vapore. Sono tutti pezzi di grande valore, alcuni in ottimo stato, altri meno e nonostante le dimensioni spesso molto diverse tra loro valorizzano i luoghi e le stanze portando al padiglione la maestria con cui sono stati realizzati.

Exhibit Design per l'archeologia. Un progetto per la villa dell'imperatore Adriano a Tivoli.

Exhibit Design per l'archeologia. Un progetto per la villa dell'imperatore Adriano a Tivoli.



Buffer Zone

La zona della buffer zone scelta per creare una sistemazione paesaggistica è stata l'area verde su cui si affacciano le cento camerelle. In origine questa zona di terra era adibita all'accoglienza degli ospiti. I visitatori percorrevano la strada che è ancora visibile. Il vecchio ingresso era situato di fronte all'antinoeion. Questa zona oggi non è accessibile ai visitatori perché è l'ultima zona di scavi all'interno della Villa. L'intervento proposto quindi sarebbe un'opportunità per valorizzare quest'area. Alla base del concept narrativo di questo intervento c'è l'utilizzo dell'acqua come guida all'interno dei giardini nei quali il visitatore può esplorare avvicinandosi gradualmente alle rovine. Per ottenere l'effetto desiderato si è deciso di inserire una vegetazione alta che nascondesse la vista di buona arte dell'area archeologica. fin dall'ingresso situato presso l'arco settecentesco il visitatore si trova immerso quasi all'interno di una foresta. In tutti questi momenti l'ospite è guidato dall'acqua che affianca il sentiero. All'interno di quest'area sono stati pensati quattro differenti punti panoramici, attraverso la vegetazione in modo tale da ottenere un effetto di finta rovina. Per la disposizione degli edifici come con il padiglione termale sono stati analizzati gli assi di Villa Adriana. Il primo ad essere considerato è l'asse del Teatro Marittimo, sul quale nasce un'architettura che ne riprendesse le forme tramite giochi di acqua e vegetazione. Il secondo asse preso in considerazione è quello del Teatro Greco, da esso è stata ripresa la forma a gradoni. Da qui però non viene creato un anfiteatro bensì una zona ibrida che fa sia da area eventi o semplicemente come zona ricreativa per i visitatori della Villa. Tutta la struttura è formata da ampi gradoni che si spezzano a diverse altezze per creare l'effetto di una rovina. Da queste finte rovine scendono piccole cascate d'acqua che si immettono in una vasca e che contribuiscono a creare un ambiente suggestivo.

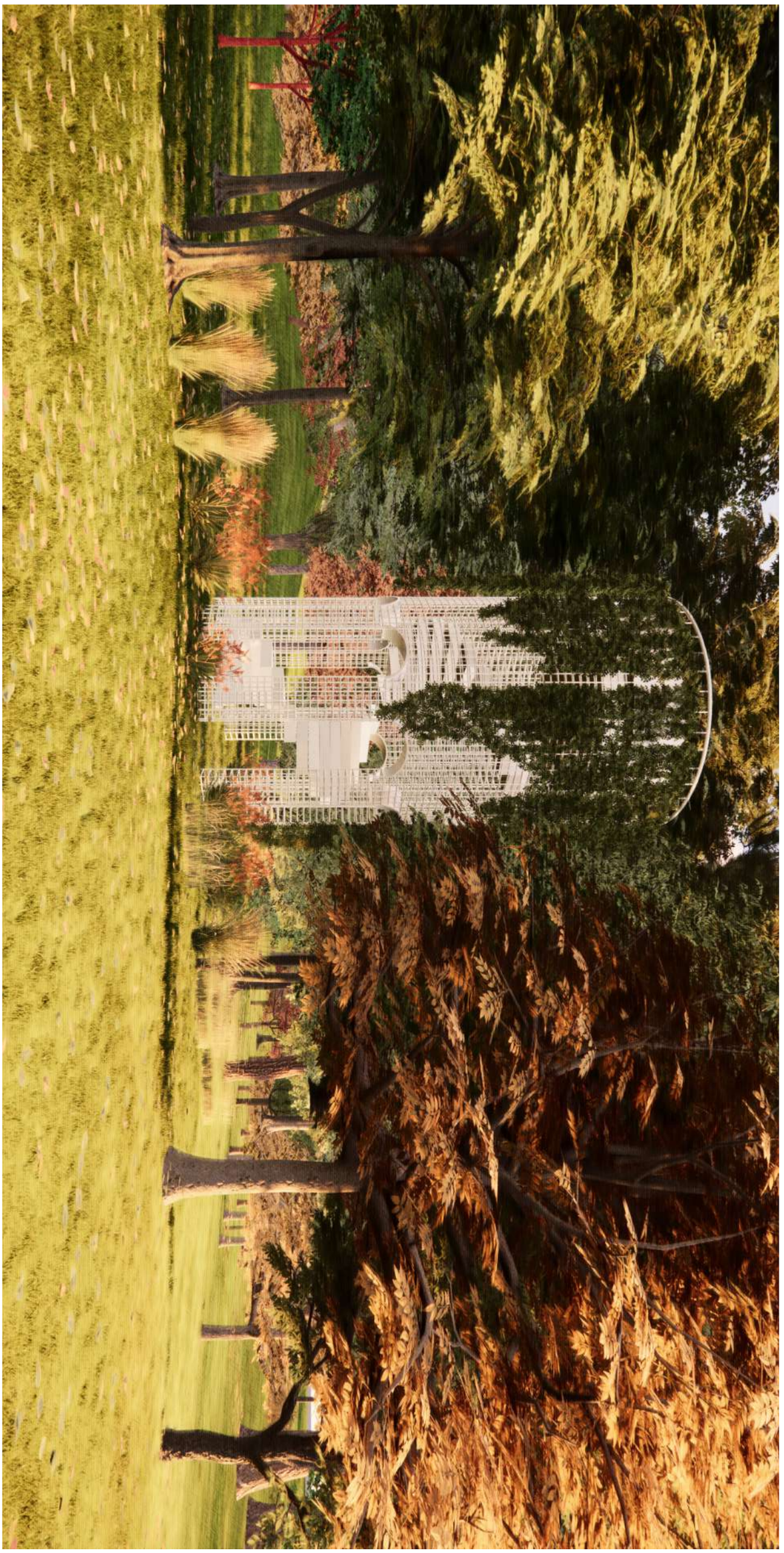
Distilleria CInese di Pernod Ricard,Neri & Hu

Sull'asse del tempio di Venere d'avanti alle cento camerelle sono stati collocati dei gradoni che hanno la funzione di spalti per il pubblico in una zona che è stata ripensata come area eventi della Villa. Tutta la zona è stata pensata per ospitare diversi tipi di eventi come concerti, sfilate ecc... Tutte queste possibilità hanno come sfondo il muro delle cento camerelle, un retroscena scenografico con cui si possono creare interessanti giochi di luce e ombre. L'ultimo asse considerato per la progettazione di quest'area è quello di Roccabruna. Su di esso è stata collocata una struttura reticolare che evoca l'idea della torre. questa torre offre la possibilità ai visitatori di avere una visione sopraelevata dell'intera Villa. Il concept di quest'area è stato quello di creare delle architetture che potessero confondersi con il paesaggio grazie ad un'immersione nella natura. La vegetazione e l'acqua diventano protagoniste all'interno dell'ambiente costruito, creando una sensazione di immersione nella natura tipica del giardino inglese. Alle aree verdi viene infatti conferito un aspetto di crescita spontanea, come se Villa adriana fosse bloccata nel tempo in cui veniva disegnata e visitata dai pensionnaires francesi.

Palacio de Congresos a Salamanca, Juan Navarro Baldeweg

Exhibit Design per l'archeologia. Un progetto per la villa dell'imperatore Adriano a Tivoli.

Exhibit Design per l'archeologia. Un progetto per la villa dell'imperatore Adriano a Tivoli.



Fashion and Heritage

Per la promozione dell'intervento paesaggistico nella Buffer Zone. che si sviluppa nell'area di fronte le Cento Camerelle, è stato pensato un evento di moda che potesse esaltare e fare riscoprire Villa Adriana. Per l'occasione è stata scelta Fendi come casa di moda con cui collaborare per la realizzazione di una sfilata che si sviluppa lungo l'intera facciata delle rovine. In seguito ad un approfondito studio della zona presa in considerazione per l'intervento di valorizzazione è emerso che in origine sulla facciata delle cento camerelle era presente un ballatoio tra i divesi livelli, il quale era necessario per spostarsi da un piano all'altro. Al fine di riportare alla luce la composizione è stato ripreso il ballatoio ed è stato sfruttato come passerella sulla quale sfileranno le modelle. L'acqua farà da importante elemento scenico che sotto forma di cascata accompagna il passaggio delle modelle durante l'ultimo tratto. L'acqua infatti scende dal ballatoio e cade in una vasca su cui è sospesa una seconda passerella.

La sfilata si va a completare grazie a delle immagini proiettate tramite video mapping sull'area delle mura. Questo serve a conferire continuità e movimento alla sfilata. La collezione scelta per la sfilata è la Fall Winter 2017 Couture nella quale sono presenti abiti con temi floreali esasperati e che si ricollegano all'intervento paesaggistico sviluppato. In questo modo si crea un importante dialogo tra il giardino, le rovine e la moda. La comunicazione dell'evento rievoca un iconico dipinto dei pensionnaires che ritrae la veduta della Villa in cui si sviluppa l'evento. I colori, i caratteri tipografici e la disposizione degli elementi collaborano alla creazione di un manifesto elegante e seduttivo.

Ispirazione da alcune sfilate

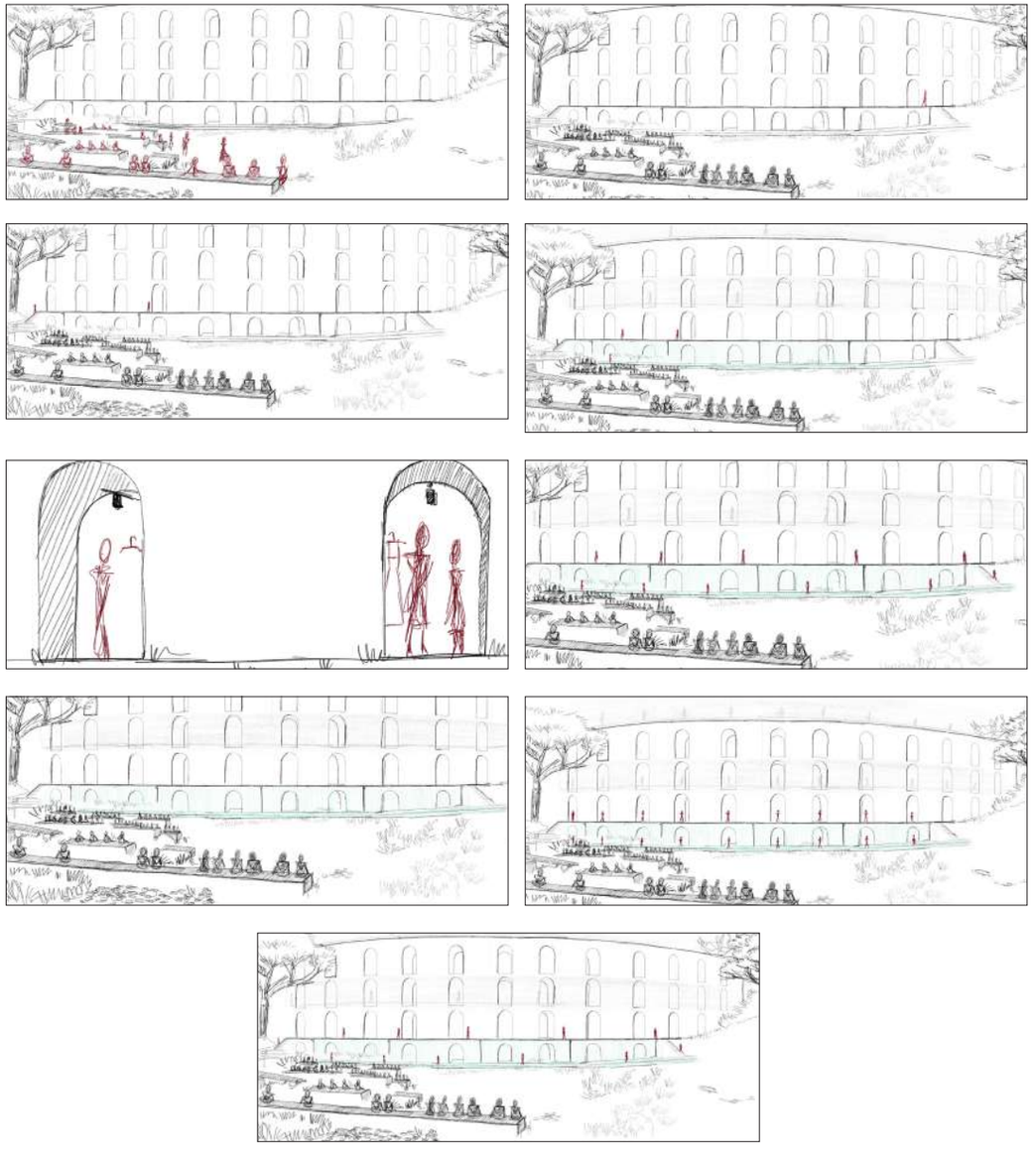


Exhibit Design per l'archeologia. Un progetto per la villa dell'imperatore Adriano a Tivoli.

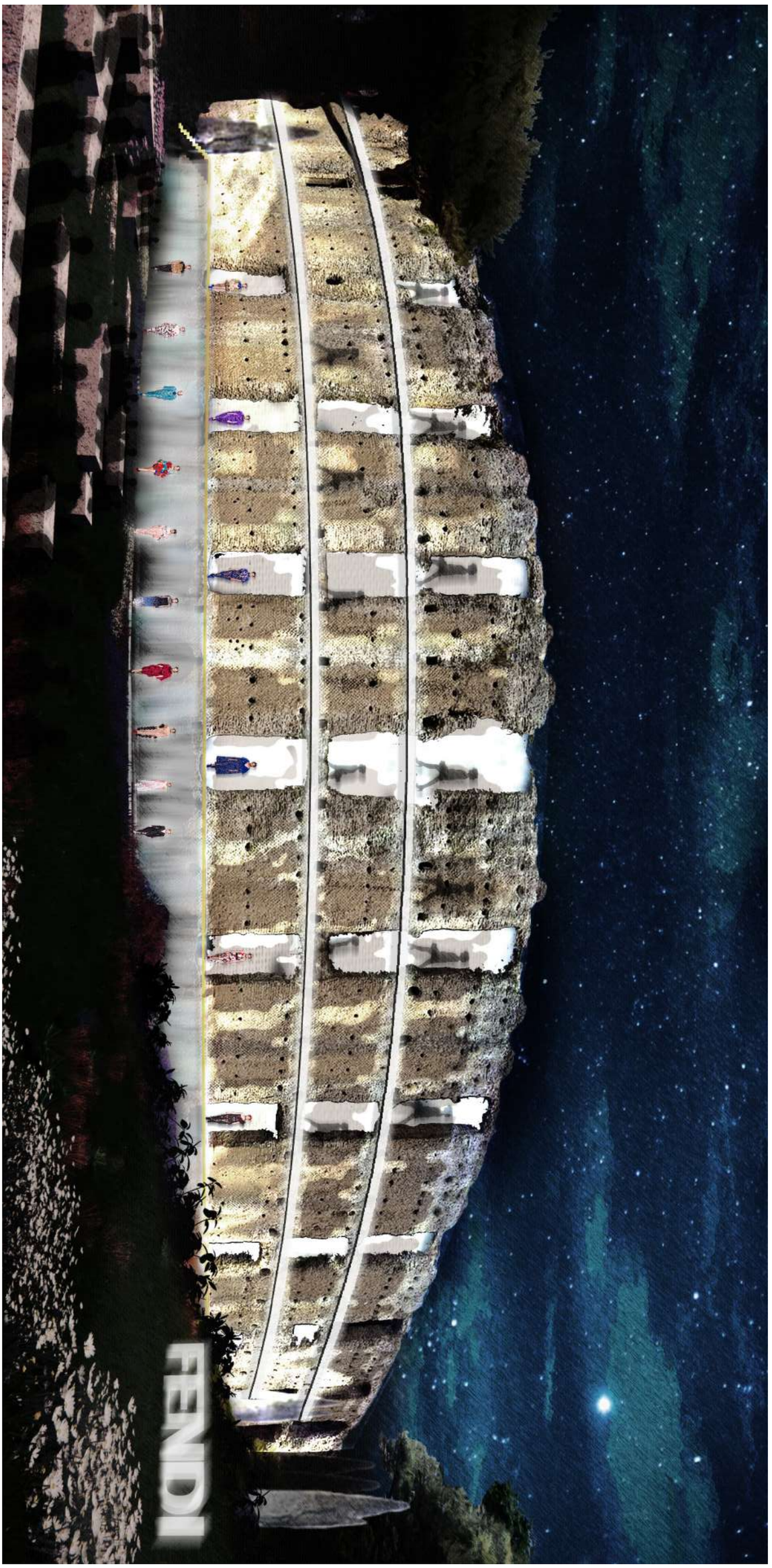
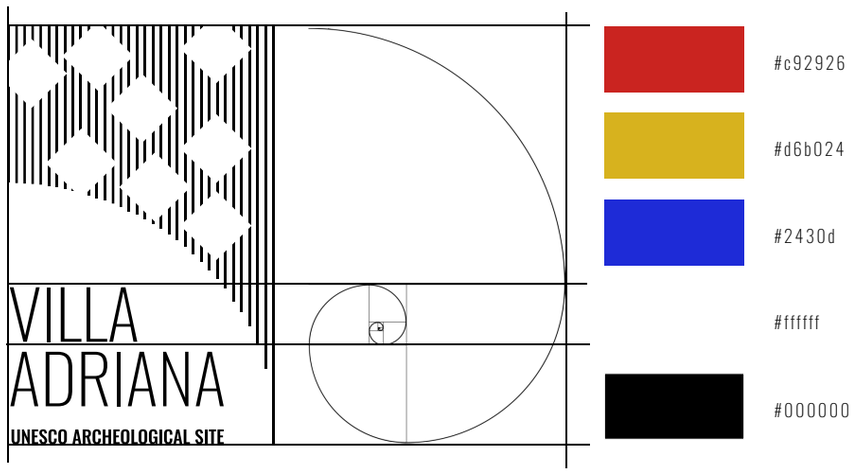

FENDI

Exhibit Design per l'archeologia. Un progetto per la villa dell'imperatore Adriano a Tivoli.

Immagine Coordinata

Lo scorrere, nel suo significato più assoluto, insieme al pattern caratteristico delle rovine sono gli elementi che hanno ispirato la creazione dell'intera immagine coordinata. Le geometrie del logo sono la sintesi grafica degli elementi caratteristici presi in analisi dalla Villa.

Le linee parallele formano la figura di un arco, simbolo classico per antonomasia che focalizza l'attenzione sull'importanza che ha l'antico. I rombi, che ricordano l'opus reticulatum, sono incastonati tra le linee ed emergono tramite un contrasto gestaltico che si basa sul principio figura-sfondo. Questa immagine rappresentata vuole esprimere il concetto dell'acqua che scorre sulle rovine. La perfezione geometrica della sezione aurea scandisce la separazione e allo stesso tempo l'armonia delle parti che costituiscono il logo e il logotipo, ottenendo così una sinergia tra le lettere e le forme. Il font (Oswald Extralight) scelto per il logotipo ha una struttura delle lettere che comunica con il pittogramma avendo una struttura abbastanza allungata. I colori scelti per la palette hanno toni piuttosto accesi che dialogano per contrasto con il contesto archeologico. Il nero e il bianco sono invece utilizzati per far emergere i colori scelti. Il contrasto tra i colori e le rovine è alla base anche delle grafiche utilizzate per i manifesti. per questi si è deciso di giocare sulla fusione dei diversi elementi grafici: logo, logotipo, colori e immagini.



Per la comunicazione di Villa Adriana sono state utilizzate le immagini più caratteristiche come il muro del Pecile, il Teatro di Venere e il Canopo. È inoltre fondamentale per l'identità visiva, la versatilità e l'applicabilità del logo su differenti sfondi in modo tale che il dialogo forma sfondo non faccia perdere valore a nessuno degli elementi.

Per la promozione della Villa, la brand identity è stata utilizzata sia su supporti digitali che su supporti analogici. Infatti sono state create una pagina Instagram, è stato ipotizzato graficamente il sito Web. Il merchandising scelto rappresenta quello più diffuso nei bookshop dei musei: tote bag, borracce e notebook. Per la promozione territoriale invece è stata pensata la produzione dell'"Olio di Adriano", infine è stato progettato un flyer utile ai visitatori all'interno della Villa. Acqua, materia, storia e armonia sono gli elementi che hanno contribuito a creare una brand identity che rappresentasse al meglio l'immagine di Villa Adriana.

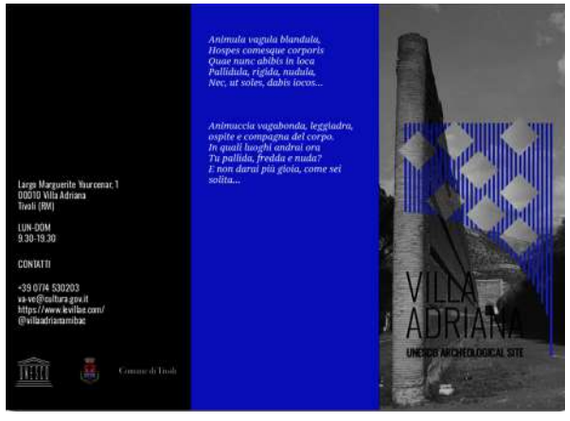
VILLA
ADRIANA

VILLA
ADRIANA

VILLA
ADRIANA

VILLA
ADRIANA

L'OLIO DI
ADRIANO
VILLA
ADRIANA


Animula vagula blandula,
Hospes comesque corporis
Quae nunc abibis in loca
Pallidula, rigida, nudula,
Nec, ut soles, dabis iocos...
Animuccia vagabonda, leggiadra,
ospite e compagna del corpo.
In quali luoghi andrai ora
Tu pallida, fredda e nuda?
E non darai più gioia, come sei
solita...
Largo Marguerite Yourcenar, 1
00010 Villa Adriana
Tivoli (RM)
LUN-DOM
9.30-19.30
CONTATTI
+39 0774 530203
va-ve@cultura.gov.it
https://www.levillae.com/
@villaadrianamibac
VILLA
ADRIANA
UNESCO ARCHEOLOGICAL SITE

VILLA
ADRIANA

I LUOGHI DELLA VILLA

VILLA
ADRIANA
HOME
I LUOGHI
NEWS
CONTATTI
IG
I LUOGHI
PECILE
CENTO CAMERELLE
HOME
About Villa Adriana

I LUOGHI

VILLA
ADRIANA
PECILE
CENTO
CAMERELLE

Exhibit Design per l'archeologia. Un progetto per la villa dell'imperatore Adriano a Tivoli.

Bibliografia

Accademia Adrianea, Bando Piranesi Prix de Rome, 2022

Basso, Peressut Luca, Caliari, Architettura per l'archeologia.museografia e allestimento, Prospettive Edizioni, Roma 2014.

Basso, Peressut Luca, Caliari,Pier Federico, *Piranesi Prix de Rome. Progetti per la grande Villa Adriana*, Accademia Adrianea Edizioni, 2019

Caliari, Pier Federico, *La forma della bellezza*, in edibus, Milano 2022.

Caliari, Pier Federico, *Tractatus Logico Sintattico,* Quasar, Roma 2012.

Caliari, Pier Federico, "Gli architetti di Adriano", in 'Ananke, n. 84, Agosto 2018, p. 09.

Caliari,Pier Federico, "Louis Kahn, ultimo dei romani", in Ananke, n. 84, maggio 2018

Centanni, Monica, Sacco, Daniela, Villa Adriana,Memoria, storia, fortuna, futuro, Engranna, Tivoi 2014.

Clemènt, Gilles, Manifesto del Terzo Paesaggio, Quodlibet, 2005

Note

1) Accademia Adrianea, Bando Piranesi Prix de Rome, 2022

2) Basso, Peressut Luca, Caliari, Architettura per l'archeologia.museografia e allestimento, Prospettive Edizioni, Roma 2014.

3) Caliari, Pier Federico, *La forma della bellezza*, in edibus, Milano 2022.

4) Caliari, Pier Federico, *Tractatus Logico Sintattico,* Quasar, Roma 2012.

Sitografia

it.wikipedia.org/wiki/Villa_Adriana, consultato il 08/09/2022.

www.villa-adriana.net, consultato il 23/07/2022.

www.iltermopolio.com, consultato il 22/07/2022.

www.projects.idialab.org, consultato il 11/07/2022.

www.museicivicivicenza.it, consultato il 09/07/2022.

www.museocanova.it, consultato il 07/07/2022.

www.ilchaos.com, consultato il 02/07/2022.

www.raicultura.it, consultato il 02/07/2022.

www.finestresullarte.it, consultato il 02/07/2022.

www.cultweek.com, consultato il 13/07/2022.

www.arte.it, consultato il 13/07/2022.

Riferimenti iconografici

p. 9 - Andrea Palladio, *Basilica Palladiana*, it.wikipedia.org, consultato il 25/07/2022.

pp. 9/11 - Carlo Scarpa, *Castelvecchio*, www.aboutartonline.com, consultato il 25/07/2022.

pp. 9/22 - *Sala di scultura museo del Louvre,* www.france-voyage.com, consultato il 26/07/2022.

p. 11 - Mario Botta, *San Carlino di Lugano*, www.archdaily.com, consultato il 26/07/2022.

p. 14 - Antonio Canova, *Teseo e il Centauro*, it.wikipedia.org/wiki/Teseo_e_il_Centauro, consultato il 11/07/2022.

p. 14 - Antonio Canova, *Amore e Psiche,* it.wikipedia.org/wiki/Amore_e_Psiche, consultato il 11/07/2022.

p. 14 - Antonio Canova, *Ebe,* it.wikipedia.org/wiki/Ebe, consultato il 11/07/2022.

p. 14 - Antonio Canova, *Ercole e Lica,* it.wikipedia.org/wiki/Ercole_e_Lica, consultato il 11/07/2022.

p. 14 - Antonio Canova, *Tre Grazie,* it.wikipedia.org/wiki/Tre_Grazie_(Canova), consultato il 11/07/2022.

p. 14 - Antonio Canova, *Orfeo, www.artsandculture.google.com*, consultato il 11/07/2022.

p. 14 - Antonio Canova, *Euridice, www.artsandculture.google.com*, consultato il 11/07/2022.

p. 14 - Antonio Canova, *Dedalo e Icaro, it.wikipedia.org/wiki/Dedalo_e_Icaro*, consultato il 11/07/2022.

p. 14 - Antonio Canova, *Lottatori,* www.gallerieaccademia.it, consultato il 11/07/2022.

p. 14 - Antonio Canova, *Paride,* www.artsupp.com, consultato il 11/07/2022.

p. 14 - Antonio Canova, *Elena,* www.artsupp.com, consultato il 11/07/2022.

p. 16 - Antonio Canova, *Pugilatore,* www.artesplorando.it, consultato il 11/07/2022.

p. 16 - Antonio Canova, *Pugilatore,* www.artesplorando.it, consultato il 11/07/2022.

p. 16 - Antonio Canova, *Teseo e il minotauro,* www.artsupp.com, consultato il 11/07/2022.

p. 16 - Antonio Canova, *Marte Pacificatore,* it.wikipedia.org/wiki/Napoleone_Bonaparte_come_Marte_pacificatore, consultato il 11/07/2022.

p. 16 - Antonio Canova, *Amore e Psiche stanti,* www.artribune.com, consultato il 11/07/2022.

p. 16 - Antonio Canova, A*done e Venere,* it.wikipedia.org/wiki/Adone_e_Venere, consultato il 11/07/2022.

p. 16 - Antonio Canova, *Paolina borghese, i*t.wikipedia.org/wiki/Paolina_Borghese_(Canova), consultato il 11/07/2022.

p. 16 - Antonio Canova, *Venere italica,* it.wikipedia.org/wiki/Venere_italica, consultato il 11/07/2022.

p. 16 - Antonio Canova, *Perseo Trionfante,* www.canovaexperience.com, consultato il 11/07/2022.

p. 16 - Antonio Canova, *Adone Incoronato,* www.canovaexperience.com, consultato il 11/07/2022.

p. 57 - Villa Adriana, *Teatro Marittimo*, www.arte.icrewplay.com, consultato il 17/08/2022.

p. 58 - *La marchesa Luisa Cantari*, www.b9.com, consultato il 19/08/2022.

p. 58 - *The Kremer Collection VR Museum,* www.vrums.it, consultato il 19/08/2022.

p. 83 - Villa Adriana, *Canopo*, it.m.wikipedia.org, consultato il 06/09/2022.

pp. 97/115 - Neri & Hu, *Diatilleria Cinese,* www.elledecor.com, consultato il 07/09/2022.

p. 98 - *Terme di Vals di Zumthor*, www.domusweb.it, consultato il 07/09/2022.

p. 98 - Carlo Scarpa, *Tomba Brion*, www.elledecor.com, consultato il 07/09/2022.

pp. 99/115 - Juan Navarro Baldeweg, Convention Hall, www.arquitecturaviva.com, consultato il 08/09/2022.