

# EXHIBIT DESIGN BOOK

## Tesi di Laurea

Clara Maria Fabbri

# 2

L'elaborato di tesi mostra il percorso di Exhibit Design all'interno di beni culturali del patrimonio UNESCO. Il processo inizia dalla creazione di una mostra temporanea di Antonio Canova all'interno della Basilica Palladiana di Vicenza fino ad arrivare alla progettazione di un padiglione termale all'interno del sito archeologico di Villa Adriana, accompagnato da un più ampio progetto sempre all'interno della Villa di valorizzazione territoriale. Quest'ultimo, svolto durante il Workshop Internazionale di Architettura Piranesi Prix de Rome, è stato inoltre implementato da un'approfondita fase di ricerca preliminare; caratterizzata dallo studio della sua storia, dalla sua composizione e dei suoi padiglioni, con un approfondimento sulla valle del Canopo. Quest'area è stata infatti poi anche selezionata per la realizzazione del padiglione espositivo termale e, nell'area intorno ad essa che va dalla torre di Roccabruna alla Piazza D'oro, per il progetto di valorizzazione del territorio. La volontà è sempre stata quella di valorizzare luoghi di grande bellezza attraverso mirate operazioni di Exhibit Design.

The thesis paper shows the path of Exhibit Design within the cultural heritage of UNESCO. The process starts from the creation of a temporary exhibition by Antonio Canova inside the Palladian Basilica in Vicenza up to the design of a thermal pavilion inside the archaeological site of Villa Adriana, accompanied by a larger project always within the Villa of territorial enhancement. The latter, held during the International Workshop of Piranesi Architecture Prix de Rome, was also implemented by an in-depth phase of preliminary research; characterized by the study of its history, its composition and its pavilions, with an in-depth analysis of the Canopo valley. This area was in fact also selected for the realization of the thermal exhibition pavilion and, in the area around it that goes from the tower of Roccabruna to Piazza D'oro, for the project of enhancement of the territory. The will has always been to enhance places of great beauty through targeted operation of Exhibit Design.

# EXHIBIT DESIGN BOOK

Tesi di Laurea

Clara Maria Fabbri

## abstract

L'Exhibit Design è una disciplina il cui obiettivo è mostrare la bellezza per renderla fruibile al grande pubblico.

Tramite la progettazione di allestimenti all'interno del patrimonio culturale diventa possibile tramandare alle generazioni future la grande bellezza degli artisti e delle architetture del passato, facendo fronte alla cultura del brutto portata avanti dalla modernità.

Il percorso di tesi inizia dunque dalla progettazione di un allestimento espositivo su uno dei più grandi maestri del passato: Antonio Canova, all'interno della Basilica Palladiana di Vicenza.

Si prosegue poi con un'approfondita fase di ricerca sulle nuove tecnologie, quali AR e VR, per la fruizione dei beni culturali, con una seconda fase di esplorazione di uno dei siti archeologici patrimonio UNESCO più affascinanti del mondo: Villa Adriana.

Il percorso si conclude con il Piranesi Prix de Rome, con un progetto per la Villa dell'Imperatore Adriano a Tivoli.

Exhibit Design is a discipline whose goal is to show beauty in order to make it accessible to the big audience.

Through the design of installations within the cultural heritage, it becomes possible to transmit to future generations the great beauty of great artists and architectures of the past, confronting the culture of the ugly carried forward by modernity.

The thesis, thus, begins with the design of an exhibition about one of the greatest masters of the past: Antonio Canova, inside the Palladian Basilica of Vicenza.

Then we continue with an in-depth research phase on new technologies, such as AR and VR, for the enjoyment of cultural heritage, with a second phase of exploration of one of the most fascinating UNESCO heritage archaeological sites in the world: Hadrian's Villa.

The track ends with the Piranesi Prix de Rome, with a project for Emperor Hadrian's Villa in Tivoli.

7	<b>Premessa</b>
17	<b>Corso di Exhibit Design</b> Relazioni Umane, Concept narrativo Il luogo della mostra, la Basilica Palladiana di Vicenza Collezione L'Allestimento Identità grafica e comunicazione Luce e suono Valutazione economica del progetto
69	<b>Tirocinio Digital Exhibit Design</b> VR e AR nell'arte - Piano Triennale per la Digitalizzazione e l'Innovazione dei Musei VR e AR nei Beni Culturali Realtà Aumentata Realtà Virtuale Tecniche di rilievo Introduzione a Villa Adriana Itinerario del Pantanello Itinerario della Domus Itinerario del Pecile Itinerario del Canopo Itinerario dell'Accademia Itinerario degli Edifici Periferici Modellazione 3D per AR e VR del Canopo, Serapeo e Antiquarium Basi per la modellazione 3D - stato di fatto Basi per la modellazione 3D - ipotesi ricostruttiva Collezione
163	<b>Designing Villa Adriana</b> Introduzione Primo tema progettuale: il Padiglione Termale-Espositivo Secondo tema progettuale: la Valorizzazione Territoriale Fashion and Heritage Terzo tema progettuale: l'immagine Coordinata

## Premessa

L'Exhibit Design è l'arte di esporre, del saper mostrare, del riuscire a generare una composizione di elementi tale per cui è possibile risaltarne al massimo le qualità. È una disciplina che integra i diversi mondi della progettazione, prima di tutti l'Architettura e il Product Design, oltre che l'architettura del paesaggio, l'interior e il Graphic Design, l'illuminotecnica, l'ingegneria e, oggi, persino i mondi dei nuovi media audio-visivi.<sup>(1)</sup>

L'Exhibit Designer ha il compito di determinare il metodo più efficace per raccontare una storia, comunicare un messaggio, coinvolgendo il pubblico. In particolare, il suo scopo è quello di rendere fruibile, nel miglior modo possibile, la bellezza al grande pubblico.

I mondi dell'architettura e dell'Exhibition Design appaiono molto vicini a livello formale; entrambe, infatti, possono essere attraversati, vissuti, è possibile entrare al loro interno e di essere totalmente circondato da essi.

Exhibit Design is the art of presenting, of showing, of being able to generate a composition of elements such that it is possible to highlight their qualities to the maximum. It's a discipline that integrates the different worlds of design, Architecture and Product Design, as well as landscape architecture, interior and Graphic Design, lighting, engineering and, today, even the new worlds of audio-visual media.

The Exhibit Designer has the task of determining the most effective method to tell a story, to communicate a message, involving the public.

In particular, its purpose is to make beauty available, in the best possible way, to the general public.

The worlds of architecture and Exhibition Design appear very close at a formal level; both, in fact, can be passed through, experienced, you can enter inside and be totally surrounded by them.

Essi però presentano una missione diversa: l'architettura mira ad essere duratura, a resistere nel tempo; l'allestimento ha invece un approccio maggiormente comunicativo, è volto a trasmettere un messaggio e, proprio perché viviamo in un mondo in continua evoluzione, non è necessario che l'allestimento sia consistente nel lungo termine. È comune, tuttavia, che questi mondi s'intreccino. L'architettura è intrinsecamente un luogo adatto ad esporre, è spazio vuoto con il potenziale ad essere riempito. È così che l'Exhibit Design diventa modo per riqualificare e rileggere l'architettura, che fa da sfondo al messaggio che vuole essere perpetrato.

Il concetto di rapporto figura-sfondo è alla base dell'Exhibit Design, anche solo il luogo in cui si andrà a collocare un'esibizione determinerà la percezione finale di questa.

Solo all'inizio del XIX secolo furono ideati i primi spazi specificatamente progettati per esporre opere d'arte; prima, ci si lasciava ispirare dalle architetture monumentali già presenti, come templi e palazzi rinascimentali, vedendoli come luoghi dedicati alla cultura. Ancora oggi, infatti, la maggior parte dei musei sono edifici storici di epoche diverse riadattati alla funzione espositiva; la monumentalità e rilevanza storica dell'architettura può essere un punto di valorizzazione delle opere d'arte esposte così come, viceversa, l'allestimento museale all'interno di antiche architetture può andare a rivalorizzarle.

In anni più recenti è sempre più presente un approccio di tipo oppositivo, andando a collocare da un lato opere antiche in ambienti contemporanei e, dall'altro, ponendo collezioni di arte contemporanea in luoghi antichi.

Questo rapporto che si va ad instaurare tra architettura ospitante e allestimento è il primo dei tre codici che vanno ad identificare quello che è definito *palinsesto della mostra*.

Il secondo riguarda invece la collezione presente all'interno della mostra; questa deve presentare un insieme di elementi che comunicano più o meno tutti nello stesso modo, anche se di diverse serie. Le collezioni possono contare in alcuni casi sulla massa critica, quindi sull'ampia selezione di elementi e sulla geometria con cui sono collocati; in altri casi, le collezioni possono mostrare delle variazioni, facendo emergere delle diversità all'interno della collezione che possa in qualche modo dare un valore aggiuntivo all'allestimento. Per esempio, il *Museo di Chiaramonti nei Palazzi Vaticani* presenta questo tipo di soluzione: si tratta di un lungo percorso rettilineo nel quale sono collocate una serie di busti che a primo impatto possono apparire come tutti uguali; tuttavia, ogni qualvolta si presenta un'arcata all'interno della galleria è presente una statua a figura intera accostata ad un'altra senza gambe. Questa soluzione si ripete per tutta la lunghezza della galleria.<sup>(2)</sup> Le collezioni di opere d'arte possono anche rappresentare la congiunzione di linguaggi differenti, unendo l'architettura alla scultura, al design, alla moda e al paesaggio.

However, they have a different mission: architecture aims to last, to resist in time; the exhibition has a more communicative approach, is aimed at conveying a message and, precisely because we live in a world in constant evolution, the installation does not need to be consistent in the long term. It is common, however, that these worlds intertwine. Architecture is inherently a suitable place to exhibit, it is empty space with the potential to be filled. This is how Exhibit Design becomes a way to redevelop and re-read architecture, which is the background to the message that wants to be perpetrated.

The concept of figure-background relationship is the basis of Exhibit Design, even the place where an exhibition will be placed will determine the final perception.

It was only at the beginning of the 19th century that the first specifically-designed spaces to exhibit works of art were created; first, we let ourselves be inspired by the monumental architectures already present, such as temples and Renaissance palaces, seeing them as places dedicated to culture. Even today, in fact, most of the museums are historical buildings of different eras adapted to the exhibition function; the monumentality and historical importance of architecture can be a way to enhance the works of art exhibited as well as, conversely, the museum's layout with its ancient architectures can help to revalue them.

In more recent years, a more oppositional approach is becoming more prominent, placing on the one hand ancient works in contemporary environments and, on the other, placing collections of contemporary art in ancient places.

This relationship between the hosting architecture and the exhibition is the first of the three codes that identify what is defined as *the exhibition schedule*. The second one concerns the collection located in the exhibition; it must present a set of elements that communicate more or less all in the same way, even if they come from different series. Collections can rely in some cases on the critical mass, so on the wide selection of elements and on the geometry with which they are placed; in other cases, collections can show variations, highlighting the diversity within it that can somehow give an additional value to the setting. For example, the *Chiaramonti Museum in the Vatican Palaces* presents this type of solution: it is a long straight path in which are placed a series of busts that at first glance can look like all the same; however, whenever there is an arch inside the gallery there is a full-length statue next to another without legs. This solution is repeated over the entire length of the gallery.

Art collections can also represent the conjunction of different languages, combining architecture with sculpture, design, fashion and landscape.

The third and final code which determines the program of the exhibition concerns the setting, that acts as a mediator between the envelope, the collection and the public. The figure of the Exhibit Designer, who is able to

Il terzo ed ultimo codice che determina il palinsesto della mostra riguarda il vero e proprio allestimento, ciò che fa da mediatore tra l'involucro, la collezione e il pubblico. La figura dell'Exhibit Designer, che è capace di percepire questi tre elementi come distinti tra loro, può decidere di concentrare le sue attenzioni solo su uno di essi, oppure potrà analizzare le modalità con cui tenere insieme questi diversi aspetti ragionando su una scenografia, un'atmosfera.

L'Exhibit Designer deve saper gestire la compresenza di codici presenti all'interno di una collezione, studiando diversi assetti espositivi adatti alla valorizzazione di ogni opera; le soluzioni espositive potranno cambiare sezione per sezione all'interno del percorso espositivo, oppure elementi dal codice differente potranno essere messi assieme con sapienti azioni espositive.

L'articolazione di questi tre codici porta alla generazione di altrettanti modelli espositivi: il primo è il *modello dell'assenza*, in cui l'aspetto dell'allestimento viene trascurato a favore di un approccio più freddo e calcolatore in cui la collocazione delle opere è definita dalle opere stesse.

Il secondo è il *modello della ridondanza*, anche detto modello del Bazar, nel quale regna l'abbondanza di elementi che parlano tutti la stessa lingua e comunicano come massa, come volume.

Il terzo, è il *modello* detto *dell'effimero*, caratterizzato da una grande presenza scenografica data unicamente dalla percezione degli ambienti, nei quali vengono oltrepassati i confini delle regole ordinarie.

Per fare nell'effettivo una mostra, in ogni caso, l'Exhibit Designer deve riuscire a coniugare la collezione da esporre ad una scenografia che la valorizzi al meglio perché questa possa comunicare al meglio il suo messaggio. Esistono 10 linee guida che, se seguite nell'ordine corretto, possono guidare il processo di creazione di una mostra. Il primo step è la definizione del target, elemento basilare per fissare l'obiettivo della comunicazione della mostra; infatti, fare una mostra dedicata a ragazzi piuttosto che una dedicata ad un pubblico adulto non è la stessa cosa, proprio perché target diversi avranno gusti e interessi diversi. Vi è la convinzione, però, che le mostre d'arte possano avere un target più ampio, se non addirittura aperto a tutti, poiché l'arte è patrimonio e, in quanto tale, viene trasmesso di generazione in generazione. Una volta definito il target si deve selezionare la collezione in modo che sia coerente con il pubblico di riferimento in modo da poterci comunicare efficacemente. Dopodiché dev'essere definito il percorso espositivo, decidendo il modo con cui lo spettatore dovrà muoversi all'interno dell'allestimento e l'ordine di fruizione delle opere.

Per rendere fruttuosa la comunicazione con il pubblico e stimolarne lo stato emotivo, è necessario collocare delle opere di Highlight; la mancanza di highlight all'interno di una mostra può generare una monotonia nel percorso espositivo senza quindi renderlo memorabile.

perceive these three elements as distinct from each other, can decide to focus his attention only on one of them, or can analyze how to hold these different aspects together by reasoning on a set design, on an atmosphere.

The Exhibit Designer must be able to manage the coexistence of codes present within a collection, studying different exhibition structures suitable for the enhancement of each work; the exhibition solutions can change section by section within the exhibition path, or elements with different codes can be put together with wise display actions.

The coordination between these three codes leads to the generation of the same number of exhibition models: the first is the *model of absence*, in which the aspect of the setting is neglected in favor of a colder and calculating approach in which the placement of the works is defined by the works themselves.

The second is the *model of redundancy*, also called the model of the Bazaar, in which reigns the abundance of elements that all speak the same language and communicate as mass, as volume.

The third, is the so-called *model of the ephemeral*, characterized by a great scenic presence given only by the perception of the environments, in which the boundaries of the ordinary rules are exceeded.

To make an actual exhibition, in any case, the Exhibit Designer must be able to combine the collection that shall be exhibited with a scenography which makes the most of it so that it can better communicate its message. There are 10 guidelines that, if followed in the correct order, can guide the process of creating an exhibition. The first step is the definition of the target, the basic element that sets the objective of communication of the exhibition; in fact, to make an exhibition dedicated to children rather than one dedicated to an adult audience is not the same thing, precisely because different targets will have different tastes and interests. There is a conviction, however, that art exhibitions can have a wider target, if not even open to all, because art is heritage and, as such, is transmitted from generation to generation.

Once the target has been defined, the collection must be selected so that it is consistent with the target audience so that it can communicate effectively. After that, the exhibition path must be defined, deciding the way in which the viewer will move within the exhibition and the order of enjoyment of the works.

To make the communication with the public fruitful and in order to stimulate their emotional state, it is necessary to place Highlight works; the lack of highlights in an exhibition can generate a monotony in the exhibition and making it not-memorable.

Il quinto step vede la progettazione vera e propria dell'allestimento, normalmente affidato ad un progettista abile e con esperienza nel campo della moda e della scenografia teatrale.

Durante la progettazione della mostra è importante tenere in considerazione i rapporti figura sfondo, in modo da rendere correttamente fruibili le opere esposte. Qui, possono essere fruttate le teorie della psicologia Gestalt, secondo la quale il profilo della figura e il dettaglio è reso percepibile unicamente grazie al rapporto che ha con lo sfondo e alla sua qualità. Quando si colloca un'opera bisogna dunque sempre tenere in considerazione il modo con cui il visitatore può percepirla in combinazione con il suo background. La qualità percepita di una mostra è ciò che ha il potenziale di rendere la stessa un evento memorabile oppure no.

Lo step successivo riguarda il progetto dell'immagine coordinata dell'esposizione, che riguarda ogni aspetto grafico e comunicativo che caratterizza l'evento: la segnaletica, le didascalie assieme a tutte quelle altre tipologie di supporto comunicativo all'interno del percorso. Essa rappresenta il modo con cui la mostra dialoga esplicitamente con l'esterno, dove l'identità grafica si mette in relazione con la collezione e l'allestimento stesso.

Quando si compie un'azione di comunicazione grande come quella di una mostra, è importante valutare l'impatto psicologico che questa ha sul pubblico e della sensibilità dei visitatori; l'Exhibit Designer è colui che si occupa direttamente della perpetrazione del messaggio della mostra e deve dunque tener conto del fatto che non tutti gli elementi della collezione possono essere oggetti di esposizione. Egli ha quindi una responsabilità nei confronti del pubblico.

Quando la mostra sarà terminata, tutto ciò che ne rimane è il ricordo, l'impatto che questa ha avuto sulle persone; rimangono unicamente i cataloghi e i testi scritti dalla critica sulla mostra stessa. Per questo motivo è importante progettare anche la comunicazione globale della mostra, per far sì che questa abbia la più ampia diffusione possibile e che quindi rimanga impressa nel tempo nelle menti delle persone. Fa parte della comunicazione globale anche l'opening della mostra stessa; l'inaugurazione lascia a chi vi partecipa un *cadeau* che sintetizza la qualità del progetto, generando un legame affettivo tra visitatore ed evento.

Tutto ciò ha come fine ultimo il raggiungimento della bellezza; il vero scopo dell'Exhibit Design, il motivo per cui si progettano e inaugurano mostre ogni anno è fare conoscere la bellezza, perpetuarla in modo che essa possa rimanere nel tempo ed arrivare alle generazioni future in opposizione alla cultura del brutto portata dalla modernità.

Per questo motivo i grandi artisti del passato sono eterni; la grande bellezza delle opere antiche è inesauribile se messa a confronto con la contemporaneità. Questo discorso non è valido unicamente per l'arte nel suo senso più stretto, bensì anche per l'architettura; basti pensare alle città e alla loro con-

The fifth step sees the actual design of the setting, normally entrusted to a skilled designer with experience in the field of fashion and theatrical scenography.

During the design of the exhibition it is important to take into account the relationship between figure and background, in order to make the exhibited works properly viewable. Here, theories of the Gestalt psychology can be useful, according to which the profile of the figure and its detail is made perceptible only thanks to the relationship it has with the background and its quality. When placing a work, therefore, it is always necessary to consider the way in which the visitor can perceive it in combination with his background. The perceived quality of an exhibition is what has the potential to make it a memorable event or not.

The next step is related with the design of the coordinated image of the exhibition, which concerns every graphic and communicative aspect that characterizes the event: the signage, the captions and all of those other types of communication supports within the path. It represents the way in which the exhibition interacts explicitly with the outside, where the graphic identity connects with the collection and with the exhibition itself.

When carrying out a communication action as large as that of an exhibition, it is important to assess the psychological impact that this has on the audience and the sensitivity of visitors; The Exhibit Designer is the one who directly deals with the perpetuation of the message of the exhibition and must therefore take into account the fact that not all elements of the collection can be objects of exhibition. He has a responsibility to the public.

When the exhibition is over, all that remains is the memory, the impact that this has had on people; only the catalogues and texts written by critics on the exhibition itself remain. For this reason it is also important to design its global communication, in order to ensure that the exhibition is spread as much as possible and that it therefore remains imprinted in time and in the minds of people. Part of the global communication is also the opening of the exhibition itself; the inauguration leaves to those who participate a *cadeau* that summarizes the quality of the project, generating an emotional bond between visitor and event.

All of this has as its ultimate goal the achievement of beauty; the real purpose of Exhibit Design, the reason why we design and inaugurate exhibitions every year is to make known beauty, perpetuate it so that it can remain in time and to reach future generations in opposition to the culture of the ugly brought by modernity.

This is the reason why the great artists of the past are eternal; the great beauty of ancient works is inexhaustible if compared with the contemporary one.

formazione: la città bella è il centro storico, mentre la città brutta si identifica nella parte periferica, più recente e moderna.

L'Exhibit Designer, abile delle sue capacità comunicative, ha il compito di portare avanti la bellezza tramite la progettazione di grandi eventi espositivi che permettano ad essa di pervadere il pubblico.

Per poter essere compresa, però, la bellezza deve essere mostrata nel giusto modo, cioè con il giusto stile. Lo stile è quell'insieme di caratteristiche del desiderio selettivo che sta alla base delle nostre scelte, le quali hanno a che fare con il contesto in cui ci troviamo, le logiche di gruppo, i nostri comportamenti e così via. È quella forza che abbiamo dentro e che ci fa prendere decisioni. La bellezza, se comunicata con uno stile non adatto, rischia di risultare grossolana e non al massimo delle sue potenzialità; rischia di perdere il suo valore. La vera grande bellezza, insomma, non è unicamente un dono della natura ma, per poter essere tale, deve essere mostrata con stile. Può essere studiata, perseguita e raggiunta.

Il dovere dell'Exhibit Designer è quindi quello di comprendere quali sono i giusti codici da mettere in atto per sfruttare le massime potenzialità della collezione con cui si trova a interagire, per evitare di sfociare nel brutto e immortalare la grande bellezza tramite mostre temporanee.<sup>(3)</sup>



This discourse is not only valid for art in its narrowest sense, but also for architecture; just think of the cities and their conformation: the beautiful city is the historic center, while the ugly city is identified in the peripheral part, more recent and modern. The Exhibit Designer, able of his communicative skills, has the task of carrying out the beauty through the design of large exhibition events that allow it to pervade people.

To be understood, however, beauty must be shown in the right way, that is, with the right style. Style is the set of characteristics of selective desire that underlies our choices, which have to do with the context in which we find ourselves, group logics, behaviors and so on. It is that strength that we have inside of us and that makes us take decisions. Beauty, if communicated with an unsuitable style, run the risk of being coarse and not at the maximum of its potential; it risks losing its value. The true great beauty, therefore, is not only a gift of nature but, in order to be such, it must be shown with style. It can be studied, pursued and achieved.

The duty of the Exhibit Designer is thus to understand what are the right codes to put in place to exploit the maximum potential of the collection with which he is interacting, trying to avoid turning into ugliness and attempting instead to immortalize the great beauty through temporary exhibitions.

a sinistra:  
*Museo di Chiaramonti, Palazzi Vaticani.  
Situato nel loggiato che metteva in comunicazione  
il Palazzetto di Belvedere con l'insieme dei Palazzi  
Vaticani*

### Relazioni Umane, Concept Narrativo

*“Cosa accadrebbe se la bellezza fosse spiegata dalla relazione che si instaura tra spettatore e opera?”*

Questo interrogativo è fatto da base fertile per la generazione di quello che è poi diventato il concept narrativo della mostra su Canova per i 200 anni dalla sua morte. È stato quindi deciso di narrare la bellezza delle sue opere attraverso le dinamiche relazionali, ovvero quelle situazioni di interazione sociale che un qualsiasi essere umano si è trovato ad affrontare almeno una volta nella propria vita. In questo modo, è possibile che lo spettatore si senta più vicino ai temi trattati nell'allestimento e che quindi questo potesse anche essere maggiormente comprensibile al pubblico. Ognuno di noi, ogni giorno, instaura relazioni con le cose e con le persone che lo circondano e con cui interagisce; queste, sono dette relazioni interpersonali e rappresentano il tema centrale della mostra, che prenderà il titolo di *Canova: Relazioni Umane*. Nel caso dell'innamoramento, una delle principali relazioni umane, è interessante notare un parallelismo con l'apprezzamento della bellezza: l'innamoramento può sia avvenire in modo consapevole dopo un lungo percorso di conoscenza, definibile come *slow burn*, oppure può avvenire in maniera istintiva dettato da un forte impatto emotivo detto invece *love at first sight*; allo stesso modo la comprensione della bellezza può avvenire in una modalità più consapevole piuttosto che istintiva. Essendo l'uomo un essere sociale, la sua essenza si plasma in funzione degli altri, dalle persone che incontra e dai rapporti che instaura. In base alle posizioni sociali che si ricoprono, si distinguono 5 tipologie di rapporti definite dalla psicologia: il sé relazionale, i rapporti familiari, i rapporti d'amore, i rapporti d'aiuto e i rapporti sociali sia di potere che di uguaglianza. Alcune di queste, sono ulteriormente declinabili in sottocategorie più specifiche; per esempio, i rapporti familiari sono scindibili in rapporti tra fratelli e rapporti genitore-figlio, mentre i rapporti amorosi possono essere quieti oppure tormentati. Se diversamente si prende in considerazione il rapporto che si può avere con la condizione d'aiuto si possono identificare approcci differenti, come la violenza o la penitenza; nei rapporti sociali, vediamo invece declinazioni più ampie, in particolare di come ci si colloca all'interno di una società in cui da un lato si possono instaurare dinamiche di potere di un individuo su un altro e, dall'altra parte, situazioni di uguaglianza sociale. <sup>(4)</sup>

in basso:  
vista generale esterna della  
Basilica Palladiana, Palladio,  
1549-1614, Piazza dei Signori a  
Vicenza

### La Basilica Palladiana di Vicenza

Il luogo che ospita la mostra *Canova: Relazioni Umane* è la Basilica Palladiana di Vicenza, antica e monumentale architettura di fondazione gotica alla quale Palladio, in epoca rinascimentale, ha aggiunto le celebri logge a serliane in marmo bianco, divenute oggi simbolo della Basilica. <sup>(5)</sup>





da sinistra:  
*Autoritratto, Canova, 1812*  
*Ritratto di Ambroise Vollard, Picasso, 1910*  
*Autoritratto Cubista, Dalí, 1923*  
*Testa di Calliope, Canova, 1812*  
*Testa di Medusa, Canova, 1801*



da sinistra:  
*Le Tre Grazie, Canova, 1817*  
*Luminator, Castiglioni, 1955*  
*Vestito per Donatella Versace, Gianni Versace, 1990*



da sinistra:  
*Dedalo e Icaro, Canova, 1777*  
*Up5 e Up6, Pesce, 1969*

## Collezione

La scelta della collezione segue le 5 relazioni interpersonali che ognuno di noi si trova ad affrontare nel corso della vita.

La prima è il sé relazionale, ovvero quel percorso conoscitivo-esperienziale della propria auto-percezione nel contesto sociale in cui ci troviamo, mediante un'analisi introspettiva guidata da diversi modi di rappresentare l'io personale. Per questa prima parte della mostra la collezione vede 5 ritratti e autoritratti: la *Testa di Medusa* e la *Testa di Calliope* di Canova, l'*Autoritratto Cubista* di Dalí, il *Ritratto di Ambroise Vollard* e, infine, l'*Autoritratto di Canova*. Quest'ultimo è il primo highlight della mostra, realizzato in scala 2:1 e collocato all'interno di una cornice di specchi in modo che possa trasmettere al meglio allo spettatore il concetto di auto-percezione. L'opera è stata selezionata proprio per mostrare come Canova si auto-percepiva; egli infatti si rappresenta con tratti idealizzati, quasi come fosse un Dio greco.

Dopo il sé relazionale, il primo rapporto interpersonale che ci troviamo ad affrontare è quello con la famiglia. In primo luogo, appena entrati all'interno del salone della Basilica Palladiana di Vicenza, vediamo il rapporto di fratellanza, incarnato da *Le Tre Grazie* di Canova, il vestito realizzato da Gianni Versace per la sorella Donatella, e la lampada *Luminator* realizzata dai fratelli Castiglioni. Queste tre opere sottolineano il continuo aiuto e sostentamento reciproco che caratterizzano i rapporti tra fratelli e sorelle.

Si prosegue verso il rapporto controverso di genitorialità, caratterizzato da un lato da amore e continuo sostentamento e dall'altro da controllo e sacrifici da parte del genitore sul figlio.

Il percorso di visita continua poi con i rapporti amorosi, imparando a conoscere le sfaccettature dell'amore che può rivelarsi quieto, incarnato dalle figure di *Venere e Marte*, che turbolento, come invece nel caso di *Orfeo ed Euridice*. Per trasmettere l'intensità che possono dare le relazioni d'amore l'esperienza è stata resa immersiva grazie anche al supporto di casse sonore direttive.

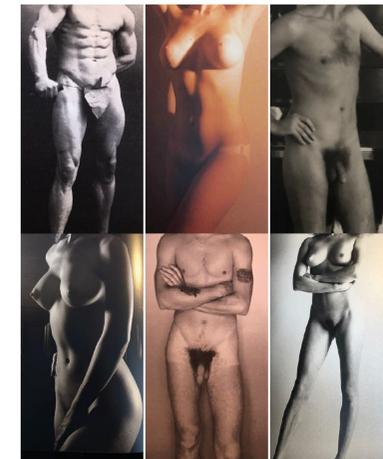
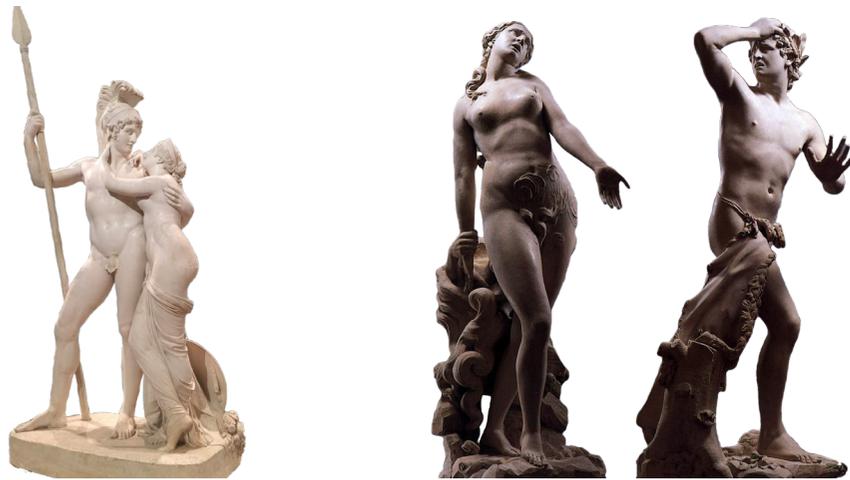
Proseguendo, si giunge ai rapporti d'aiuto, nei quali si possono indagare le diverse sfumature nel modo di richiedere soccorso in seguito ad episodi di penitenza o violenza. Qui, vediamo l'opera *Teseo e il Centauro* di Canova in dimensioni dimezzate rispetto all'originale, messa in contrapposizione con due anfore che rappresentano storie di Amazzoni; opere che narrano la condizione femminile nel rapporto con l'aiuto.

Una seconda opera di Canova in questa sezione racconta un altro punto di vista sul rapporto umano con l'aiuto: la *Maddalena Penitente* accompagnata da un filmato della performance *Balkan Baroque* di Marina Abramovich.

Per permettere allo spettatore di sentirsi più vicino a questo tema e di comprenderlo meglio, sono stati selezionati e proiettati anche una serie di video che trattano alcune delle più grandi situazioni disagiate del nostro pianeta.

L'ultimo tipo di relazione umana trattata all'interno dell'allestimento è quella con la società in cui ci troviamo a vivere. I rapporti sociali di uguaglianza vengono narrati all'interno del percorso con le tre danzatrici scolpite da canova (*Danzatrice con dito al mento*, *Danzatrice con mani sui fianchi* e *Danzatrice con cembali*) accostate da due performer poste anch'esse come opere d'arte che accompagnano la "danza" delle statue con una performance dinamica accompagnata da musica.

L'esperienza del percorso espositivo termina con il suo culmine nel *Napoleone Bonaparte come Marte Vincitore* realizzato da Canova. L'opera era stata tenuta nascosta dallo stesso Napoleone poiché rappresentato nudo e quindi, a suo parere, debole; per questo motivo sono stati collocati nelle pareti circostanti 6 fotografie di nudo del '900 che invece pongono una visione diversa del nudo, ovvero come autodeterminazione, potere e autorità. Di fronte alla scultura di Napoleone è collocato un pannello rivestito dai mosaici Bisazza e raffigurante il volto della stessa opera scolpita da Canova su fondo dorato.



nella pagina precedente:  
*Venere e Marte*, Canova, 1816  
*Orfeo e Euridice*, Canova, 1776  
*Danzatrice con cembali*, Canova, 1814  
*Danzatrice con dito al mento*, Canova, 1809  
*Danzatrice con mani ai fianchi*, Canova, 1812

dall'alto:  
*Teseo e il Centauro*, Canova, 1805  
*Anfora raffigurante la Lotta tra Achille e Pentessilea*, 460 a.C.  
*Anfora raffigurante la Caccia al Cinghiale Calidonio*, 350 a.C.  
*Maddalena penitente*, Canova, 1794  
*Balkan Baroque*, Marina Abramovich, 1997  
*Napoleone Bonaparte come Marte pacificatore*, Canova, 1806  
*Warwick Brookkers* 1900  
*Bunny Yeager* 1960  
*Helmut Berger* 1984  
*Helmut Newton* 1980  
*George Platt Lynes* 1930  
*Bunny Yeager* 1960  
*Napoleone wall*, Bisazza

## L'Allestimento

Si possono considerare come punto di inizio di un percorso preciso. L'allestimento si articola in sezioni divise, come sottolineato nel paragrafo precedente, secondo le diverse tipologie di relazioni interpersonali. Si è scelto però di non partizionare il grande spazio del salone della Basilica, in modo da mantenerne l'aspetto suggestivo e monumentale; si è optato, invece per una partizione più artistica, più "fluida". Così viene concepito l'escamotage del **nastro**: un elemento a struttura modulare che, senza soluzione di continuità, attraversa tutto il percorso espositivo, accompagnando il visitatore alla scoperta della mostra.

L'elemento del nastro è fondamentale per il funzionamento della mostra, e non solo a livello percettivo ma anche tecnico. Infatti, la struttura a scheletro metallico di cui è composto, gli dona resistenza meccanica e permette il suo completo attrezzamento con tutti gli apparecchi illuminotecnici e acustici presenti nella mostra, oltre che il supporto dei pannelli didattici collocati nei vari punti della mostra.

Ancor prima di entrare nel salone della Basilica, il nastro accoglie i visitatori nel loggiato, rendendo ben comprensibile il percorso di visita e fungendo, in questa prima parte, anche da sostenitore per le opere esposte nel loggiato. La prima fase espositiva tratta il tema del sé relazionale, cioè del modo in cui ci auto percepiamo all'interno di una società; per questo motivo questa sezione della mostra è stata posta fuori dal salone espositivo della Basilica, come per andare ad introdurre al vasto mondo delle relazioni interpersonali prendendo sempre come punto di partenza, però, noi stessi. Qui, è presente la prima installazione emotiva della mostra: l'**Autoritratto di Canova** è infatti ingabbiato dentro due specchi disposti a croce di cui uno smerigliato in modo da rendere offuscata l'immagine di sé e dunque spingere a riflettere sull'auto-percezione.

a destra, dall'alto:

*Between Art and Design*, Shun Kawakami e artless inc. 2012, Giappone

*Woven Portico*, Nicolas Feldmeyer, 2012, University of university of College, Londra

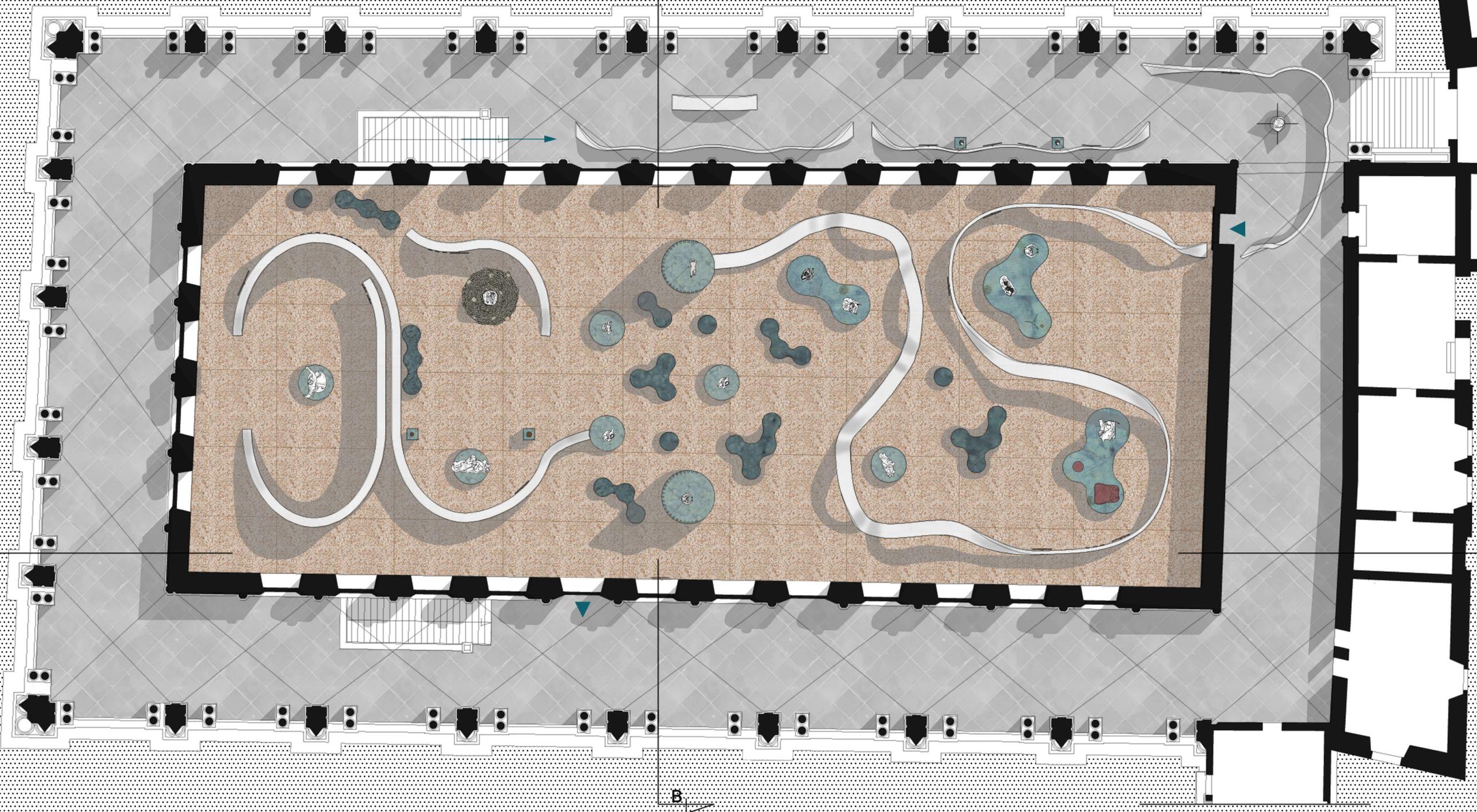
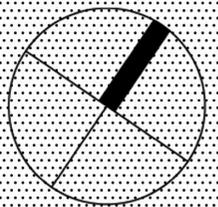
*Sunyata: The Poetics of Emptiness*, Ary Indrajanto e altri, 2018, Padiglione dell'Indonesia alla Biennale di Venezia

*Imagination Explores*, Lisa Taylor, 2011, Australia

*Please Be Seated*, Paul Cocksedge, 2012, Londra

*Looking Up*, 2018, Pechino





A

B

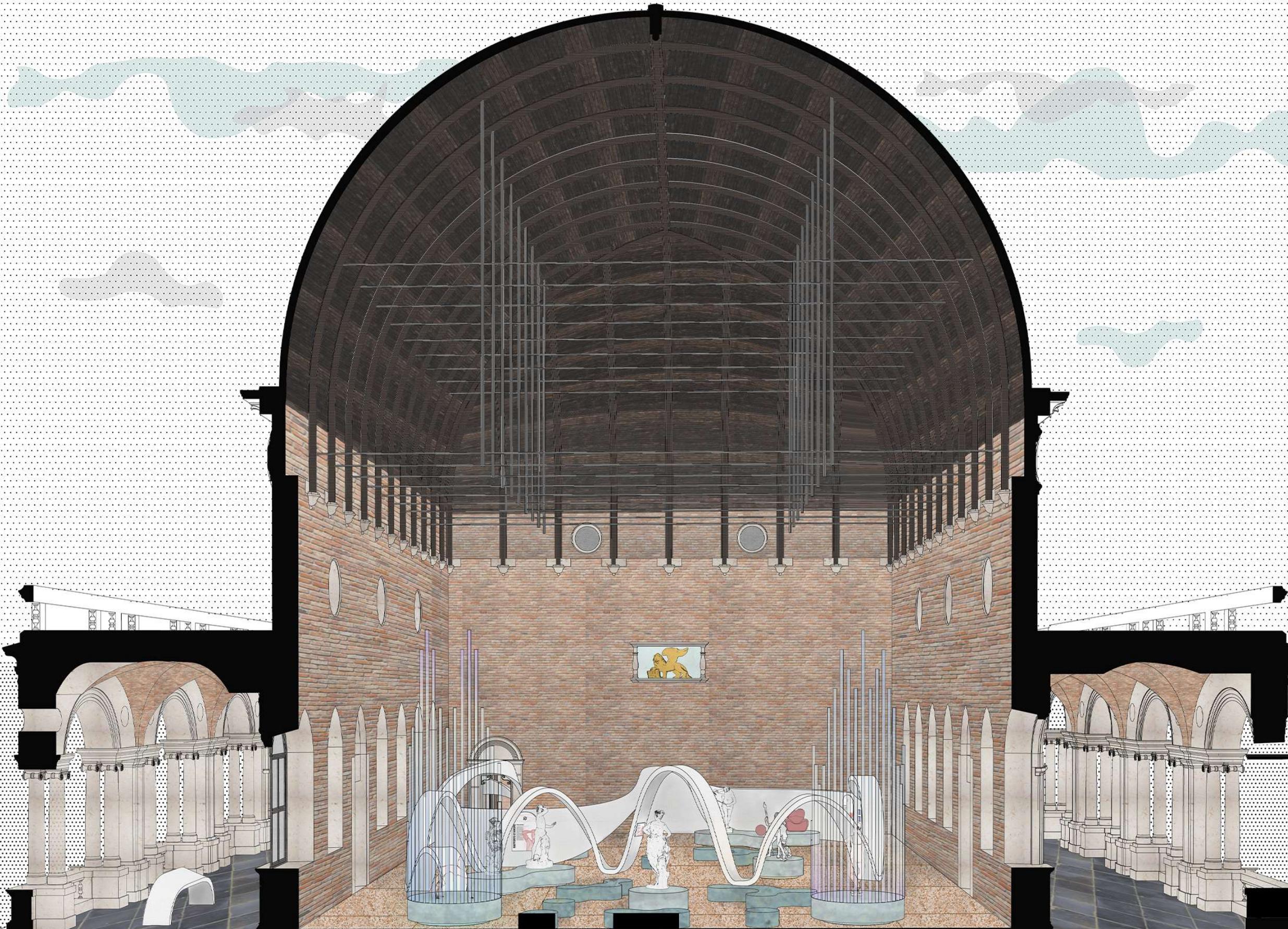
B

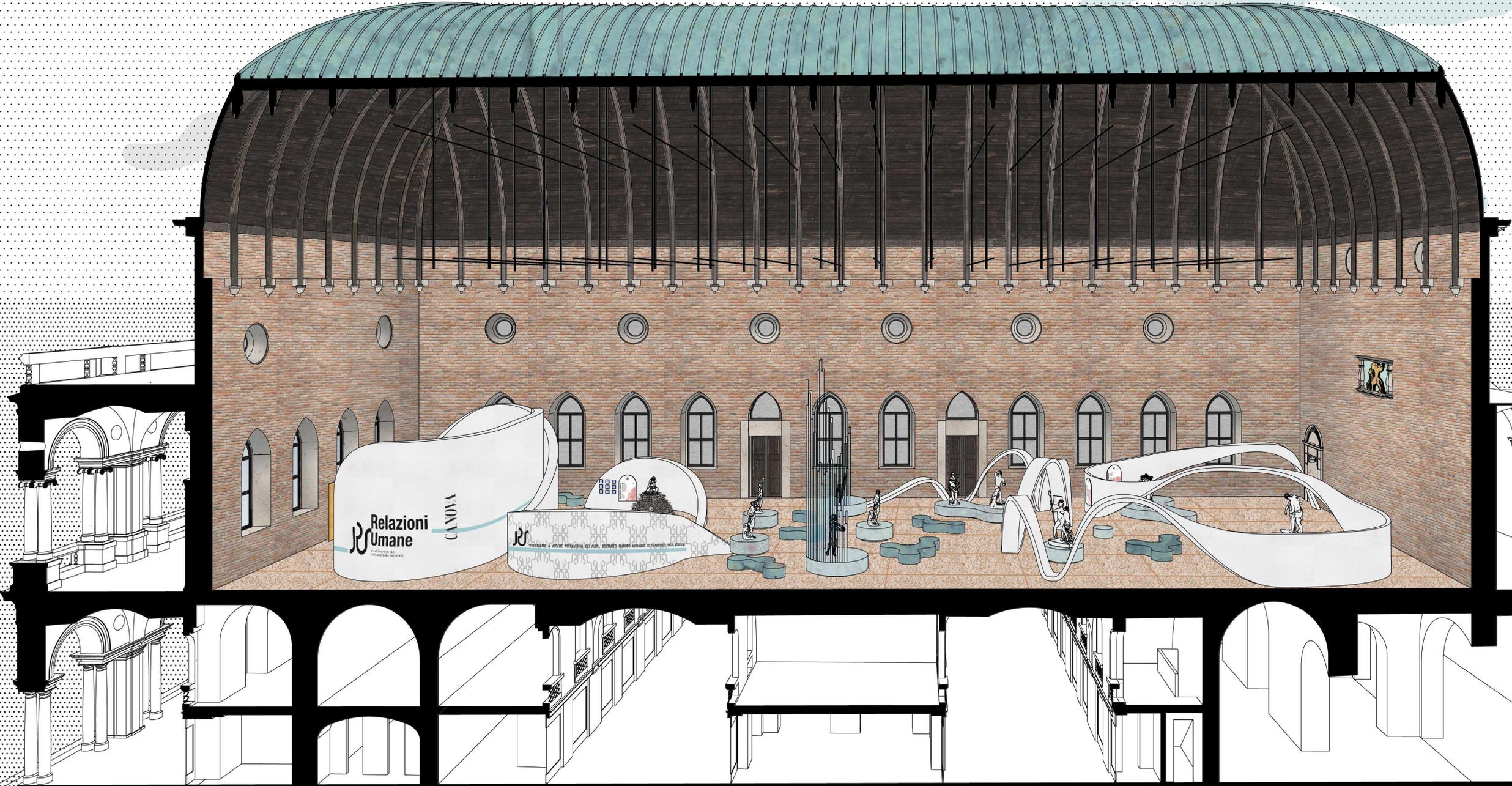
A

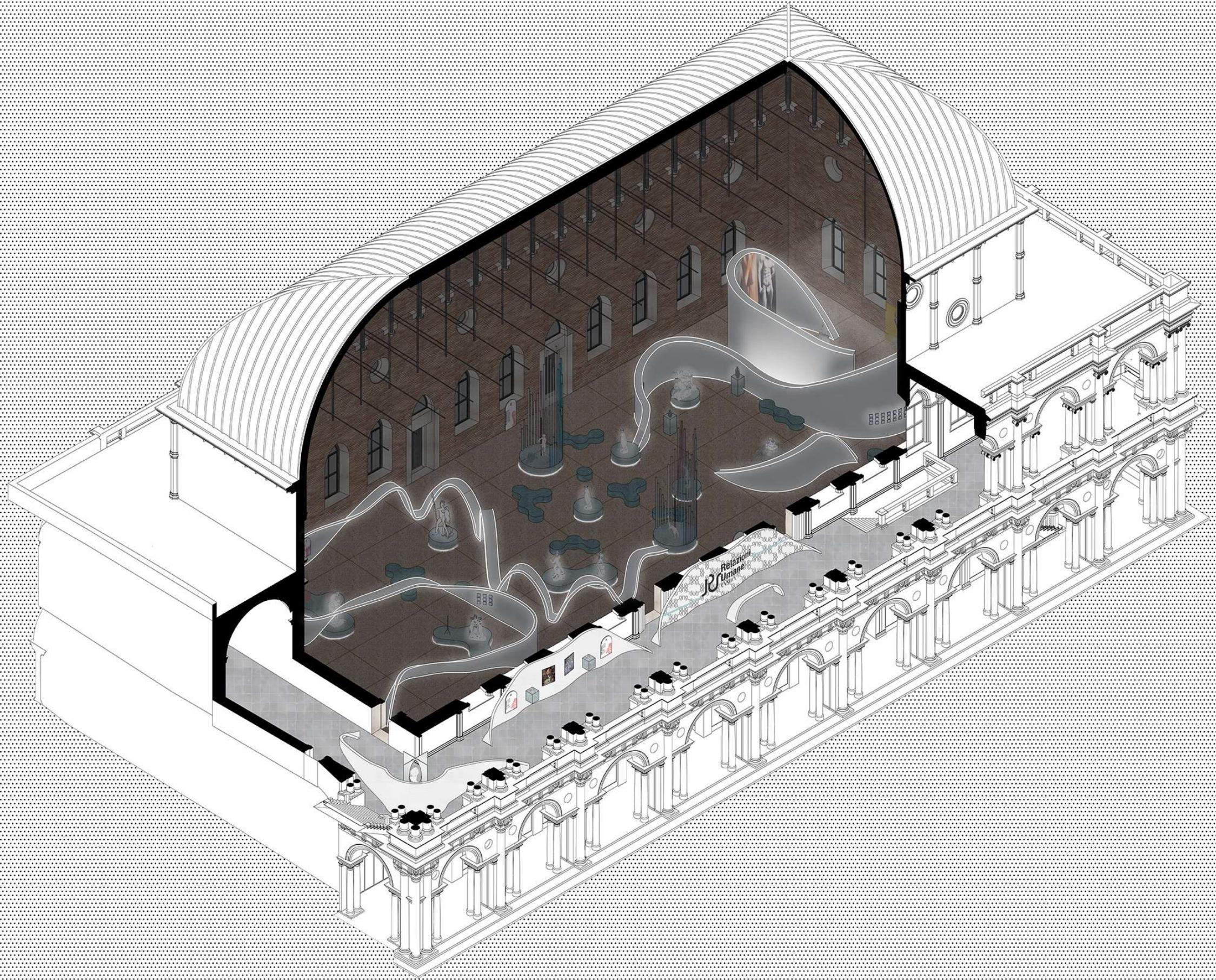
Corsi

Exhibit Design

Exhibit Design - Archeologia. Un progetto per la Villa dell'Imperatore Adriano a Tivoli







Dal loggiato, dunque, si viene accompagnati dal nastro verso l'ingresso del salone. Qui, cambia completamente la percezione della mostra: si entra in un grosso spazio buio, illuminato unicamente dalla luce emessa dal nastro e dai piedistalli delle opere scultoree, in modo spostare l'attenzione su questi elementi.

La volontà di non partizionare gli spazi tramite stanze permette al visitatore di avere una vista generale di tutta la mostra, ma l'andamento fluido e onnipresente del nastro blocca alla vista una fruizione completa del complesso immediatamente. In questo modo è possibile avere la percezione monumentale ma evanescente che caratterizza l'allestimento, ma mantenendo il piacere di poter scoprire a poco a poco la collezione presente all'interno della mostra.

La prima sezione che si incontra appena entrati nel salone è quella familiare, per la quale si è voluto trasmettere un'atmosfera più calda e intima; qui, il nastro, torcendosi, si appoggia al pavimento della Basilica e avvolge la collezione quasi come fosse in un abbraccio sia nella parte del rapporto fraterno che in quella del rapporto genitoriale.

Nei rapporti amorosi, invece, il rimo cambia: il nastro si caratterizza con un andamento quasi sinusoidale, creando grosse arcate che ricordano il battito cardiaco di colui ch'è innamorato. Gli archi creati dal nastro e che vanno a fare da sfondo alle statue che trattano il tema delle relazioni amorose, possono essere attraversate e, al loro interno, sono impiantate delle casse sonore direttive che riproducono musiche emotivamente connesse agli stati d'animo dell'amore quieto da un lato e di quello turbolento dall'altro.

Giunto alla sezione successiva in cui sono presenti le danzatrici, il nastro si appiattisce verso il terreno, fino a scomparire all'interno di uno dei piedistalli delle performer. Qui, si contrappone la danza statica delle opere scultoree di Canova con la danza dinamica e viva delle performer le quali sono circondate su  $\frac{3}{4}$  del loro perimetro da un elemento verticale composto da tubolare semi trasparente in vetro dicroico che le fa da sfondo e dona, al contempo, una forte componente scenografica che differenzia questa sezione dalle precedenti.

Giungendo alla sezione dedicata ai rapporti d'aiuto il nastro riaffiora dal terreno, ma questa volta con una forma diversa. Ora si sdoppia e si curva con andamenti meno fluidi, più statici, che vanno però a delimitare quasi abbracciando le opere scultoree. Tra i rapporti d'aiuto è presente l'unico piedistallo diverso da tutti gli altri presenti nella mostra: invece di una forma cilindrica in metallo sottoilluminata da una luce led, la **Maddalena Penitente** di Canova è collocata più in alto rispetto alle altre opere e si trova su un cumulo di ossa. Questo elemento fortemente emotivo serve a richiamare la performance molto forte e suggestiva di Marina Abramovich **Balkan Baroque**, nella quale essa si trovava a pulire in segno di "penitenza" delle ossa animali sporche di sangue.

La parte finale della mostra è quella più suggestiva oltre più monumentale ed illuminata; infatti le quattro finestre presenti al fondo della basilica sono le uniche lasciate trasparenti alla luce, permettendo ad essa di invadere la "stanza" dedicata all'highlight della mostra, ma al contempo di rimanere bloccata dalle alte pareti create dal nastro. Le sensazioni che si vogliono trasmettere in questa parte finale sono legati ai temi del potere, della gloria, della monumentalità ma anche del pudore e della vergogna, evidenziati dalle gigantografie di foto di nudi del '900 addossate alle pareti che circondano l'opera raffigurante **Napoleone Bonaparte** di Canova.

La volontà espositiva è quindi di mostrare temi che ci sono vicini poiché vissuti dall'essere umano tutti i giorni, in un crescendo di emozioni in un susseguirsi di relazioni interpersonali che partono dalla percezione dell'io fino ad arrivare alle dinamiche di potere che identificano una società.

nelle pagine precedenti:

*pianta della Basilica con l'allestimento*

*sezione trasversale della Basilica con l'allestimento*

*sezione longitudinale della Basilica con l'allestimento*

*spaccato assometrico della Basilica con l'allestimento*

nelle pagine successive:

*abaco elementi della mostra*

*abaco materiali degli elementi nella mostra*

*render: sé relazionale*

*render: rapporto genitore-figlio*

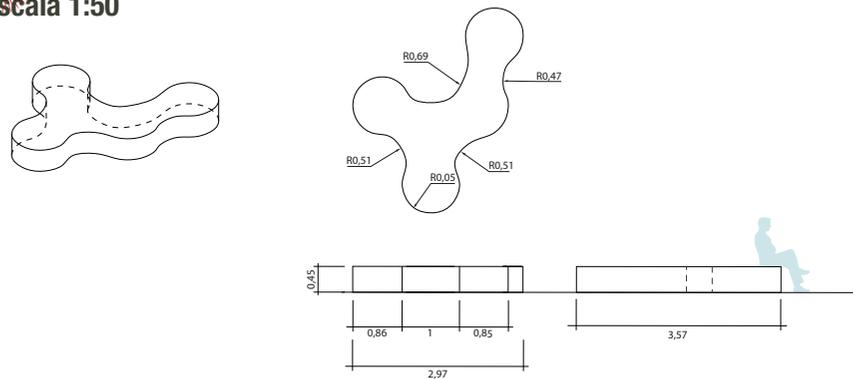
*render: amore tormentato*

*render: rapporto sociale di uguaglianza*

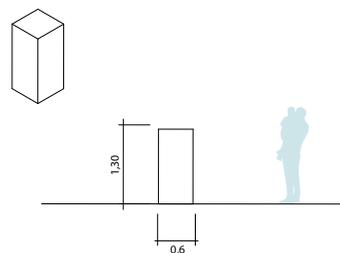
*render: rapporto con l'aiuto, penitenza*

*render: rapporto con il potere*

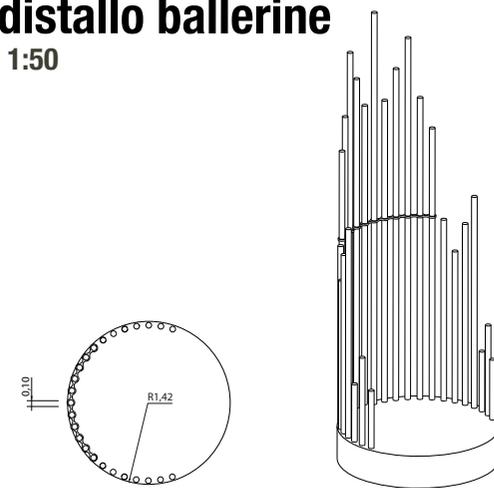
**seduta**  
scala 1:50



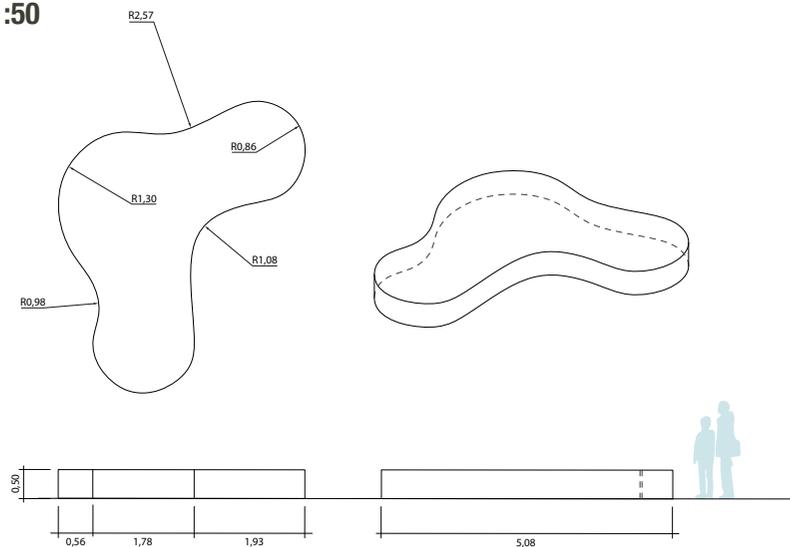
**pedistallo anfore**  
scale 1:50



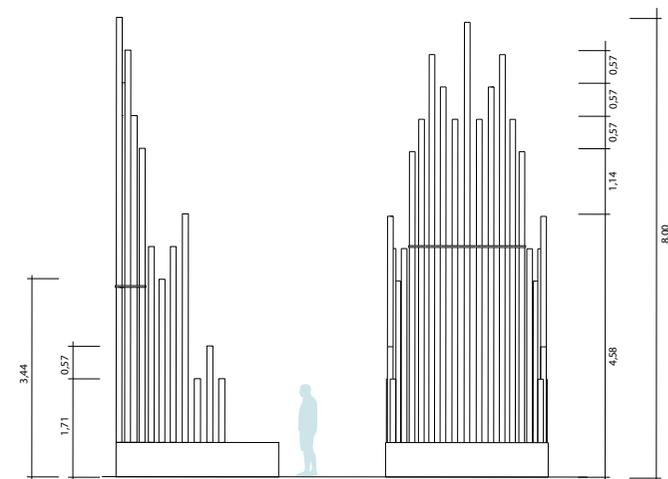
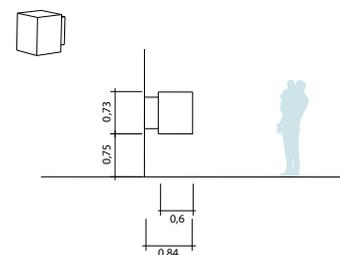
**pedistallo ballerine**  
scala 1:50



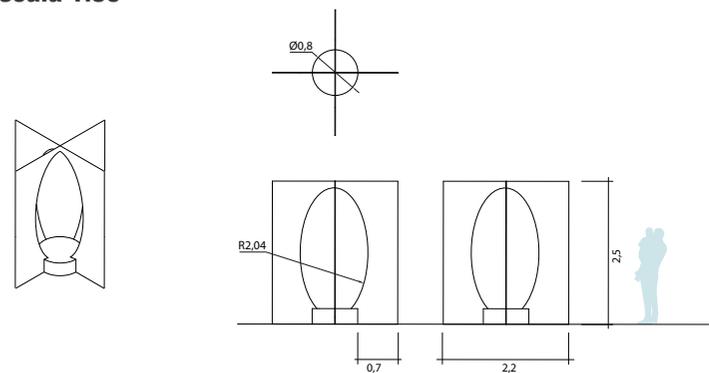
**pedistallo**  
scala 1:50



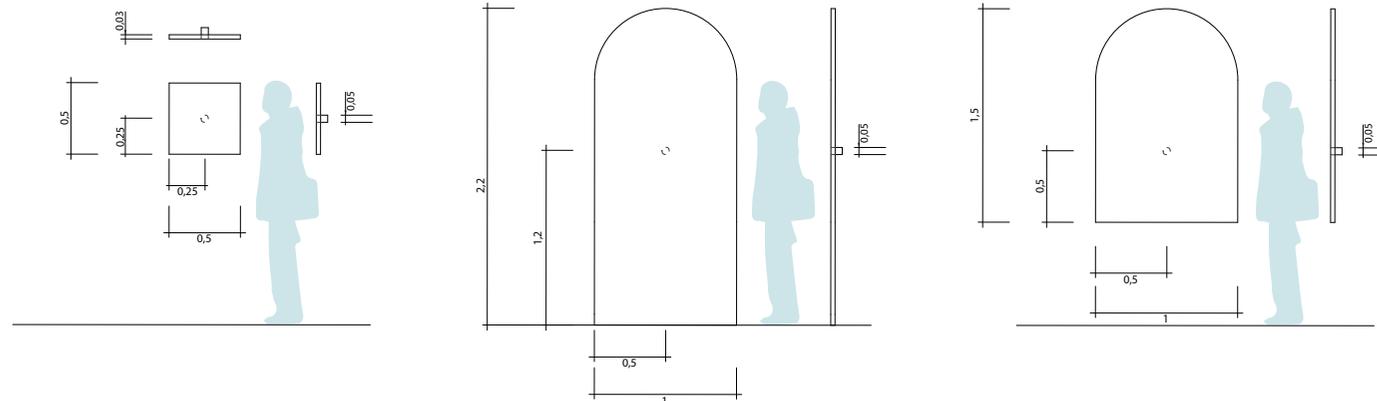
**pedistallo sospeso**  
scale 1:50



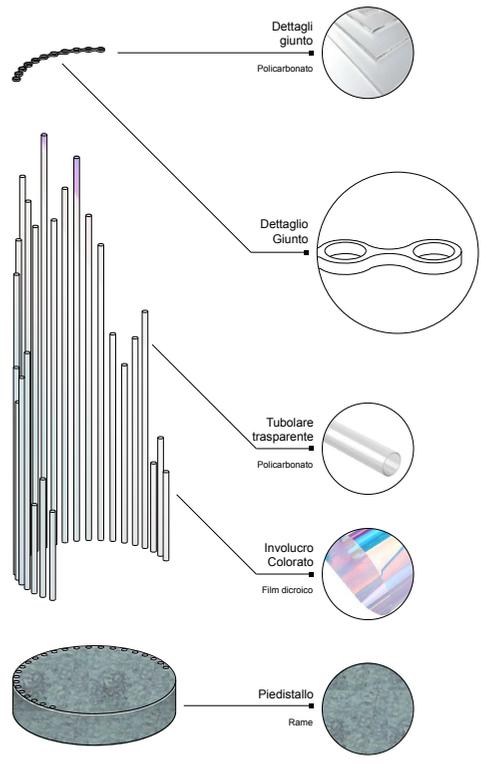
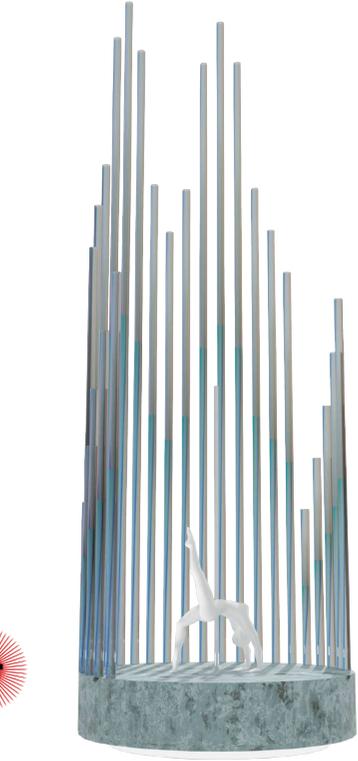
**pedistallo testa Canova**  
scala 1:50



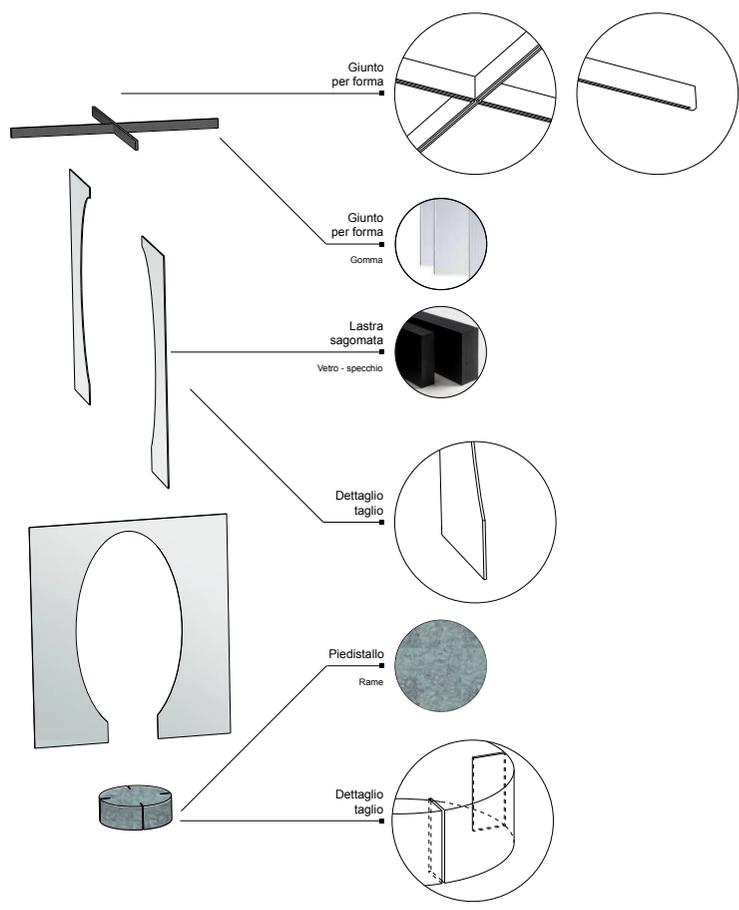
**banner**  
scala 1:20



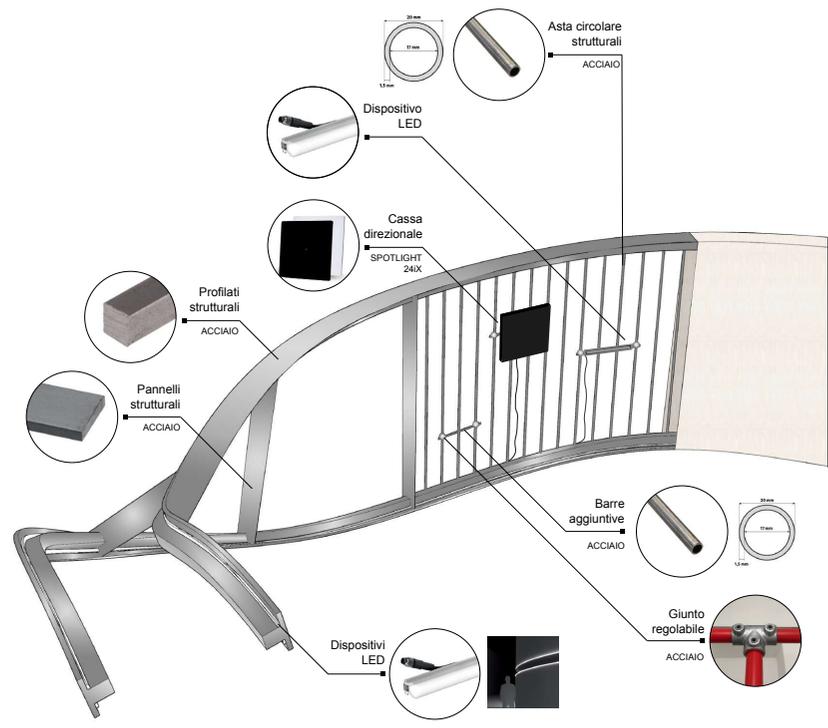
**pedistallo ballerine**



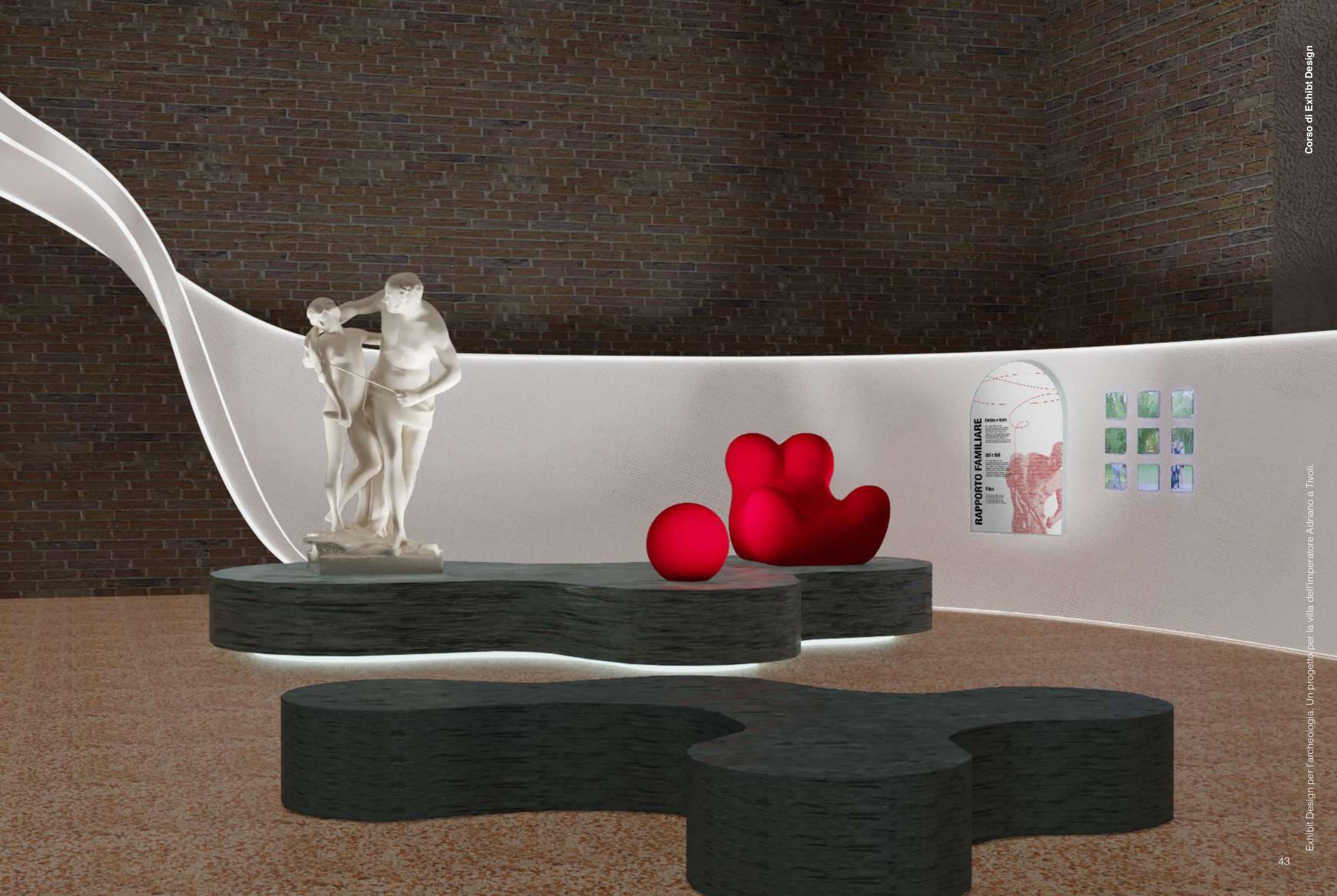
**pedistallo testa Canova**



**nastro**













NO ALIUTO  
Maddalena  
Petranta



## Identità grafica e comunicazione

L'identità grafica della mostra alla Basilica Palladiana di Vicenza su Canova nasce e si sviluppa a partire dall'elemento più evidente e rappresentativo che accompagna lo spettatore per tutto il corso della mostra: il nastro.

La volontà è stata quindi quella di riprendere le forme fluide e semplici di questo elemento, senza però andare a ricalcare i modi con cui esso si articola plasticamente all'interno del percorso espositivo.

È stato concepito un monogramma che rappresentasse la mostra, e dunque comprendesse le iniziali del suo titolo **Relazioni Umane**; vediamo dunque un elemento grafico che va a disegnare le lettere R e U con una continuità e scorrevolezza tipica dell'elemento nastro.

Questo, viene poi messo in relazione con il titolo completo della mostra **Canova: Relazioni Umane**, generando così il logotipo.

L'artisticità plastica del nastro viene ripresa anche come elemento grafico nei pannelli esplicativi all'interno della mostra.

La scelta delle font messe in relazione con il monogramma è direttamente connessa alla natura espositiva della mostra. Canova, infatti, presenta un font più elegante e leggero come il Boska Variable che, anche se in Bold, riesce a trasmettere la raffinatezza e la classicità delle opere scultoree di Antonio Canova.

Ad esso si contrappone invece una font più moderna: Helvetica Condensed sempre in Bold, scelta per rappresentare l'audacia e la novità con cui vengono mostrate le opere di Canova, ma anche per rappresentare le altre opere presenti nella collezione, dalla presenza più contemporanea.

La palette scelta per l'identità grafica della mostra si rifà prima di tutto alla Basilica Palladiana, riprendendo il l'azzurro del rame ossidato che caratterizza la copertura della stessa. Il bianco e il nero richiamano a da un lato al forte contrasto presente nella mostra e dall'altro, la purezza delle sculture Canoviane. Il rosso, invece, rappresenta le emozioni, elementi imprescindibili delle relazioni umane che caratterizzano, seppur in modo differente, ognuno di noi.

a destra:

*manifesto della mostra Canova: Relazioni Umane alla Basilica Palladiana di Vicenza.*

nelle pagine successive:

*studio della visual della mostra.*

*mockup di gadget, manifesti ed elementi*

*nella mostra.*



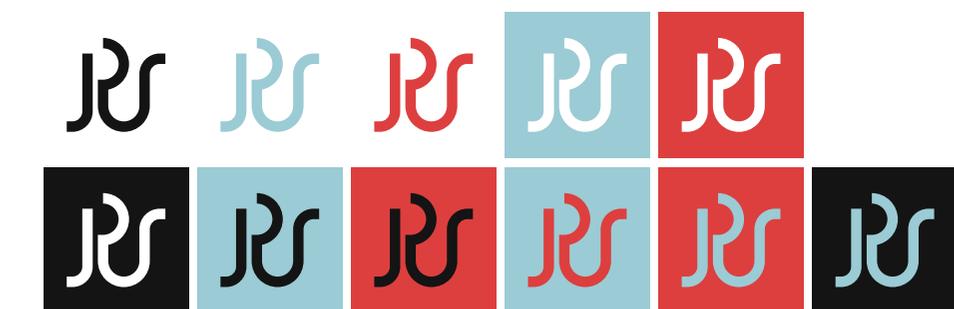
\* brand

Relazioni  
Umane  
CANOVA

RS

RS  
CANOVA

\* palette



\* pannelli



\* tipografia

Boska Variable - Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

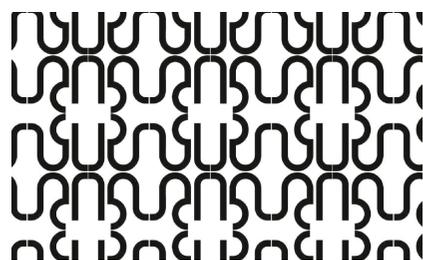
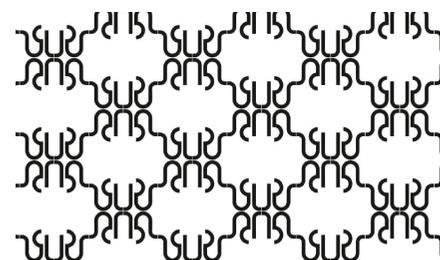
Boska Variable - Medium

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

\* pattern



Fotografie

1. GEORGE PLATT LYONS, 1930  
Lorem ipsum dolor sit amet
2. WARWICK BOOKERS, 1990  
Lorem ipsum dolor sit amet
3. WARWICK BOOKERS, 1990  
Lorem ipsum dolor sit amet
4. HELMUT NEWTON, 1980  
Lorem ipsum dolor sit amet
5. BUNNY YEAGER, 1960  
Lorem ipsum dolor sit amet
6. BUNNY YEAGER, 1960  
Lorem ipsum dolor sit amet

Esempi delle due tipologie di banner esplicativi delle opere presenti in mostra. Per il primo pannello è riportato un esempio per ogni relazione del percorso. I pannelli arrotondati sono 15, mentre quelli quadrati sono 3.

\* visual

\* gadget



tote bag



stickers

\* biglietti



\* poster pubblicitario



variante 1



variante 1.2



variante 2

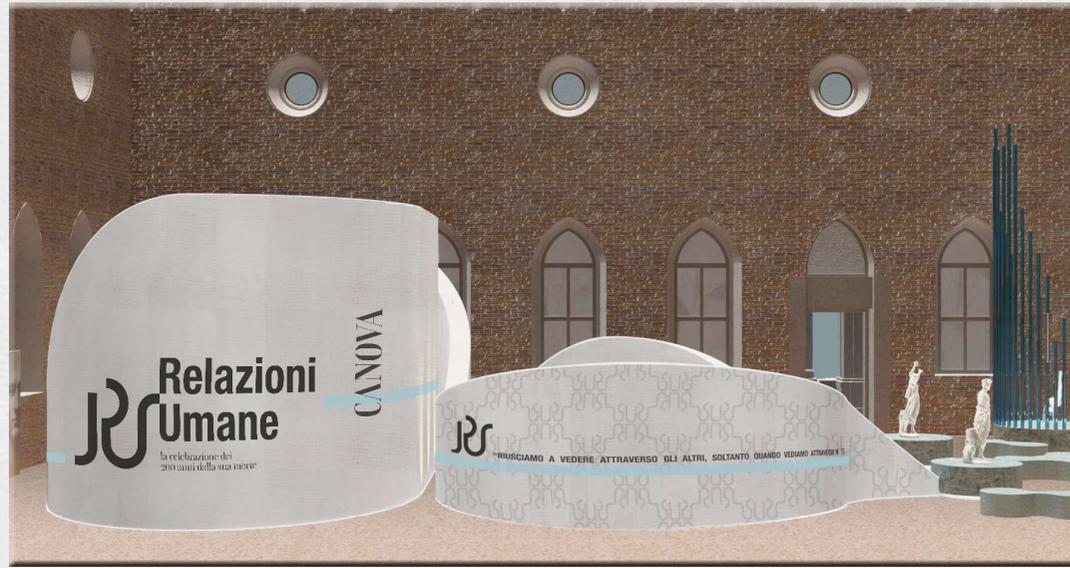
\* pannelli



\* grafiche a parete



ingresso



uscita

\* mockup

## Luce e suono

Una mostra, però, non può solo essere opere di grande bellezza in luoghi altrettanto belli e monumentali per poter funzionare; è infatti necessario progettare tutto un impianto illuminotecnico e acustico a suo supporto che ne permetta un'ottimale fruizione.

Per questo motivo è stato svolto in parallelo uno studio su come illuminare lo spazio e le singole opere, oltre su come rendere al meglio l'acustica dell'ambiente.

Nelle fasi preliminari di progetto, ancora prima di decidere quali apparecchi tecnici sarebbero stati selezionati, sono state compilate due tabelle esigenti, una per illuminotecnica e una per acustica, nelle quali sono state divise le aree sia in base al tipo di relazione umana trattata, sia in funzione delle attività che si sarebbero andate a svolgere in quel luogo o in quel momento. In particolare, per quella relativa alla luce le attività prese in considerazione sono state: la circolazione, la lettura dei pannelli, la visione delle opere scultoree e degli oggetti di design ed infine la loro osservazione.

Per quella relativa al suono, invece, le attività prese in considerazione sono state: la fruizione della mostra, l'ascolto di audio-video e della musica all'interno della mostra ed il posizionamento da parte del fruitore nelle zone suggerite.

Come secondo step, una volta individuate le esigenze qualitative connesse alle varie attività, sono stati pensati dei concept luminosi e sonori che potessero trasmettere un'idea originaria di come doveva essere percepito rispettivamente luce e suono all'interno del percorso espositivo.

Si è poi passati ad una definizione più tecnica di come sarebbe stata allestita la mostra dal punto di vista illuminotecnico e acustico, selezionando gli apparecchi in funzione dei requisiti individuati.

Per quanto riguarda il progetto di illuminotecnica, si è quindi prima analizzato i modi con cui la luce può svolgere diverse funzioni all'interno di uno spazio. La prima grande esigenza da rispettare è quella di permettere ai visitatori di muoversi e orientarsi all'interno del percorso; per fare ciò è necessario che lo spazio e i percorsi siano adeguatamente illuminati e, per questo motivo, sono state selezionate luci led snodabili che corrono lungo tutto il perimetro del nastro ed illuminano l'ambiente in modo generale ma, al contempo, fungono anche da elemento evocativo all'interno del buio salone. Per concentrare l'attenzione del fruitore sulle opere d'arte, ogni piedistallo su cui poggiano è leggermente rialzato rispetto alla linea di terra e sottoilluminato; così facendo si pone un'illuminazione d'accento alle opere d'arte che conduca lo sguardo su di esse ma, al contempo che funga da elemento suggestivo, facendo sembrare i piedistalli come se fossero fluttuanti.

Le opere d'arte della collezione presenti nella mostra sono poi illuminate in modo uguale fra loro tramite una luce che non le danneggia nel tempo e che

possa renderle perfettamente godibili in tutti i loro aspetti al pubblico. Anche gli elementi piani, come pannelli esplicativi e opere bidimensionali, sono sia retroilluminati che illuminati frontalmente anche se, in questo caso, in maniera uniforme per permetterne la lettura corretta.

Per quanto riguarda il progetto di acustica, invece, si è optato per una riduzione generale del fenomeno di riverbero che caratterizza grandi spazi chiusi come il salone della Basilica. Per ottenere ciò, si è sfruttato l'elemento nastro onnipresente all'interno dello spazio, rivestendolo interamente con un tessuto ad alto coefficiente di assorbimento acustico. L'elemento nastro viene poi ulteriormente sfruttato per la collocazione delle casse direttive di acustica attiva per l'emissione di musiche emotivamente connesse ad alcune parti della mostra.

nelle pagine successive:

*studio illuminotecnica e acustica della mostra*

“La luce guida, con un andamento fluido, lo spettatore all'interno di uno spazio buio e a sostegno vengono posti dei focus luminosi”

## CONCEPT

**Orientamento**

**NASTRO**  
= elemento continuativo e dinamico per orientamento

**Focalizzare attenzione**

**ILLUMINAZIONE SPOT**  
= elemento funzionale e di focus visivo

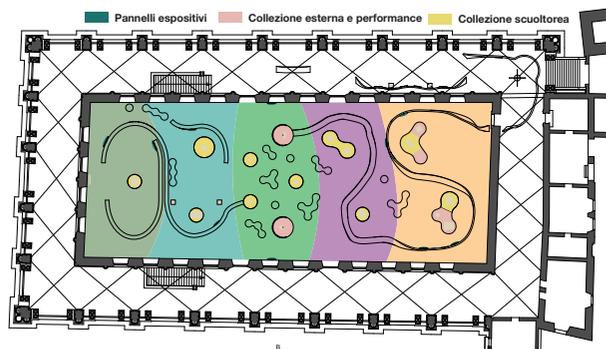
**Evocazione emotiva**

**ILLUMINAZIONE SOTTOSTANTE PIEDISTALLI**  
= elemento evocativo e scenografico

**Comfort visivo**

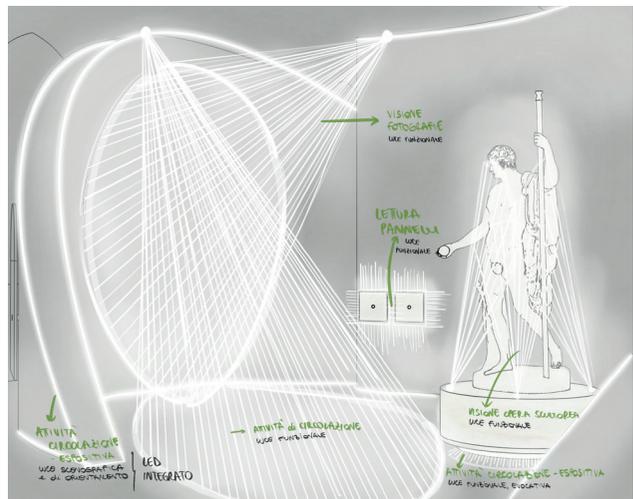
**ILLUMINAZIONE SOTTANTE PANNELLI**  
= elemento di focus visivo

## PIANTA E DEFINIZIONE ZONE



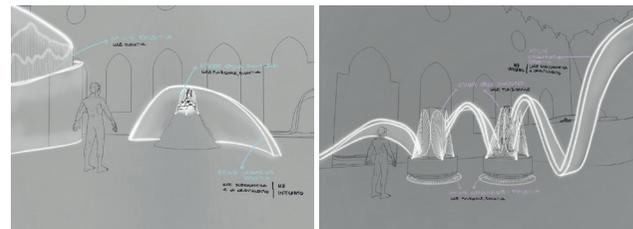
## RAPPRESENTAZIONI CONCEPT

● RAPPORTO SOCIALE - POTERE



● RAPPORTO D'AIUTO

● RAPPORTO AMOROSO



## TABELLA ESIGENZIALE

ZONA	ATTIVITÀ	ESIGENZE	REQUISITI
RAPPORTO FAMILIARE	Circolazione	Percezione ostacoli - Indirizzamento attraverso nastro - Partizione spaziale attraverso nastro - Adattamento alle variazioni di illuminazione	E ≥ 100 lux UGR < 19 (Rugl) Ra ≥ 80% Tcc = 3700 K (luce neutra)
	Visione opere scultoree	Garantire livello di illuminazione minimo - Garantire neutralità resa cromatica - Sottolineare zone di dettaglio visivo - Evitare abbagliamento	E ≥ 400 lux UGR < 16 (Rugl) Ra ≥ 95% Tcc = 4000 K (luce neutra)
	Visione oggetti di design (Luminator, Up-chair, Vestito Versace)	Garantire livello di illuminazione minimo - Garantire neutralità e resa cromatica - Evitare abbagliamento	E ≥ 400 lux UGR < 16 (Rugl) Ra ≥ 95% Tcc = 4000 K (luce neutra)
RAPPORTO AMOROSO	Letture Pannelli	Evitare abbagliamento - Comfort visivo - Evidenziare posizionamento	E ≥ 500 lux U = 0,60 UGR > 13 (Rugl) Ra ≥ 90% Tcc = 4000 K (luce neutra)
	Osservazione opera: Le tre grazie	Evocazione emotiva ambiente circostante Evitare abbagliamento	E ≥ 200 lux UGR < 19 (Rugl) Ra = 80%
	Osservazione opera: Dedalo e Icaro	Evocazione emotiva ambiente circostante Evitare abbagliamento	E ≥ 200 lux UGR < 19 (Rugl) Ra = 80%
RAPPORTO SOCIALE - UGUAGLIANZA	Osservazione oggetti di design: Luminator, Up-chair, Vestito Versace	Evocazione emotiva ambiente circostante Evitare abbagliamento	RGB 255,219,172 E ≥ 200 lux UGR < (Rugl) Ra = 80% RGB 255,219,172
	Circolazione	Percezione ostacoli - Indirizzamento attraverso nastro - Partizione spaziale attraverso nastro Adattamento alle variazioni di illuminazione	E ≥ 100 lux UGR < 19 (Rugl) Ra ≥ 80% Tcc = 3700 K (luce neutra)
	Visione opere scultoree	Garantire livello di illuminazione minimo - Garantire neutralità resa cromatica - Sottolineare zone di dettaglio visivo - Evitare abbagliamento	E ≥ 400 lux U = 0,60 UGR < 16 (Rugl) Ra ≥ 95% Tcc = 4000 K (luce neutra)
RAPPORTO SOCIALE - POTERE	Letture Pannelli	Evitare abbagliamento - Comfort visivo - Evidenziare posizionamento	E ≥ 500 lux U = 0,60 UGR > 13 (Rugl) Ra ≥ 90% Tcc = 4000 K (luce neutra)
	Osservazione opera: Venere e Marte	Evocazione emotiva (amore romantico) ambiente - Evocazione emotiva opera - Evitare abbagliamento	E ≥ 200 lux UGR < 19 (Rugl) Ra = 80%
	Osservazione opera: Orfeo ed Euridice	Evocazione emotiva (amore tormentato) ambiente - Evocazione emotiva opera - Evitare abbagliamento	E ≥ 200 lux UGR < 19 (Rugl) Ra = 80%
RAPPORTO D'AIUTO	Circolazione	Percezione ostacoli - Indirizzamento attraverso nastro - Partizione spaziale attraverso nastro Adattamento alle variazioni di illuminazione	E ≥ 100 lux UGR < 19 (Rugl) Ra ≥ 80% Tcc = 3700 K (luce neutra)
	Visione opere scultoree	Percezione ostacoli - Indirizzamento attraverso nastro - Partizione spaziale attraverso nastro - Adattamento alle variazioni di illuminazione	E ≥ 400 lux U = 0,60 UGR < 16 (Rugl) Ra ≥ 95% Tcc = 4000 K (luce neutra)
	Visione Performance ballerine	Garantire livello di illuminazione minimo - Garantire neutralità resa cromatica - Sottolineare zone di dettaglio visivo - Evitare abbagliamento	E ≥ 400 lux UGR < 16 (Rugl) Ra = 90% Tcc = 4000 K (luce neutra)
RAPPORTO AMOROSO	Letture Pannelli	Evitare abbagliamento - Comfort visivo - Evidenziare posizionamento	E = 500 lux U = 0,60 13 < UGR (Rugl) Ra ≥ 90% K = 4000 (luce neutra)
	Osservazione opera: Danzatrici con cembali, con mano al mento e con mani sui fianchi. performance ballerine	Evocazione emotiva ambiente circostante - Evitare abbagliamento	E = 200 lux UGR < 19 (Rugl) Ra = 80%
	Circolazione	Percezione ostacoli - Indirizzamento attraverso nastro - Partizione spaziale attraverso nastro Adattamento alle variazioni di illuminazione	E ≥ 20 lux UGR < 19 (Rugl) Ra ≥ 80% Tcc = 3700 K (luce neutra)
RAPPORTO SOCIALE - POTERE	Visione opere scultoree	Garantire livello di illuminazione minimo - Garantire neutralità resa cromatica - Sottolineare zone di dettaglio visivo - Evitare abbagliamento	E ≥ 400 lux U = 0,60 UGR < 16 (Rugl) Ra ≥ 95% Tcc = 4000 K (luce neutra)
	Visione anfore amazzoni	Garantire livello di illuminazione minimo - Garantire neutralità resa cromatica - Sottolineare zone di dettaglio visivo - Evitare abbagliamento	E ≥ 400 LUX UGR < 16 (Rugl) Ra ≥ 95% Tcc = 4000 K (luce neutra)
	Letture Pannelli	Evitare abbagliamento - Comfort visivo - Evidenziare posizionamento	E ≥ 500 lux U = 0,60 UGR > 13 (Rugl) Ra ≥ 90% Tcc = 4000 K (luce neutra)
RAPPORTO D'AIUTO	Osservazione opera: Maddalena penitente	Evocazione emotiva ambiente circostante Evitare abbagliamento	E = 200 lux UGR < 19 (Rugl) Ra = 80%
	Osservazione opera: Teso e il Centauro	Evocazione emotiva ambiente circostante Evitare abbagliamento	E = 150 lux UGR < 19 (Rugl) Ra = 80%
	Circolazione	Percezione ostacoli - Indirizzamento attraverso nastro - Partizione spaziale attraverso nastro - Adattamento alle variazioni di illuminazione	E ≥ 100 lux UGR < 19 (Rugl) Ra ≥ 80% Tcc = 3700 K (luce neutra)
RAPPORTO AMOROSO	Visione opere scultoree	Garantire livello di illuminazione minimo - Garantire neutralità resa cromatica - Sottolineare zone di dettaglio visivo - Evitare abbagliamento	E ≥ 400 lux U = 0,60 UGR < 16 (Rugl) Ra ≥ 95% Tcc = 4000 K (luce neutra)
	Visione fotografie nudi '900	Garantire livello di illuminazione minimo - Garantire neutralità resa cromatica - Comfort visivo - Evitare abbagliamento	E ≥ 300 lux U > 0,60 UGR < 13 (Rugl) Ra ≥ 95% Tcc = 4000 K (luce neutra)
	Visione - Napoleone Wall Bisazza	Garantire livello di illuminazione minimo - Garantire neutralità resa cromatica - Comfort visivo Evitare abbagliamento - Gestione controtuce	E ≥ 300 lux U > 0,60 UGR < 16 (Rugl) Ra ≥ 95% Tcc = 4000 K (luce neutra)
RAPPORTO SOCIALE - POTERE	Letture Pannelli	Evitare abbagliamento - Comfort visivo - Evidenziare posizionamento	E ≥ 500 lux U = 0,60 UGR > 13 (Rugl) Ra ≥ 90% Tcc = 4000 K (luce neutra)
	Osservazione opera: Potere Napoleone Bonaparte	Evocazione emotiva ambiente circostante Evitare abbagliamento	E > 250 lux UGR < 19 (Rugl) Ra > 90%

“Esperienza sonora dinamica con focus immersivo in determinate zone del percorso espositivo”

## ISOLAMENTO SPAZIALE

= enfatizzare zone specifiche per focalizzare l'attenzione visiva sull'opera

## COINVOLGIMENTO ACUSTICO

= zone specifiche con focus di potenziamento delle emozioni suscitate dall'opera

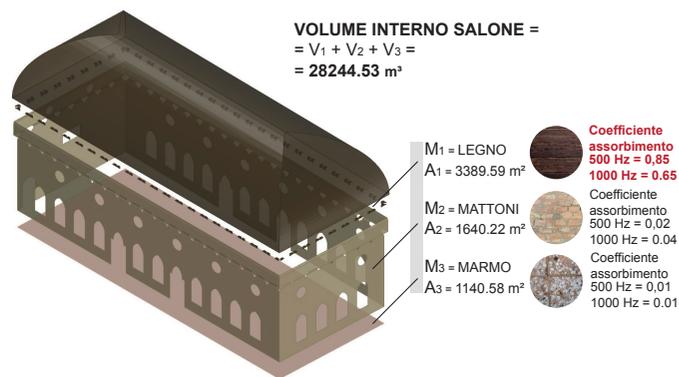
## ANDAMENTO SPAZIALE

=enfasi visiva del nastro riprende l'enfasi sonora della mostra

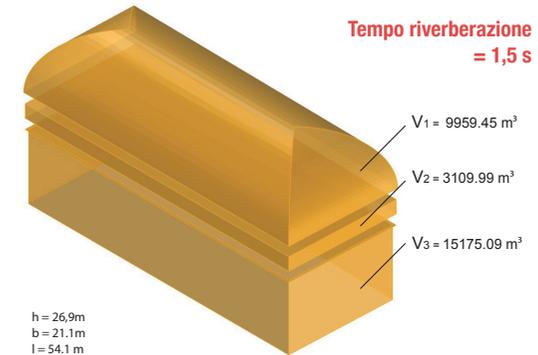


## MAPPATURA MATERIALI E TEMPO DI RIVERBERAZIONE

**VOLUME INTERNO SALONE =**  
= V<sub>1</sub> + V<sub>2</sub> + V<sub>3</sub> =  
**28244.53 m<sup>3</sup>**

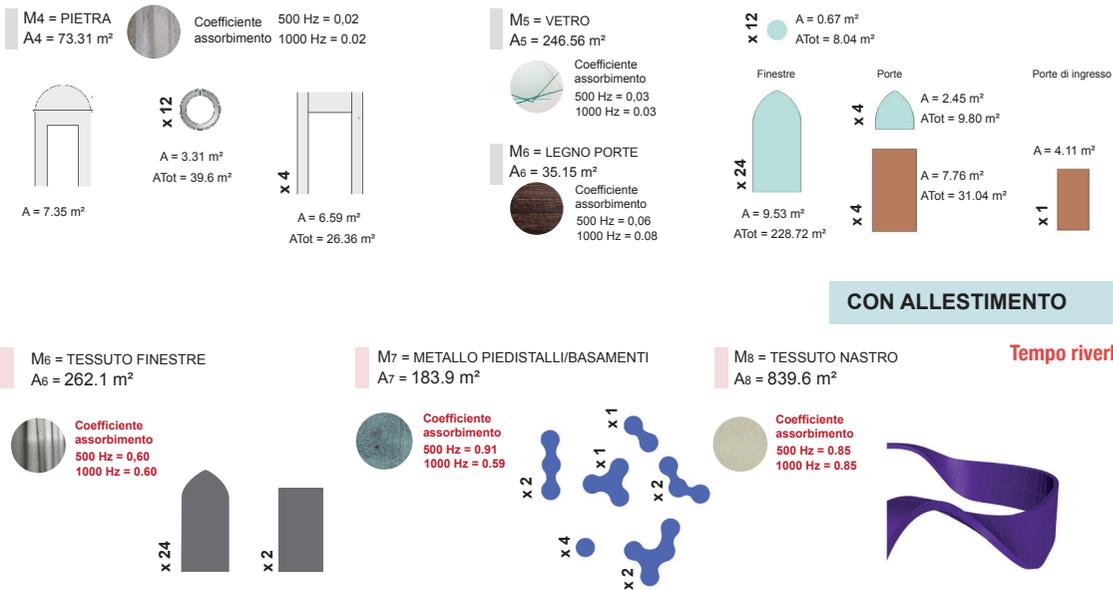


## BASILICA VUOTA



## CON ALLESTIMENTO

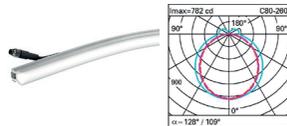
**Tempo riverberazione = 1,1 s**



## LEGENDA

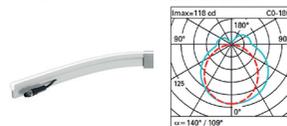
### Underscore InOut Top Bend 16mm

Led profilo nastro  
Sorgente led Ø1 2856 lm  
P 34,3 W CCT 3700 K



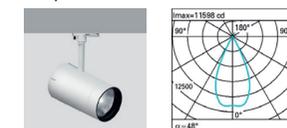
### Underscore InOut Side Bend 10mm

Retro illuminazione pannelli  
Sorgente led Ø1 493 lm  
P 6,7 W CCT 3700 K



### Large body spotlight Palco

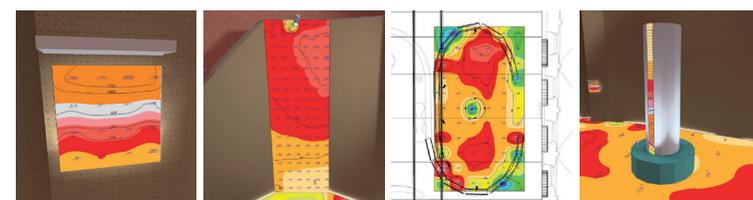
Illuminazione d'accento fotografie  
Sorgente led Ø1 6235 lm  
P 59,5 W CCT 4000 K



## DIALUX

### RISULTATI DI CALCOLO

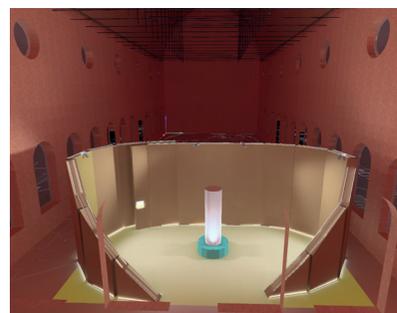
ZONA	UNIFORMITÀ	ILLUMINAMENTO PERPENDICOLARE
PANNELLO	0,26	578 lx
PARETE NASTRO CON FOTO	0,32	189 lx
PAVIMENTO	/	139 lx
SPICCHIO SUPERFICIE NAPOLEONE	0,20	420 lx



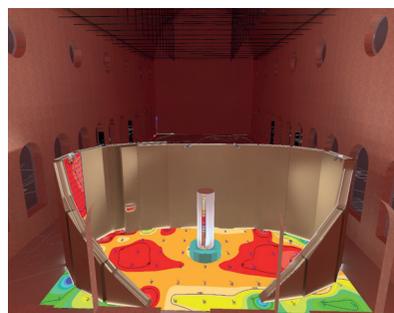
pannello parete nastro con foto

pavimento

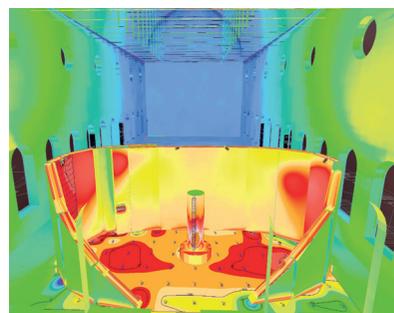
spicchio superficie napoleone



vista complessiva, render



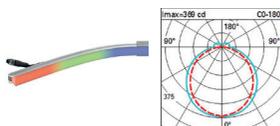
vista complessiva con aree di calcolo a falsecolor



vista complessiva, falsecolor

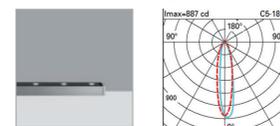
### Underscore InOut Pixel Top Bend 16mm - RGBW

Led sottostante sedute  
Sorgente led Ø1 1281 lm  
P 49,9 W RGBW CCT 3700 K



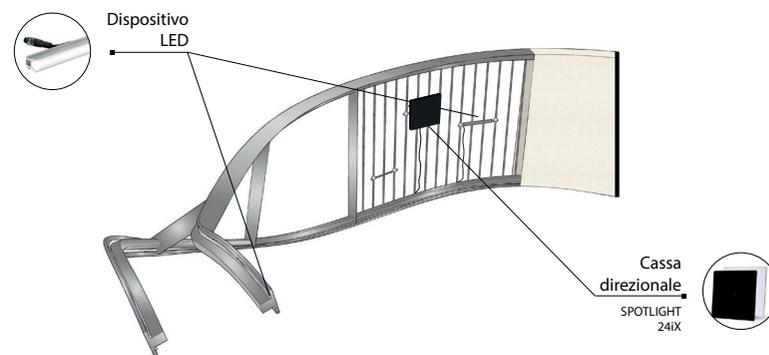
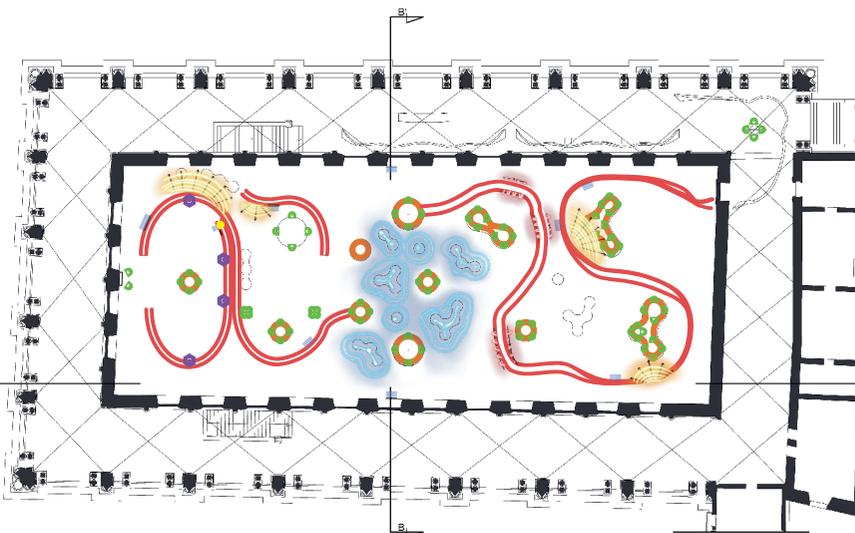
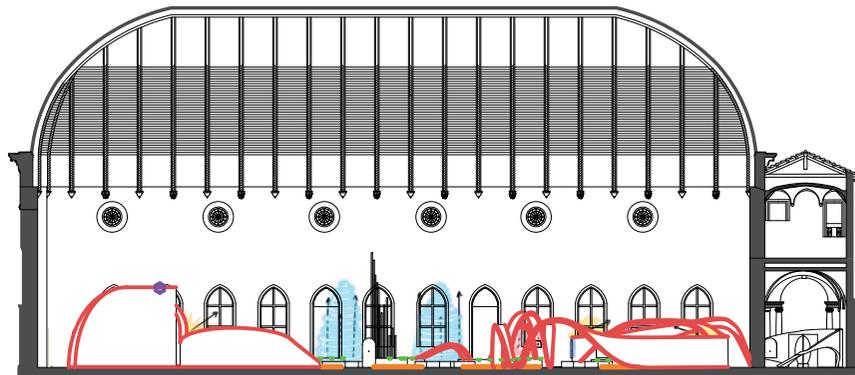
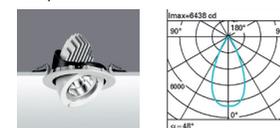
### Linealuce Mini 37R

Illuminazione frontale pannelli  
Sorgente led Ø1 292 lm  
P 4 W CCT 4000 K



### Pixel Plus downlight

Illuminazione d'accento opere  
Sorgente led Ø1 2338 lm  
P 24,1 W CCT 4000 K



Dispositivo LED

Cassa direzionale SPOTLIGHT 24IX

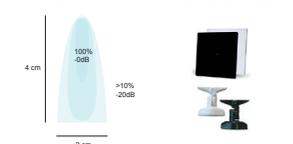
## STUDIO ACUSTICO - CASSE DIRETTIVE

ZONA	ATTIVITÀ	ESIGENZE	REQUISITI
SILONO GENERALE	Fruizione della mostra	Circoscrivere zona di ascolto per non intaccare la percezione delle altre opere	Casse direttive
	Ascolto audio-video selezionati		
STANZA 2	Ascolto musica stanze 2-3	Garantire percezione ottimale in sicurezza Garantire percezione ottimale ad altezza media orecchie Campo sonoro maggiore della zona sotto l'arco del nastro	Rispetto dei valori della soglia di udibilità e di dolore Casse direttive con livello di pressione massimo a 1,41 m dal nastro (centro) e ad altezza 1,60m Casse direttive con ampiezza massima del campo sonoro di 2m
	Posizionarsi nella zona suggerita per osservare e comprendere il significato opposto delle opere		
STANZA 3	AMORE ROMANTICO, AMORE DRAMMATICO	Sedute con casse direttive interne Limitare il suono alla zona	Rispetto dei valori della soglia di udibilità e di dolore
	Sedersi nelle apposite sedute per osservare, per un tempo relativamente lungo, la performance nella sua interezza		

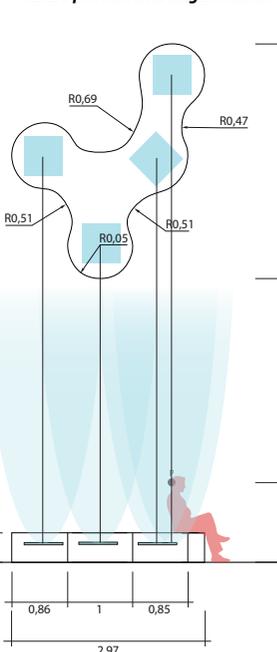
## LEGENDA

### Audio Spotlight 24IX

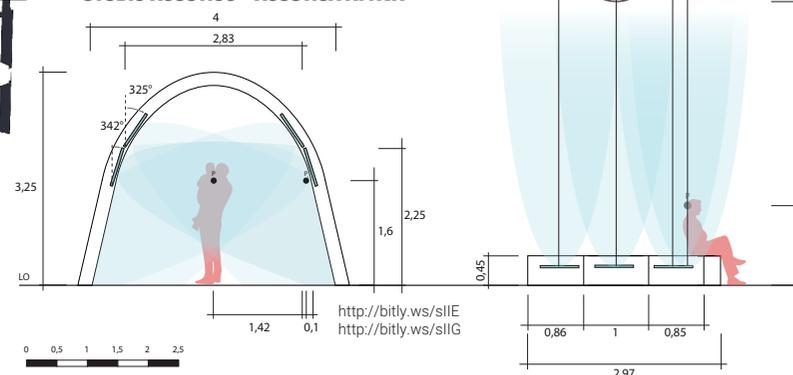
Lp max = 95 dB  
SPL @ 1kHz 4.4 kg  
Wmax = 90W Attacco a braccio



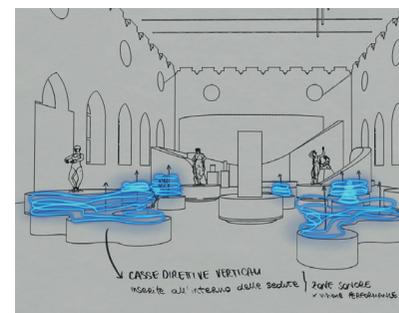
### Audio proveniente dagli schermi



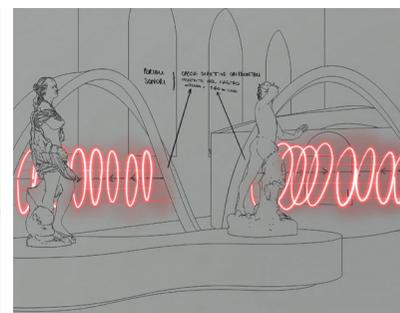
## STUDIO ACUSTICO - ACUSTICA ATTIVA



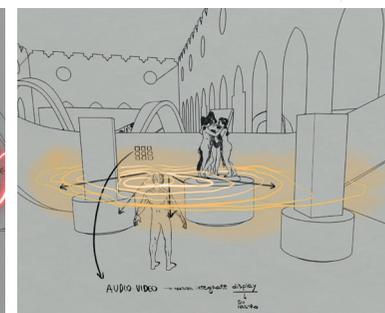
## STUDIO ACUSTICO - CASSE DIRETTIVE



stanza rapporto sociale uguaglianza



stanza rapporto amoroso



stanza rapporto familiare

L'obiettivo è una **scoperta multidimensionale**, attraverso la scoperta dell'artista, delle opere e del percorso espositivo. L'obiettivo si declina in **4 cluster** suddivisi ciascuno in diversi nodi.

### Coinvolgimento

- coerenza grafica
- esperienza tattile
- esperienza uditiva
- esperienza visiva

### Fruibilità

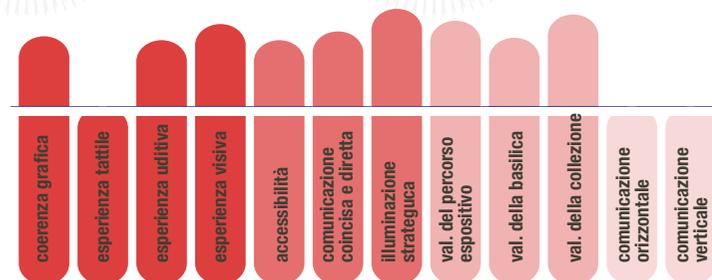
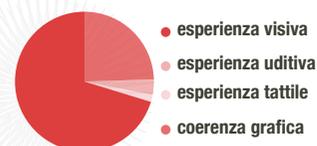
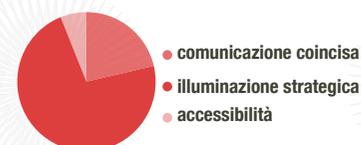
- accessibilità
- comunicazione concisa e diretta
- illuminazione strategica

### Organizzazione allestimento

- val. del percorso
- val. della basilica
- val. della collezione

### Pubblicizzazione

- comunicazione orizzontale
- comunicazione verticale



### Valutazione economica

L'effettiva fattibilità della mostra è data solo se, al termine di questa, vi è un rientro economico maggiore rispetto ai costi impiegati per realizzarla. Ciò è verificabile a seguito di una serie di analisi precedenti alla realizzazione della mostra, che permettono di considerare le scelte progettuali e la fattibilità economica della stessa.

Durante le fasi preliminari di Concept sono stati comparati, tramite software comparativi di Analisi Multicriteriale, scelte di allestimento alternative tra loro. Dunque, partendo da un obiettivo prefissato e definito come "la scoperta delle opere di Canova tramite un approccio multidimensionale" sono stati messi a confronto criteri differenti in modo da capire quali fossero quelli primari della mostra.

I criteri emersi da questa prima analisi sono quattro: coinvolgimento dello spettatore, fruibilità, organizzazione dell'allestimento e pubblicizzazione dell'evento. In questo modo è stato possibile strutturare una tabella esigenziale utile a comprendere le priorità su cui concentrarsi nello sviluppo effettivo della mostra, grazie anche all'ausilio del software Superdecisions, il quale ha generato una rete di influenze tra i diversi tipi di esigenze per poi porre delle domande di preferenza secondo la scala Saaty secondo un confronto a coppie.

Per la fruibilità, è risultata essere molto più rilevante un'illuminazione strategica rispetto all'accessibilità e, allo stesso modo, è risultata più importante un'esperienza visiva piuttosto che di altri tipi di sensorialità.

L'analisi finale scaturita da i diversi confronti a coppie ha sottolineato come il fattore di maggior rilievo da tener in considerazione fosse un'illuminazione strategica, seguita dalla valorizzazione della collezione, da un'esperienza sensoriale di tipo visivo e, infine, da una coerenza grafica.

Al contrario, è risultato evidente come fossero meno rilevanti i due modi di comunicare l'evento museale.

Questa fase preliminare di valutazioni è tornata utile poi durante il percorso progettuale, poiché ha fatto da linea guida per lo sviluppo dell'allestimento; l'unico elemento da cui si è verificato uno scostamento è stato la valorizzazione della basilica, tenuta invece fortemente in considerazione durante la fase progettuale.

È stata poi svolta un'analisi costi e ricavi al fine di comprendere la fattibilità della mostra, considerando dunque ogni singola spesa effettuata per la realizzazione dell'allestimento all'interno della Basilica e ogni guadagno che si potrebbe ottenere durante lo svolgimento della stessa.

Per poter comprendere al meglio questi fattori, è stata svolta un'analisi di contesto per comprendere meglio il mercato di riferimento facendo riferimento ad un periodo di durata della mostra di 6 mesi all'interno della Basili-

**Research-based**  
 -contesto territoriale  
 -Musei Civici Vicenza  
 -Basilica Palladiana

**Market-driven**  
 -mostre temporanee nazionali  
 -mostre temporanee Basilica  
 -mostre su Canova

aree	tipologie	curatela	ore lavorative	
funzionamento <b>-120.686 €</b>	affitto sede	<b>-86.400 €</b>	stipendio orario	
	utenze		numero curatori	
amministrazione e gestione operativa <b>-130.379 €</b>	dispositivi di sicurezza	catalogo <b>-230.720 €</b>	costi editore	
	coordinamento opere		pagine	
	gestione personale		formato	
	servizi legali		quantità	
	materiali di cancelleria		personale <b>-77.832 €</b>	hostess-guide
materiali di consumo	personale bookshop caffetteria			
allestimento e realizzazione <b>-1.160.295 €</b>	arredamento	gadget <b>-365.446 €</b>	personale vigilanza	
	comunicazione immediata delle opere esposte		impresa pulizie	
	attrezzature informatiche		produzione	
	strumenti tecnico-scientifici		siti web	
manutenzione <b>-116.029 €</b>	edificio	piano promozione e comunicazione <b>-73.757 €</b>	manifesti banner	
	attrezzature		brochure informative	
gestione della collezione <b>-956.564 €</b>	predisposizione eventi speciali		risorse autogenerate <b>+5.465.868 €</b>	cartelli vetrina
	acquisizione			ufficio stampa
	riproduzione			cene e rinfreschi
	noleggio	biglietti		
	trasporto	attività speciali		
	assicurazione	bookshop		

**\* ricavi +5.465.868 €**  
**\* costi -3.318.110 €**  
**\* guadagno/ sponsor +2.147.758 €**

ca Palladiana di Vicenza, che si colloca sotto la sovrintendenza dei Musei Civici di Vicenza.

Il mercato di riferimento che ne è risultato si sdoppia in research-based, rapportato più ad un contesto territoriale, e in market-driven, riferito alle mostre temporanee nel panorama nazionale, in particolare quelle su Canova.

Sono poi state individuate 9 categorie di costi, ognuna delle quali presenta rispettive sottocategorie. Esse sono: funzionamento, amministrazione e gestione operativa, allestimento e realizzazione, manutenzione, gestione della collezione, curatela, catalogo, personale e piano di promozione e comunicazione.

In funzione della categoria e sottocategoria della tipologia costi sono stati usati approcci differenti.

Per quanto riguarda i ricavi, invece, sono risultate 3 categorie differenti di entrate: biglietti, attività speciali e bookshop.

Il risultato finale dell'analisi ha portato alla conclusione che la mostra Canova: Relazioni Umane presso la Basilica Palladiana di Vicenza è sostenibile a livello economico, poiché i guadagni superano i costi di sviluppo e mantenimento della mostra.

nelle pagine precedenti:

*risultati dei confronti a coppie delle diverse esigenze per la progettazione della mostra*

a sinistra:

*analisi costi e ricavi della mostra*

### **VR e AR nel mondo dell'arte**

#### **Piano Triennale per la Digitalizzazione e l'Innovazione dei Musei**

Nel 2019 è stata pubblicata dalla Direzione Generale dei Musei un documento chiamato *Piano Triennale per la Digitalizzazione e l'Innovazione dei Musei* al fine di fornire un quadro di riferimento nell'adozione di soluzioni digitali e per migliorare i servizi al pubblico.

Secondo il Piano, ciò sarà possibile anche attraverso creazione di modelli 3D, soluzioni di Realtà Aumentata o Virtuale, oltre che esperienze di gaming. Gli obiettivi principali del Piano sono 5, e riguardano: l'incremento dei processi di tutela attraverso gli standard catalografici disponibili e nuovi percorsi di valorizzazione. Il fatto di presentare il patrimonio culturale sia grazie all'esposizione e narrazione delle opere che in termini di commercializzazione di servizi. Rendere i musei spazi di condivisione, offrire strumenti sul tema dell'accessibilità in un'ottica di sistema e attivare partnership con imprese private.<sup>(6)</sup>

### **VR e AR nei Beni Culturali**

Le nuove tecnologie di Realtà Aumentata e Realtà Virtuale possono avere numerosi vantaggi nell'ambito dei Beni Culturali; prima di tutto creano legami contestuali che spesso non sono più possibili con le opere d'arte, andando a completare l'esperienza dei visitatori migliorando la fruizione che dell'opera. Tecnologie come l'AR e il VR possono offrire un'esperienza interattiva e quindi più memorabile e coinvolgente per lo spettatore, basandosi anche sulle tecniche del gioco atte ad attrarre i più giovani.

Grazie a queste tecnologie è possibile preservare e conservare le strutture espositive nel tempo ma soprattutto ridare volumi e colori originali a rovine senza intervenire realmente sui reperti, aggiungendo alle opere anche contenuti interattivi oltre alle tradizionali didascalie. La Realtà Virtuale offre la possibilità di visitare potenzialmente qualsiasi museo in qualsiasi momento, rimanendo nella propria abitazione; in questo modo si rende accessibile l'arte a chiunque, anche chi ha difficoltà motorie o, semplicemente, a chi si trova in altre parti del mondo.

Un punto a sfavore per queste tecnologie è il fatto che esse non diano la possibilità di percepire l'atmosfera del museo vero e proprio e le emozioni che esso può trasmettere.<sup>(7)</sup>

## Realtà Aumentata

La Realtà Aumentata è la rappresentazione di una realtà alterata in cui vengono sovrapposte informazioni sensoriali sia artificiali che virtuali alla normale realtà percepita attraverso i nostri sensi,

L'AR è una forma di visual content management 2.0 che consente ad aziende e organizzazioni di aggiungere nuovi livelli d'informazione in tempo reale e ad alto tasso di interazione, sfruttando device mobili di qualsiasi tipo.

Tutto ciò che è necessario per il suo utilizzo è la fotocamera del proprio dispositivo e un'applicazione specificatamente dedicata grazie alla quale è possibile leggere l'oggetto inquadrato dalla fotocamera; il sistema di riconoscimento lo individua e attiverà così un nuovo livello di comunicazione.

Esistono diverse tipologie di Realtà Aumentata. La prima e sicuramente la forma di AR più diffusa e conosciuta è quella a **dispositivi mobile**. Essa crea una sovrapposizione tra gli elementi fisici e quelli digitali, proposti dal dispositivo stesso.

Una seconda tipologia è detta **Video Mapping**, una tecnica di videoproiezione in 3D che sfrutta luce e colori per proiettare immagini virtuali appositamente create per adattarsi a forme irregolari e superfici non piane.

L'ultima è detta **Elaborazione Software**, nella quale specifici programmi sono in grado di riconoscere disegni in bianco e nero per poi sviluppare immagini, filmati e altri contenuti multimediali.

La Realtà Aumentata, dunque, rappresenta un'opportunità preziosa per il mondo dell'arte, dell'architettura e del design.

Il suo scopo è quello di promuovere e incentivare la fruizione del patrimonio storico-artistico coniugando le nuove tecnologie digitali e la cultura.

Con la tecnologia AR attuale, i musei hanno la possibilità di fornire visite guidate dinamiche e interattive: gli animali estinti possono tornare in vita, le storiche battaglie possono essere spiegate, le dimostrazioni scientifiche possono prendere vita e gli affreschi consumati visti come nuovi. <sup>(8)</sup>



a sinistra:  
*Realtà Aumentata come mezzo per fruire l'arte. Tesi di laurea in collaborazione con il museo MAO di Torino che sfrutta la Realtà Aumentata per ricostruire le opere della collezione, che vengono poi "spiegate" da un avatar del museo.*

in basso:  
*Ipervisione degli Uffizi di Firenze, tour virtuali offerti dal museo per poter godere delle collezioni.*

nelle pagine successive:  
*l'oculus, strumento di output per la Realtà Virtuale immersiva. ricostruzione delle Terme di Caracalla a Roma che possono essere vissute tramite Realtà Virtuale. Sala virtuale per vivere l'arte in maniera immersiva.*





## Realtà Virtuale

È un ambiente esclusivamente digitale creato da uno o più computer che simulano la realtà effettiva, o creano una realtà alternativa, ricreando il mondo che ci circonda in modo non tangibile, veicolata ai nostri sensi mediante delle console, le quali consentono un'interazione con tutto quello che viene prodotto all'interno di questo mondo alternativo.

Esistono diversi tipi di sistemi per la Realtà Virtuale, ma tutti con le medesime caratteristiche, tra le quali: consentire alla persona di visualizzare immagini tridimensionali a grandezza naturale e la capacità di muoversi all'interno della Realtà Virtuale muovendo anche solo la propria testa e, quindi, cambiando la direzione dello sguardo.

Anche in questo caso, esistono diverse tipologie di VR, prima di tutte quella *immersiva*, che comprende l'utilizzo di dispositivi sonori, di visualizzazione, di movimento e tattili. prevede dunque un'immersione totale a livello sensoriale permesso anche da sensori di posizione che rilevano i movimenti del soggetto e li trasmettono al computer.

Vi è poi un'esperienza di VR *semi-immersiva* dove, tramite stanze fornite di dispositivi e schermi di retro-proiezione surround che riproducono le immagini e le proiettano sulle pareti circostanti, viene dato un effetto percettivo tridimensionale attraverso forme e convessità.

Infine, vi è una Realtà Virtuale *non immersiva*, nella quale si utilizzano monitor come "finestra" attraverso cui si vede il mondo 3D. L'interazione avviene attraverso unicamente mouse, joystick e/o guanti.

Per poter usufruire della Realtà Virtuale è quindi necessario essere forniti di specifici strumenti di output. Primi fra tutti vi sono i *visori*, che possono avere campo visivo tra i 100 e i 110 gradi e un *frame rate* (frequenza di immagini proiettate) da 60 fps a 120 fps. I visori necessitano di giroscopio, accelerometro e magnetometro per *Head Tracking*, cioè lo spostamento dell'immagine seguendo i movimenti del capo lungo i 4 punti cardinali.

Attraverso un sistema di puntamento ad infrarossi, detto *Eye tracking*, si legge il movimento oculare creando la profondità di campo.

Esistono poi *guanti tattili/aptici*, utili a rendere un tatto realistico. Per fare ciò, il guanto ha bisogno di centinaia di attuatori ad aria che diano la sensazione di toccare l'oggetto virtuale in modo reale. Tramite un software di Rendering tattile, vengono inviate le informazioni agli attuatori, che sono in grado di captare la trama, il peso e la rigidità degli oggetti virtuali.

Infine, vi sono gli *altoparlanti per l'udito* che sfruttano i normali effetti sonori ma li elaborati in modo che questi siano virtualmente posizionati nello spazio tridimensionale. Essi sfruttano di un sistema audio multicanale detto *sistema audio binaurali* per riprodurre audio a 360 gradi intorno all'ascoltatore.<sup>(9) (10)</sup>

## Tecniche di rilievo

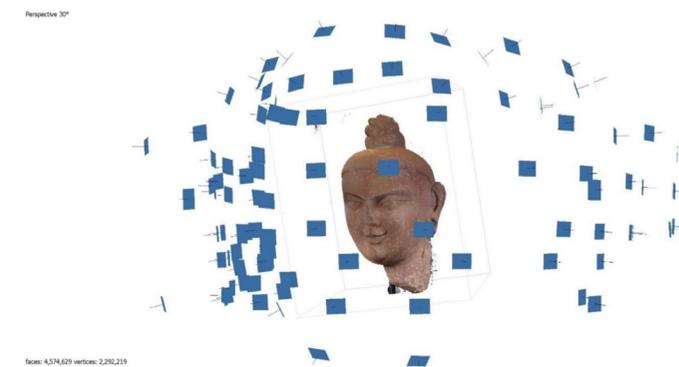
Tecnologie come Realtà Aumentata e Realtà Virtuale sfruttano modelli virtuali tridimensionali per poter essere adoperate. Questi modelli 3D possono essere prodotti tramite diverse tecniche di rilievo.

La **Fotogrammetria**, per esempio, è una tecnica che prevede l'acquisizione di una serie di **fotogrammi stereometrici** con varie orientazioni con una camera stereometrica che vengono successivamente sovrapposte per ottenere un'immagine 3D. Questa tecnica permette di acquisire i dati metrici di un oggetto, come forma e posizione.

Una seconda tecnica di rilievo è la modellazione 3D, ovvero la costruzione tridimensionale di oggetti virtuali tramite software dedicati. Può essere considerata un'alternativa virtuale alla scultura classica.

La tecnica di **Foto/Video 360°**, invece, consiste in riprese effettuate nello stesso momento a tutto tondo; possono contenere box informativi, detti **hot-spot**, per approfondimenti testuali, fotografici e link esterni.

La tecnologia permette anche di ibridare ambienti reali e virtuali, i quali potranno essere fruiti sia tramite AR che VR. <sup>(11) (12) (13)</sup>



sopra:  
*ricostruzione 3D di un'opera distrutta presente al museo MAO di Torino*  
*fotogrammetria di una testa presente al Museo MAO di Torino*  
*immagine evocativa video 360°*

### Introduzione a Villa Adriana

Villa adriana è una residenza imperiale extraurbana voluta dall'imperatore Adriano, situata tra via Tiburtina, via Prenestina e il fiume Aniene.

Quest'ultimo è un elemento fondamentale per la Villa, essa infatti viveva grazie ad esso, che ne alimentava le innumerevoli architetture d'acqua presenti, come gli impianti termali, le vasche, i sistemi idrici per innaffiare i giardini e per fornire le latrine.

L'imperatore stesso sfruttava l'Aniene per giungere alla Villa, poiché la via Tiburtina era decisamente troppo trafficata.

Villa adriana è infatti l'espressione dell'*acqua captiva*, espressione di potere, poiché dimostrazione della capacità di saper catturare questo elemento all'interno di vasche; nella Villa però, è possibile anche vedere in diversi padiglioni l'acqua *ex-machina*, ovvero l'acqua attivata tramite macchine, soprattutto per creare giochi e illusioni incredibili.<sup>(14)</sup>

La vera forma di Villa Adriana non è visibile ad occhio nudo, è trasparente; essa è osservabile unicamente tramite i numerosi segni che tracciano le relazioni compositive tra le diverse parti che la compongono. La sua forma si stacca completamente dal modello ortogonale fino ad allora utilizzato, affidandosi invece ad un diverso principio ordinatore; ne esce dunque una composizione polare, policentrica, radiale ed ipotattica.

Questa novità formale è probabilmente derivata da una volontà espressiva dell'Imperatore verso un disegno politico internazionale, che guarda a culture alternative a quella latinocentrica e per un particolare interesse per il mondo Ellenistico.

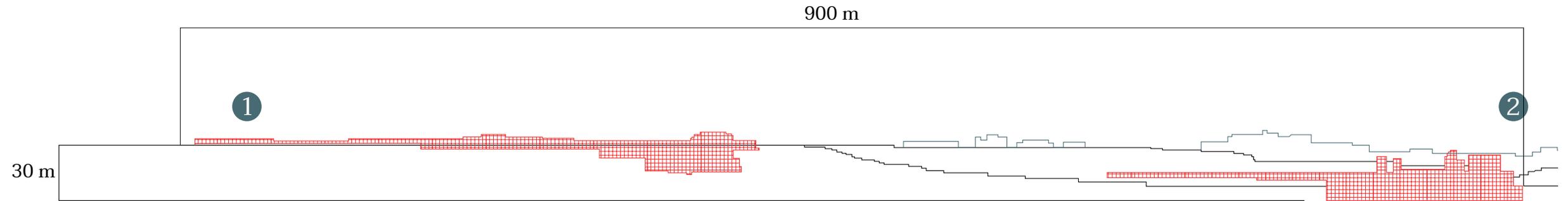
Il modello compositivo della Villa, però, è risultato troppo complesso ed esoterico per essere applicato come paradigma di riferimento; questa però è anche stata la sua fortuna, in quanto ciò la rende una soluzione unica nel suo genere.<sup>(15)</sup>

nelle pagine successive:

*vista aerea di Villa Adriana, ricostruzione del progetto Katatexilux.*

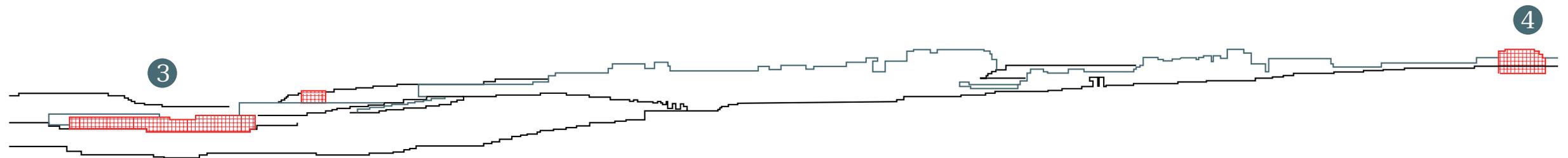


## Dislivello fra Altura e Pecile



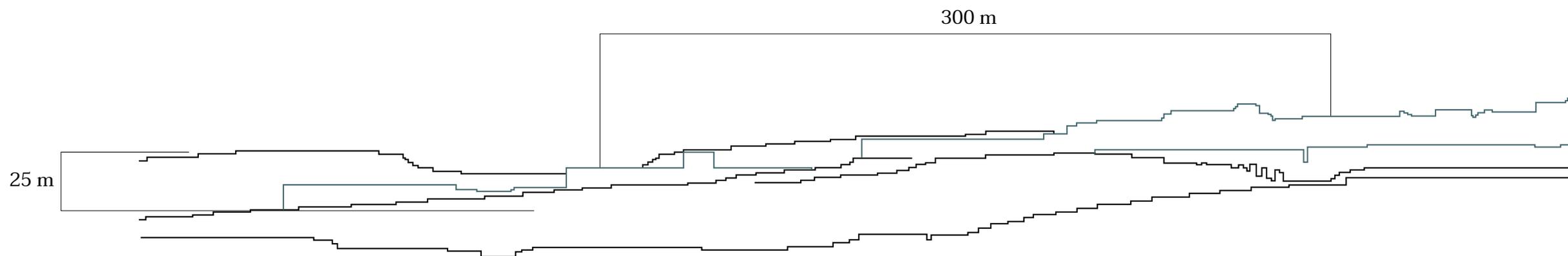
1. ALTURA (115/120 metri s.l.m.)
2. PECILE (88 metri s.l.m.)

## Pantanello, basic villae (confluenza tra due fossi)

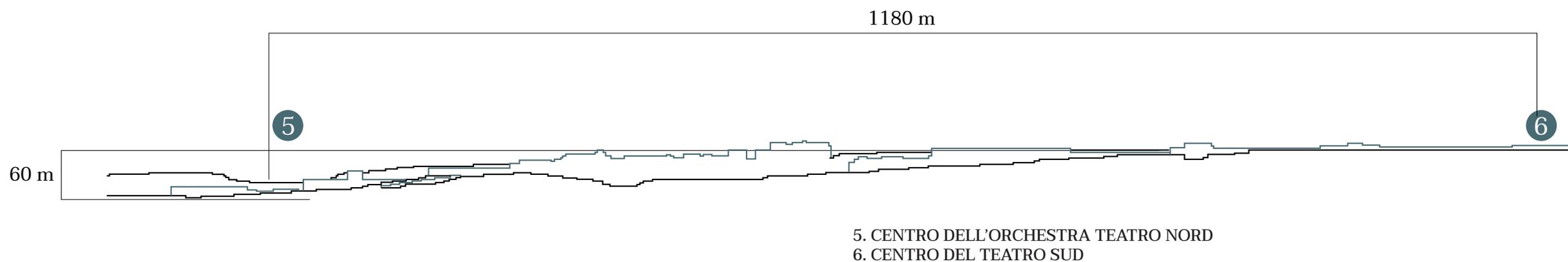


3. FOSSA DELL'ACQUA FERRATA (Teatro Nord, Palestre e Tempio di Venere Cnidia)  
(62 metri s.l.m.)
4. FOSSA DELLA ROCCA BRUNA

### Pantarello, dislivello e distanza in linea d'aria fra Pecile e Teatro Nord



### Fra Pantanello e Altura, parte più consistente della villa





- |                        |                              |                            |                   |                            |                          |                                  |
|------------------------|------------------------------|----------------------------|-------------------|----------------------------|--------------------------|----------------------------------|
| 1. Teatro Greco        | 7. Hospitalia                | 13. Sala dei filosofi      | 19. Canopo        | 25. Spianata di Roccabruna | 31. Mausoleo             | 37. Teatro Latino                |
| 2. Tempio di Venere    | 8. Cortile delle biblioteche | 14. Ninfeo Stadio          | 20. Vestibolo     | 26. Torre di Roccabruna    | 32. Pretorio             | 38. Grande Trapezio              |
| 3. Palestra            | 9. Sostruzioni di Tempe      | 15. Tre Esedre             | 21. Grandi Terme  | 27. Criptoportico          | 33. Arena dei gladiatori | 39. Tempio di Pluto              |
| 4. Piazza d'Oro        | 10. Terme con Heliocaminus   | 16. Edificio con Peschiera | 22. Piccole Terme | 28. Mimizia                | 34. Cento camerelle      | 40. Inferi                       |
| 5. Padiglione di Tempe | 11. Teatro Marittimo         | 17. Serapeo del Canopo     | 23. Antinoeion    | 29. Tempio di Apollo       | 35. Palazzo Imperiale    | 41. Caserma dei Vigili           |
| 6. Triclinio Imperiale | 12. Pecile                   | 18. Antiquarium del Canopo | 24. Accademia     | 30. Odeon                  | 36. Peristilio esterno   | 42. Edificio con pilastri dorici |

# Itinerario del Pantanello



- 1. Teatro Greco
- 2. Tempio di Venere
- 3. Palestra
- 4. Piazza d'Oro
- 5. Padiglione di Tempe
- 6. Triclinio Imperiale

- 7. Hospitalia
- 8. Cortile delle biblioteche
- 9. Sostruzioni di Tempe
- 10. Terme con Heliocaminus
- 11. Teatro Marittimo
- 12. Pecile

- 13. Sala dei filosofi
- 14. Ninfeo Stadio
- 15. Tre Esedre
- 16. Edificio con Peschiera
- 17. Serapeo del Canopo
- 18. Antiquarium del Canopo

- 19. Canopo
- 20. Vestibolo
- 21. Grandi Terme
- 22. Piccole Terme
- 23. Antinoeion
- 24. Accademia

- 25. Spianata di Roccabruna
- 26. Torre di Roccabruna
- 27. Criptoportico
- 28. Mimizia
- 29. Tempio di Apollo
- 30. Odeon

- 31. Mausoleo
- 32. Pretorio
- 33. Arena dei gladiatori
- 34. Cento camerelle
- 35. Palazzo Imperiale
- 36. Peristilio esterno

- 37. Teatro Latino
- 38. Grande Trapezio
- 39. Tempio di Pluto
- 40. Inferi
- 41. Caserma dei Vigili
- 42. Edificio con pilastri dorici

## Teatro Greco

Il Teatro Greco è un piccolo padiglione dalla pianta semicircolare collocato all'ingresso del parco archeologico. Elemento tipico dei teatri greci è la cavea ricavata direttamente dal dislivello del terreno, ed è a ciò che deve il suo nome.

Era destinato, date le sue dimensioni, ad accogliere un ristretto numero di spettatori appartenenti alla corte imperiale.

Ad oggi, rimangono visibili pochi elementi, tra cui i piani di passaggio che dividevano gli ordini dei posti e un piccolo vano rettangolare sulla sommità della cavea (probabilmente di carattere sacro); è ancora riconoscibile l'orchestra e sono ancora visibili dei vani coperti a volta ai lati del teatro. <sup>(16)</sup>



## Palestra

Il complesso della Palestra si trova al margine Nord di Villa Adriana. I ruderi della Palestra sono stati raffigurati sia da Contini che da Piranesi come un'insieme di sei edifici connessi tra loro in un insieme unitario a pianta trapezoidale.

Il nome è stato attribuito da Pirro Ligorio a seguito del ritrovamento di statue sotto i ruderi rappresentanti, secondo lui, degli atleti.

Il complesso della Palestra, secondo una serie di ritrovamenti e di ipotesi, doveva essere dedicato al culto della Dea Iside, un culto molto diffuso sotto l'Impero d'interesse per la civiltà egizia. <sup>(17)</sup>



### Tempio di Venere e Cnidia

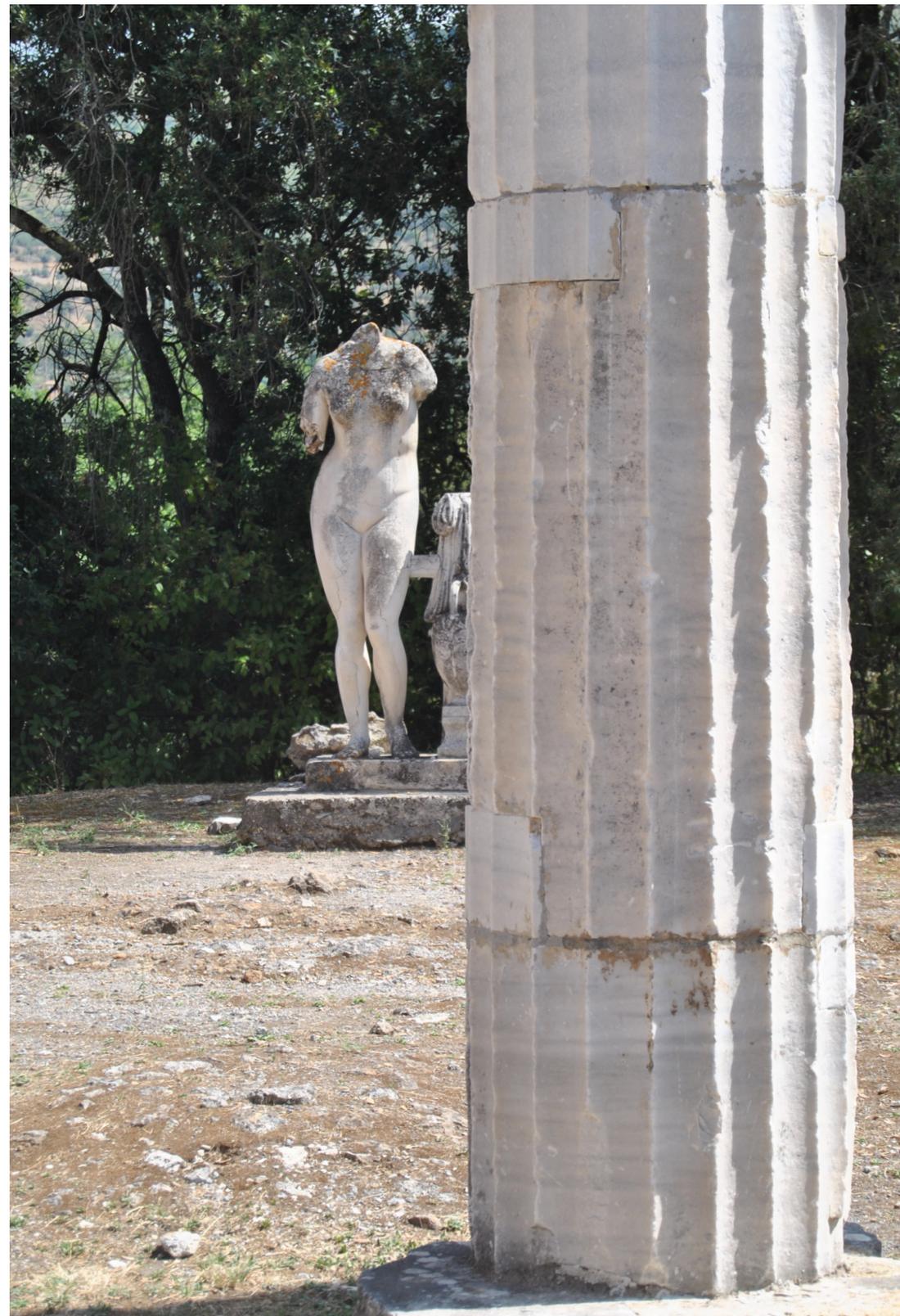
Inizialmente scambiato per un Ninfeo (denominato Ninfeo Fede), solo a seguito del ritrovamento di una statua di Afrodite Cnidia il tempio ha ottenuto la sua nuova denominazione.

La statua presente nel Tempio è un calco dell'originale, che attualmente si trova presso la Museia dell'Antiquario del Canopo

Il Tempio di Venere e Cnidia era costituito da una spianata semicircolare al cui centro vi era un tempietto in asse con l'ingresso; ai lati di questo, isimmetricamente posizionati vi erano due absidi con fontane, che presentano una pianta dalla forma analoga a quella generale dell'edificio.

Nel complesso, nonostante l'operazione di anastilosi compiuta negli anni '50, l'immagine del Tempio è del tutto parziale a causa della costruzione del Casino Fede nel settecento, che si insediò su una delle due absidi del Teatro, incorporandone e in parte distruggendone le strutture.

Sono ancora visibili in sito i resti della preziosa pavimentazione in opus sectile, che presenta un disegno diverso per ciascun ambiente del Ninfeo. <sup>(18)</sup>



# Itinerario della Domus



- 1. Teatro Greco
- 2. Tempio di Venere
- 3. Palestra
- 4. Piazza d'Oro
- 5. Padiglione di Tempe
- 6. Triclinio Imperiale

- 7. Hospitalia
- 8. Cortile delle biblioteche
- 9. Sostruzioni di Tempe
- 10. Terme con Heliocaminus
- 11. Teatro Marittimo
- 12. Pecile

- 13. Sala dei filosofi
- 14. Ninfeo Stadio
- 15. Tre Esedre
- 16. Edificio con Peschiera
- 17. Serapeo del Canopo
- 18. Antiquarium del Canopo

- 19. Canopo
- 20. Vestibolo
- 21. Grandi Terme
- 22. Piccole Terme
- 23. Antinoeion
- 24. Accademia

- 25. Spianata di Roccabruna
- 26. Torre di Roccabruna
- 27. Criptoportico
- 28. Mimizia
- 29. Tempio di Apollo
- 30. Odeon

- 31. Mausoleo
- 32. Pretorio
- 33. Arena dei gladiatori
- 34. Cento camerelle
- 35. Palazzo Imperiale
- 36. Peristilio esterno

- 37. Teatro Latino
- 38. Grande Trapezio
- 39. Tempio di Pluto
- 40. Inferi
- 41. Caserma dei Vigili
- 42. Edificio con pilastri dorici

## Piazza d'Oro

La Piazza d'Oro deve il suo nome all'arredo architettonico e scultoreo ricchissimo che foveva presentare in antichità, quasi completamente spogliato a partire dal '500.

Si presenta come un peristilio composto da una grossa vasca centrale che tagliava longitudinalmente la spianata dei giardini, sul cui lato minore meridionale si colloca il celebre edificio con pianta centrale ottagonale con cupola a spicchi. Le colonne presenti sono realizzate in marmo cipollino e granito egiziano. Sui bracci est ed ovest della Piazza d'Oro si delineano due criptoportici, uno dei quali permette di accedere all'edificio principale.

Il carattere strutturale e scenografico del padiglione fa pensare ad una sua probabile destinazione come triclinio estivo, mentre la tipologia degli ambienti, la presenza di giochi d'acqua uniti all'uso estensivo del marmo, provano che questa zona fosse strettamente legata alle funzioni pubbliche del palazzo.

Esso, concepito in primissima battuta, costituisce un elemento strategico per la strutturazione dell'intero complesso della Villa, anche se studi archeologici collocano la sua edificazione durante la 2/3 fase costruttiva.<sup>(19)</sup>



## Padiglione di Tempe

Situato sullo stesso livello del Triclinio Imperiale, che è un edificio secondario, ma la presenza di pavimenti in opus sectile testimonia la sua presenza come parte dei quartieri imperiali.

Esso era un punto di passaggio obbligato e sorvegliato, che conduceva fino alla Piazza d'Oro salendo verso una spianata artificiale situata ad est del Palazzo Imperiale.<sup>(20)</sup>



## Hospitalia

L'Hospitalia deve il suo nome alla convinzione che fosse un edificio destinato agli ospiti, al personale di medio rango, al seguito della corte come ufficiali della corte pretoria, senatori...

Si colloca su uno dei lati corti dei Cortile delle Biblioteche ed è caratterizzato da un lungo corridoio coperto da mosaico bianco con crocette nere, su cui si apre una doppia serie di cubicola, ovvero stanze da letto.

La tecnica muraria impiegata nell'ampia sala con nicchie che chiude il corridoio, un *opus quasi reticulatum*, testimonia il riutilizzo delle preesistenze repubblicane.<sup>(21)</sup>



## Cortile delle Biblioteche

Deve il nome alla presenza di due edifici a più piani: la Biblioteca greca e la Biblioteca latina. Consiste in un elemento architettonico di raccordo tra le parti più antiche della Villa, testimoniate dall'*opus reticulatum* originariamente sorretto da colonne corinzie, e i successivi ampliamenti; in particolare un peristilio preesistente, reimpiegato in fase Adrianea per connettere Triclinio Imperiale, Hospitalia, Palazzo Imperiale, Terme con Heliocaminus, Teatro Marittimo e Biblioteche.

La sistemazione della zona centrale è oggi occupata da olivi secolari; non se ne conosce quindi la sistemazione, ma possiamo supporre che vi fosse una serie di aiuole e fontane, come in altri peristili della Villa.

Anche il ninfeo rettangolare situato sul lato settentrionale fra le due Biblioteche è di origine repubblicana, ma in epoca Adrianea i muri in *opus reticulatum* vennero rinforzati.<sup>(22)</sup>



## Sostruzioni di Tempe

Si tratta di possenti costruzioni che sostengono l'ampia spianata soprastante collocata sul lato orientale della Villa, sulla quale probabilmente sostavano i carri provenienti dall'esterno, e che dovevano essere smistati lungo almeno due dorsali. La prima conduceva nella zona sottostante la Piazza d'Oro, punto di inizio della così detta *Grande Strada Carrabile*.

La seconda, molto più grande, portava verso uno spazio ipogeo ancora oggi completamente interrato. <sup>(23)</sup>



## Criptoportico

Una delle strutture meglio conservate della Villa, situata al piano intermedio dell'Edificio con peschiera e che aveva quattro corridoi illuminati da finestre a strombo.

Sulle volte rimane qualche traccia di un affresco che originariamente lo decorava, oltre alle firme di alcuni antichi visitatori, fra i quali Piranesi.

Aveva lo scopo di permettere il passeggio coperto e al fresco in estate, oppure al riparo in inverno. <sup>(24)</sup>



## Palazzo Imperiale

Palazzo Imperiale è il complesso principale di Villa Adriana e rappresenta il primo nucleo realizzato da Adriano come sua residenza imperiale. Esso infatti nasce dall'ampliamento della precedente Villa repubblicana della moglie di Adriano Vibia Sabina; ciò è tutt'ora visibile dall'edificio repubblicano e il criptoportico, elementi databili all'epoca repubblicana.

Oggi è molto difficile riuscire a capire la forma originale del complesso, poichè la sua lettura è stata compromessa dal tempo; si può comunque affermare che il gruppo di rovine si articola specificatamente in tre gruppi di stanze di abitazione e sale di rappresentanza, disposte attorno a tre peristili: Piazza d'Oro, Sala dei Pilastri Dorici, Biblioteca Latina e Greca. <sup>(25)</sup>



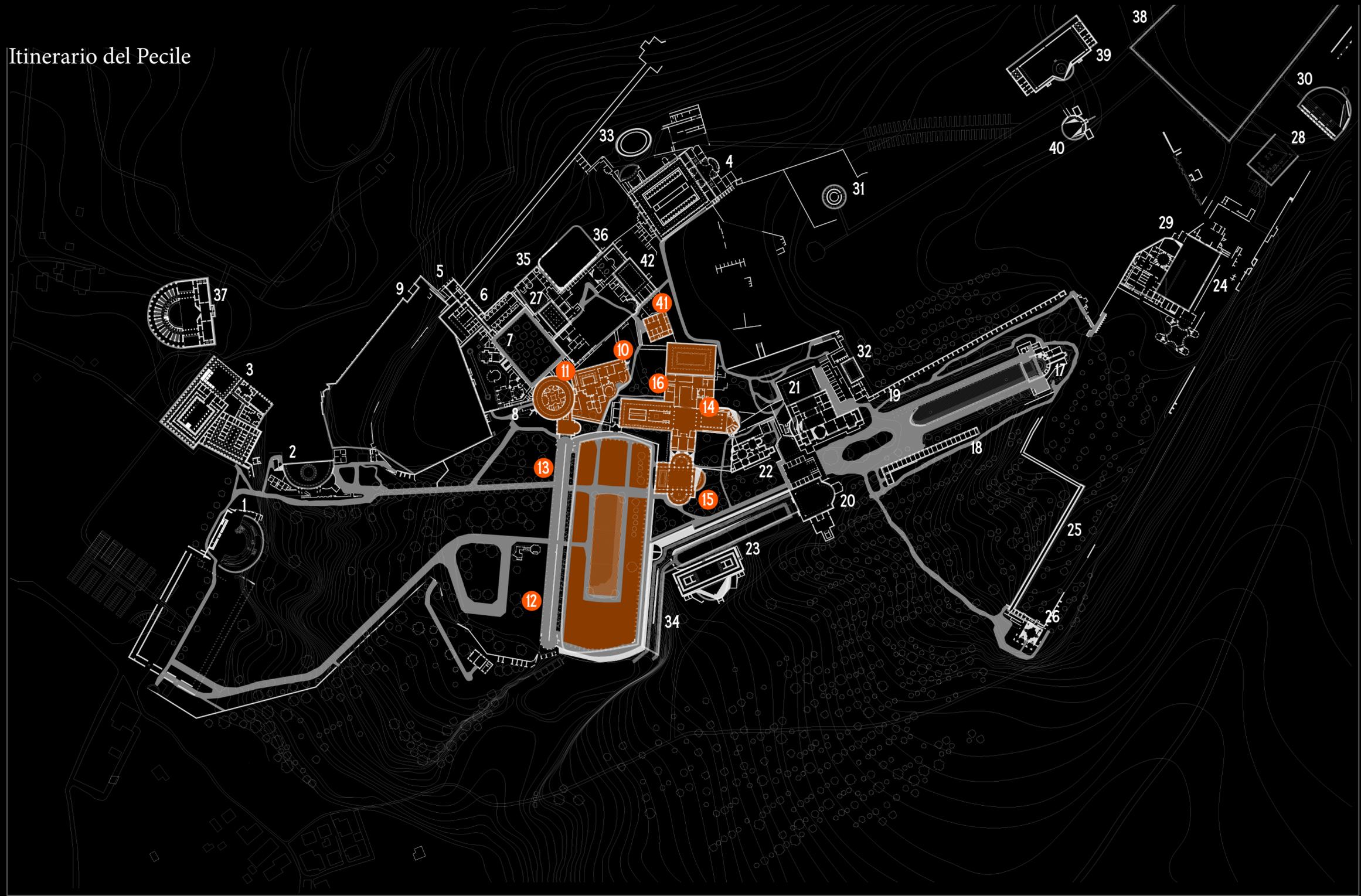
## Edificio con Pilastri Dorici

L'Edificio con pilastri dorici deve il nome all'ambiente porticato caratterizzato, per l'appunto, da pilastri scanalati che sorreggono una trabeazione dorica; si tratta di uno spazio di collegamento tra le varie zone del Palazzo. Grazie a questa sua funzione, l'Imperatore e i suoi ospiti potevano comodamente raggiungere il Peristilio esterno, la Piazza d'Oro, il Triclinio estivo e l'Edificio con Peschiera.

Sono ancora oggi visibili tracce del pavimento a mosaico che caratterizzava il corridoio di accesso al porticato; si ignora invece se la zona centrale, in cui si evidenziano tracce di pavimento realizzato con lastre di bardiglio, fosse coperta o meno. <sup>(26)</sup>



# Itinerario del Pecile



- 1. Teatro Greco
- 2. Tempio di Venere
- 3. Palestra
- 4. Piazza d'Oro
- 5. Padiglione di Tempe
- 6. Triclinio Imperiale

- 7. Hospitalia
- 8. Cortile delle biblioteche
- 9. Sostruzioni di Tempe
- 10. Terme con Heliocaminus
- 11. Teatro Marittimo
- 12. Pecile

- 13. Sala dei filosofi
- 14. Ninfeo Stadio
- 15. Tre Esedre
- 16. Edificio con Peschiera
- 17. Serapeo del Canopo
- 18. Antiquarium del Canopo

- 19. Canopo
- 20. Vestibolo
- 21. Grandi Terme
- 22. Piccole Terme
- 23. Antinoeion
- 24. Accademia

- 25. Spianata di Roccabruna
- 26. Torre di Roccabruna
- 27. Criptoportico
- 28. Mimizia
- 29. Tempio di Apollo
- 30. Odeon

- 31. Mausoleo
- 32. Pretorio
- 33. Arena dei gladiatori
- 34. Cento camerelle
- 35. Palazzo Imperiale
- 36. Peristilio esterno

- 37. Teatro Latino
- 38. Grande Trapezio
- 39. Tempio di Pluto
- 40. Inferi
- 41. Caserma dei Vigili
- 42. Edificio con pilastri dorici

### Terme con Heliocaminus

Le Terme con Heliocaminus devono il nome alla cupola che copriva la grande sala circolare, che permetteva al sole di entrare nelle terme e di riscaldare un'ampia vasca dalla stessa forma; era inoltre dotata di grandi finestre, che affacciavano sul lato sudoccidentale.

un occhio centrale detto *lumen* poteva essere azionato tramite un sistema di catene al fine di regolare la quantità di vapore acqueo all'interno delle terme, e sfruttare al massimo l'azione dei raggi solari nel pomeriggio, momento preferito dai Romani per frequentare le terme.

Sono state ritrovate bocche da forno nelle pareti e nel pavimento della sala utilizzate per integrare riscaldamento del pavimento e delle pareti della sala, anche per permettere l'immissione di vapore acqueo necessario per fare la sauna. È presente inoltre un frigidarium e un tepidarium. <sup>(27)</sup>



### Teatro Marittimo

Il Teatro Marittimo prende il nome dai raffinati fregi in marmo a soggetto marino, accompagnato dal fatto che si presenta come un'isola artificiale, circondata da un suggestivo portico anulare, sulla quale sorgeva una vera e propria domus.

Oggi è uno degli edifici più noti e rappresentativi di Villa Adriana, simbolo della concezione innovativa dell'architettura che caratterizza l'intero complesso Adrianeo.

Nel complesso si possono riconoscere diversi spazi distinti, tra i quali: atrio, cortile, portico per passeggiare, tablino, cubicula, impianto termale e tre latrine ubicate negli spazi di risulta.

È come se fosse una sorta di residenza minore all'interno della più ampia residenza imperiale, che coniuga funzionalità e comfort con un forte aspetto estetico. <sup>(28)</sup>



## Pecile

Il Pecile deve la denominazione alle similitudini riscontrate dagli archeologi con la Stoà Poikile di Atene. Si presenta come un monumentale quadriportico, delimitante un giardino con grande piscina centrale.

Nella parte settentrionale è delimitato dal monumentale muro alto 9 metri il quale presenta l'ingresso per permettere l'accesso da Nord.

Le piante di bosso che oggi adornano l'area, segnalano la presenza un tempo di colonne che costituivano l'accesso da un doppio portico, la cui copertura era a due falde, come si può notare dai grossi fori presenti nel muro di spina.

La grossa vasca rettangolare che identifica il Pecile è stata aggiunta nella seconda fase costruttiva della Villa, così come i bracci del portico dall'andamento leggermente convesso.<sup>(29)</sup>



## Sala dei Filosofi

La Sala dei Filosofi è un grande locale rettangolare che funge da raccordo, poiché si colloca in posizione più alta rispetto al livello del Pecile ma in posizione più bassa rispetto al piano del Teatro Marittimo.

Essa presenta un grande abside circolare in cui si trovano sette nicchie probabilmente destinate ad ospitare altrettante statue di saggi, ipotesi dalla quale prende il nome.

La sala dei filosofi ha subito un restauro durato 3 anni e concluso nel 2017, il quale ha permesso di restituire consistenza alle strutture erose dal tempo e dalle spoliazioni.<sup>(30)</sup>



### Ninfeo Stadio

Il Ninfeo Stadio è un ulteriore spazio che funge da collegamento tra i vari ambienti del Pecile, del quadriportico antistante le Terme Piccole, del Teatro Marittimo e della Sala dei Filosofi, attraverso un passaggio sotterraneo.

Prende il nome dalla convinzione che fosse uno Stadion a causa della sua forma allungata ma, in realtà, si tratta di un quadrilatero circondato da un portico e ornato da una vasca rettangolare, all'epoca probabilmente adornata da abbondanti piante; per questo è anche detto ninfeo o giardino. <sup>(31)</sup>



### Edificio con tre Esedre

L'edificio delle Tre Esedre è un vestibolo a servizio dell'Edificio con Peschiera, ovvero della residenza privata di Adriano.

Era probabilmente adibito ai banchetti delle occasioni ufficiali, oltre che fungere da vestibolo d'ingresso al Palazzo Imperiale.

È considerato un edificio di grande importanza per la preziosità dei marmi che lo caratterizzano, per la grande perizia con cui i capitelli e le colonne erano lavorate e per la caratterizzazione data dalla triplice esedra. <sup>(32)</sup>



### Edificio con Peschiera

L'edificio con Peschiera è un quadriportico costituito da elementi della residenza imperiale; era un edificio dotato di sale di rappresentanza e di vani minori con criptoportico per passeggiare, nel quale oggi è possibile osservare le firme dei visitatori e degli artisti famosi che sono passati per questo luogo.

Si ipotizza che qui Adriano risiedesse abitualmente anche nella fredda stagione, come attestato dalle *suspensurae* e dai locali destinati ai *praefurnia* riportati alla luce nel corso degli scavi; per tale motivo l'edificio è anche chiamato Palazzo d'Inverno. <sup>(33)</sup>



### Caserma dei Vigili

Così chiamata poiché qui vi alloggiava il corpo di guardia, i *Vigilantis* che prestava servizio nella Villa o addirittura nella residenza imperiale; per questo motivo doveva trovarsi in posizione marginale rispetto ad essa.

Infatti l'edificio sorge nel cuore della Villa, ma presenta un orientamento difforme rispetto ai principali allineamenti del complesso; il motivo più plausibile è che fu costruita al di fuori del complesso della Villa ma poi ampliandola fu stata inglobata.

Si tratta quindi di una struttura di servizio, come suggeriscono i pavimenti in *opus spicatum* del cortile e degli ambienti a piano terra, assieme all'uso prevalente del legno per le scale di accesso ai piani superiori e per i pavimenti dei restanti ambienti. <sup>(34)</sup>



# Itinerario Prospettiva del Canopo



- |                        |                              |                            |                   |                            |                          |                                  |
|------------------------|------------------------------|----------------------------|-------------------|----------------------------|--------------------------|----------------------------------|
| 1. Teatro Greco        | 7. Hospitalia                | 13. Sala dei filosofi      | 19. Canopo        | 25. Spianata di Roccabruna | 31. Mausoleo             | 37. Teatro Latino                |
| 2. Tempio di Venere    | 8. Cortile delle biblioteche | 14. Ninfeo Stadio          | 20. Vestibolo     | 26. Torre di Roccabruna    | 32. Pretorio             | 38. Grande Trapezio              |
| 3. Palestra            | 9. Sostruzioni di Tempe      | 15. Tre Esedre             | 21. Grandi Terme  | 27. Criptoportico          | 33. Arena dei gladiatori | 39. Tempio di Pluto              |
| 4. Piazza d'Oro        | 10. Terme con Heliocaminus   | 16. Edificio con Peschiera | 22. Piccole Terme | 28. Mimizia                | 34. Cento camerelle      | 40. Inferi                       |
| 5. Padiglione di Tempe | 11. Teatro Marittimo         | 17. Serapeo del Canopo     | 23. Antinoeion    | 29. Tempio di Apollo       | 35. Palazzo Imperiale    | 41. Caserma dei Vigili           |
| 6. Triclinio Imperiale | 12. Pecile                   | 18. Antiquarium del Canopo | 24. Accademia     | 30. Odeon                  | 36. Peristilio esterno   | 42. Edificio con pilastri dorici |

## Serapeo

Si tratta del triclinio scenografico a volta sferica che termina lo specchio d'acqua del Canopo.

Era luogo di festeggiamenti e banchetti da parte dell'Imperatore e degli invitati più importanti, caratterizzato da giochi acquatici dall'impronta fortemente scenografica; si pensa infatti che una cascata andasse a creare una parete d'acqua che separasse uno spazio più privato dall'esterno.

È probabile che il Serapeo del Canopo si estendesse di più di quanto possiamo vedere oggi, fino ad arrivare vicino allo specchio d'acqua in modo da realizzare uno spazio all'aperto, ma allo stesso tempo coperto. <sup>(35)</sup>



## Antiquarium del Canopo

Oggi reimpiegato a *Museia*, si trattava probabilmente di un magazzino situato lungo il margine occidentale del Canopo.

Il museo ospita un'ampia scelta delle sculture ritrovate durante gli scavi effettuati sul Canopo negli anni '50; al piano superiore troviamo il ciclo statuario del Canopo, che occupa la sala principale, cui segue una serie di statue e ritratti imperiali rinvenuti anche da altre zone della Villa.

Nel '700 un'operazione di restauro ha portato alla ricostruzione di una parte del Padiglione, ovvero quella oggi allestita a Museo.

recenti studi archeologici hanno rilevato che l'edificio facesse parte di un sistema a corte su due livelli. <sup>(36)</sup>



## Canopo

Il Canopo può essere interpretato come l'evocazione di un ambiente egizio che doveva rimandare a quel canale sul delta del Nilo che collegava l'omonimo porto di Canopo dell'antico Egitto con Alessandria, famoso per i banchetti che vi si svolgevano; ciò è anche confermato dai ritrovamenti di numerose sculture "egittizzanti" in basalto e pietra nera.

La presenza di uno stibadium, o letto tricliniare, all'interno dell'ampio padiglione a esedra del Canopo prova che il complesso sia da interpretare come un grande spazio per banchetti all'aperto, arricchito da giochi d'acqua e cascate scenografiche: le cascatelle, i canali, e il mosaico di pasta vitrea sulla grande volta a ombrello dell'esedra conferiscono al padiglione quasi l'aspetto di una fontana monumentale.

Lo stibadium, costituito da un basamento in muratura di forma semicircolare e dalla superficie inclinata, era coperto in antico da tappeti e cuscini: gli ospiti vi si sdraiavano in occasione del convito, rinfrescati dallo scorrere dell'acqua in rivoli, cascatelle e fontane, che circondava i commensali garantendo frescura e una piacevole atmosfera, completata dalla vista sul lungo specchio d'acqua.

Il Canopo va quindi interpretato come una rappresentazione evocativa di un ambiente egizio in senso esotico, un giardino nilotico destinato ai banchetti, analogamente al canale sul delta del Nilo, famoso per le feste che vi si svolgevano. È oggi considerata l'area simbolo della Villa, la più romantica ed evocativa.<sup>(37)</sup>



## Grande Vestibolo

In epoca romana per vestibolo si indicava lo spazio fra l'ingresso e l'atrio; in questo caso, il nome di vestibolo è attribuito a questo padiglione in maniera puramente convenzionale, poichè rappresentava un ingresso monumentale alla Villa, preceduto da un percorso obbligato a senso unico che costeggiava le cento camerelle.

Si presentava con una struttura molto complessa, costituita da una serie di ambienti e giardini di passaggio tra il Pecile e il Canopo e, inoltre, collega le Piccole con le Grandi Terme.

È ancora riconoscibile una zona a giardino all'estremità orientale in direzione delle terme e parte di un elevato che si alzava anche lungo le cento camerelle, il quale doveva impedire la vista degli ambienti imperiali. <sup>(38)</sup>



## Grandi Terme

Rispetto alle Piccole Terme, collocate nelle sue prossimità, le Grandi Terme presentano dimensioni maggiori ma meno originali dal punto di vista architettonico. È possibile ritrovare tutti gli elementi tipici delle terme romane, quali *sudatio, calidarium, tepidarium e frigidarium...*

Grazie ai resti dei mosaici, è possibile individuare zone dedicate al gioco della palla o alla palestra.

Si presume che le grandi terme fossero destinate alle classi inferiori, come schiavi e soldati, data la presenza di mosaici bianchi e neri invece delle decorazioni in marmo, come nel caso delle piccole terme.

Le Grandi Terme si presentano in uno stato di rovina tale che ne rende illeggibile il loro limite. <sup>(39)</sup>



## Piccole Terme

Nonostante il nome, le piccole terme rappresentavano uno dei padiglioni più lussuosi della Villa. È infatti possibile vedere molteplici soluzioni architettoniche oltre che materiali preziosi nei rivestimenti, come i marmi delle pavimentazioni visibili in uno dei due corridoi del lato orientale.

È proprio a causa della ricchezza delle numerose decorazioni che si immagina che queste fossero le terme dell'imperatore Adriano. Ad oggi, si possono vedere i condotti di circolazione dell'aria calda a causa del collassamento delle pavimentazioni, così come i condotti per la fuoriuscita del vapore, emersi grazie alla spoliazione dei rivestimenti delle pareti.<sup>(40)</sup>



## Antinoeion

L'Antinoeion è un tempio che aveva la funzione di luogo-memoria dove ricordare Antinoo, il fanciullo amante dell'imperatore Adriano che morì sotto circostanze misteriose. L'imperatore volle quindi costruire per lui un grandioso tempio nella sua dimora per ricordarlo.

Si tratta di un vasto edificio costituito da un'ampia esedra semicircolare preceduta da un recinto sacro rettangolare che racchiudeva due templi affrontati. Al centro, tra i due templi, è presente il basamento di un obelisco, identificato successivamente con l'Obelisco del Pincio.

Ad oggi, si conservano unicamente le fondamenta in muratura, ma gli elementi architettonici rinvenuti dagli scavi archeologici hanno consentito di ricostruire in alzato i templi e il portico dell'esedra con colonne tortili in giallo antico.

Esso risulta essere l'ultimo grande edificio realizzato nella Villa, in base anche alla tecnica edilizia utilizzata e ai marchi di fabbrica sui mattoni. L'edificio non fu mai completato.<sup>(41)</sup>



## Pretorio

Prende il nome dall'idea comune che vi alloggiassero i pretoriani, anche se, ad oggi, questa ipotesi è stata accantonata a favore dell'idea che in realtà fossero solamente dei magazzini.

La struttura si presenta come una serie di alte e strette arcate a tre piani di celle, divisa in due parti ben distinte: la parte inferiore presenta spazi angusti con pavimenti in legno, mentre la parte superiore risulta più "pregiata" poiché consentiva l'accesso verso le zone del palazzo utilizzate dall'Imperatore.<sup>(42)</sup>



## Cento Camerelle

Rappresentano la struttura composta da quattro piani sovrapposti che costeggia l'ingresso originale alla Villa passando dal Grande Vestibolo; ad esse si accede da un'unica porta frontale affacciati su ballatoi esterni in legno raccordati da una scalinata in muratura.

Le Cento Camerelle venivano utilizzate come magazzino per conservare tutto ciò che occorreva per la Villa. Esse fanno parte del sistema di costruzione, realizzato per spianare il Pecile e per superare il dislivello della valle sottostante della zona di Tivoli. Le stanze avevano un'apertura sulla fronte ed erano accessibili attraverso ballatoi in legno.<sup>(43)</sup>



# Itinerario dell'Accademia



- |                        |                              |                            |                   |                            |                          |                                  |
|------------------------|------------------------------|----------------------------|-------------------|----------------------------|--------------------------|----------------------------------|
| 1. Teatro Greco        | 7. Hospitalia                | 13. Sala dei filosofi      | 19. Canopo        | 25. Spianata di Roccabruna | 31. Mausoleo             | 37. Teatro Latino                |
| 2. Tempio di Venere    | 8. Cortile delle biblioteche | 14. Ninfeo Stadio          | 20. Vestibolo     | 26. Torre di Roccabruna    | 32. Pretorio             | 38. Grande Trapezio              |
| 3. Palestra            | 9. Sostruzioni di Tempe      | 15. Tre Esedre             | 21. Grandi Terme  | 27. Criptoportico          | 33. Arena dei gladiatori | 39. Tempio di Pluto              |
| 4. Piazza d'Oro        | 10. Terme con Heliocaminus   | 16. Edificio con Peschiera | 22. Piccole Terme | 28. Mimizia                | 34. Cento camerelle      | 40. Inferi                       |
| 5. Padiglione di Tempe | 11. Teatro Marittimo         | 17. Serapeo del Canopo     | 23. Antinoeion    | 29. Tempio di Apollo       | 35. Palazzo Imperiale    | 41. Caserma dei Vigili           |
| 6. Triclinio Imperiale | 12. Pecile                   | 18. Antiquarium del Canopo | 24. Accademia     | 30. Odeon                  | 36. Peristilio esterno   | 42. Edificio con pilastri dorici |

## Accademia

Anche se gran parte di questo complesso è ancora da scavare, l'accademia era considerata uno degli ambienti più importanti di Villa Adriana.

Sorge al centro dell'omonima spianata ed è formata da un grande portico al cui interno vi era un giardino segreto e dal quale si aprivano numerosi ambienti, tra cui il belvedere, un attuale fienile, la zooteca e il tempio di Apollo.<sup>(44)</sup>

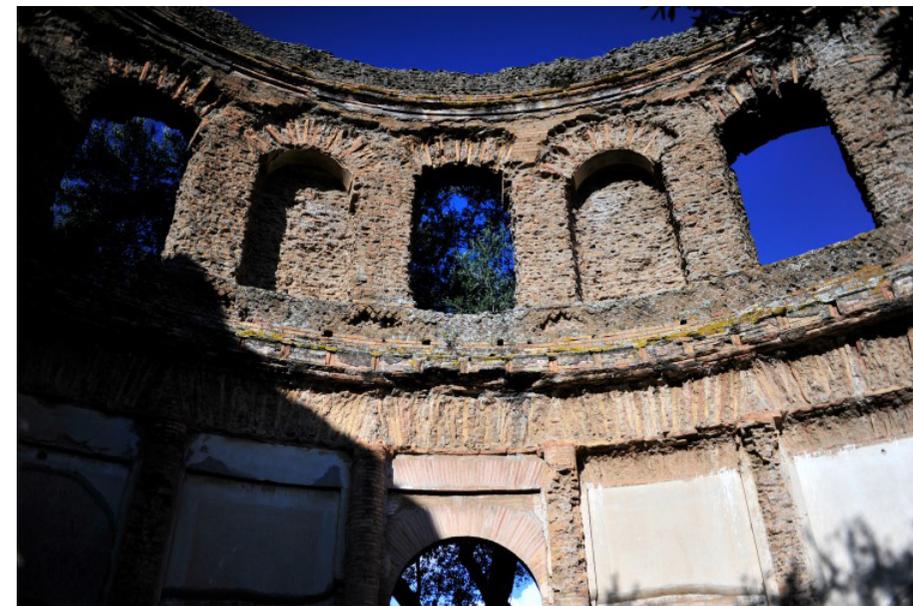


## Tempio di Apollo

Si trattava di una vasta sala circolare di cui oggi è visibile solo metà ma, nonostante ciò, si tratta di uno degli edifici meglio conservati dell'Accademia, oltre che uno dei più importanti.

Si presenta come strutturato su due piani e, secondo gli studiosi, doveva anche presentare una copertura, di cui tuttavia non vi è alcuna traccia.

Le pareti erano probabilmente rivestite di marmi, e nelle nicchie al piano superiore erano forse collocate statue o rilievi.<sup>(45)</sup>



### Spianata di Roccabruna

La spianata di Roccabruna (o spianata dell'Accademia) una lunghissima spianata artificiale arginata da muri di contenimento lunghi oltre 300 metri, con contrafforti a pettine su tutto il lato ovest della Villa, che a nord terminava con la cosiddetta Torre di Roccabruna mentre, a sud, arrivava fino ai complessi dell'Accademia e dell'Odeon.

La Spianata di Roccabruna è oggi caratterizzata dall'uliveto a maglia regolare piantato dai Gesuiti nel '700. <sup>(46)</sup>



### Torre di Roccabruna

La Torre di Roccabruna si trova isolata nell'estremità Nord-Ovest del terrazzo che guarda verso la valle di Riscicoli. La funzione della Torre era probabilmente quella di Belvedere, essendo situata in uno dei punti più panoramici della Villa ma, data la passione dell'imperatore Adriano per l'astronomia, è anche possibile pensare che la torre fosse adibita ad osservatorio astronomico.

Esternamente si presenta come un parallelepipedo con ingresso orientato ad Ovest, inquadrato da due nicchioni semicircolari. L'interno è una sala a pianta ottagonale nei cui lati Nord, Est e Sud si aprono grandi nicchie rettangolari simili ad alcove, mentre i restanti lati sono occupati da nicchie semicircolari. La sala è coperta da una cupola a padiglione, impostata sugli archi delle alcove.

Si presuppone che si alzasse di tre piani, accedendovi tramite una rampa a piano inclinato; del terzo piano però, non vi è più nessuna traccia. Rimane visitabile unicamente il piano inferiore mentre si presuppone che il secondo piano dovesse presentarsi come un padiglione circolare formato da sedici colonne doriche. <sup>(47)</sup>



# Itinerario degli Edifici Periferici



- |                        |                              |                            |                   |                            |                          |                                  |
|------------------------|------------------------------|----------------------------|-------------------|----------------------------|--------------------------|----------------------------------|
| 1. Teatro Greco        | 7. Hospitalia                | 13. Sala dei filosofi      | 19. Canopo        | 25. Spianata di Roccabruna | 31. Mausoleo             | 37. Teatro Latino                |
| 2. Tempio di Venere    | 8. Cortile delle biblioteche | 14. Ninfeo Stadio          | 20. Vestibolo     | 26. Torre di Roccabruna    | 32. Pretorio             | 38. Grande Trapezio              |
| 3. Palestra            | 9. Sostruzioni di Tempe      | 15. Tre Esedre             | 21. Grandi Terme  | 27. Criptoportico          | 33. Arena dei gladiatori | 39. Tempio di Pluto              |
| 4. Piazza d'Oro        | 10. Terme con Heliocaminus   | 16. Edificio con Peschiera | 22. Piccole Terme | 28. Mimizia                | 34. Cento camerelle      | 40. Inferi                       |
| 5. Padiglione di Tempe | 11. Teatro Marittimo         | 17. Serapeo del Canopo     | 23. Antinoeion    | 29. Tempio di Apollo       | 35. Palazzo Imperiale    | 41. Caserma dei Vigili           |
| 6. Triclinio Imperiale | 12. Pecile                   | 18. Antiquarium del Canopo | 24. Accademia     | 30. Odeon                  | 36. Peristilio esterno   | 42. Edificio con pilastri dorici |

## Grande Trapezio

Il Grande trapezio è una delle strutture meno conosciute della Villa, non è mai stata aperta al pubblico. È composta da quattro enormi gallerie, alte e larghe 6 metri circa, nelle quali potevano transitare fino a due carri per volta, uno per senso di marcia. È caratterizzato poi da altre gallerie più strette e altrettanti passaggi pedonali sotterranei.

Le gallerie servivano infatti a nascondere alla vista e all'udito l'incessante traffico dei carri che portavano gli approvvigionamenti alla Villa e a permettere il passaggio degli schiavi che si dirigevano nei vari padiglioni.

Il materiale ottenuto scavando queste gallerie è stato sfruttato per la costruzione di parti della Villa stessa.<sup>(48)</sup>



## Odeon

Assieme al Teatro Greco, situato a nord, chiude geometricamente la composizione di Villa Adriana, collocandosi sulla testata sud.

La cavea, ovvero la gradinata per gli spettatori, oggi è completamente interrata. I muri del frontescena, invece, sono visibili anche se nascosti dalla vegetazione, così come il rivestimento in mosaico bianco che caratterizzava la pavimentazione. Il teatro Odeon è messo in comunicazione, tramite una serie di gallerie sotterranee, con gli inferi.<sup>(49)</sup>



## Inferi

Il nome è dovuto al fatto che si associava questo luogo al passaggio dal mondo dei vivi a quello dei morti.

Si tratta infatti di un Ninfeo composto da una cava di tufo che consentiva l'accesso a due grotte, una delle quali conducevano all'Odeon, mentre l'altra si connetteva al sistema ipogeo del Grande Trapezio. <sup>(50)</sup>



## Mausoleo

Attualmente in stato di abbandono, interrato e ricoperto da una vegetazione tale da non riuscire bene a distinguerlo. Presenta al suo interno frammenti di marmi architettonici e *opus sectile*, il che fa dedurre che l'edificio fosse un tempio circolare. <sup>(51)</sup>

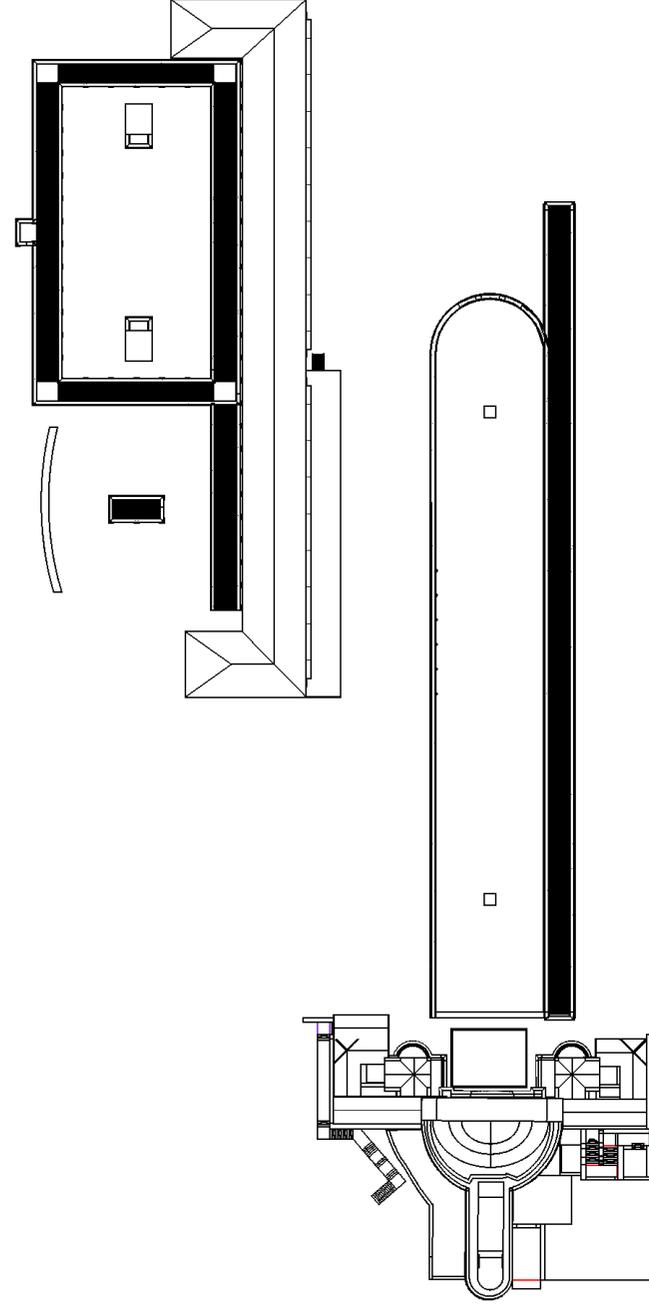
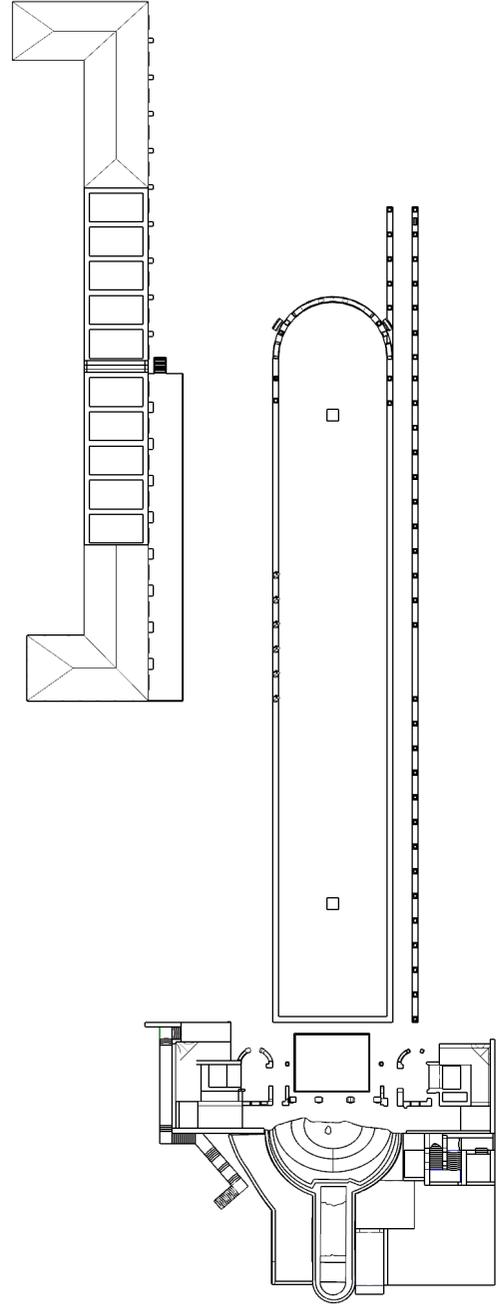


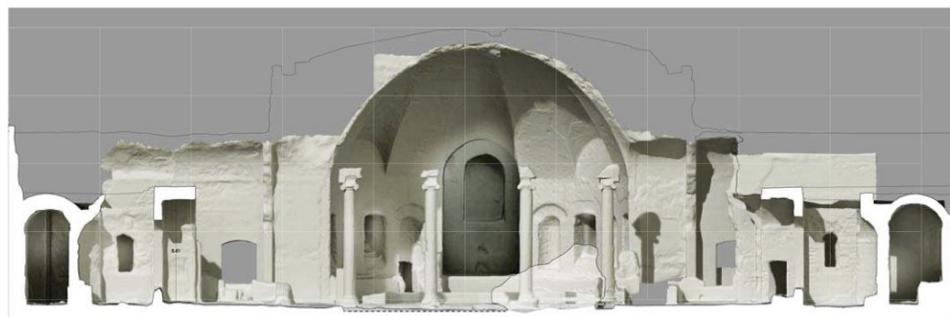
### **Modellazione 3D per AR e VR del Canopo, Serapeo e Antiquarium**

Dopo un'attenta analisi delle caratteristiche dei diversi padiglioni della Villa si è passati alla scelta di un settore specifico, ovvero il Canopo, Serapeo e Antiquarium, per un'analisi dettagliata della rovina presente ai giorni d'oggi e della costruzione ai tempi di Adriano. L'approccio usato è stato di tipo scientifico, si sono svolte ricerche sulla storia, sui significati e sulle diverse attività che si svolgevano all'interno per comprenderne di conseguenza la struttura.

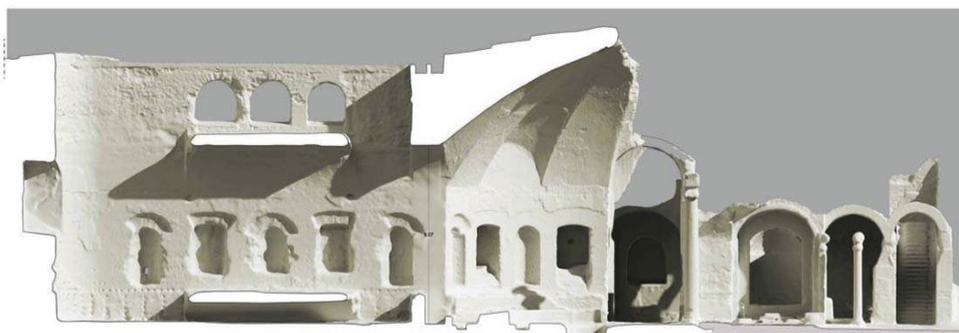
Il passo successivo è stato la visione di immagini con conseguenti ragionamenti logici su proporzioni specifiche dei componenti. Per una visione complessiva è stata attuata una individuazione di elementi facenti parte dell'architettura romana.

Questa fase è stata svolta con l'intento di cercare e individuare ciò che non si vede più colmando la distanza fra ciò che si vede ora e ciò che una volta arricchiva i posti che ora sono oggetto dello studio di questo lavoro di approfondimento.

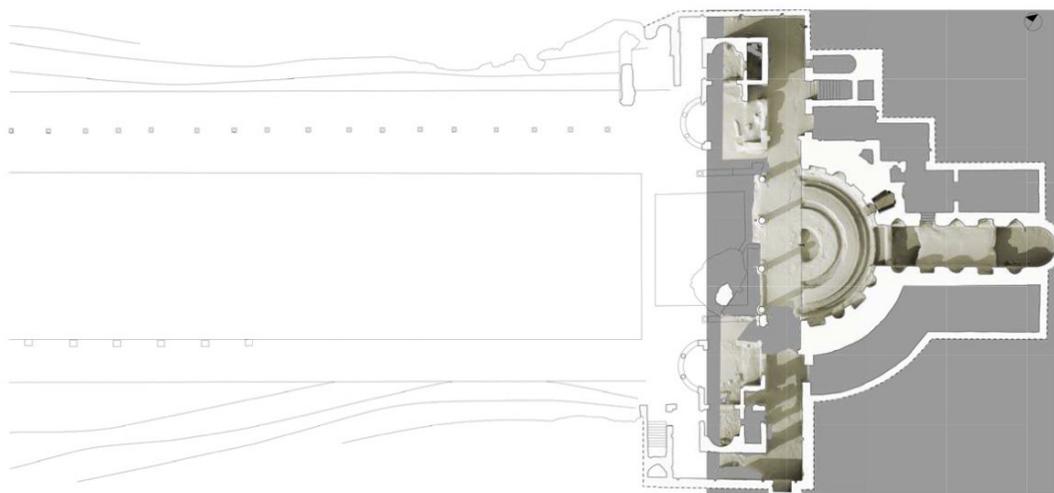




Sezione A-A scala 1:50



Sezione B-B scala 1:50



Pianta scala 1:100

### Basi per la modellazione 3D - stato di fatto

La ricostruzione del Canopo, del suo Antiquarium e del suo triclinio scenografico, parte da un'attenta fase di ricerca e analisi delle rovine della villa.

Si è partite da una ricerca di fonti fotografiche e scansioni 3D delle rovine per riuscire a intuire la disposizione e le dimensioni dei resti nell'area del Canopo, per poi ricostruirli in 3D tramite modellazione sul software Rhinoceros.

La base per la modellazione dello stato di fatto parte dalla tesi di laurea di Silvia Nicoli e Stefania Pini "il Serapeo, un triclinio scenografico a Villa Adriana" sotto responsabilità del Prof. Giorgio Verdiani.

La tesi riguarda un rilievo laser del complesso monumentale del Serapeo, svolto presso la facoltà di architettura di Firenze durante il Workshop Internazionale di Museografia Premio Piranesi del 2007.

Assieme ai rilievi laser è sempre stato usato come riferimento il file autocad di Villa Adriana per valutare i rapporti e le proporzioni non solo del Serapeo ma anche della vasca del Canopo e dell'Antiquarium.

In secondo luogo si è fatto riferimento a Google Earth e, in particolare, alla modalità di visualizzazione "foto sferica", oltre che numerose fotografie, per comprendere a pieno lo stato di fatto della Villa. <sup>(52)</sup>

nelle pagine precedenti:

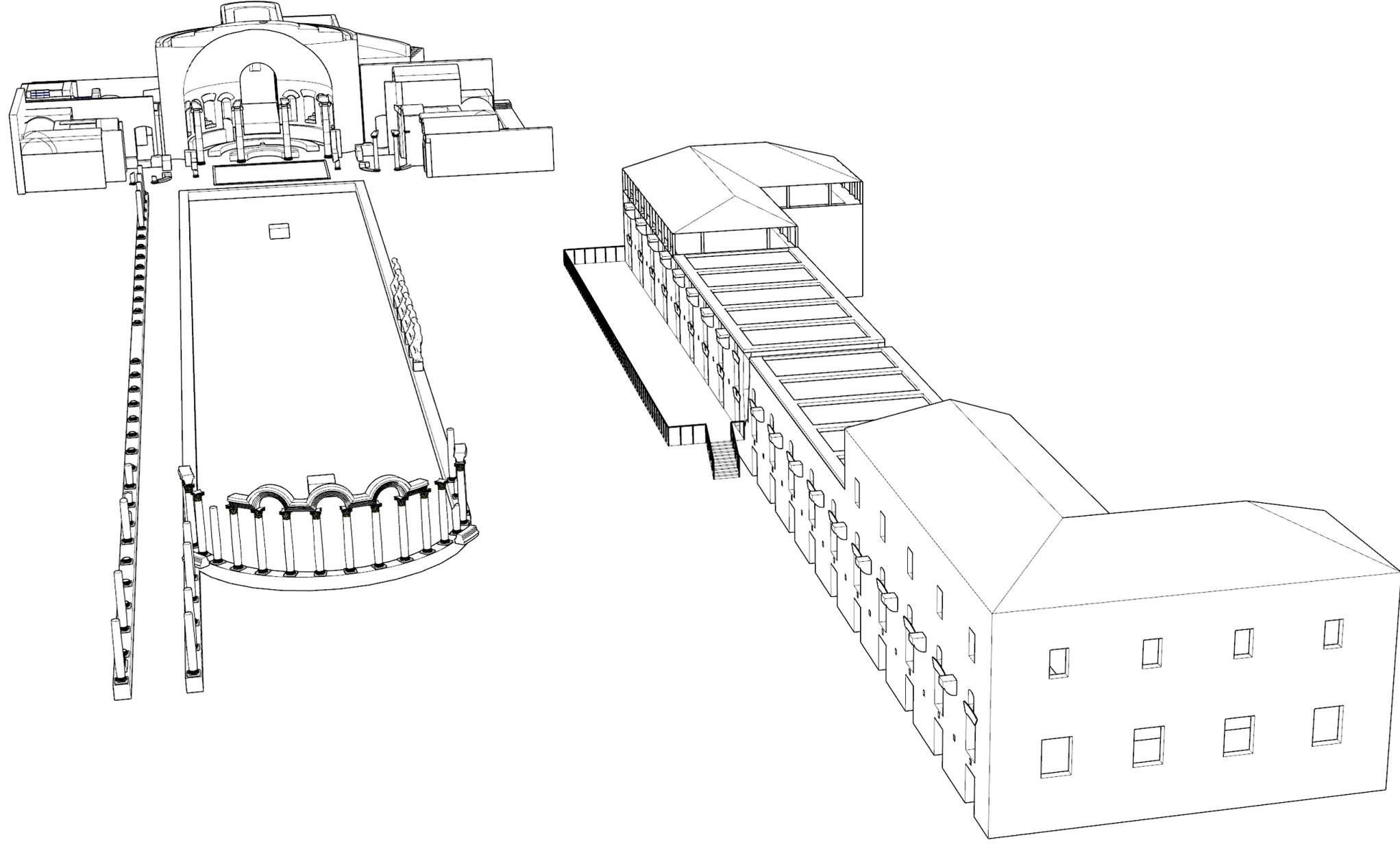
*vista superiore modello 3D stato di fatto e ipotesi ricostruttiva del Canopo, Serapeo e Antiquarium.*

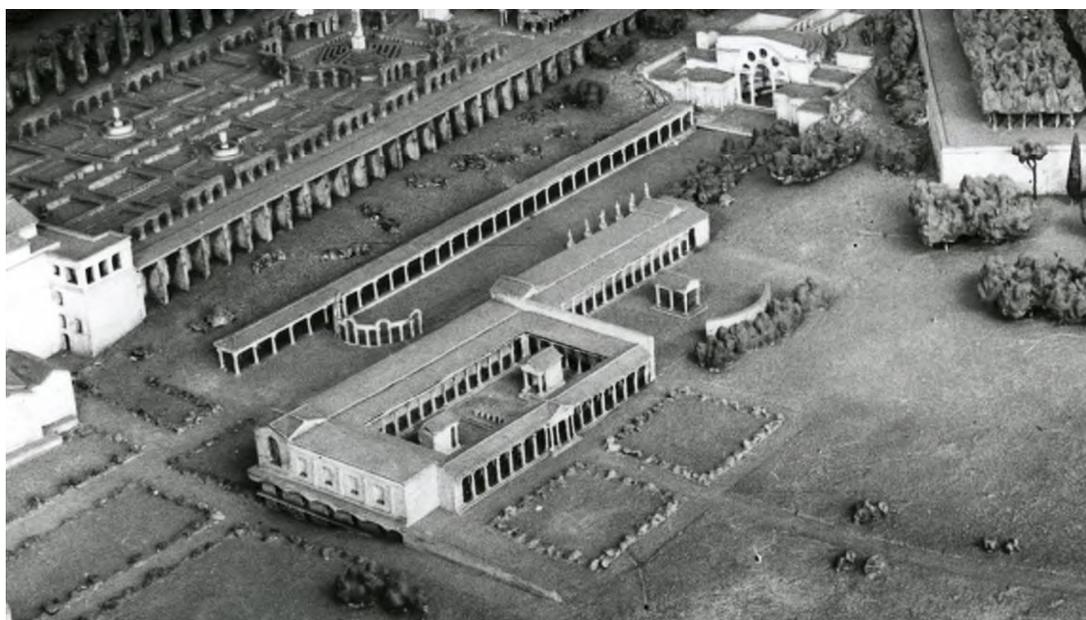
a sinistra:

*rilievi laser stato di fatto del Serapeo del Canopo.*

nelle pagine successive:

*prospettiva modello 3D stato di fatto Canopo, Serapeo e Antiquarium.*





### Basi per la modellazione 3D - ipotesi ricostruttiva

In una seconda fase si è cercato di ipotizzare come potesse essere lo stato originale della Villa.

Siamo partite da una fase di analisi degli stili architettonici romani che caratterizzavano l'epoca Adrianea per capire come potevano essere, formalmente parlando, gli elementi mancanti del Canopo, del Serapeo e dell'Antiquarium.

A seguire, abbiamo cercato altre ricostruzioni della Villa per poter avere dei modelli di riferimento. In particolare, per il triclinio, si è fatto riferimento alle ricostruzioni del progetto *Katatexilux* data la loro competenza e prestigio.

Un altro modello di riferimento utile, soprattutto per comprendere la forma originale dell'Antiquarium, è stato il plastico del Gismondi.

Un terzo modello di riferimento fortemente osservato per la ricostruzione, è stato il progetto portato avanti dall'Istituto per le arti intermedie digitali (*IDIA Lab*) dell'Università di Ball State.

Il progetto prevede una simulazione virtuale della Villa, che permette di entrarvi tramite un avatar e di poter interagire con altri utenti.

Sono inoltre forniti una serie di dati e parati utilizzati dagli sviluppatori di *IDIA Lab* per la ricostruzione di Villa Adriana e che sono stati a noi utili per comprendere una possibile forma originale dei padiglioni, anche dall'interno. <sup>(53)</sup>

L'insieme delle informazioni ottenute da questi diversi modelli di riferimento è stato sommato a una nostra reinterpretazione dettata dallo studio degli antichi modelli architettonici romani e dallo stato di fatto della Villa.

a sinistra:

*Serapeo, ipotesi ricostruttiva del Progetto*

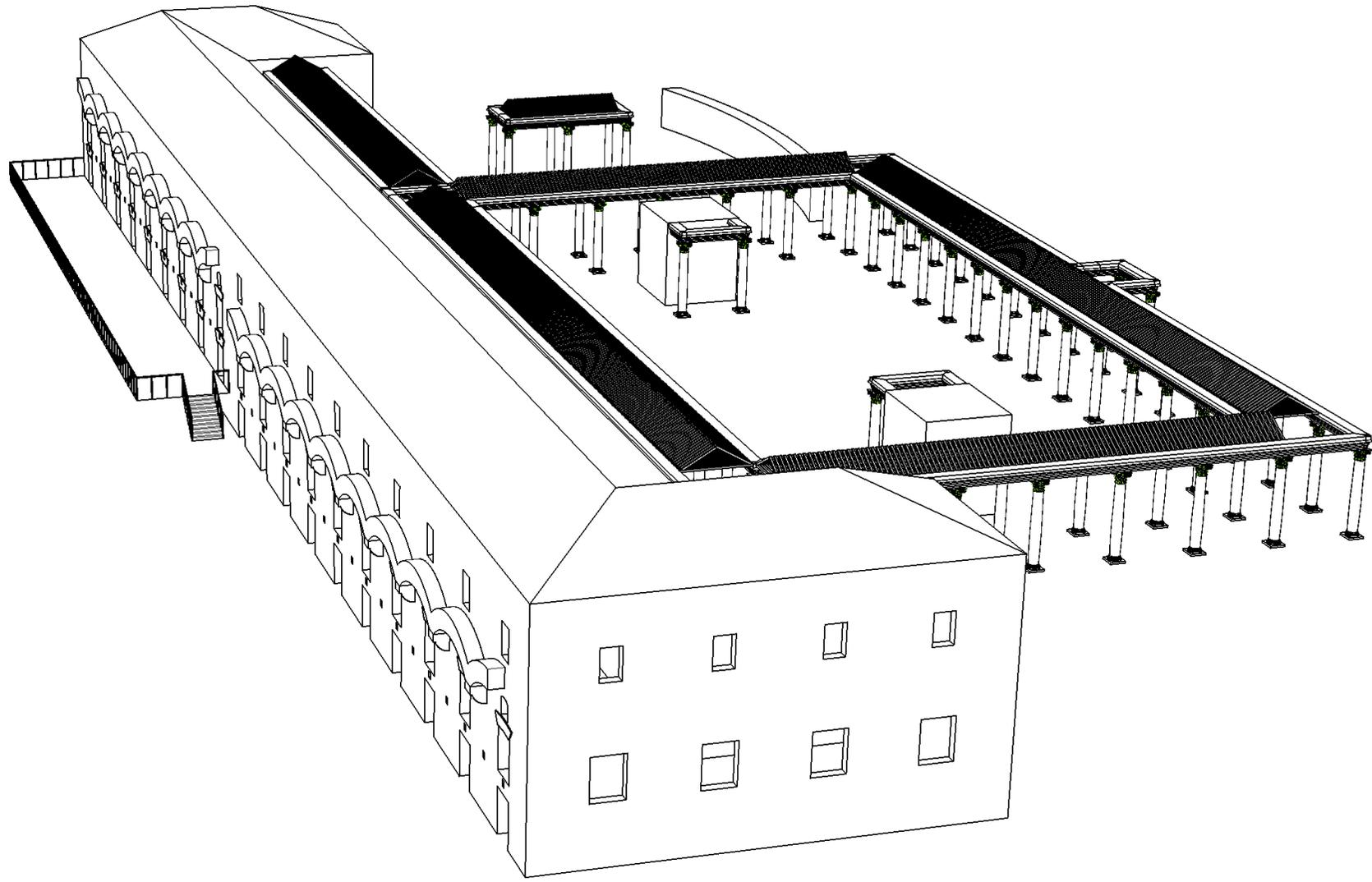
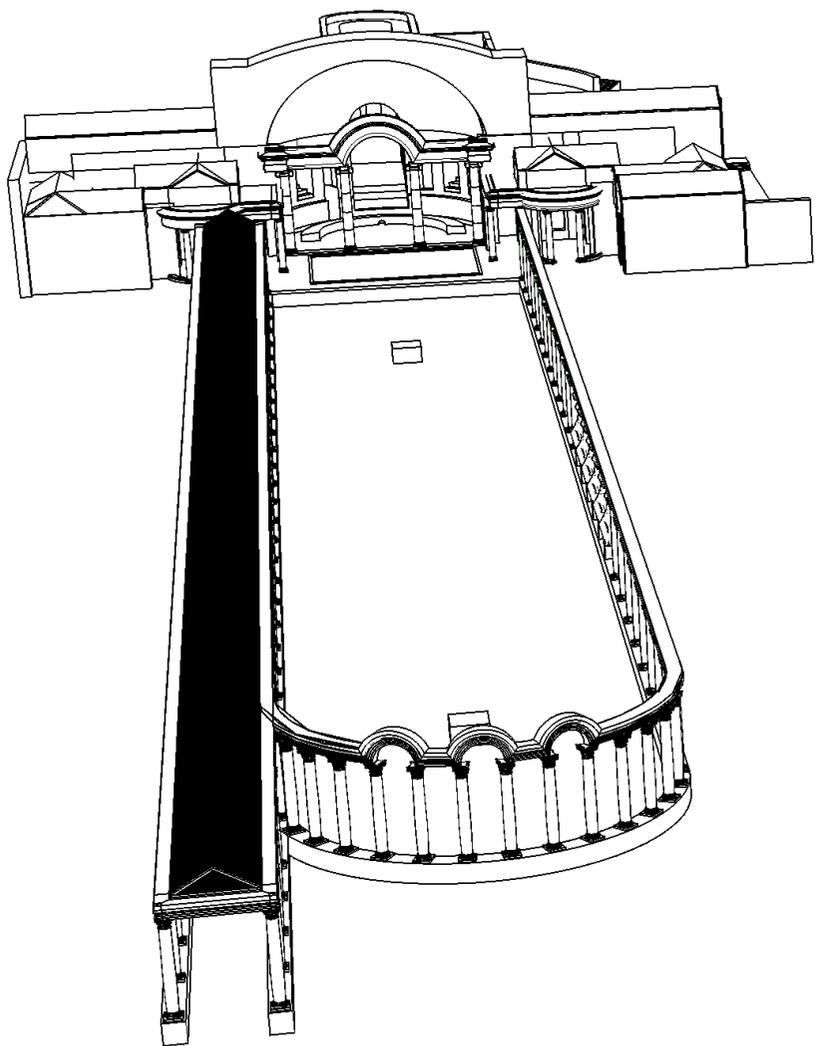
*Katatexilux*

*Antiquarium, ipotesi ricostruttiva di Gismondi*

nelle pagine successive:

*prospettiva modello 3D ipotesi ricostruttiva*

*Canopo, Serapeo e Antiquarium.*



## Collezione

Una volta completato il modello 3D, è stata ipotizzata una disposizione di una collezione di statue di Antonio Canova nella ricostruzione del Canopo, del Serapeo e dell'Antiquarium.

Sono poi stati effettuati dei render, scegliendo per le statue un materiale marmoreo e lucido, mentre per gli edifici un materiale bianco e neutro.

in basso:

*render: vista generale Canopo e Serapeo con la collezione*

nelle pagine successive:

*render: dettaglio vasca del Canopo*

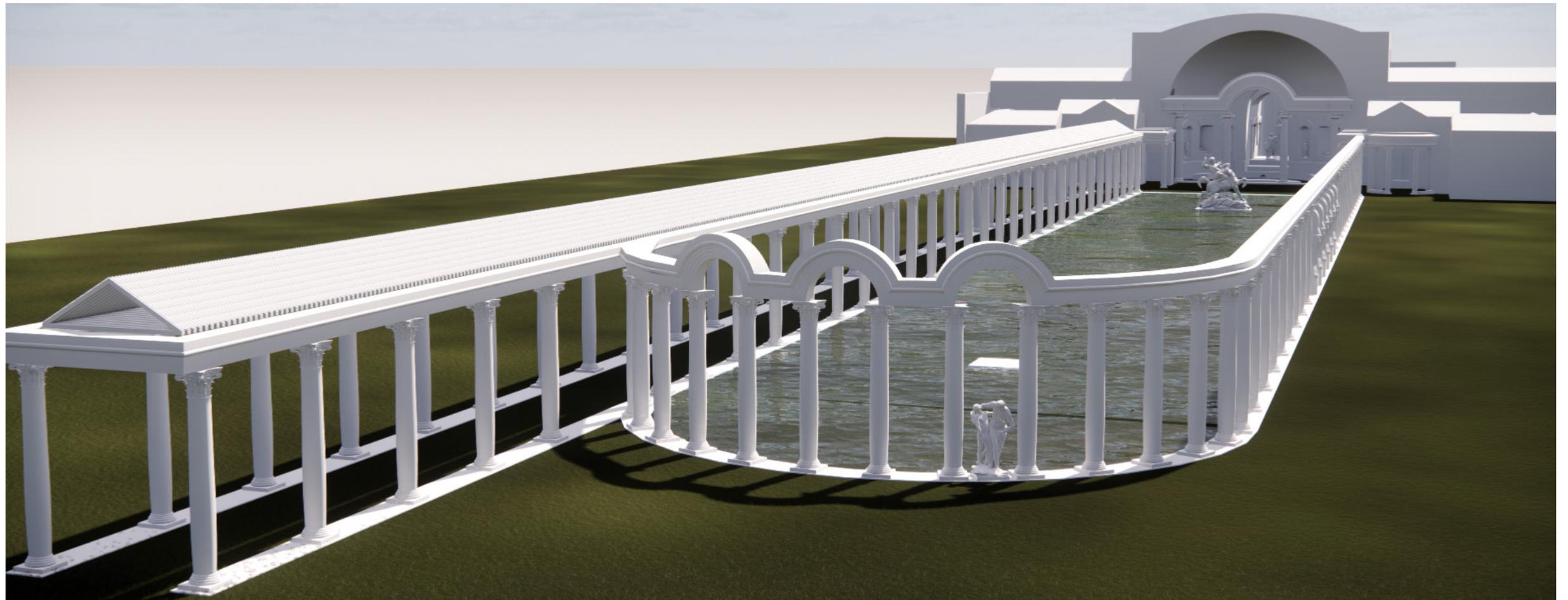
*render: Serapeo*

*render: dettaglio Serapeo*

*render: dettaglio Serapeo*

*render: dettaglio lato destro del Serapeo*

*render: dettaglio lato sinistro del Serapeo*















### Introduzione

Villa Adriana, sito UNESCO dal 1999, è una delle più straordinarie realtà archeologiche e paesaggistiche del mondo. È oggi oggetto di studio visita e ammirazione da innumerevoli persone, nonostante sia ancora oggi incerta la sua vera composizione architettonica. Per questo motivo Villa Adriana è un caso unico nel mondo antico proprio perché, sin dal principio, ha mostrato uno stile opposto alla classica maglia ortogonale conosciuta per essere tipica delle costruzioni romane; uno stile nuovo, un distacco dal mos maiorum.

Il concorso internazionale di architettura Piranesi Prix de Rome ogni anno accoglie studenti da tutto il mondo per studiare il rapporto tra architettura e archeologia della Villa, per ricostruirne un quadro generale e comprendere il fenomeno della concentrazione di sperimentazioni legate alla valorizzazione in alcuni Paesi europei.

Il progetto pensato per la Villa dell'imperatore Adriano durante il workshop si incentra principalmente sui rapporti che si instaurano tra i tre principali elementi che costituiscono l'immagine di essa: il paesaggio archeologico, l'architettura e l'acqua.

Il rapporto progettuale tra questi elementi è dunque stato oggetto di riflessione durante l'intera fase progettuale.

Le linee guida di progetto richiedevano quindi un disegno di architettura d'acqua che dovesse indagare tre grandi temi per il raggiungimento di un obiettivo progettuale comune:

- La realizzazione di un Padiglione Termale-Espositivo
- La realizzazione di una sistemazione paesaggistica con annessa la progettazione di una sfilata o fashion show all'interno dell'area progettuale
- L'ideazione di un'immagine Coordinata riferita all'entità denominata *Villa Adriana. Unesco Archaeological Site*.

Nel bando del workshop vengono proposte tre possibili aree di progetto, strategiche nel sistema topografico della Villa. Tra le tre aree suggerite è stata selezionata, per l'inserimento del progetto, l'area che si colloca in prossimità del cosiddetto Antiquarium del canopo, recentemente ribattezzato con il nome di *Mouseia*, al fine di collocarvi il Padiglione Termale-espositivo.

La componente acquatica-termale del tema progettuale risiede, naturalmente, nella contiguità dell'Antiquarium con le altre architetture d'acqua della Villa, in particolare del canopo.

Il secondo grande tema di progetto riguarda l'area esterna al sito archeologico, l'attuale Buffer Zone UNESCO per la sua valorizzazione territoriale. La sistemazione paesaggistica vede la concezione di un nuovo ingresso all'Area Archeologica e di un sistema di Acquae Ligoriane, ovvero opere di land art caratterizzate da linguaggio architettonico e scultoreo finalizzate a valorizzare l'elemento acqua.

La progettazione di un Fashion Show per la valorizzazione territoriale, da la possibilità all'architetto di essere nuovamente grand maître de cérémonie, dove la moda opera come centro attrattivo e generatore di attività culturali secondarie legate al mondo delle arti, della musica, del teatro e dell'Exhibit Design.

La volontà progettuale è quindi quella di inscenare uno spettacolo la cui dinamica possa fungere da regolatrice del disegno del paesaggio, caratterizzato dalla plasticità del suolo e abitando con architetture effimere capaci di offrire un doppio livello di percezione. Lo Show, che si snoda tra le rovine della villa, diventa anche un elemento di unione tra i due grandi temi progettuali: quello del Padiglione Termale-Espositivo e quello della modellazione paesaggistica, dandogli continuità percettiva. <sup>(54)</sup>

a destra:  
*primo giorno del Premio Piranesi Prix de Rome,  
Piazza D'Oro*

nelle pagine successive:  
*Donne romane alle terme, dipinto di Lawrence  
Alma-Tadema*





### Primo tema progettuale: il Padiglione Termale-Espositivo

La realizzazione di un Padiglione Termale-Espositivo nel cuore della Villa è il primo grande tema progettuale del Premio. Le terme in epoca romana erano tra i luoghi più frequentati, anche tra le persone più povere, e rappresentavano luoghi culturali e di socializzazione oltre che con funzione igienico-sanitaria. Le terme erano dunque un modo per unire otium e bellezza, poiché spesso erano luogo di espressione artistica tramite esposizioni statuarie e giochi d'acqua.<sup>(55)</sup>

A Villa Adriana l'importanza degli impianti termali è evidente, sia per l'importanza che ricopriva la presenza dell'acqua nella Villa, che per la presenza di 3 padiglioni termali all'interno di essa: le Grandi Terme, le Piccole Terme e le Terme con Heliocaminus.

Il tema progettuale della XX edizione del Piranesi Prix de Rome richiede il mantenere questa concezione originaria delle Terme, pensando quindi ad un'architettura che possa unire sinergicamente la funzione delle terme come elemento acquatico per l'otium e lo svago, e la funzione museale-espositiva di opere scultoree.

Le linee guida alla progettazione richiedono dunque un padiglione che possa ospitare in modo organico collezioni d'arte o archeologiche sia nei suoi spazi esterni che interni, con l'obiettivo di realizzare all'interno di Villa Adriana un padiglione che valorizzi l'archeologia, finalizzato al benessere e alla contemplazione della bellezza.

Il padiglione deve quindi essere dotato di: un'area termale interna, una collezione permanente d'arte e un caffè-ristorante; inoltre è necessario concepire un ingresso-reception allo spazio termale che permetterà l'accesso agli spogliatoi, alle aree relax e culturali e alle vasche d'acqua di temperatura sia calda che fredda.

Delle tre aree progettuali ad alto rischio interne alla Villa possibili per la collocazione del Padiglione Termale-Espositivo, è stata selezionata l'area dell'antiquarium. Da recenti studi archeologici è stato rinvenuto che, originariamente, questo edificio era parte di un sistema a corte su due livelli, ora ricoperto dall'uliveto.

L'ipotesi progettuale è stata quindi di tipo ricostruttivo, ricavando i tracciati regolatori che caratterizzano l'antiquarium e pensando all'inserimento degli elementi del Padiglione Termale-Espositivo all'interno di essi, senza però andare ad intaccare gli ulivi presenti sul terreno.

Quello che si presenta come il cortile interno dell'antiquarium diventa un unico grande spazio d'acqua caratterizzata da variazioni di profondità, passando dai 15 ai 120cm, e da sistemi contenitivi per proteggere e preservare la quota originale degli ulivi, che saranno così elemento integrante della vasca. I salti di quota che caratterizzano il terreno hanno permesso la concezione di cascate scenografiche d'acqua, oltre che l'ideazione di un "ninfeo con-

temporaneo”, un corpo semi-ipogeo caratterizzato da uno spazio scuro e ombtrato illuminato in maniera puntuale da nicchie ricavate dagli spazi tra gli ulivi. Si va a creare dunque un diaframma d’acqua che genera un portale il quale invita il bagnante ad attraversarlo, come se necessitasse di attraversare un limite.

Il salto di quota determinato dalla conformazione del terreno permette inoltre di creare un sistema di recupero dell’acqua piovana per irrigare gli ulivi e collegare le vasche di diversa altezza. La massa d’acqua esterna penetra anche nella struttura interna del padiglione, allagando gli spazi coperti e generando una piattaforma d’acqua sulla quale collocare le opere d’arte della collezione.

La struttura coperta si presenta come un telaio sul quale sono collocati, sul lato esterno, dei pannelli in rame ossidato dal colore verde caratteristico e forati in punti strategici da formare un pattern che richiama quello dell’opus reticulatum e permette alla luce di invadere in modo discontinuo gli interni. Dal lato opposto, che dà sul cortile interno, i pannelli sono in legno e pivotanti in modo da dare continuità tra interno ed esterno, caratterizzati da listelli che permettono alla luce, all’acqua e all’aria di pervadere gli spazi.

La copertura del padiglione è metallica e realizzata a *cannon lumière*, che permette alla luce di piovere dall’alto illuminando plasticamente gli interni e le statue, poste in corrispondenza dei fori, in modo diverso a seconda delle diverse ore del giorno.

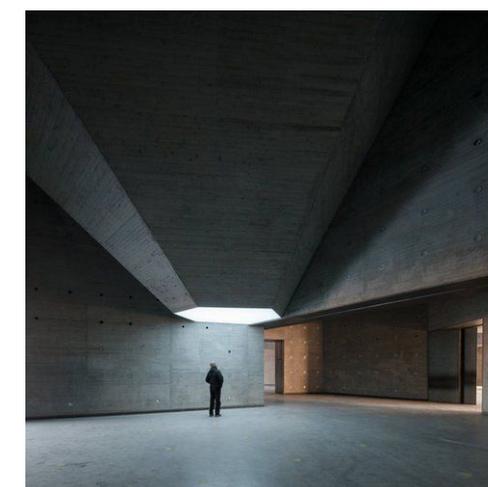
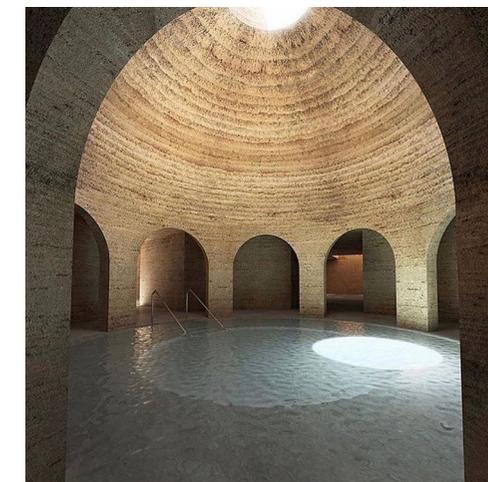
La percezione di questo spazio interno è quello di una galleria espositiva d’acqua, che ha l’acqua come elemento dominante che fa da base alle statue, come se queste fiorissero da essa; uno spazio completamente attraversabile grazie ad una passerella sopraelevata che permette la completa fruizione delle opere rimanendo sempre in uno spazio termale.

La collezione selezionata per l’allestimento permanente all’interno del Padiglione Termale-Espositivo è tratta dal Ciclo del Canopo, ovvero tutte quelle statue che attualmente si trovano all’interno della Museia del Canopo, ovvero l’Antiquarium, e che sono state ritrovate nelle zone limitrofe al Canopo stesso, probabilmente poiché in tempi antichi usavano adornarlo.

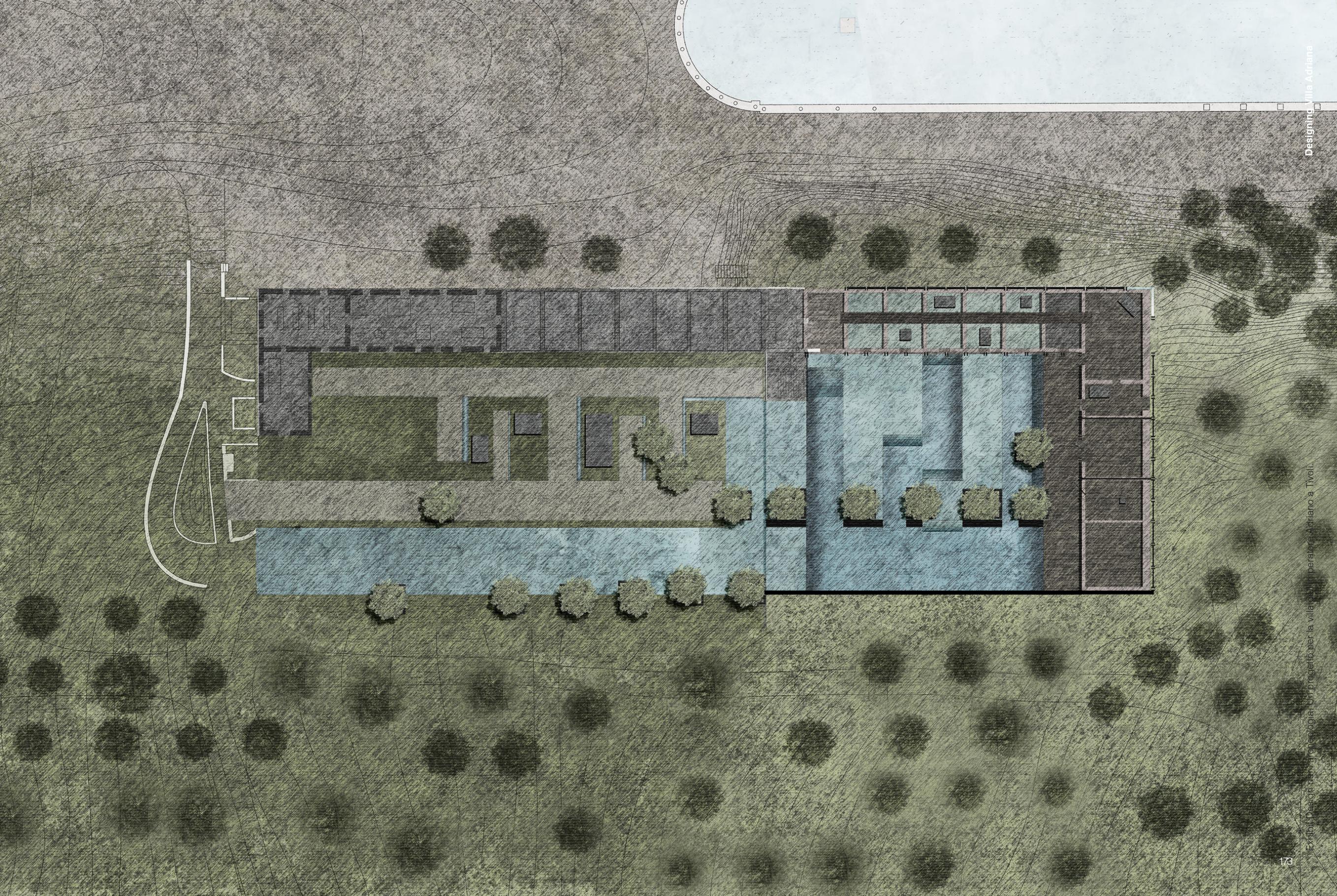


riferimenti progettuali per il Padiglione Termale-Espositivo. dall’alto:  
 Bassorilievo, Benjaminple, 2015  
 City’s Thermal Bath, Katarzyna Pankowska, Polonia.  
 Villa Chams, Carl Gerges Architects, 2020, Libano.  
 Cordoba Art Center, Nieto Sobejano, 2013, Spagna.

nelle pagine successive:  
 render del Padiglione Termale-Espositivo Contestualizzato  
 Pianta del Padiglione Termale-Espositivo







in basso:  
*Prospetto Padiglione Termale-E-  
spositivo ambientato*

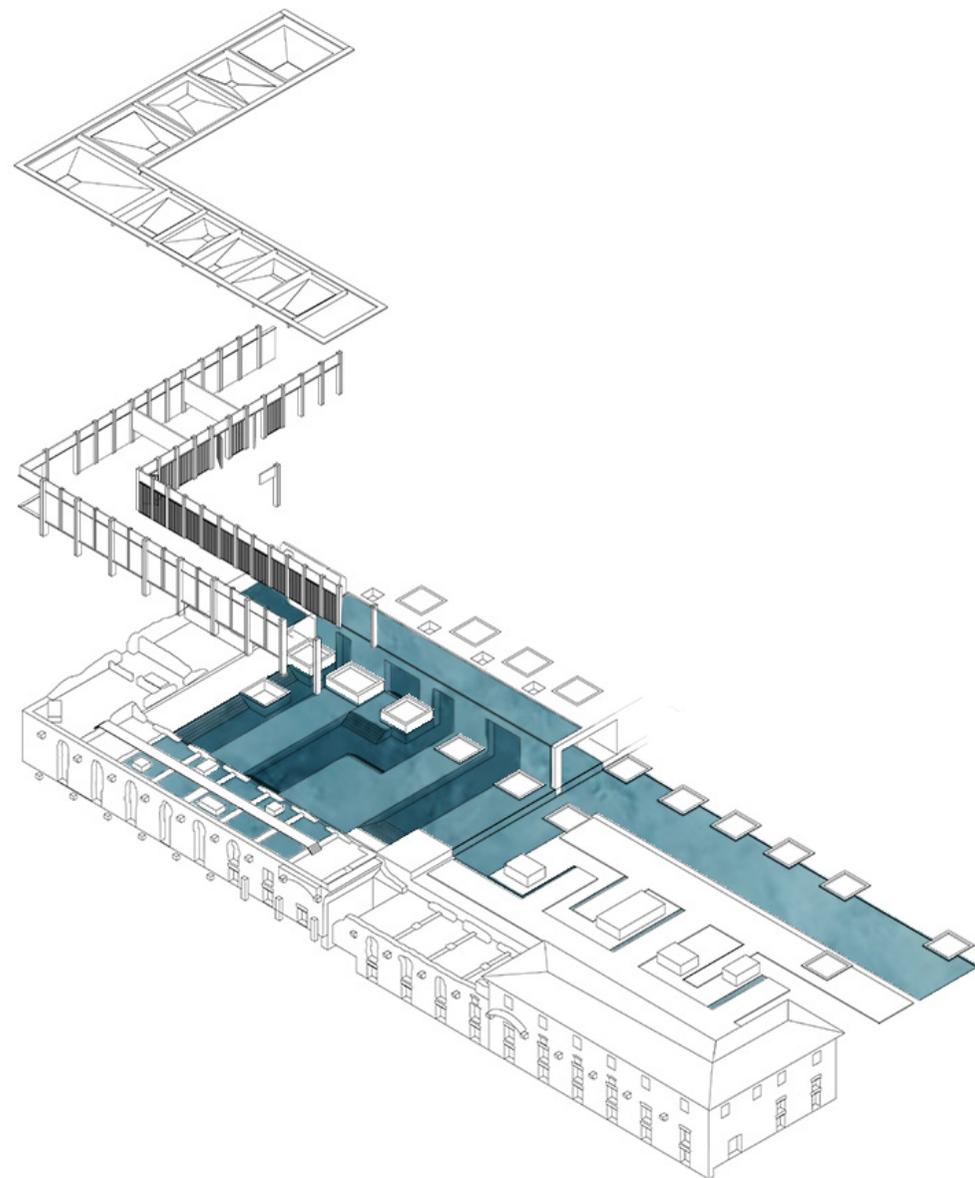
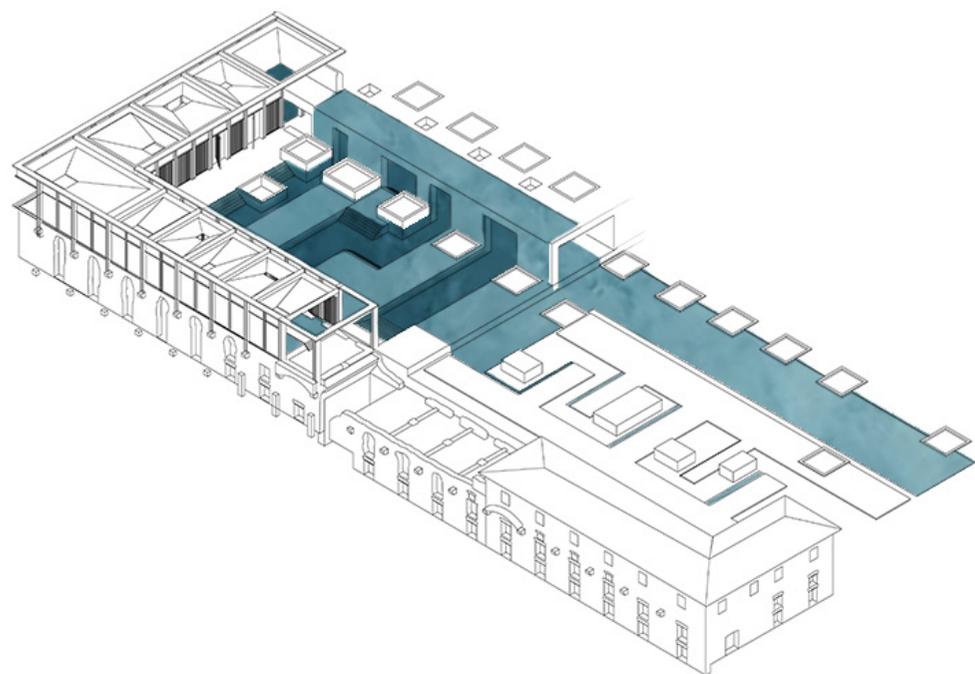
i colori e i materiali del Padiglione Termale-Espositivo sono stati scelti in modo che si integrassero con l'ambiente circostante.  
I pannelli in lamiera che si affacciano verso il Canopo presentano delle incisioni che rimandano al pattern dell'opus reticulatum, tecnica muraria che caratterizza molti degli edifici di Villa Adriana, tra cui anche l'Antiquarium. <sup>(56)</sup>



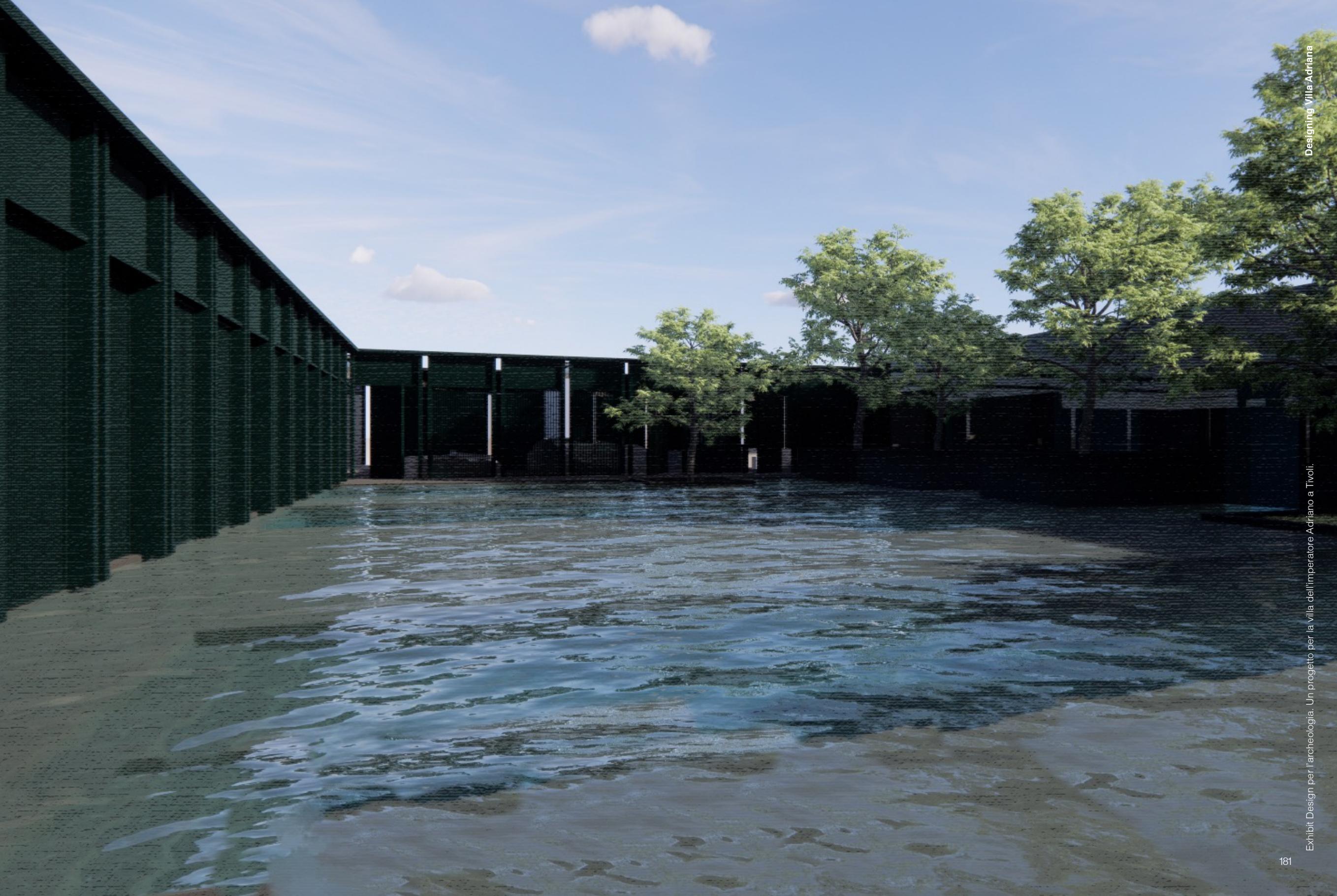
a sinistra:  
*Assonometria isometrica Padiglione Termale-  
Espositivo*

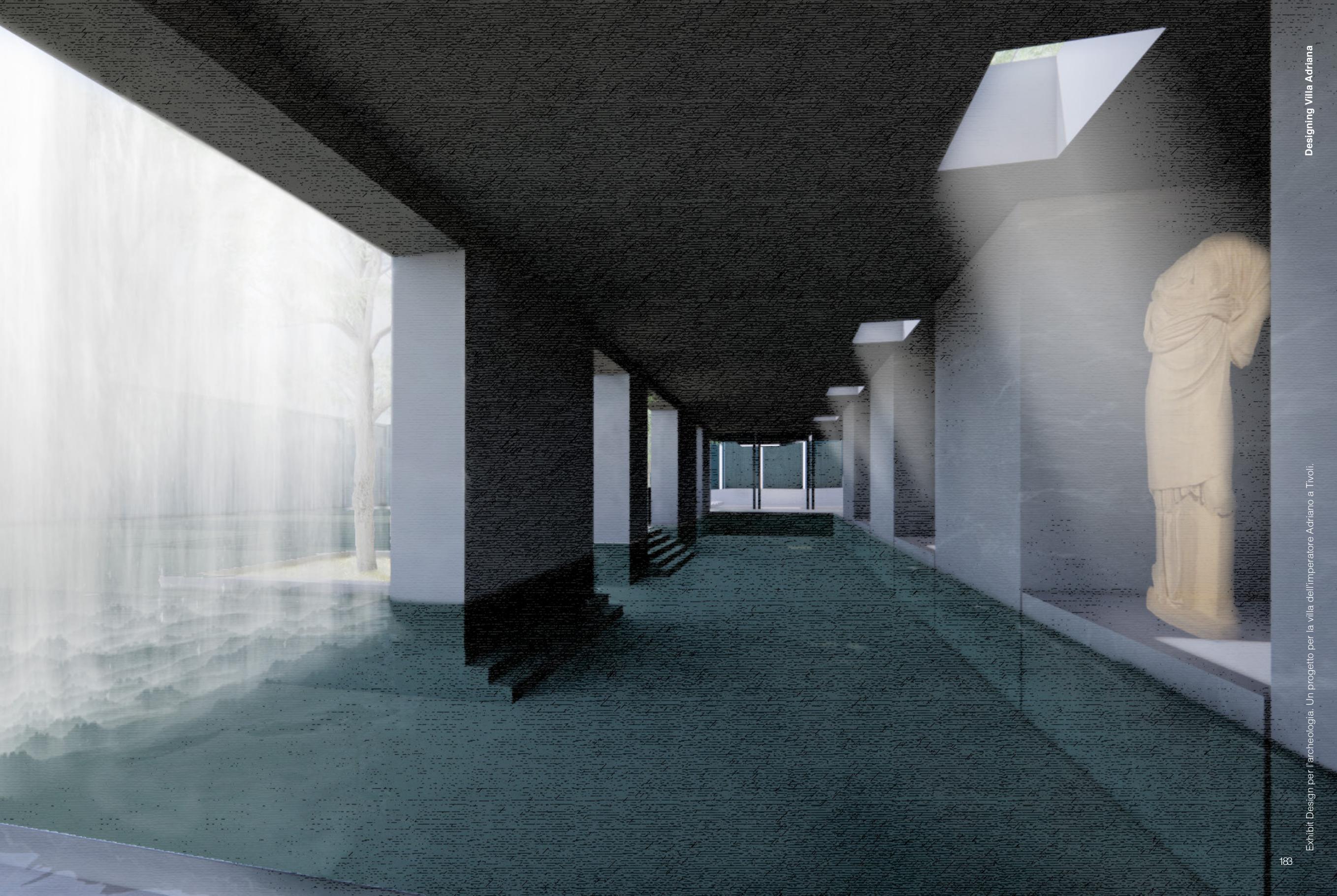
a destra:  
*Espoloso assonometrico Padiglione Termale-  
Espositivo*

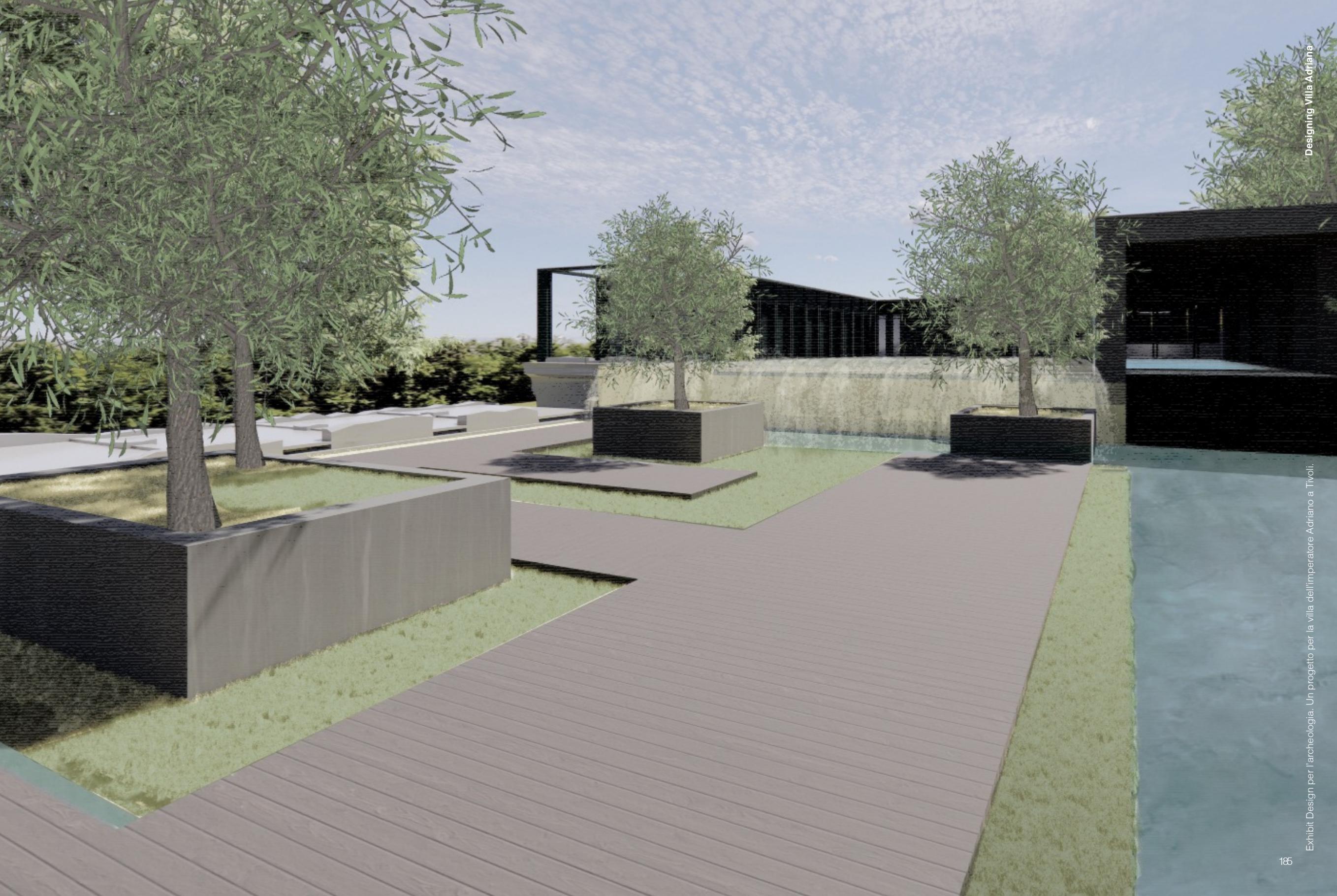
nelle pagine successive:  
*render: corridoio coperto*  
*render: vasca esterna*  
*render: corpo semi-ipogeo*  
*render: giardino esterno*













a sinistra:  
*Statua di uomo*  
*Statua di Ares*  
*Statua di Coccodrillo*

a destra:  
*Statua di Atena tipo Vescovali*

in basso:  
*Statua del Nilo*  
*Collezione del Canopo all'interno dell'Antiquarium*



## Secondo tema progettuale: la Valorizzazione Territoriale

La grande bellezza e il prestigio di Villa Adriana, che la rendono patrimonio mondiale UNESCO, non sono unicamente dettati dai reperti archeologici, bensì da ogni singolo elemento che caratterizza la Villa, compreso il paesaggio circostante, l'antico uliveto piantato dai Gesuiti nel '700 e le architetture d'acqua.

In origine, la Villa aveva un'estensione ben maggiore rispetto a quella oggi visitabile, che andava dalla Via Maremmana fino al fiume Aniene, elemento essenziale per lo sviluppo e funzionamento della Villa poiché fungeva da principale fonte idrica. Il parco archeologico di Villa Adriana, oggi, è molto più ristretto ed è compreso idealmente fra il teatro nord, situato all'ingresso ufficiale del parco, e il teatro sud, l'Odeion; il patrimonio paesaggistico rappresentato dall'uliveto è limitato alle zone limitrofe ai padiglioni, che spesso non sono visitabili.

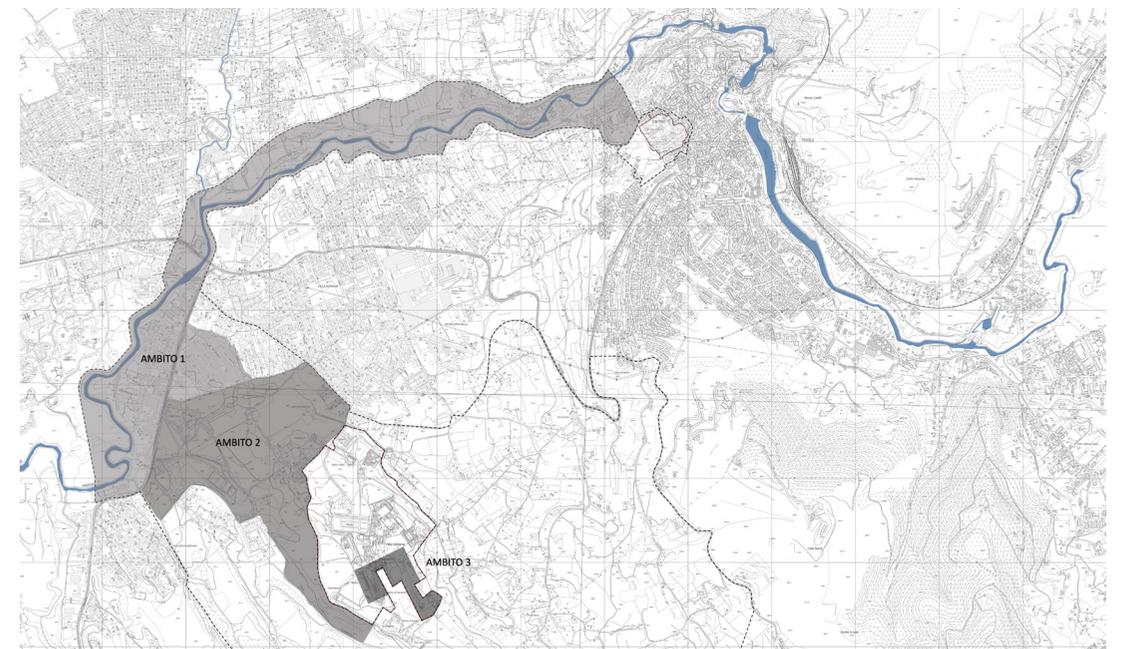
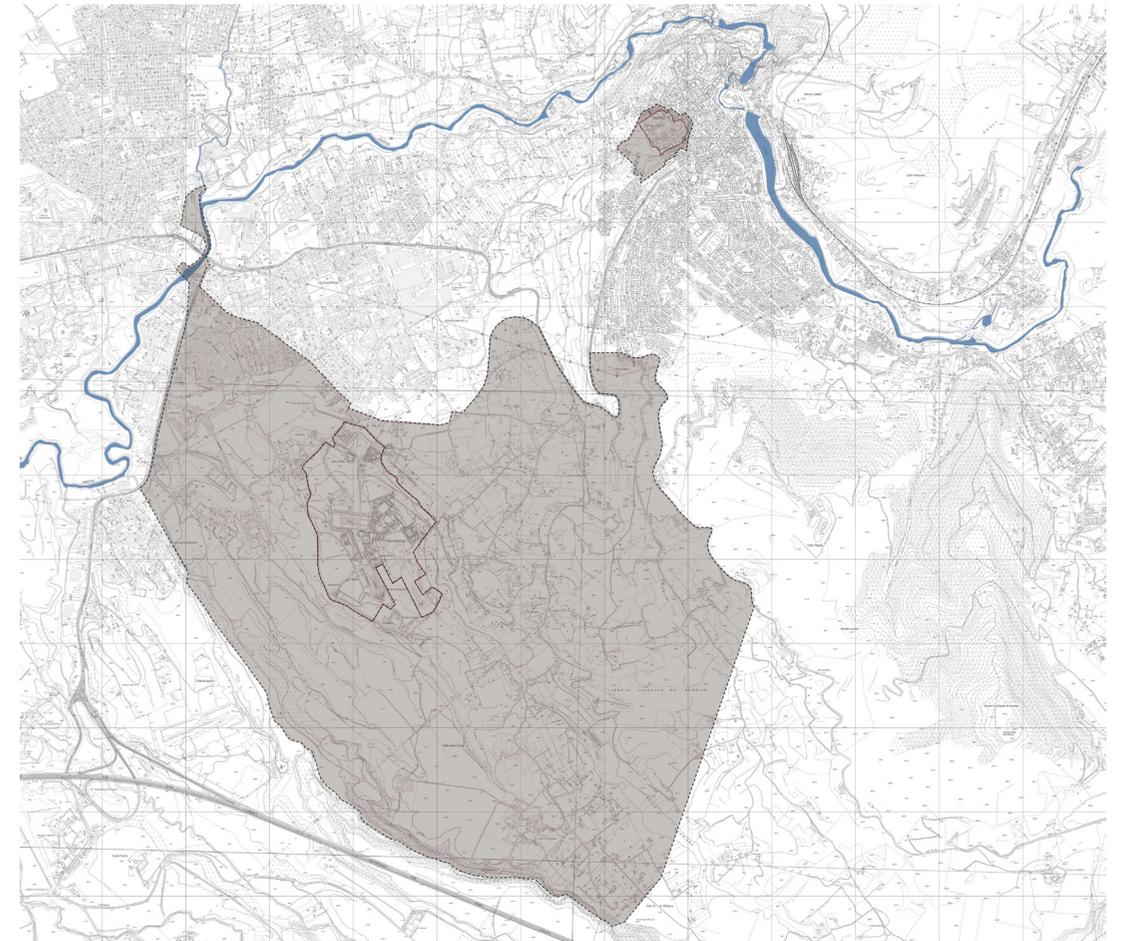
La Buffer Zone, o Zona Cuscinetto, è un'ulteriore elemento protagonista della Valorizzazione Territoriale richiesta dal bando di progetto; essa è necessaria al fine di tutelare la zona sensibile del sito, ovvero quella archeologica e perimetrale della Villa. Queste aree cuscinetto vengono solitamente sfruttate per collocarvi funzioni che possano arricchire il significato culturale del sito, oltre che il paesaggio circostante, ma mantenendo il compito protettivo.

Dopo diversi brainstorming è emersa una forte volontà di preservare e valorizzare l'enorme uliveto che qualifica Villa Adriana, essendo già esso, intrinsecamente, un'operazione di valorizzazione del territorio.

Avendo deciso di collocare il Padiglione Termale-espositivo nell'area dell'Antiquarium del Canopo, si è optato per un'operazione nei territori limitrofi ad esso, in modo da rendere il tutto un progetto unitario e comunicante. L'Antiquarium funge quindi da spartiacque fra due zone dell'uliveto, che si estende da un lato fino alla Torre di Roccabruna, e dall'altro fino alla Piazza D'Oro ed Inferi.

Una volta individuata la zona di progetto, sono stati presi in considerazione gli studi sui tracciati regolatori della Villa analizzati nel Tractatus, testo tecnico di Pier Federico Mauro Caliarì, per comprendere la struttura del territorio e dei reperti archeologici. Così facendo, si è scoperto come le archeologie del Mausoleo e degli Inferi fossero in qualche modo connesse a Roccabruna, tramite due assi passanti per due punti focali della vasca del canopo. Questa, ha avvalorato l'ipotesi di sviluppare il progetto in queste due zone al fine di estendere la zona progettuale del Canopo.

Si è pensato, però, di agire secondo una struttura più complessa, data dalla volontà di preservare il patrimonio naturale dell'uliveto: questo, nella zona di nostro interesse, è stato interamente mappato tramite una struttura grafica, assieme anche alle strutture d'acqua. In questa fase sono state essenziali le ispirazioni tratte dai lavori di Andrea Branzi, architetto e designer esponente del movimento radicale che trattava i suoi progetti con un'attitudine estre-



mamente grafica; egli, infatti, non si limitava a produrre piante e prospetti al vero, ma codificava gli elementi architettonici tramite figure geometriche stilizzate, quasi artistiche.

La principale fonte d'ispirazione tra i suoi lavori è stata la pianta *No-Stop-City* realizzata nel 1969 assieme allo studio Archizoom.<sup>(57)</sup>

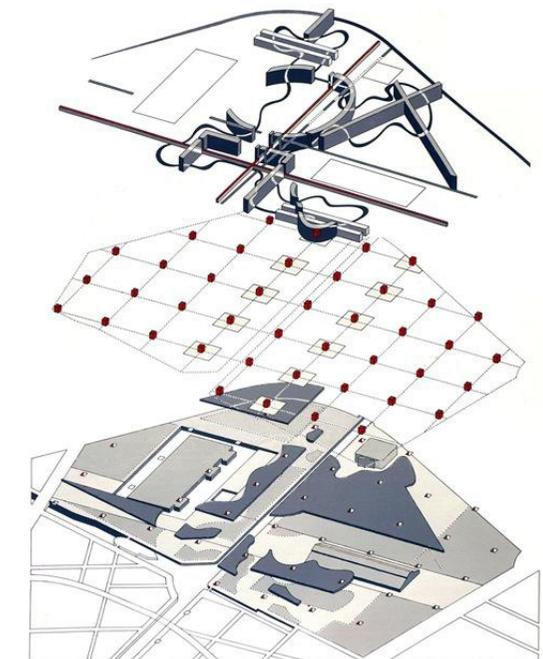
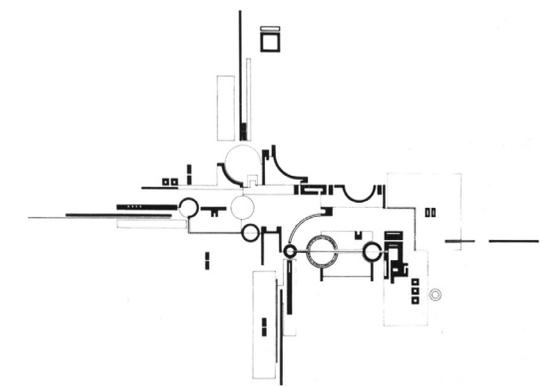
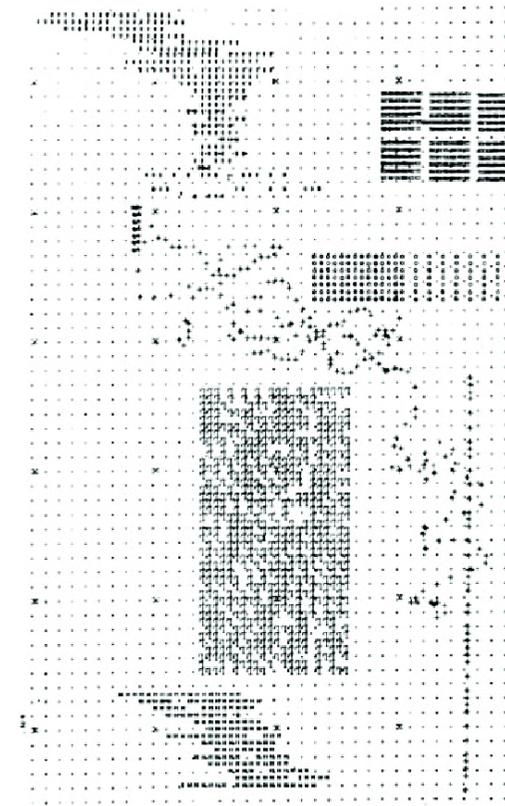
Secondo questa modalità operativa è stato mappato l'uliveto compreso tra Piazza d'Oro e Roccabruna, differenziando il segno grafico secondo la dimensione degli alberi e segnalando, dove presenti, le fonti d'acqua, anche quelle ormai non più visibili. Il risultato che ne è scaturito è stato una classificazione grafica del territorio che ha fatto emergere alla vista l'esistenza di zone regolari e non all'interno della maglia dell'uliveto. Oltre agli ulivi, sono stati presi in considerazione in questa operazione anche tutti gli elementi archeologici presenti nell'area, sia quelli restaurati e fruibili al pubblico, ma anche quelli meno conservati.

A questa maglia irregolare è stata poi sovrapposta una maglia più regolare, generata a partire dall'architettura presente; in particolare, la maglia regolatrice è stata costruita partendo dall'andamento lineare e scandito delle sostruzioni presenti sopra la vasca del Canopo. È stata quindi considerata la distanza fra due delle murature delle sostruzioni, che è stata successivamente moltiplicata fino a generare una griglia regolare, le cui intersezioni sono diventate un pattern regolare a punti.

Dalla sovrapposizione delle due maglie sono emerse zone di vuoto e zone di pieno, divenute punto di riflessione per l'azione progettuale di valorizzazione territoriale. I vuoti dovuti alla non presenza di alberi generano un potenziale di arricchimento del terreno con altrettanta vegetazione o con architetture effimere e non; le zone di pieno dovute alla massiccia presenza di alberi o fonti idriche genera una volontà di tutela del territorio, sfruttando la presenza della natura e andando a costruire in simbiosi con essa. In questa complessa maglia grafica, sono stati individuati dei punti d'interesse, che corrispondono ad interventi progettuali mirati per la valorizzazione del territorio, che ne diventano il fulcro.

Una seconda importante ispirazione è stata il progetto del *Parc de la Villette* di Bernard Tshumi del 1982, riprendendo il tema dell'architettura effimera e modulare posta all'interno di una griglia prestabilita; è stata tenuta in considerazione la composizione e organizzazione dello spazio e la frequenza con la quale venivano collocate le architetture.<sup>(58)</sup>

Partendo quindi da una progettazione in piccola scala, concependo degli archetipi architettonici tipici dell'arredo urbano: portali, muri, superfici, sedute, stanze e telai... ognuno dei quali declinati in altre due tipologie differenti: quella vegetale e quella acquatica. Questi elementi possono essere poi agglomerati in diverse combinazioni a formare zone articolate e attrezzate secondo la griglia regolatrice, generando giochi compositivi di questi elementi in tutti i punti precedentemente identificati sulla maglia grafica.



nelle pagine precedenti:

*Buffer Zone estesa*

*Ambiti di progetto di Valorizzazione Territoriale*

dall'alto:

*No-Stop-City, Andrea Branzi, 1971*

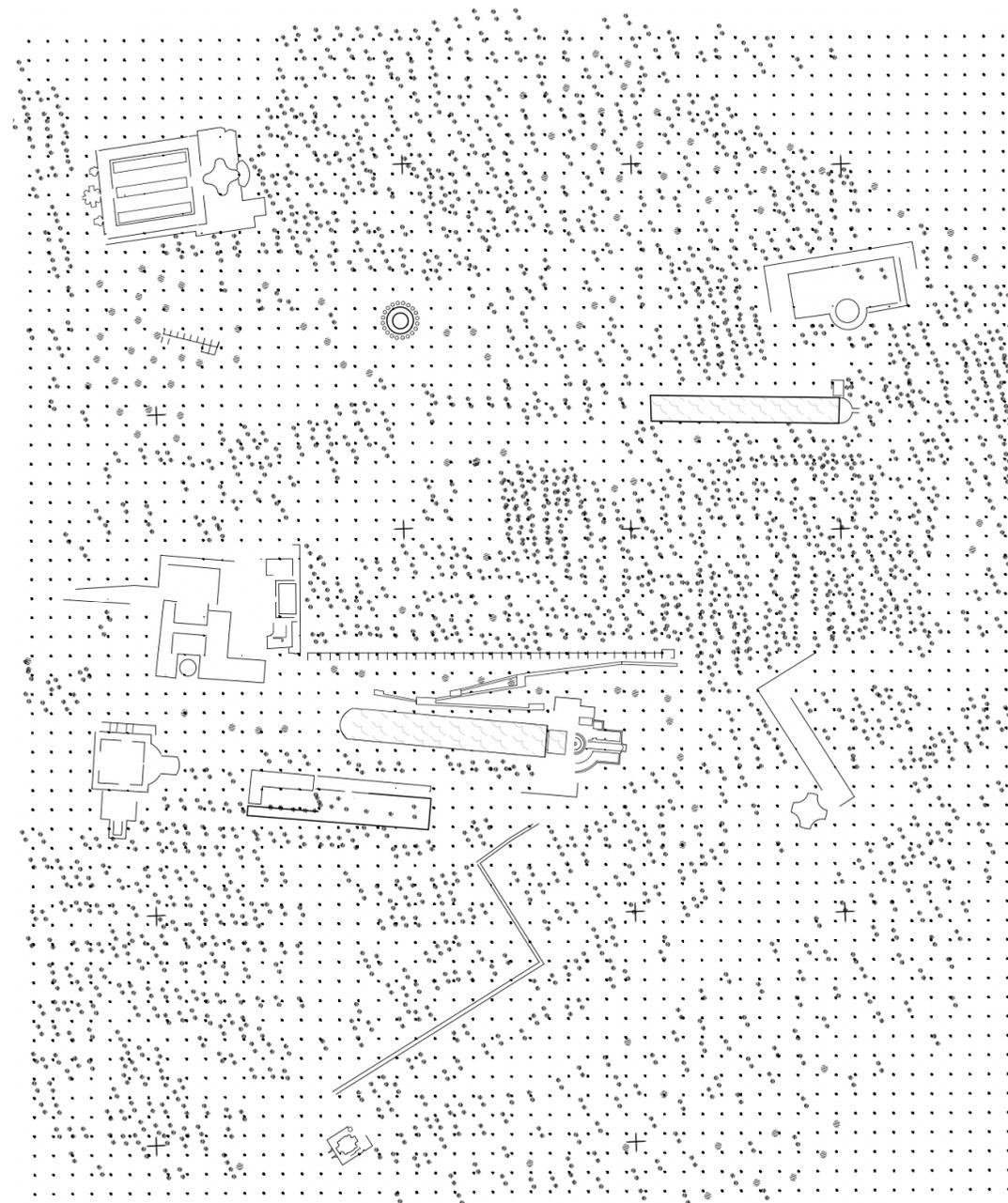
*Plan for a Foundry, Aldo Rossi, 1964, Ercolano*

*Parc de la Villette, Bernard Tschumi, 1991*

*Salk Institute, Louis Khan, 1965*

*Fondazione Querini Stampalia, Carlo Scarpa, 1963*



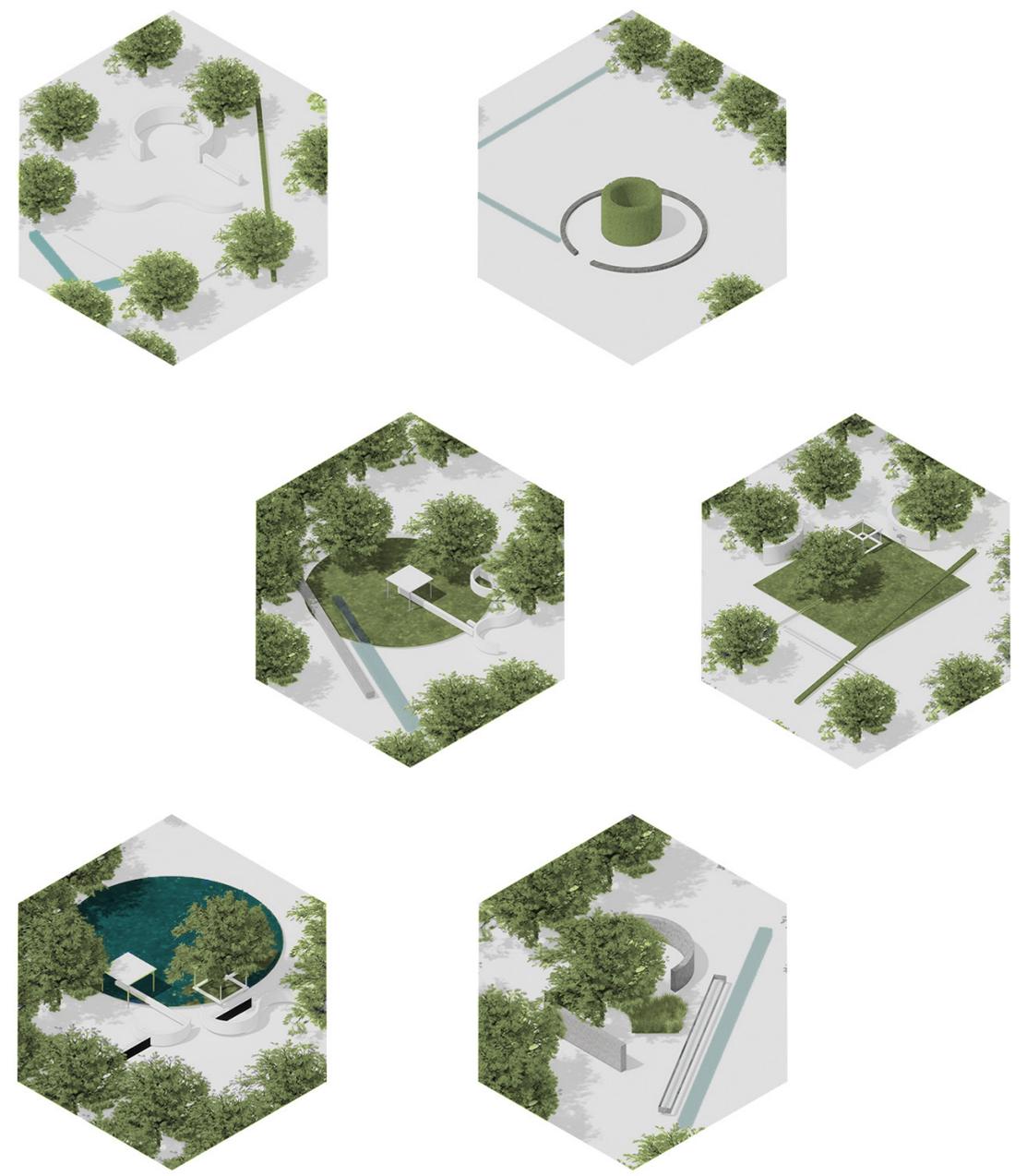
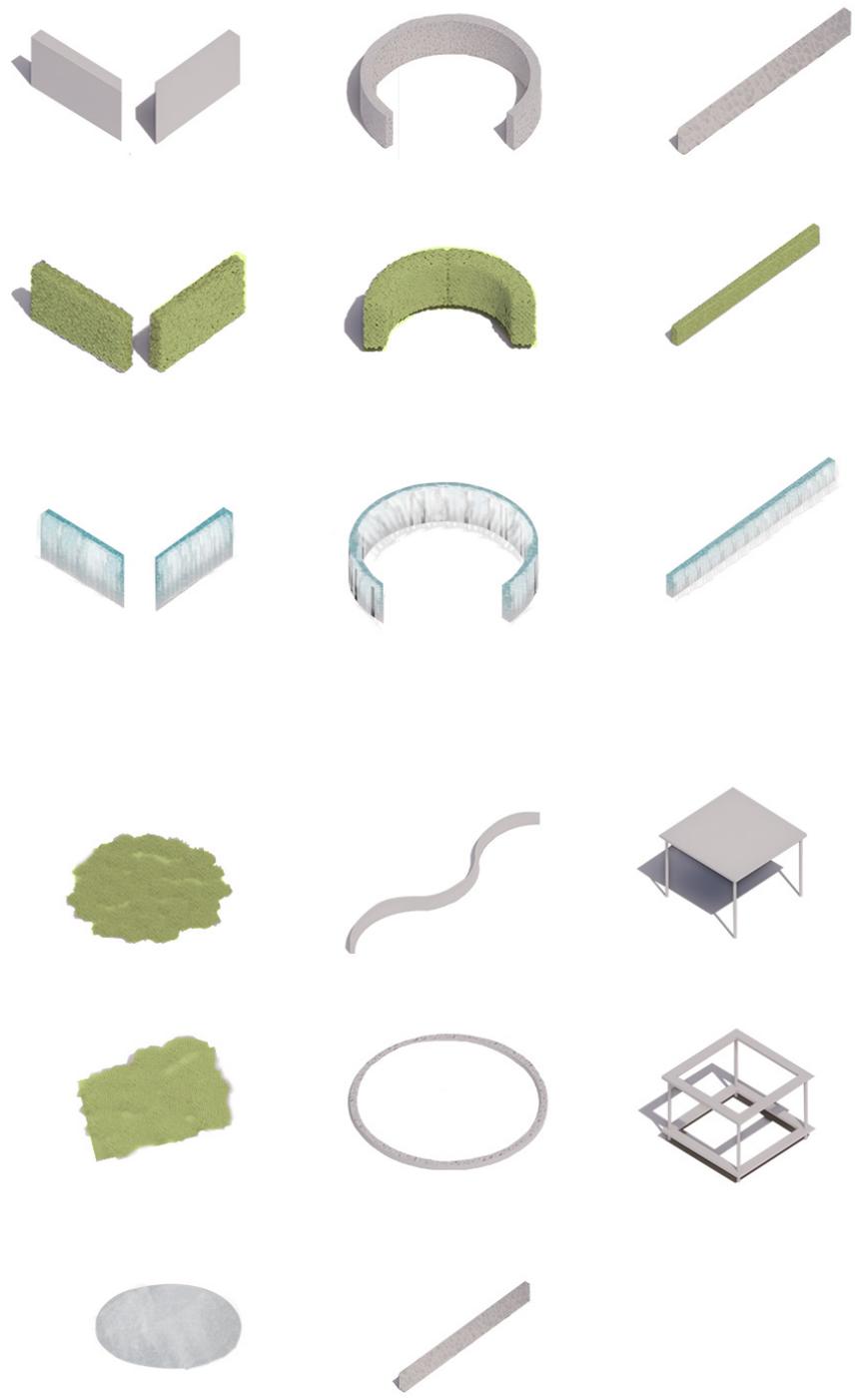


a sinistra:  
*Pianta territorio di progetto*

sopra:  
*Definizione maglia grafica del territorio*

nelle pagine successive:  
 Masterplan di progetto





a sinistra:  
*abaco degli elementi*

sopra:  
*combinazioni degli elementi modulari*

Un terzo elemento d'ispirazione fondamentale per il progetto, è stato il *Foundry Plan* di Aldo Rossi per Ercolano, dal quale sono stati osservati i legami e gli equilibri dei diversi elementi, che è sempre lo stesso in tutte le collocazioni; è sempre dato il giusto peso fra architetture d'acqua, natura e fruibilità per l'utente. <sup>(59)</sup>

Per la collocazione delle masse d'acqua si è tratta ispirazione da altri due progetti: la *Fondazione Querini Stampalia* di Carlo Scarpa a Venezia, per la modalità con cui l'acqua viene catturata in forme geometriche primitive, e il *Salk Institute* di Louis Kahn a La Jolla, per il modo deciso e direttivo con cui il solco d'acqua taglia il cortile centrale tra gli edifici e conduce verso l'oceano. <sup>(60) (61)</sup>

In pianta sono visibili tutte le composizioni pensate per la Buffer Zone e cinque di queste sono anche rappresentate in una vista ravvicinata a volo d'uccello; qui, è possibile notare come i rivoli d'acqua conducano il visitatore nella passeggiata nell'uliveto, mentre glie elementi di arredo urbano consciamente combinati si articolano fra gli alberi in relazione con il paesaggio su cui si collocano.

Definita la struttura e la collocazione degli interventi modulari, si è ragionato su un punto di vista differente ma complementare, che viaggia in parallelo con questa soluzione paesaggistica: la ricostruzione di archeologie e paesaggi non visibili e non visitabili. Infatti, nella porzione di terreno soprastante alla vasca del Canopo oggi chiamata *Giardino Segreto di Adriano*, sono presenti due padiglioni chiusi al pubblico e in stato di abbandono: il Mausoleo e gli Inferi.

Per il primo, probabilmente in origine un tempietto dalla struttura circolare, è stata ipotizzata una ricostruzione tramite architettura vegetale abbozzandone la geometria generale e semplificando in due strutture cilindriche e concentriche di differenti altezze.

Nel secondo caso, è stato pensata un'operazione più massiccia di recupero della massa originaria d'acqua che si affacciava sugli inferi; si è pensato

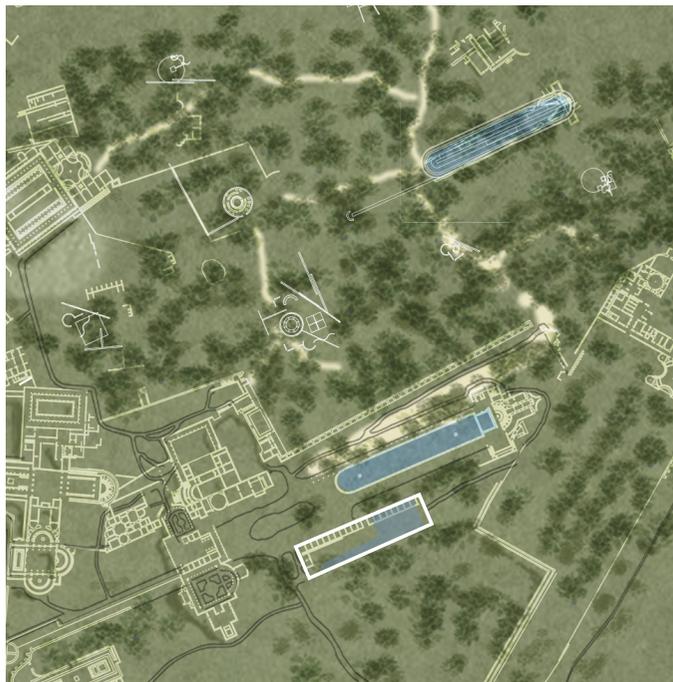
dunque a una grande vasca lunga 100 metri, come doveva essere l'originale, al cui interno è posta un altrettanto lunga passerella strutturata su tre diversi livelli. A ogni livello della passerella corrisponde un diverso livello di profondità dell'acqua: più basso sarà il livello dell'acqua, maggiore porzione calpestabile della passerella sarà fruibile.

Da questa passerella è possibile accedervi dal alto corto della vasca, sorpassando un passaggio interrato che l'attornia e che da la possibilità ai visitatori di passeggiare attorno all'architettura, avvicinandosi allo specchio d'acqua per poterne godere maggiormente, oltre che sedersi e ammirare il paesaggio.

in basso:

*prospetto valle del Canopo; progetto di  
Valorizzazione Territoriale e del Padiglione  
Termale-Espositivo*

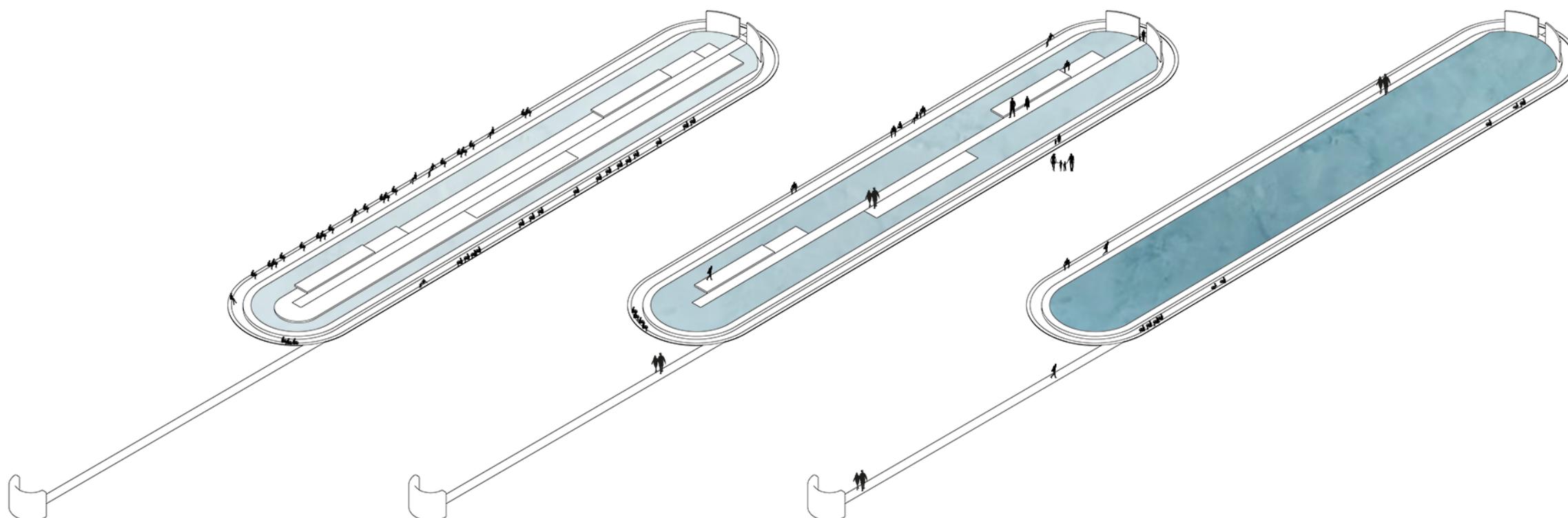


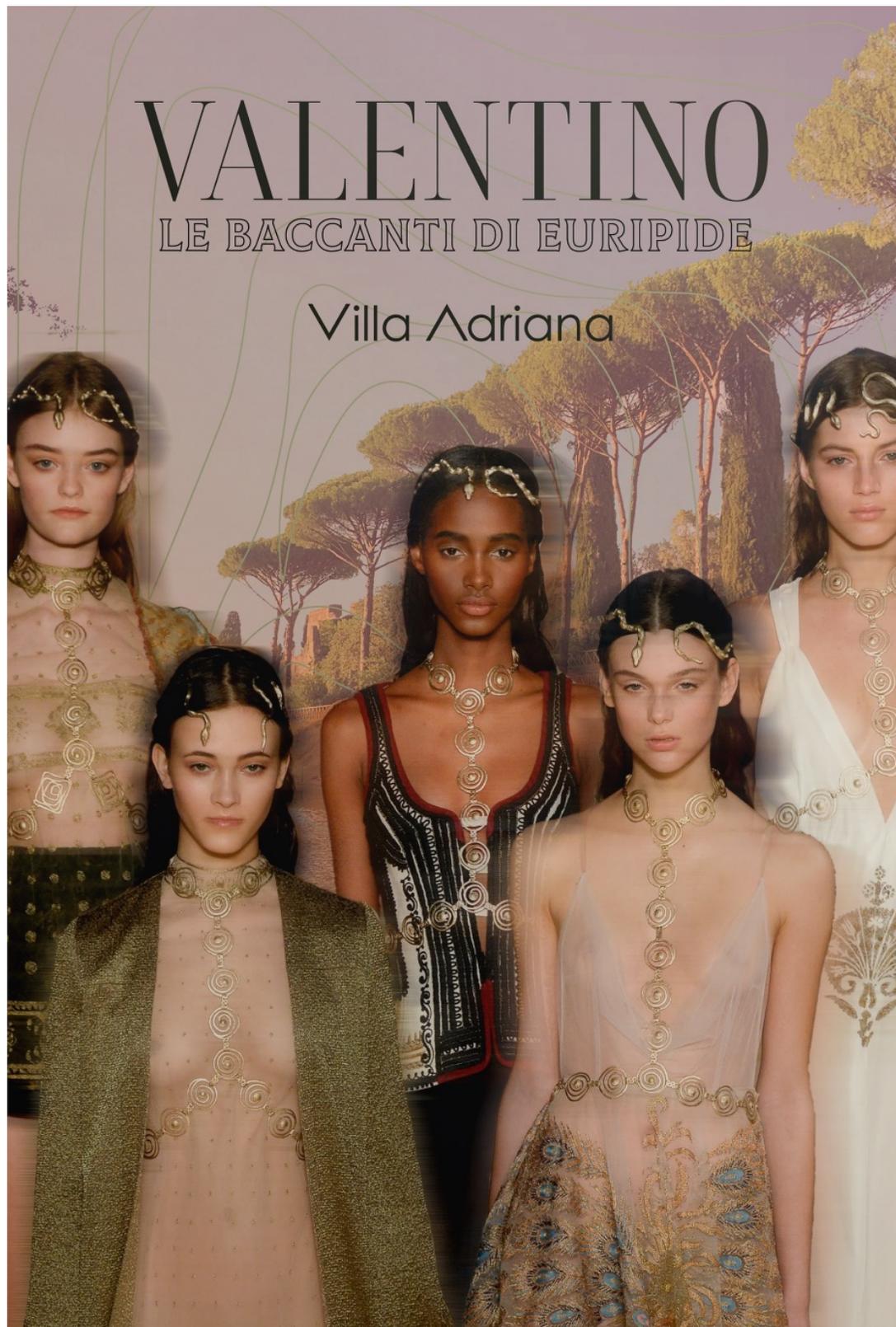


a sinistra:  
*Pianta Buffer Zone con collocazione  
 delle composizioni modulari.*

in basso:  
*Assonometria isometrica padiglione  
 degli Inferi.*

nelle pagine successive:  
*Locandina evento di Fashion and  
 Heritage*  
*Pianta dei tre padiglioni dedicati allo  
 spettacolo itinerante.*  
*Collezione Haute Couture Printemps/  
 Eté 2016 di Valentino.*  
*Vista texturizzata dello spettacolo  
 itinerante al Canopo.*  
*Vista texturizzata dello spettacolo  
 itinerante al padiglione degli Inferi.*  
*Vista texturizzata dello spettacolo  
 itinerante nella radura.*





### Fashion and Heritage

Ogni elemento pensato per il progetto di valorizzazione territoriale non è fine a sé stesso, non è solo un capriccio architettonico posto all'interno della Buffer Zone UNESCO, ma comprende un progetto ben più grande che riguarda il mondo del Fashion e della Cultural Heritage.

Questi due concetti sono molto legati fra di loro, proprio perché nella moda, che è continua evoluzione e cambiamento, ciò che a noi rimane sono le tracce; il concetto di traccia comprende bozzetti, studi preparatori e dei materiali, moodboard, campionari fino ad arrivare ai prototipi ed al prodotto finito stesso. L'unione di questi elementi, conservato e catalogato ci permette di raccontare una storia, avere un'eredità.

Infatti, ogni brand ha una sua heritage, che diventa anche parte della brand identity che contribuisce a caratterizzare e rendere unico il marchio, dando spessore al patrimonio storico dell'impresa che ne definisce anche i valori e l'identità. Per valorizzare il patrimonio storico di un'azienda ci sono diversi strumenti utili, quali musei d'impresa, archivi, mostre, performance, politiche di heritage branding e altre forme di storytelling. <sup>(62) (63)</sup>

Il Brand Heritage è particolarmente rilevante nel settore del lusso, soprattutto quando la storia del marchio diventa un modo per reinterpretare la tradizione, creando una connessione tra il passato e il presente che può avere una forte influenza emotiva sulle persone. Spesso, le grandi maison del fashion creano campagne pubblicitarie rievocative di collezioni "Heritage" che riproducono pezzi di moda del passato in chiave contemporanea, custodendo e valorizzando l'eredità storica dell'impresa dove gli archivi e i musei della stessa diventano protagonisti indiscussi. Gli archivi hanno dunque la funzione di raccolta della storia aziendale e ne permettono la fruizione, mentre i musei espongono quegli stessi materiali contenuti nell'archivio rivolgendosi quindi più ad un pubblico generico e ai clienti, valorizzandone il contenuto tramite una specifica narrazione. <sup>(64)</sup>

In molte occasioni e tramite progetti differenti, le grandi case di moda hanno tentato di legare la loro immagine a luoghi specifici, alcuni immateriali ed effimeri e altri permanenti, persino di valenza storica. Così facendo si va a creare una narrazione, un mito dietro il brand che fa da guida sul valore della maison e sulla fiducia dei clienti. Alcune case di moda, nonostante le continue rivoluzioni che caratterizzano questo mondo, sono comunque in grado di sviluppare e mantenere un'estetica forte e senza tempo. Valentino, in questo senso, è un ottimo esempio, in particolare se prendiamo come riferimento la collezione *Haute Couture Printemps/Été 2016* portata a Parigi da Maria Grazia Chiuri e Pierpaolo Piccioli, i quali hanno portato sulla passerella collezione fiabesca. Essi hanno svelato di essersi ispirati nella concezione della linea alle danzatrici Isadora Duncan e Loïe Fuller, ma soprattutto all'artista e stilista Fortuny. *"Da lui abbiamo appreso soprattutto l'arte del tempo che passa, la bellezza delle cose che invecchiano."* <sup>(65)</sup>

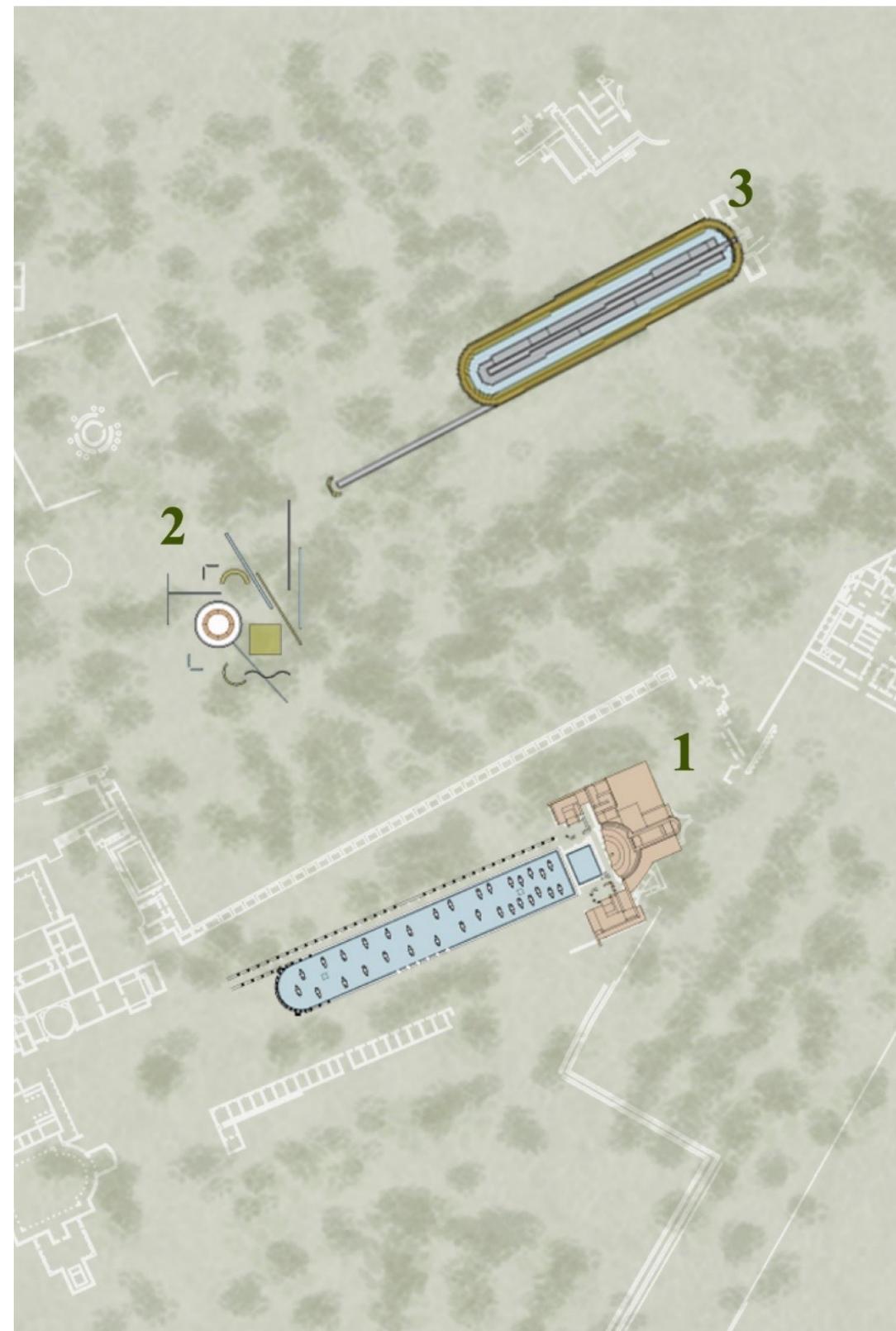
Per questo motivo è stata scelta la collezione Valentino *Haute Couture Printemps/Été 2016* è stata da noi selezionata per vestire le modelle che parteciperanno all'evento di valorizzazione del territorio. È stata selezionata per la sua vasta palette di colori caldi uniti al verde, ai bronzi e agli ori che, nell'insieme, producono un'armonia nei toni della terra. La collezione è contraddistinta da capi dal taglio lungo e dalle estese code vellutate e profondi scollari a V, da lavorazioni interamente realizzate a mano con dettagli dorati e di piume. Molti pezzi della collezione rimandano ad un tratto orientale, caratterizzata da pavoni, draghi e animali mistici; questo, è uno dei principali motivi per cui la collezione è stata scelta, infatti si adatta alla perfezione all'opera itinerante selezionata per essere messa in scena all'interno del progetto di valorizzazione del territorio: *Le Baccanti*, opera teatrale di Euripide. Pertanto, non si tratterà unicamente di un Fashion Show in cui l'opera di uno stilista viene mostrata su una passerella, bensì comprenderà uno spettacolo teatrale in cui attrici e ballerine indossano abiti e accessori di questa collezione di Valentino.

Sempre di più negli ultimi anni, molte case di moda hanno sentito la crescente necessità di spettacolizzare i loro eventi, creando grandi esibizioni di arte e cinema in location altamente suggestive che possano in qualche modo trasportare lo spettatore in luoghi da sogno, andando quindi ad operare in spazi sia storici che contemporanei ma sempre di grande bellezza. In questo modo è possibile uscire dagli spazi ordinari con cui si interfacciano spesso le sfilate di moda, pervadendo invece luoghi di cultura e monumentali. <sup>(66)</sup>

L'Italia sotto questo punto di vista può vantare una vastità di luoghi antichi, monumentali e di grande bellezza che possono soddisfare a pieno questa necessità di spettacolarizzazione in una chiave Made in Italy. Ne è un esempio lampante la sfilata di alta moda tenutasi nella Valle dei Templi di Agrigento nel 2019 da Dolce e Gabbana, prima nel suo genere e scenografia perfettamente in sintonia con la collezione.

Lo spettacolo itinerante pensato per Villa Adriana è diviso in tre atti, ognuno dei quali coinvolge attivamente lo spettatore il quale viene accompagnato tra le diverse tappe dello spettacolo in una "passeggiata artistica" che parte dal Canopo e dal suo Serapeo, sale verso l'uliveto e giunge fino alla bocca degli Inferi. Uno degli aspetti maggiormente suggestivi dello spettacolo è proprio questo: poter assistere e vivere in prima persona le emozioni della tragedia godendo al tempo stesso della bellezza della Villa passeggiando al suo interno, ricoprendola sotto un punto di vista differente. <sup>(67)</sup>

Nella tragedia selezionata per questa operazione, *Le Baccanti*, Euripide ripropone il tema del conflitto tra razionale e irrazionale, uno dei temi fondamentali del suo teatro, qui trattato in modo emozionante e terribile. Ancora oggi, infatti, non è chiaro se si trattasse o meno di un'opera religiosa. Euripide, laico per tutta la sua vita, contrappone la visione delle Baccanti come



portatrici di un messaggio religioso ad un racconto in cui però vengono messi principalmente in risalto gli aspetti più sconcertanti del dionisismo; per questo motivo l'opera è stata anche considerata da alcuni studiosi colma di invettiva antireligiosa. <sup>(68)</sup>

Dioniso, protagonista dell'opera, è un semidio nato dall'unione tra Zeus e Samele, una donna mortale; per mascherare l'infedeltà di Zeus, però, viene negata la natura divina di Dioniso e quindi considerato comune mortale. Dioniso viene ritratto da Euripide come un essere interessato unicamente alla vendetta contro coloro che dubitano della sua divinità, arrivando persino ad uccidere i parenti. <sup>(69)</sup> Anche le Baccanti stesse all'interno dell'opera incarnano creature violente piuttosto che atte a gioire del semidio. Esse ero delle figure femminili che celebravano il culto orgiastico di Dioniso, cacciando e indossando pelli di animali, correndo sfrenatamente in stato di ebbrezza accompagnandosi con strumenti musicali; rappresentavano delle figure quasi materne che allattavano indistintamente cuccioli di lupi e cerbiatti in un istinto animalesco regolato dalle forze della natura, arrivando persino, al culmine dell'estasi, a divorare crudo l'animale sacro per impossessarsi della divinità che lo incarnava. <sup>(70)</sup> La scelta dello spettacolo itinerante è ricaduta sulle Baccanti di Euripide anche per questo tema legato alla natura rituale, mistica e violenta, che caratterizzava la Villa in particolare nei riti di Antinoo, il giovane amante dell'Imperatore Adriano, che ne ammirava la bellezza ed intelligenza. Nonostante il loro rapporto sia stato criticato e considerato controverso poiché ipotizzato come pederasta, <sup>(71)</sup> d'altra parte c'è chi invece lo determina come un rapporto profondo di stima, affetto e complicità; in ogni caso, questo rapporto finì nel 130 d.C, quando il giovane morì in circostanze misteriose. Qui nasce la connessione con l'aspetto misterioso e violento de Le Baccanti, accomunati anche dall'aspetto di mistero che avvolge i due temi. Il mito greco trattato ne Le Baccanti ben si lega a Villa Adriana, considerando anche la cultura classica ed ellenica ammirata dall'Imperatore.

Adriano era infatti un grande amante dell'arte e della cultura in tutti i suoi aspetti; era un grande viaggiatore, cosa osservabile negli spazi del Canopo della Villa i quali rappresentano l'unione tra arte, storia, natura, esotismo e filosofia. L'Antiquarium, attualmente ricondizionato a Museo, ospita le opere statuarie ritrovate nell'area antistante al Canopo; esse rappresentano un connubio tra ideale di bellezza classica e una più esotica sperimentazione dallo spirito ellenistico, probabilmente tratte dagli assidui viaggi di Adriano ai confini dell'impero.

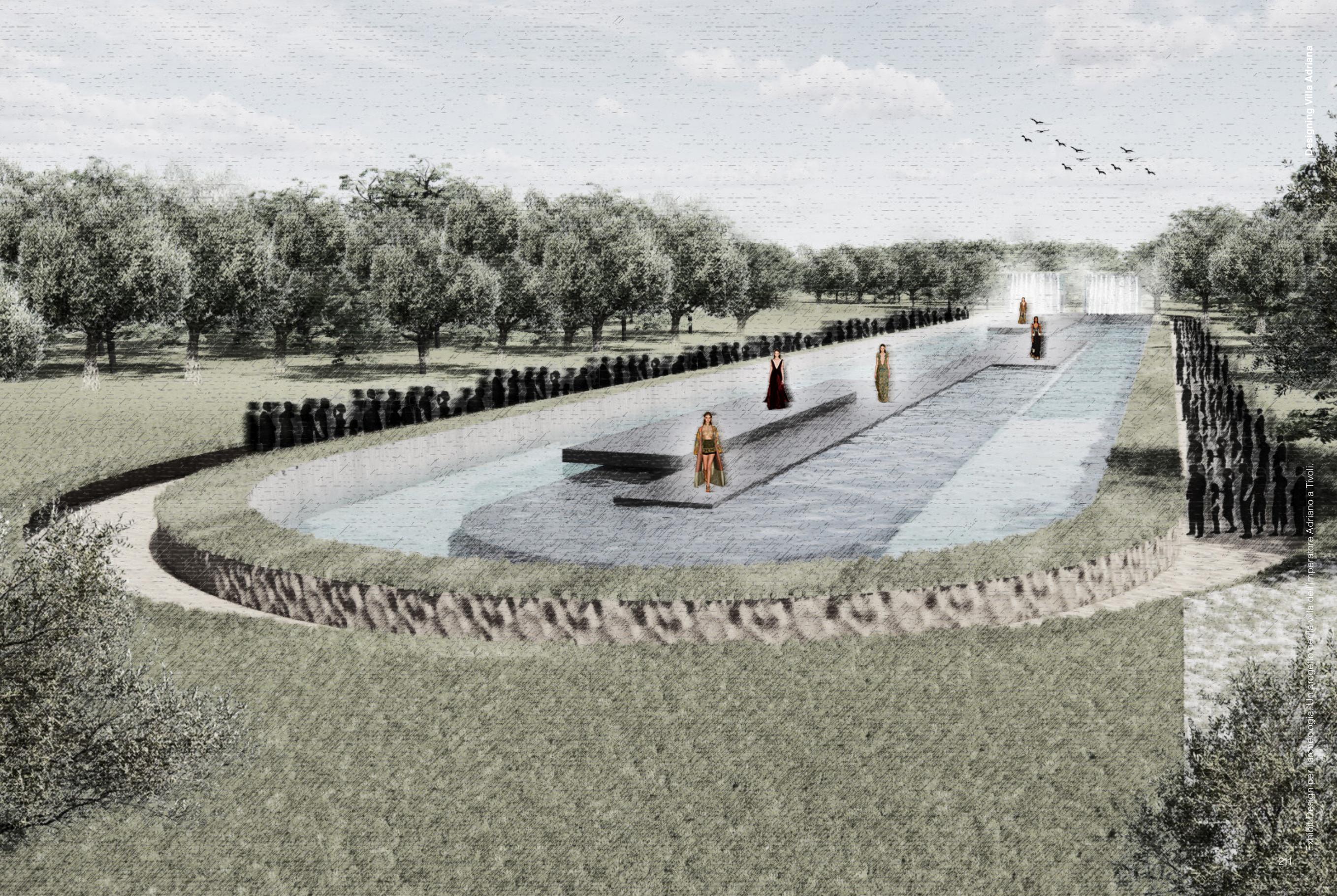
Lo spettacolo itinerante ideato nel progetto di Buffer Zone si svolge in tre atti, ognuno dei quali presenta una scenografia unica ed a sé progettata.

Il primo atto si svolge in quello che è l'edificio simbolo di Villa Adriana: il Canopo, elemento di grande bellezza ed eleganza della Villa. Qui, è in qualche modo ripreso lo scopo originario di questa vasca d'acqua, ovvero quello di trasportare in modo scenografico le prelibatezze per i banchetti che erano soliti svolgersi all'interno del padiglione. In questo caso, le barche che galleggiano sulla massa d'acqua non trasportano cibo, bensì i visitatori che sono invitati a godersi lo spettacolo da un punto di vista differente: da un lato la scena teatrale che ha luogo nel Serapeo accompagnato da suggestivi giochi d'acqua, dall'altro le scenografiche arcate che incorniciano il Canopo ed offrono uno scorcio sugli altri padiglioni della Villa. Il secondo atto ha invece luogo in quella che è stata denominata come "radura", dove è stata compiuta l'operazione di collocamento di architetture effimere nella maglia dell'uliveto. Le architetture, comprese anche quelle vegetali e acquatiche, fungono da scenografia per gli attori durante la rappresentazione teatrale.

Il terzo e ultimo atto si svolge negli Inferi, la cui vasca d'acqua recuperata funge da sfondo teatrale mentre le passerelle lunghe 100 metri saranno il luogo vero e proprio di rappresentazione dell'opera; il pubblico, in questo caso, potrà godere di un'ampia visuale della scena stando a bordo vasca, appositamente modellato a creare delle sedute.









### Terzo tema progettuale: l'Immagine Coordinata

Il terzo tema progettuale del Piranesi Prix de Rome tratta il concepimento e lo sviluppo di un'identità grafica e visiva per il sito archeologico UNESCO di Villa Adriana, scollegato di fatto dai due grandi temi progettuali precedenti ma comunque riferito ad un unico grande tema che li accomuna: la valorizzazione del sito archeologico, del territorio su cui sorge della sua storia.

Si è dunque partiti dall'ideazione di un pittogramma le cui linee rimandano alla natura policentrica, radiale e ipotattica che caratterizza la forma trasparente di Villa Adriana, suo principio regolatore che sta alla base della collocazione di ogni singolo elemento della Villa. Il pittogramma nasce quindi dalla combinazione di segmenti e punti, un rimando a quelli osservati sulle diverse piante sulle quali sono segnati i tracciati regolatori delle architetture; si è però poi deciso di rimuovere i punti e lasciare unicamente i segmenti.

Quel che ne risulta è un pittogramma raffigurante la V e la A di Villa Adriana semplificate quasi ad arrivare ad una forma astratta, due triangoli che si incastrano grazie alla loro angolazione complementare e nei quali si riconoscono i tracciati regolatori dall'impronta radiale. I segmenti presentano spessori differenti, come per indicare una variazione d'importanza tra un tracciato regolatore rispetto ad un altro, e la loro quantità varia da un triangolo all'altro, in modo da garantire una più facile lettura delle due lettere. Infatti, il triangolo di sinistra presenta inclinazioni dei segmenti tali per cui si va a tracciare la lettera V per intero, mentre il triangolo di destra presenta uno dei segmenti con inclinazione orizzontale, in modo tale da rimandare al tratto orizzontale che definisce la lettera A.

La volontà progettuale è sempre stata quella di donare alla Villa un'identità moderna, con la generazione di un logotipo che fosse semplice ed elegante e la scelta di palette e font che avessero gli stessi attributi.

I colori scelti sono una tonalità d'azzurro (#8bb6e2) e di marrone (#4a372b), che vanno a simboleggiare rispettivamente l'acqua, una delle caratteristiche più rilevanti della Villa, e la terra nella quale si trovavano e, in alcuni casi, si trovano tutt'ora i reperti archeologici della Villa. Nella versione acromatica è stato scelto un nero desaturato (#373737), poiché trasmette in maniera più efficace l'eleganza e la raffinatezza dell'antico.

Per la variante estesa del logotipo *Villa Adriana. Unesco Archaeological Site* sono stati utilizzati due font differenti; per *Unesco Archeological Site* è stato scelto la font Heiti TC in versione light, mentre per *Villa Adriana* è stata scelta la font Montserrat Regular, caratterizzata da maggiore peso visivo rispetto alla precedente e le sue forme tondeggianti tendono ad occupare molto spazio e quindi donare in qualche modo leggerezza in contrapposizione al pittogramma che invece risulta pieno e pesante visivamente.

La font Montserrat però è stata modificata ad hoc per adattarsi al progetto: la A è stata sostituita da una V capovolta, così da riprendere la complementarità delle due lettere, ed entrambe sono state deformate in modo da

coincidere nelle forme ai due triangoli del pittogramma.

Il monogramma e il logotipo sono poi stati collocati sui vari supporti di comunicazione della Villa, sia cartacei che digitali, oltre che su altri diversi tipi di supporto per mostrare le varie applicazioni come, per esempio, nei manifesti, in oggetti del gift shop di Villa Adriana, nel food packaging, ma anche nella segnaletica stessa di Villa Adriana o nel suo sito web.

Dei due manifesti realizzati solo uno si rifà al progetto di comunicazione appena trattato, in quanto riprende al suo interno la grafica ed il pittogramma concepiti in questo terzo tema progettuale. Il secondo, invece, è stato pensato in relazione all'evento di Fashion and Heritage per il progetto di valorizzazione territoriale, dove la casa di moda Valentino collabora con la rappresentazione teatrale de *Le Baccanti* di Euripide. Questo secondo manifesto, difatti, presenta una grafica ben più scenografica e d'effetto dove attrici-modelle dall'aspetto leggero ed etereo si collocano sullo sfondo della Villa, sul quale sono presenti segni grafici che rimandano nelle forme ai loro gioielli dorati, dando un espetto generale quasi mistico ed evanescente alle Baccanti.

nelle pagine precedenti:

*Logotipo per il Sito Archeologico di Villa Adriana.*

a destra:

*calcolo dimensione minime e area di rispetto del logotipo.*

1 cm



8,5cm



8,5cm



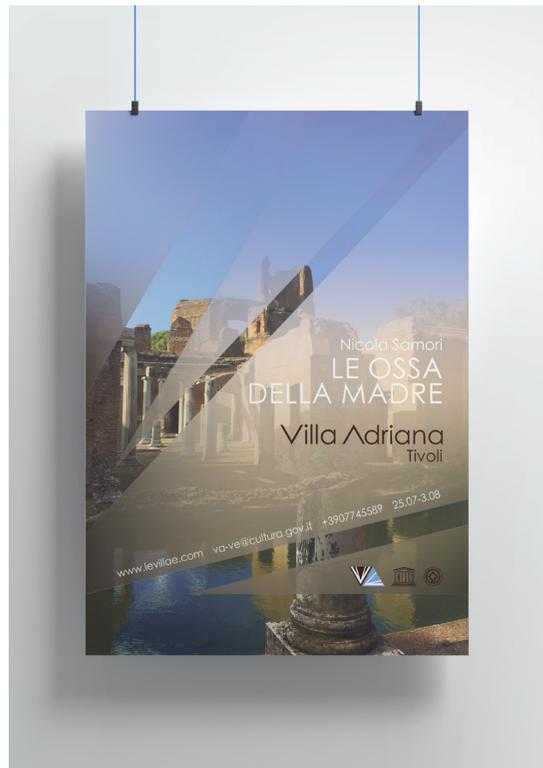


 Villa Adriana

 Villa Adriana  
UNESCO ARCHEOLOGICAL SITE

 Villa Adriana

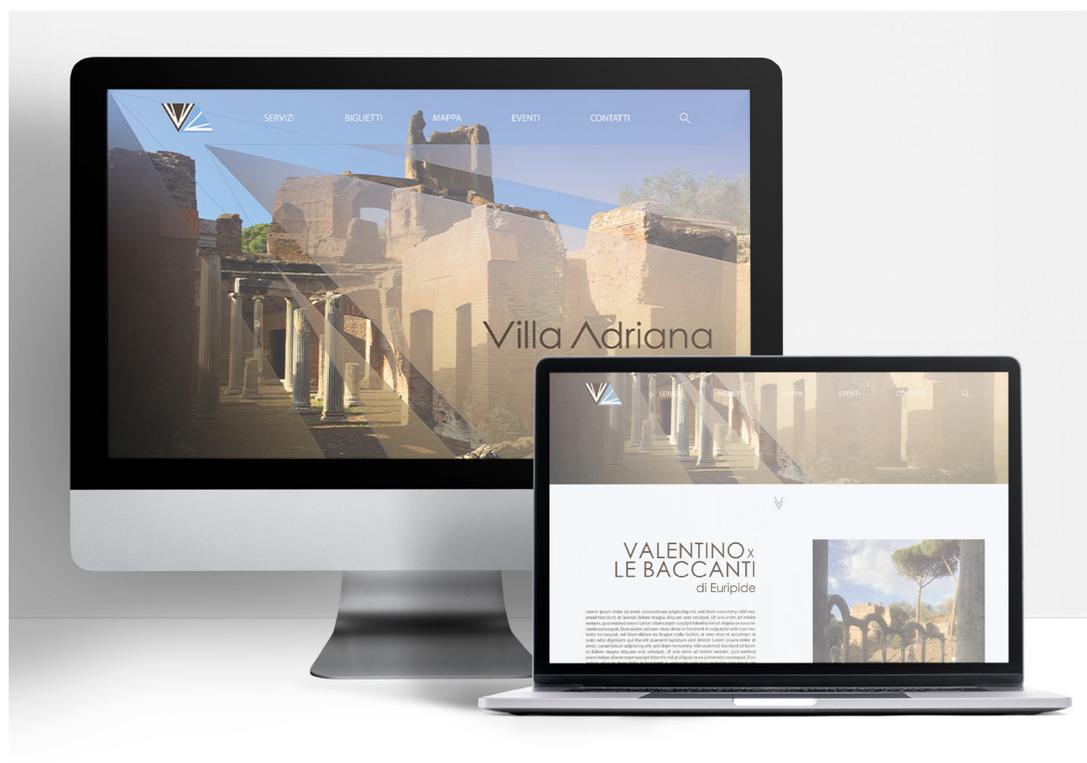
 Villa Adriana  
UNESCO ARCHEOLOGICAL SITE



nelle pagine precedenti:  
*Palette applicata al pittogramma e al logotipo.*

a sinistra:  
*Mockup locandina e sito web di Villa Adriana.*

a destra:  
*mockup su gadget di Villa Adriana.*



1. Cfr. <https://www.artrights.me/professione-exhibit-designer/> (Pagina consultata il 10/09/2022)
2. Cfr. <https://m.museivaticani.va/content/museivaticani-mobile/it/collezioni/musei/museo-chiaramonti/Museo-Chiaramonti.html> (Pagina consultata il 10/09/2022)
3. P. F. Caliarì, *La forma della bellezza*, Edibus, 2022 pp. 15-27
4. Cfr. [https://it.wikipedia.org/wiki/Relazione\\_interpersonale#:~:text=con%20gli%20altri.-,Bisogno%20di%20appartenenza,famiglia%2C%20gruppi%20di%20pari](https://it.wikipedia.org/wiki/Relazione_interpersonale#:~:text=con%20gli%20altri.-,Bisogno%20di%20appartenenza,famiglia%2C%20gruppi%20di%20pari) (Pagina consultata il 17/04/2022)
5. Cfr. [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) (Pagina consultata il 10/09/2022)
6. Cfr. <http://musei.beniculturali.it/notizie/notifiche/piano-triennale-per-la-digitalizzazione-e-linnovazione-dei-musei> (Pagina consultata il 19/05/2022)
7. Cfr. <https://webthesis.biblio.polito.it/14998/1/tesi.pdf> e <https://www.anotherreality.io/il-propagarsi-delle-esperienze-immersive-nei-beni-culturali/?lang=it> (Pagina consultata il 19/05/2022)
8. Cfr. <https://www.digital4.biz/executive/realta-aumentata-cose-come-funziona-e-ambiti-applicativi-in-italia/> (Pagina consultata il 19/05/2022)
9. Cfr. <https://treccanifuturo.it/tecnologieesponenziali/realtavirtuale/> (Pagina consultata il 19/05/2022)
10. Cfr. <https://www.intelligenzaartificiale.it/realta-virtuale/> (Pagina consultata il 19/05/2022)
11. Cfr. <https://www.microgeo.it/fotogrammetria/> (Pagina consultata il 23/05/2022)
12. Cfr. [https://www.coperniko.com/virtual-tour-video-360/?gclid=Cj0KCQjwspKUBhCvARIsAB2lYuuTV34cWpgWXyRBNFm6BW\\_pb77WilmwkaTGUSnKvQgfQL6GtNV\\_l1oaAtwaE-ALw\\_wcB](https://www.coperniko.com/virtual-tour-video-360/?gclid=Cj0KCQjwspKUBhCvARIsAB2lYuuTV34cWpgWXyRBNFm6BW_pb77WilmwkaTGUSnKvQgfQL6GtNV_l1oaAtwaE-ALw_wcB) (Pagina consultata il 25/05/2022)
13. L. Lombardi, *Tesi di Laurea presso il Politecnico di Torino, "Tecnologie digitali per le collezioni museali"*, 2021
14. Cfr. <https://www.unesco.beniculturali.it/projects/villa-adriana-tivoli/> (pagina consultata in data 07/07/22)
15. P. F. Caliarì, *Tractatus Logico Sintattico. La forma trasparente di Villa Adriana, Roma, Arti Grafiche la Moderna* 2012
16. Cfr. <https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/TeatroGreco.htm> (Pagina consultata il 10/06/2022)
17. Cfr. <https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/Palestra.htm> (Pagina consultata il 10/06/2022)
18. Cfr. [http://www.bomarzo.net/villa\\_adriana\\_ninfeo\\_fede\\_it.html](http://www.bomarzo.net/villa_adriana_ninfeo_fede_it.html) (Pagina consultata il 10/06/2022)
19. Cfr. <https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/PiazzaOro.htm>, <https://www.sotterraneidiroma.it/sites/villa-adriana-piazza-doro> e <https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/PiazzaOro.htm> (Pagine consultate il 10/06/2022)
20. Cfr. <http://www.villa-adriana.net/pages/ita/page4a.html> (Pagina consultata il 12/06/2022)
21. Cfr. <http://www.villaadriana.beniculturali.it/index.php?it/132/hospis> e <https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/Hospitalia.htm> (Pagina consultata il 12/06/2022)
22. Cfr. <https://www.villaadriana.beniculturali.it/index.php?it/190/> (Pagina consultata il 12/06/2022)
23. Cfr. <http://www.villa-adriana.net/pages/ita/page4a.html> (Pagina consultata il 17/06/2022)
24. Cfr. <http://www.villa-adriana.net/pages/ita/page10.html> (Pagina consultata il 17/06/2022)
25. Cfr. <https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/PalazzoImperiale.htm> (pagina consultata il 17/06/2022)
26. Cfr. <https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/EdificioPilastridoric.htm> e <https://www.miaroma.it/antica-roma-villa-adriana/dorici> (Pagina consultata il 17/06/2022)
27. Cfr. <https://www.miaroma.it/antica-roma-villa-adriana/heliocaminus> (Pagina consultata il 17/06/2022)
28. Cfr. <https://artbonus.gov.it/1116-teatro-marittimo-villa-adriana.html> (Pagina consultata il 17/06/2022)
29. Cfr. <https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/Pecile.htm> (Pagina consultata il 17/06/2022)
30. Cfr. <https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/SalaFilosofi.htm> e <https://www.sotterraneidiroma.it/sites/villa-adriana-sala-dei-filosofi> (Pagina consultata il 17/06/2022)
31. Cfr. <https://www.agriturismolacevrra.com/villa-adriana-che-meraviglia/> e <http://www.viaggiesagre.it/scuola/geografia/villadriana.html> (Pagina consultata il 17/06/2022)
32. Cfr. <https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/TreEsedre.htm> e [https://www.bomarzo.net/villa\\_adriana\\_esedra\\_it.html](https://www.bomarzo.net/villa_adriana_esedra_it.html) (Pagina consultata il 17/06/2022)
33. Cfr. <https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/EdificioPeschiera.htm> <https://www.visititaly.it/info/961854-villa-adriana-quadriportico-con-peschiera-tivoli.aspx> (Pagina consultata il 17/06/2022)
34. Cfr. <http://www.villaadriana.beniculturali.it/index.php?it/128/>, <https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/CasermaVigili.htm> e <https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/CasermaVigili.htm> (Pagina consultata il 17/06/2022)
35. Cfr. <https://www.classicult.it/riaperto-a-tivoli-il-serapeo-di-villa-adriana/> (Pagina consultata il 20/06/2022)
36. Cfr. <https://www.minervarestauri.it/villa-adriana/> (Pagina consultata il 20/06/2022)
37. Cfr. <http://villaadriana.beniculturali.it/index.php?it/127/canopo-e-serapeo> [http://www.bomarzo.net/villa\\_adriana\\_canopo\\_it.html](http://www.bomarzo.net/villa_adriana_canopo_it.html) (Pagina consultata il 20/06/2022)
38. Cfr. <http://villaadriana.beniculturali.it/index.php?it/185/> (Pagina consultata il 21/06/2022)
39. Cfr. <https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/GrandiTerme.htm> (Pagina consultata il 21/06/2022)
40. Cfr. <https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/PiccoleTerme.htm> (Pagina consultata il 21/06/2022)
41. Cfr. <https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/Antinoeion.htm> (Pagina consultata il 21/06/2022)
42. Cfr. <https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/Pretorio.htm> (Pagina consultata il 21/06/2022)
43. Cfr. <https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/CentoCamerelle.htm> (Pagina consultata il 22/06/2022)
44. Cfr. [http://www.villa-adriana.net/pages/ita/aa\\_03.html](http://www.villa-adriana.net/pages/ita/aa_03.html) e <https://ifg.uniurb.it/static/sito-2015/static/lavori-fine-corso-2014/betti/cosa-si-nasconde-nellaccademia/index.html> (Pagina consultata il 22/06/2022)
45. Cfr. <http://www.villa-adriana.net/pages/ita/page4c.html> <https://ifg.uniurb.it/static/sito-2015/static/lavori-fine-corso-2014/betti/cosa-si-nasconde-nellaccademia/index.html> (Pagina consultata il 22/06/2022)
46. Cfr. <http://www.villa-adriana.net/pages/ita/page4c.html> (Pagina consultata il 22/06/2022)
47. Cfr. <https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/RoccaBruna.htm> e <https://ifg.uniurb.it/static/sito-2015/static/lavori-fine-corso-2014/betti/cosa-si-nasconde-nellaccademia/index.html> (Pagina consultata il 22/06/2022)
48. Cfr. <https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/ScopertaStrada.htm> (Pagina consultata il 22/06/2022)
49. Cfr. <http://www.villa-adriana.net/pages/ita/page4c.html> (Pagina consultata il 22/06/2022)
50. Cfr. <https://ifg.uniurb.it/static/sito-2015/static/lavori-fine-corso-2014/betti/cosa-si-nasconde-nellaccademia/index.html> (Pagina consultata il 22/06/2022)
51. Cfr. <http://www.villa-adriana.net/pages/ita/page4c.html> (Pagina consultata il 22/06/2022)
52. S. Nicoli, S. Pini, *Tesi di Laurea presso l'Università degli studi di Firenze, "Strumenti per la rilettura del manufatto architettonico: il Serapeo, un triclinio scenografico a Villa Adriana"*, 2008
53. Cfr. <https://idialab.org/nsf-funded-virtual-simulation-of-hadrians-villa/> (Pagina consultata il 22/06/2022)
54. Accademia Adrianea, *Bando Piranesi Prix de Rome*, 2022
55. Cfr. <https://www.capitolivm.it/societa-romana/le-terme-romane/> (Pagina consultata il 17/06/2022)

- 10/09/2022)
56. L'Opus reticulatum, oppure opera reticolate, è una delle tecniche che i romani utilizzavano per realizzare le opere cementizie. Essa permetteva di ottenere pareti con un pattern a reticolo diagonale in quanto il modulo ripetitivo aveva una forma piramidale a base quadrata che veniva inserito dalla parte della punta nel cemento, lasciando così in vista solo la base. Il processo prevedeva poi la copertura di questi con l'intonaco ma spesso, invece, il pattern è stato valorizzato mettendolo a contrasto e in alternanza con altre forme geometriche. Cfr. [https://it.wikipedia.org/wiki/Opera\\_reticolata](https://it.wikipedia.org/wiki/Opera_reticolata) (Pagina consultata il 12/09/2022)
  57. Andrea Branzi (1938 -) è un designer, architetto, filosofo di oggetti e spazi, storico e teorico del design. Si laurea in architettura a Firenze e fonda con altri designer lo studio Consulenti design Milano (CDM) con cui ha creato il centro di colorimetria creativa Colorterminal e il Centro design Montefibre. Grazie a quest'ultimo si aggiudica nel 1987 il Compasso d'oro. Nel 1995 conquista il terzo Compasso d'oro alla carriera dopo essere diventato co-fondatore e direttore didattico di Domus Academy e per l'attività che ha svolto al suo interno. Nel 1970 Branzi pubblica No-Stop-City, una ricerca visionaria di un sistema metropolitano del futuro, senza confini, in cui persone, merci e informazioni si muovono. Cfr. <https://www.italicanet.com/aggiornamenti/design/andrea-branzi-e-la-no-stop-city.kl> (Pagina consultata il 12/09/2022)
  58. Bernard Tschumi (1944 -) è un architetto svizzero formato a Parigi e al Politecnico federale di Zurigo, laureato nel 1969. Dal 1981 diventa un libero professionista e riesce a vincere il concorso per Parc de la Vilette di Parigi nel 1982, dove aprirà lo studio nel 1983. Tschumi essendo un decostruttivista destabilizza nei suoi progetti il rapporto tra forma, funzione e significato. Parc de la Vilette è un open plan costituito da tre sistemi autonomi basati su punti, linee e superfici, la loro sovrapposizione crea una serie di situazioni che strutturano il parco di Parigi. La struttura compositiva è sviluppata secondo una griglia di linee orizzontali e verticali; gli edifici sono posizionati ad ogni incrocio della griglia. Gli edifici vengono definiti da lui follie, ovvero edifici senza regole, diversi l'uno dall'altro in calcestruzzo armato ricoperti di lamiera rossa. Cfr. [https://it.wikipedia.org/wiki/Bernard\\_Tschumi](https://it.wikipedia.org/wiki/Bernard_Tschumi) (Pagina consultata il 12/09/2022)
  59. Aldo Loris Rossi (1933-2018) è un architetto italiano noto anche come l'architetto dell'utopia le cui ben controllate nelle geometrie e strutture sono considerate tra le più originali nell'epoca contemporanea. Il suo stile è stato plasmato da più influenze ma particolarmente rilevante è quella organica di Frank Lloyd Wright. Con i suoi lavori, Rossi si muove nel campo delle macrostrutture nel quale di primaria importanza è la considerazione del contesto territoriale, per le grandi misure, e quello culturale, caratterizzato da un forte clima rivoluzionario. Inoltre, famose sono le sue opere, come il Foundry Plan per Ercolano, in grado di aprire gli spazi e allo stesso tempo di avvolgere chi si trova all'interno utilizzando principalmente, in maniera armoniosa, forme concave e convesse. Cfr. [https://it.wikipedia.org/wiki/Aldo\\_Loris\\_Rossi](https://it.wikipedia.org/wiki/Aldo_Loris_Rossi) e <https://www.valentinasolano.it/aldo-loris-rossi-utopia-e-realta/> (Pagine consultate il 12/09/2022)
  60. Carlo Scarpa (1906-1978) è stato un architetto, designer e accademico Italiano, tra i più importanti del XX secolo. Alcuni dei temi fondamentali da lui trattati nei suoi progetti sono: il disegno e la riflessione visuale, l'interesse per l'Exhibit Design, il restauro di edifici preesistenti e la progettazione di nuove architetture in contesti antichi. Un elemento fondamentale dell'opera di Scarpa è l'uso sapiente della luce; lo spazio luminoso diventa dunque il modo per far comprendere le sculture, collocate da Scarpa in modo tale che risulti impossibile spostarle da quel luogo. In progetti come la Fondazione Querini Stampalia di Venezia però, il tema principale diventa l'acqua. L'acqua alta del canale penetra all'interno degli spazi del piano terra ma, grazie ai percorsi rialzati, i visitatori possono visitare tutti gli ambienti senza limitazioni. L'acqua viene quindi sfruttata in combinazione con l'ambiente che la circonda, senza denaturalizzare l'elemento. Cfr. [https://it.wikipedia.org/wiki/Carlo\\_Scarpa](https://it.wikipedia.org/wiki/Carlo_Scarpa) <https://www.dattilotecca.it/carlo-scarpa-alla-fondazione-querini-stampalia/> (pagine consultate il 12/09/2022)
  61. Louis Isadore Kahn (1901-1974) è un architetto statunitense il cui stile è stato influenzato dalla monumentalità classica e dalle rovine greche e romane. Il suo stile infatti è caratterizzato da forme geometriche simmetriche e il Salk Institute for Biological Studies, una delle architetture più importanti del XX secolo, ne è un chiaro esempio. Esso è un rinomato istituto di ricerca la cui realizzazione è stata commissionata dallo scienziato Jonas Salk nel 1959. L'edificio, collocato su una scogliera, è caratterizzato da un imponente cortile interno diviso a metà da un canale d'acqua. Esso si immette in altre vasche e guida lo sguardo dello spettatore verso l'oceano oltre a trasmettere un senso di rilassamento. Inoltre, esso contribuisce a creare un senso di opposizione tra l'orizzontalità del terreno e la verticale dell'architettura. Cfr. [https://it.wikipedia.org/wiki/Louis\\_Kahn](https://it.wikipedia.org/wiki/Louis_Kahn) e [https://it.wikipedia.org/wiki/Salk\\_Institute\\_for\\_Biological\\_Studies](https://it.wikipedia.org/wiki/Salk_Institute_for_Biological_Studies) (Pagine consultate il 12/09/2022)
  62. Cfr. [www.ninjamarketing.it/2018/11/05/che-cose-il-brand-heritage](http://www.ninjamarketing.it/2018/11/05/che-cose-il-brand-heritage) (Pagina consultata il 9/09/2022)
  63. Cfr. <https://www.ffri.it/fashion-journal/archivi-moda/gli-strumenti-dellheritage-marketing-archivio-e-museo-dimpresa/> (Pagina consultata il 9 settembre 2022)
  64. Cfr. <https://www.ffri.it/fashion-journal/archivi-moda/fashion-heritage/> (Pagina consultata il 7/09/2022)
  65. Cfr. <https://it.mustfashion.eu/valentino-haute-couture-printempsete-2016> (Pagina consultata il 9/09/2022)
  66. Cfr. [https://it.wikipedia.org/wiki/Le\\_Baccanti](https://it.wikipedia.org/wiki/Le_Baccanti) (Pagina consultata il 28/08/2022)
  67. Cfr. [https://it.weeksnews.org/it/Le\\_Baccanti](https://it.weeksnews.org/it/Le_Baccanti) (Pagina consultata il 28/08/2022)
  68. Cfr. <https://www.fondazionevalla.it/approfondimenti/la-follia-sacra/> (Pagina consultata il 29/08/2022)
  69. Cfr. [https://www.treccani.it/enciclopedia/baccanti\\_res-dd1ae0a3-1d57-11de-bb24-0016357eee51/](https://www.treccani.it/enciclopedia/baccanti_res-dd1ae0a3-1d57-11de-bb24-0016357eee51/) (Pagina consultata il 29/08/2022)
  70. Cfr. <https://www.lasinodoro.it/adriano-e-antinoo-storia-di-un-amore-eterno/> (Pagina consultata il 26/08/2022)
  71. Cfr. <https://insideart.eu/2014/05/25/adriano-e-la-grecia-2/#:~:text=Adriano%20era%20colto%20ed%20aveva,Plutarco%2C%20Eppitteto%2C%20Tolomeo%20e%20Pausania> (Pagina consultata il 3/09/2022)

1. p. 15, Museo di Chiaramonti nei Palazzi Vaticani, 1806 - <https://www.museivaticani.va/content/museivaticani/it/collezioni/musei/museo-chiaramonti.html>
2. p. 18-19, Basilica Palladiana di Vicenza, 1549-1614 - [https://it.wikipedia.org/wiki/Basilica\\_Palladiana](https://it.wikipedia.org/wiki/Basilica_Palladiana)
3. p. 20, Autoritratto di Canova, 1812 - <https://www.artribune.com/turismo/2019/08/mostre-carrara-estate/>
4. p. 20, Copia stampata del Ritratto di Ambrosio Vollard di Picasso, 1909-1910 - <https://okanb.com/post/182505730881/pablo-picasso>
5. p. 20, Copia stampata dell'Autoritratto Cubista di Dalí, 1823 - <https://www.lelivrescolaire.fr/page/6083957>
6. p. 20 Testa di Calliope di Canova, 1812 - <https://www.ilgiornaledellarte.com/articoli/a-mon-tecarlo-tornano-i-fasti-dell-impero/136691.html>
7. p. 20, Testa di Medusa di Canova, 1800-1801 - <https://mcarte.altervista.org/canova-perseo-trionfante-1801/>
8. p. 20, Le Tre Grazie di Canova, 1812-1817 - <https://www.finestresullarte.info/opere-e-artisti/tre-grazie-antonio-canova-bertel-thorvaldsen>
9. p. 20, Lampada Luminator dei fratelli Castiglioni - <https://apilluminazione.com/lampade-da-terra-flos/621-flos-luminator.html>
10. p. 20, Vestito originale realizzato da Gianni Versace per Donatella Versate, 1992 - <https://www.vogue.it/moda/article/versace-abito-disegnato-da-gianni-per-donatella>
11. p. 20, Dedalo e Icaro di Canova, 1779 - <https://www.arteworld.it/dedalo-e-icaro-canova-analisi/>
12. p. 20, Poltrona Up5 e Up6 di Pesce, 1969 - <https://living.corriere.it/tag/gaetano-pesce/>
13. p. 22 Venere e Marte di Canova, 1816 - <https://artsandculture.google.com/asset/venere-e-marte/qAGj3NCEBcoDbw?hl=it>
14. p. 22, Euridice di Canova, 1775 - <https://artsandculture.google.com/asset/euridice-antonio-canova/uQE-I1S5mEqrTA>
15. p. 22, Orfeo di Canova, 1775 - <https://artsandculture.google.com/entity/orfeo/g122r2rg7>
16. p. 22, Danzatrice con i Cembali di Canova, 1809-1012 - <https://www.perungiorno.it/yq030w1w1t9.foto.html>
17. p. 22, Danzatrice con le mani sui fianchi di Canova, 1809-1012 - [https://www.artribune.com/arti-visive/arte-moderna/2019/11/mostra-scultura-antonio-canova-roma/attachment/canova\\_09/](https://www.artribune.com/arti-visive/arte-moderna/2019/11/mostra-scultura-antonio-canova-roma/attachment/canova_09/)
18. p. 22, Danzatrice con il dito al mento di Canova, 1809-1012 - <https://it.wahooart.com/@/6E3SPY-Antonio-Canova-Danzatrice-con-dito-al-mento-1809-1814>
19. p. 23, Teseo in lotta con il Centauro di Canova, 1805 - <https://artsupp.com/it/artisti/antonio-canova/teseo-vincitore-del-centauro>
20. p. 23, Vaso Lotta tra Achille e Pentessilea del pittore Exekias, 525 a.C. circa - <https://www.amazon.it/Achille-Penthesilea-Exekias-British-Dionysos/dp/B06XS9QLGR>
21. p. 23, Vaso Caccia al Cinghiale Calidonio del Pittore di Licurgo del 360-350 a.C - <https://museoantichitawinckelmann.it/una-caccia-mitica/>
22. p. 23, Maddalena Penitente di Canova, 1793-1796 - [https://www.artribune.com/arti-visive/arte-moderna/2019/11/mostra-scultura-antonio-canova-roma/attachment/17\\_jodice\\_maddalena/](https://www.artribune.com/arti-visive/arte-moderna/2019/11/mostra-scultura-antonio-canova-roma/attachment/17_jodice_maddalena/)
23. p. 23, Balkan Baroque di Marina Abramovich, 1997 - <https://needlemountain.tumblr.com/post/88974888289/insani-mens-balkan-baroque-marina-abramovic>
24. p. 23, Napoleone come Marte Vincitore di Canova, 1803-1806 - <https://pinacotecabrera.org/mostra/il-ritorno-di-napoleone/>
25. p. 23, Helmut Newton, Dall'opera fotografica Schirmer/Mosel, 1993 p. 40-41
26. p. 23, Mosaico Bonaparte di Carlo del Bianco in collaborazione con Bisazza - <https://www.architonic.com/it/product/bisazza-bonaparte-pannello-in-mosaico/1135438>
27. p. 25, Between Art and Design Esposizione, Shun Kawakami e artless inc. 2012, Giappone - <https://www.artless.co.jp/alog/portfolio/exhibition-of-art-design-shun-kawakami-artless-inc/>
28. p. 25, Woven Portico Installazione, Nicolas Feldmeyer, 2012, central building at the University of College, Londra - <https://www.pinterest.it/pin/89227636348210536/>
29. p. 25, Sunyata: The Poetics of Emptiness, Installazione per il padiglione dell'Indonesia, Ary Indrajanto e altri, 2018, Biennale di Venezia - <https://www.archdaily.com/895626/sunyata-the-poetics-of-emptiness-the-indonesian-pavilion-at-the-2018-venice-biennale>
30. p. 25, Imaginaria Esposizione, Lisa Taylor, 2011, Australia - <https://www.indesignlive.com/projects/imagination-explores-100-years-of-cba>
31. p. 25 Please Be Seated Esposizione, Paul Cockledge, 2012, Londra - <https://www.dezeen.com/2019/09/18/paul-cockledge-please-be-seated-furniture-london/>
32. p. 25, Looking Up Esposizione, 2008, Pechino - <https://www.bizbash.com/home/media-gallery/13324489/deco>
33. p. 71, AR Art Summit, ArtiVive, 2022 - <https://artivive.com/>
34. p. 71, L. Lombardi, R. Spallone, Tecnologie digitali per le collezioni museali. Sperimentazioni di Realtà Aumentata presso il Museo d'Arte Orientale di Torino, Politecnico di Torino, 2022, p. 57 - <https://webthesis.biblio.polito.it/21008/>
35. p. 71, Ipervisioni, Gallerie degli Uffizi, Firenze - <https://www.uffizi.it/mostre-virtuali>
36. p. 73, Visore VR - <https://www.nerdpercaso.com/2017/04/15/usare-nostro-set-vr-occhiali-vista/>
37. p. 73, Archeo Virtual tour Roma - <https://www.divertiviaggio.it/roma-realta-virtuale-turismo-culturale/>
38. p. 73, Cave Automatic Virtual Environment - <https://arengario.net/poli/poli830.html>
39. p. 75, L. Lombardi, R. Spallone, Tecnologie digitali per le collezioni museali. Sperimentazioni di Realtà Aumentata presso il Museo d'Arte Orientale di Torino, Politecnico di Torino, 2022, p. 43 - <https://webthesis.biblio.polito.it/21008/>
40. p. 75, L. Lombardi, R. Spallone, Tecnologie digitali per le collezioni museali. Sperimentazioni di Realtà Aumentata presso il Museo d'Arte Orientale di Torino, Politecnico di Torino, 2022, p. 45 - <https://webthesis.biblio.polito.it/21008/>
41. p. 75, Video 360° - <http://blog.hosting99.it/creare-un-sito-web-consigli-utili/come-inserire-foto-e-video-a-360-grad-in-un-sito-wordpress.htm>
42. p. 78-79, Villa Adriana, Progetto Katatexilux - <https://www.katatexilux.com/villa-adriana/7kr7bizqu6vci50xqr30baywtjzm>
43. p. 89, Palestra - <https://earth.google.com/web/@41.9575721,12.72891621,66.00657513a,9963.54191179d,35y,95.77930121h,16.60568808t,-Or>
44. p. 95, Padiglione di Tempe - <https://www.flickr.com/photos/r4all/20680741914>
45. p. 96, Hospitalia - <https://mapio.net/pic/p-8467495/>
46. p. 98, Sostruzioni di Tempe - <https://mapio.net/pic/p-7429388/>
47. p. 104, Terme con Heliocaminus - <https://www.alamy.it/foto-immagine-le-terme-con-heliodaminus-a-villa-adriana-villa-adriana-vicino-a-tivoli-italia-26342529.html>
48. p. 108, Ninfeo Stadio - <https://www.visititaly.it/info/961845-villa-adriana-ninfeo-tivoli.aspx>
49. p. 110, Edificio con peschiera - <https://www.youtube.com/watch?v=MuzBkS6OUIQ>
50. p. 111, Caserma dei Vigili - <https://www.youtube.com/watch?v=MuzBkS6OUIQ>
51. p. 119, Grande Vestibolo - <https://www.youtube.com/watch?v=MuzBkS6OUIQ>
52. p. 121, Antinoeion - <https://www.visitpalestrina.it/risorse/glossario/tivoli-villa-adriana/antinoeion>
53. p. 123, Cento Camerelle - [https://www.visitguidatetivoli.it/portfolio/villa-adriana/\\_mg\\_5674/](https://www.visitguidatetivoli.it/portfolio/villa-adriana/_mg_5674/)
54. p. 126, Accademia - <https://earth.google.com/web/@41.9575721,12.72891621,66.00657513a,9963.54191179d,35y,95.77930121h,16.60568808t,-Or>
55. p. 127, Tempio di Apollo - <https://ifg.uniurb.it/static/sito-2015/static/lavori-fine-corso-2014/betti/cosa-si-nasconde-nellaccademia/index.html>
56. p. 128, Spianata di Roccabruna - <https://earth.google.com/web/@41.9575721,12.72891621,66.00657513a,9963.54191179d,35y,95.77930121h,16.60568808t,-Or>
57. p. 132, Grande Trapezio - <https://earth.google.com/web/@41.9575721,12.72891621,66.00657513a,9963.54191179d,35y,95.77930121h,16.60568808t,-Or>
58. p. 133, Odeon - <https://earth.google.com/web/@41.9575721,12.72891621,66.00657513a,9963.54191179d,35y,95.77930121h,16.60568808t,-Or>

- 3a,9963.54191179d,35y,95.77930121h,16.60568808t,-Or
59. p. 134, Inferi - <https://earth.google.com/web/@41.9575721,12.72891621,66.00657513a,9963.54191179d,35y,95.77930121h,16.60568808t,-Or>
60. p. 135, Mausoleo - <https://earth.google.com/web/@41.9575721,12.72891621,66.00657513a,9963.54191179d,35y,95.77930121h,16.60568808t,-Or>
61. p. 67,
62. p. 144, Serapeo, Progetto Katatexilux - <https://www.katatexilux.com/villa-adriana/7kr7biz-qxu6vci50xqr30baywtjzm>
63. p. 144, Plastico ricostruttivo di I. Gismondi, 1887 - <https://dhc.aarome.org/islandora/object/FU:23797>
64. p. 167, Donne romane alle terme, dipinto di Lawrence Alma-Tadema, 1876
65. [https://it.wikipedia.org/wiki/Terme\\_romane#/media/File:Alma-Tadema\\_A\\_Favourite\\_Custom\\_1909\\_Tate\\_Britain.jpg](https://it.wikipedia.org/wiki/Terme_romane#/media/File:Alma-Tadema_A_Favourite_Custom_1909_Tate_Britain.jpg)
66. p. 169, Bassorilievo, Benjaminple, 2015 - [http://www.benjaminple.com/lens\\_galleries/2015-bas-relief/](http://www.benjaminple.com/lens_galleries/2015-bas-relief/)
67. p. 169, City's Thermal Bath, Katarzyna Pankowska, Polonia - <https://www.facebook.com/SansCeuticals/photos/katarzyna-pankowska-citys-thermal-bath-providing-an-enclave-to-balance-mind-bod/2464095540354844/>
68. p. 169, Villa Chams, Carl Gerges Architects, 2020, Libano - <https://www.ad-italia.it/design/arredamento/2020/08/10/villa-chams-un-gioiello-nel-cuore-del-libano/>
69. p. 169, Cordoba Art Center, Nieto Sobejano, 2013, Spagna. - <https://www.pinterest.es/pin/74239093849834157/>
70. p. 186, Statua di uomo, materiale didattico, Piranesi Prix de Rome, 2022
71. p. 186, Statua di Ares, materiale didattico, Piranesi Prix de Rome, 2022
72. p. 186, Statua di coccodrillo, materiale didattico, Piranesi Prix de Rome, 2022
73. p. 187, Statua del Nilo, materiale didattico, Piranesi Prix de Rome, 2022
74. p. 187, Statua di Atena tipo Vescovali, materiale didattico, Piranesi Prix de Rome, 2022
75. p. 189, Buffer Zone estesa, materiale didattico, Piranesi Prix de Rome, 2022
76. p. 189, Ambiti di progetto di Valorizzazione Territoriale, materiale didattico, Piranesi Prix de Rome, 2022
77. p. 191, No-Stop-City, Andrea Branzi, 1971 - [https://www.researchgate.net/publication/271929881\\_Diagram\\_Utopias\\_Rota\\_and\\_Network\\_as\\_Instrument\\_and\\_Mirror\\_of\\_Utopia\\_and\\_Agronica](https://www.researchgate.net/publication/271929881_Diagram_Utopias_Rota_and_Network_as_Instrument_and_Mirror_of_Utopia_and_Agronica)
78. p. 191, Plan for a Foundry, Aldo Rossi, 1964 - <https://relationalthought.wordpress.com/2014/01/05/1837/>
79. p. 191, Parc de la Villette, Bernard Tschumi, 1991 - <https://archidiap.com/opera/parc-de-la-villette/>
80. p. 191, Salk Institute, Louis Khan, 1965 - <https://www.artwort.com/2014/05/10/architettura/louis-kahn-salk-institute-for-biological-studies/>
81. p. 191, Fondazione Querini Stampalia, Carlo Scarpa, 1963 - <https://www.dattilotecca.it/carlo-scarpa-alla-fondazione-querini-stampalia/>
82. p. 206, Haute Couture Printemps/Été, Valentino, 2016 - <https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2016-couture/valentino>
83. p. 207, Haute Couture Printemps/Été, Valentino, 2016 - <https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2016-couture/valentino>

## bibliografia

BASSO PERESSUT, Luca, CALIARI, Pier Federico, a cura di, Piranesi Prix de Rome. Progetti per la nuova Via dei Fori Imperiali, Aion Edizioni, Recanati 2017.

BASSO PERESSUT, Luca, CALIARI, Pier Federico, a cura di, Piranesi Prix de Rome. Progetti per la Grande Villa Adriana, Edibus, 2019

ACCADEMIA ADRIANEA, Bando Piranesi Prix de Rome, 2022

CALIARI, Pier Federico, La forma della bellezza, Edibus, 2022

BASSO PERESSUT, Luca, CALIARI, Pier Federico, Architettura per l'archeologia. Museografia e allestimento, Roma, Prospettive Edizioni, 2014

CALIARI, Pier Federico, Rovina e modernità. Dialettica dell'Illuminismo, a cura di Bigiotti S., Corvino E., Ghazi E., Maresca E., Marselli E., Russo Ceccotti L., Spada M.

CALIARI, Pier Federico, Valorizzazione dei Beni Culturali. Appunti su Villa Adriana, in M.B.,B.F.F., C.P.F., D.P., G.N., M.F., M.P., P.F., S.G., a cura di SACCO Daniela, Villa Adriana: Memoria, storia, fortuna, futuro: Volume 1, 2016, pp. 63-80.

OTTATI, Adalberto, BERTACCHI, Silvia, ADEMBRI, Benedetta "Integrated methods for documentation and analysis of archaeological heritage: the residential building along the western side of the Canopus at Hadrian's Villa. Initial results and research perspective", crediti immagine S. Bertacchi, n. 2, 2108,

CALIARI, Pier Federico, Tractatus Logico Sintattico. La forma trasparente di Villa Adriana, Roma, Arti Grafiche La Moderna, 2012

<https://www.artrights.me/professione-exhibit-designer/> (Pagina consultata il 10/09/2022)

<https://m.museivaticani.va/content/museivaticani-mobile/it/collezioni/musei/museo-chiaramonti/Museo-Chiaramonti.html> (Pagina consultata il 10/09/2022)

[https://it.wikipedia.org/wiki/Relazione\\_interpersonale#:~:text=con%20gli%20altri%20.,Bisogno%20di%20appartenenza,famiglia%20%20gruppi%20di%20pari](https://it.wikipedia.org/wiki/Relazione_interpersonale#:~:text=con%20gli%20altri%20.,Bisogno%20di%20appartenenza,famiglia%20%20gruppi%20di%20pari) (Pagina consultata il 17/04/2022)

[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) (Pagina consultata il 10/09/2022)

<https://www.arealitymarket.com/realta-aumentata-e-arte/> (Pagina consultata il 19/05/2022)

<https://www.istat.it/it/archivio/225603> (Pagina consultata il 19/05/2022)

<https://youmark.it/ym-entertainments-and-arts/l80-dei-musei-italiani-ha-offerto-almeno-un-contenuto-online-durante-i-mesi-di-chiusura-come-laboratori-o-tour-guidati-virtuali-nascono-nuovi-modelli-di-esperienza-estesa-abilitat/> (Pagina consultata il 24/05/2022)

<http://musei.beniculturali.it/notizie/notifiche/piano-triennale-per-la-digitalizzazione-e-innovazione-dei-musei> (Pagina consultata il 20/05/2022)

<https://www.anothereality.io/il-propagarsi-delle-esperienze-immersive-nei-beni-culturali/?lang=it> (Pagina consultata il 23/05/2022)

<https://www.digital4.biz/executive/realta-aumentata-cose-come-funziona-e-ambiti-applicativi-in-italia/> (Pagina consultata il 24/05/2022)

<https://www.intelligenzaartificiale.it/realta-aumentata/> (Pagina consultata il 24/05/2022)

<https://treccanifutura.it/tecnologieesponenziali/realta-virtuale/> (Pagina consultata il 25/05/2022)

<https://www.intelligenzaartificiale.it/realta-virtuale/> (Pagina consultata il 25/05/2022)

<https://airlapp.com/blog/realta-virtuale-vr/> (Pagina consultata il 25/05/2022)

<https://www.stateofmind.it/realta-virtuale/> (Pagina consultata il 25/05/2022)

<https://www.dday.it/redazione/41135/guanti-facebook-metaverso#:~:text=Si%20tratta%20di%20catturare%20lo,far%20sentire%20la%20sensazione%20corrispondente> (Pagina consultata il 26/05/2022)

<https://www.tecnobabele.com/come-funziona-laudio-3d-ed-e-diverso-dal-suono-surround/2021-06-03/> (Pagina consultata il 26/05/2022)

<https://orgoglionerd.it/prossimamente-sul-mercato-maschere-vr-per-olfatto-e-tatto/> (Pagina consultata il 26/05/2022)

<https://arengario.net/poli/poli830.html> (Pagina consultata il 26/05/2022)

<https://the-archives.org/> (Pagina consultata il 27/05/2022)

<https://www.divertiviaggio.it/roma-realta-virtuale-turismo-culturale/> (Pagina consultata il 27/05/2022)

<https://mauamuseum.com/> (Pagina consultata il 28/5/2022)

<http://virtualmentis.altervista.org/hello-were-from-the-internet-lesibizione-ar-sparsa-per-il-moma/> (Pagina consultata il 28/05/2022)

<https://www.artechouse.com/> (Pagina consultata il 02/06/2022)

<https://artsandculture.google.com/explore> (Pagina consultata il 03/06/2022)

<https://www.uffizi.it/mostre-virtuali> (Pagina consultata il 03/06/2022)

<https://www.louvre.fr/en/online-tours#louvre-at-home> (Pagina consultata il 03/06/2022)

<https://sasalasabolare.it/it> (Pagina consultata il 03/06/2022)

<https://www.nhb.gov.sg/nationalmuseum/our-exhibitions/exhibition-list/story-of-the-forest> (Pagina consultata il 04/06/2022)

<https://www.tivolivilladeste.com/villa-adriana-il-secolo-doro-dellimperatore-adriano/>, (Pagina consultata il 05/07/2022)

<https://www.romanoimpero.com/2009/07/adriano-117-138.html>, (Pagina consultata il 13/07/2022)

<https://www.capitolivm.it/grandi-personaggi/publio-elio-adriano-luomo-e-limperatore/>, (Pagina consultata il 05/07/2022)

<https://www.unesco.beniculturali.it/projects/villa-adriana-tivoli/>, (Pagina consultata il 7/07/2022)

[www.patrimoniomondiale.it/?p=38](http://www.patrimoniomondiale.it/?p=38), (Pagina consultata il 13/07/2022)

<https://www.italia.it/it/lazio/roma/cosa-fare/villa-adriana#:~:text=Villa%20Adriana%20%C3%A8%20una%20immensa,antica%20citt%C3%A0%20romana%20di%20Tibur>, (Pagina consultata il 12/07/2022)

[https://it.wikipedia.org/wiki/Villa\\_Adriana#Storia](https://it.wikipedia.org/wiki/Villa_Adriana#Storia), (Pagina consultata il 21/07/2022)

<https://lacittaimmaginaria.com/i-pilastri-dellarte-villa-adriana-a-tivoli/>, (Pagina consultata il 28/07/2022)

<https://www.sotterraneidiroma.it/sites/villa-adriana>, (Pagina consultata il 15/07/2022)

<https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/TeatroGreco.htm> (Pagina consultata il 10/06/2022)

[http://www.bomarzo.net/villa\\_adriana\\_ninfeo\\_fede\\_it.html](http://www.bomarzo.net/villa_adriana_ninfeo_fede_it.html) (Pagina consultata il 10/06/2022)

<http://www.villaadriana.beniculturali.it/index.php?it/142/> (Pagina consultata il 10/06/2022)

<https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/Palestra.htm> (Pagina consultata il 10/06/2022)

<https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/PiazzaOro.htm> (Pagina consultata il 10/06/2022)

<https://www.sotterraneidiroma.it/sites/villa-adriana-piazza-doro> (Pagina consultata il 10/06/2022)

<http://www.villa-adriana.net/pages/ita/page4a.html> (Pagina consultata il 12/06/2022)

<https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/Hospitalia.htm> (Pagina consultata il 12/06/2022)

<http://www.villaadriana.beniculturali.it/index.php?it/190/> (Pagina consultata il 12/06/2022)

<http://www.villa-adriana.net/pages/ita/page10.html> (Pagina consultata il 17/06/2022)

[http://www.bomarzo.net/villa\\_adriana\\_palazzo\\_imperiale\\_it.html](http://www.bomarzo.net/villa_adriana_palazzo_imperiale_it.html) (Pagine consultate il 10/06/2022)

<https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/PalazzoImperiale.htm> (Pagine consultate il 10/06/2022)

<https://www.miaroma.it/antica-roma-villa-adriana/dorici> (Pagina consultata il 17/06/2022)

<https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/EdificioPilastridorici.htm> (Pagina consultata il 17/06/2022)

<https://www.miaroma.it/antica-roma-villa-adriana/heliocaminus> (Pagina consultata il 17/06/2022)

<https://artbonus.gov.it/1116-teatro-marittimo-villa-adriana.html> (Pagina consultata il 17/06/2022)

<https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/Pecile.htm> (Pagina consultata il 17/06/2022)

<https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/SalaFilosofi.htm> (Pagina consultata il 17/06/2022)

<https://www.sotterraneidiroma.it/sites/villa-adriana-sala-dei-filosofi> (Pagina consultata il 17 giugno 2022)

<https://www.agriturismolacerra.com/villa-adriana-che-meraviglia/> (Pagina consultata il 17/06/2022)

<http://www.viaggiesagre.it/scuola/geografia/villadriana.html> (Pagina consultata il 17/06/2022)

<https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/TreEsedre.htm> (Pagina consultata il 17/06/2022)

[https://www.bomarzo.net/villa\\_adriana\\_esedra\\_it.html](https://www.bomarzo.net/villa_adriana_esedra_it.html) (Pagina consultata il 17/06/2022)

<https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/EdificioPeschiera.htm> (Pagina consultata il 17/06/2022)

<https://www.visititaly.it/info/961854-villa-adriana-quadriportico-con-peschiera-tivoli.aspx> (Pagina consultata il 17/06/2022)

<https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/CasernaVigili.htm> (Pagina consultata il 17/06/2022)

<http://www.villaadriana.beniculturali.it/index.php?it/128/> (Pagina consultata il 17/06/2022)

<https://prezi.com/lepjwyg2s837/adriano-limperatore-poeta/> (Pagina consultata il 20/06/2022)

<https://www.minervarestauri.it/villa-adriana/> (Pagina consultata il 20/06/2022)

[http://www.bomarzo.net/villa\\_adriana\\_canopo\\_it.html](http://www.bomarzo.net/villa_adriana_canopo_it.html) (Pagina consultata il 20/06/2022)

<http://villaadriana.beniculturali.it/index.php?it/127/canopo-e-serapeo> (Pagina consultata il 20/06/2022)

<http://villaadriana.beniculturali.it/index.php?it/185/> (Pagina consultata il 21/06/2022)

<https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/GrandiTerme.htm> (Pagina consultata il 21/06/2022)

<https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/PiccoleTerme.htm> (Pagina consultata il 21/06/2022)

<https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/Antinoeion.htm> (Pagina consultata il 21/06/2022)

<https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/Pretorio.htm> (Pagina consultata il 21/06/2022)

<https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/CentoCamerelle.htm> (Pagina consultata il 22/06/2022)

[http://www.villa-adriana.net/pages/ita/aa\\_03.html](http://www.villa-adriana.net/pages/ita/aa_03.html) (Pagina consultata il 22/06/2022)

<https://ifg.uniurb.it/static/sito-2015/static/lavori-fine-corso-2014/betti/cosa-si-nasconde-nellaccademia/index.html> (Pagina consultata il 22/06/2022)

<http://www.villa-adriana.net/pages/ita/page4c.html> (Pagina consultata il 22/06/2022)

<https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/RoccaBruna.htm> (Pagina consultata il 22/06/2022)

<https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/ScopertaStrada.htm> (Pagina consultata il 22/06/2022)

<https://www.italicanet.com/aggiornamenti/design/andrea-branzi-e-la-no-stop-city.kl> (Pagina consultata il 12/09/2022)

[https://it.wikipedia.org/wiki/Bernard\\_Tschumi](https://it.wikipedia.org/wiki/Bernard_Tschumi) (Pagina consultata il 12/09/2022)

[https://it.wikipedia.org/wiki/Aldo\\_Loris\\_Rossi](https://it.wikipedia.org/wiki/Aldo_Loris_Rossi) (Pagina consultata il 12/09/2022)

<https://www.valentinasolano.it/aldo-loris-rossi-utopia-e-realta/> (Pagina consultata il 12/09/2022)

[https://it.wikipedia.org/wiki/Carlo\\_Scarpa](https://it.wikipedia.org/wiki/Carlo_Scarpa) (Pagina consultata il 12/09/2022)

<https://www.dattilotecca.it/carlo-scarpa-alla-fondazione-querini-stampalia/> (Pagina consultata il 12/09/2022)

[https://it.wikipedia.org/wiki/Louis\\_Kahn](https://it.wikipedia.org/wiki/Louis_Kahn) (Pagina consultata il 12/09/2022)

[https://it.wikipedia.org/wiki/Salk\\_Institute\\_for\\_Biological\\_Studies](https://it.wikipedia.org/wiki/Salk_Institute_for_Biological_Studies) (Pagina consultata il 12/09/2022)

[www.ninjamarketing.it/2018/11/05/che-cose-il-brand-heritage](http://www.ninjamarketing.it/2018/11/05/che-cose-il-brand-heritage) (Pagina consultata il 09/09/2022)

<https://www.ffri.it/fashion-journal/archivi-moda/gli-strumenti-dellheritage-marketing-archivio-e-museo-dimpresa/> (Pagina consultata il 09/09/2022)

<https://www.ffri.it/fashion-journal/archivi-moda/fashion-heritage/> (Pagina consultata il 07/09/2022)

<https://it.mustfashion.eu/valentino-haute-couture-printempsete-2016> (Pagina consultata il 09/09/2022)

<https://manintown.com/i-luoghi-della-moda-quando-una-sfilata-diventa-spettacolo/2021/11/10/> (Pagina consultata il 07/09/2022)

<https://www.ilrossetti.it/it/news/con-le-baccanti-di-euripide-ritorna-al-rossetti-il-grande-teatro-classico> (Pagina consultata il 03/09/2022)

<https://www.romanoimpero.com/2014/02/baccanti-menadi.html/> (Pagina consultata il 05/09/2022)

[https://it.wikipedia.org/wiki/Le\\_Baccanti](https://it.wikipedia.org/wiki/Le_Baccanti) (Pagina consultata il 28/08/2022)

[https://it.weeksnews.org/it/Le\\_Baccanti](https://it.weeksnews.org/it/Le_Baccanti) (Pagina consultata il 28/08/2022)

<https://www.fondazionevalla.it/approfondimenti/la-follia-sacra/> (Pagina consultata il 29/08/2022)

[https://www.treccani.it/enciclopedia/baccanti\\_res-dd1ae0a3-1d57-11de-bb24-0016357eee51/](https://www.treccani.it/enciclopedia/baccanti_res-dd1ae0a3-1d57-11de-bb24-0016357eee51/) (Pagina consultata il 29/08/2022)

<https://www.lasinodoro.it/adriano-e-antino-storia-di-un-amore-eterno/> (Pagina consultata il 26/08/2022)

<https://insideart.eu/2014/05/25/adriano-e-la-grecia-2/#:~:text=Adriano%20era%20colto%20ed%20aveva,Plutarco%2C%20Eppitto%2C%20Tolomeo%20e%20Pausania> (Pagina consultata il 03/09/2022)

<https://insideart.eu/2014/05/25/adriano-e-la-grecia-2/> (Pagina consultata il 26/08/2022)

[https://it.wikipedia.org/wiki/Terme\\_romane](https://it.wikipedia.org/wiki/Terme_romane) (Pagina consultata il 09/09/2022)

[https://it.wikipedia.org/wiki/Opera\\_reticolata](https://it.wikipedia.org/wiki/Opera_reticolata) (Pagina consultata il 12/09/2022)

## Ringraziamenti

Ringrazio

La mia mamma, il mio papà e le mie sorelle per avermi sempre sostenuta e per non avermi mai fatto sentire sbagliata, anche quando ero lontana

Camilla e Chiara per esserci state sempre, dal primo giorno

Marta, Maria, Sara, Giacomo ed Esmeralda senza i quali non avrei concluso questa tesi

Tutti i miei amici

Chi mi ha accompagnato in questo percorso

Chi ha contribuito a renderlo così leggero