

EXHIBIT DESIGN BOOK

Tesi di Laurea

Letizia Gagliano

abstract

Intendere la bellezza come risultato di un atto progettuale, come elemento che viene creato ed è forma riconoscibile, è un'azione necessaria al fine di risalire a una percezione di essa universalmente accettata; è infatti fondamentale indagarne i tratti distintivi che la qualificano al fine di distinguerla ed esaltarla.

Da sempre, ambire alla bellezza deve corrispondere al tentativo di mantenere fede al paradigma classico come valore assoluto e universale, considerando che sia raggiungibile mediante il pensiero e il progetto. L'obiettivo dell'artista deve dunque essere la ricerca del consenso, al fine di generare un giudizio soggettivamente universale.

Per raggiungere tale scopo, è necessario considerare la forma come generazione di rappresentazione. La forma nasce infatti come desiderio a priori di raggiungere la trasformazione del mondo attraverso un'inconscia e naturale attitudine del progettista – artista. Il desiderio di forma sfocia infatti nella declinazione della ricerca della bellezza.

Da parte dell'osservatore invece, quando la forma entra in un primo istante nel campo della percezione come insieme di singoli elementi, è possibile parlare di proprietà formali dell'oggetto, diventando così entità rappresentata e non più astratta.

Lo stesso processo avviene nella mente dell'osservatore di fronte alla rovina, nel tentativo di connettere materia e forma al fine di ricercare, attraverso confronti e corrispondenze mentali, la bellezza realizzata. La bellezza sottoforma di materia risiede però in manufatti il cui carisma assume un carattere esemplare, simbolico, identitario e, soprattutto, necessario, così da riuscire a superare i limiti imposti dal tempo. Tempo e interventi umani possono infatti portare alla morte della forma dando vita alla rovina, interpretabile come triste immagine della fine di una vita. Questo processo è tuttavia ciò che trasforma la forma morta in bella rovina, poiché simbolo della traccia universale che genera interrogativi e, di conseguenza, la volontà di colmare la distanza tra ciò che si vede e ciò che non si vede.

Altro motivo di attrazione per la rovina è dato dal fatto che ciò che resta è dunque pura manifestazione del perfetto equilibrio tra forma e tempo: dimostrazione di un'armonia universale.

Compito del progettista è quello di indagare e studiare la bellezza sotto ogni sua diversa forma, al fine sia di ricercarla nelle proprie opere artistico progettuali, sia per esaltarne e valorizzarne le manifestazioni più eminenti.

La bellezza può e deve essere esaltata al meglio tramite ambienti e strutture architettonici ideali, per stimolare empaticamente l'emozione e l'attenzione dell'osservatore. Il compito del progettista è infatti quello di creare magnificenze d'insieme in grado di colmare il visitatore con un sentimento di stupore e meraviglia, permettendogli di sentirsi immerso e recettivo nei confronti delle arti antiche. In ambito museale e allestitivo è dunque necessario che ogni particolare sia studiato appositamente, per non oscurare in nessun modo l'arte preesistente e che ogni intervento possa mettere in risalto gli elementi protagonisti. È infatti fondamentale dare vita a sinergie tra le diverse forze operanti che, per mezzo delle azioni progettuali e temporali, si stratificano fino a creare immaginari straordinari.

La vista di uno spazio sublime diventa così lo strumento iniziale per preparare il visitatore a riconoscere e successivamente apprezzare ciò che la struttura d'intervento accompagna: dalle rovine agli elementi museali. L'allestimento deve essere pensato come mezzo di elevazione spirituale e formazione culturale, rivelando un atteggiamento reverente verso l'arte. Così, tramite tali interventi, viene dimostrata sia l'esigenza di narrare l'antico, colmando la distanza che intercorre tra passato e presente, che la costante necessità di rinnovamento.

Da una parte, i musei mirano a rappresentare l'evoluzione e l'arricchimento del sapere definendo il continuo sviluppo dei processi storici e dimostrando valori e teorie; dall'altra, l'archeologia va intesa come un processo di trasformazione, che va da un'epoca caratterizzata dalla centralità dell'opera, fino alla testimonianza materiale e tangibile della produzione umana di artefatti. Il museo è dunque considerabile come un modo di vedere il mondo e i suoi processi evolutivi, mentre l'archeologia è utile a comprendere come il passato agisce nei processi di elaborazione oggi.

Nella progettazione per l'archeologia, colmare l'antitesi tra visibile e invisibile rende la scelta di allestimento non facile, poiché è necessario riscontrarsi con problematiche relative a scopo, finalità e soluzioni formali e figurative. Nella narrazione progettuale, l'immaginario e l'immaginato costituiscono gli elementi fondamentali per l'elaborazione di un allestimento in continuo divenire e che diventa rappresentazione materica di un passaggio storico. L'architettura è dunque progettata e realizzata per la valorizzazione dei siti e monumenti archeologici.

Gli interventi sulle rovine devono dunque tenere in considerazione il rapporto simbolico e architettonico tra antico e nuovo senza tralasciare tematiche fondamentali come la diversità e l'unità di stile, il processo di musealizzazione legato al mostrare, il concetto di reversibilità finalizzata alla salvaguardia del manufatto e l'analisi di tale confronto in chiave di disegno storico – identitario.

È necessario considerare inoltre la compresenza di due articolazioni del concetto di forma. La prima viene interpretata come struttura, a partire dalle proprietà architettoniche presenti nel manufatto antico e da quelle introdotte dal progettista. La seconda viene intesa in senso gestaltico come rapporto antinomico forma sfondo. Ciò considerato, il restauro archeologico museografico non può sottovalutare la sua finalità legata al mostrare: rendere leggibile e trasmissibile la natura della rovina e delle sue stratificazioni. È fondamentale che nel visitatore rimanga la fascinazione dettata dalla curiosità che nasce dall'interrogarsi sul rapporto tra antico e nuovo sia dal punto compositivo che concettuale. La rovina deve restare

rovina così che il nuovo venga disposto per differenza in un rapporto forma sfondo.

Una tematica da non trascurare è la stratificazione materica e simbolica dettata dal susseguirsi di interventi umani e temporali. Questo fenomeno può avere origine da eventi consequenziali casuali, generalmente dettati dal tempo, o da interventi previsti e progettati. La stratificazione può dunque dare vita a importanti performance visive, dove i diversi livelli, quando sono facilmente riconoscibili, creano giochi di compresenze e sinergie.

Un sito archeologico, un museo, un'esposizione temporanea o permanente non possono sottovalutare il potere della comunicazione tramite un'immagine coordinata ben sviluppata che mira a sintetizzare gli aspetti caratteristici del luogo da promuovere al pubblico.

Progettazione e comunicazione devono affiancarsi e collaborare al fine di esaltare e valorizzare, anche se in modo differente, i manufatti antichi.

L'immagine coordinata di un'esposizione parte dallo studio di quest'ultima concentrandosi su quelli che possono essere i punti di forza capaci di incuriosire maggiormente il visitatore. Colori, geometrie e forme dialogano con l'allestimento creando nell'osservatore associazioni mentali facilmente ricollegabili a elementi distintivi che si vogliono evidenziare.

Non è da trascurare inoltre il periodo storico in cui si sviluppa un certo progetto, internet e i social network sono la piattaforma di lancio che oggi è necessario sfruttare al fine di promuovere una certa realtà e per farlo occorre ricorrere alla forza comunicativa che può avere l'immagine coordinata. Logo e logotipo sintetizzano con semplici linee l'essenza dell'intervento progettuale e la grandezza dell'antico.

Riferimenti bibliografici:

- Caliarì Pier Federico, *La forma della bellezza*, Torino, Porpora Group s.r.l., 2022
- Basso Peressut Luca, Caliarì Pier Federico, *Architettura per l'archeologia. Museografia e allestimento*, Roma, Prospettive Edizioni, 2014



Understanding beauty as the result of a design act, as an element that is created and is a recognizable form, is a necessary action in order to go back to a universally accepted perception of it; it is in fact fundamental to investigate the distinctive features that qualify it in order to distinguish and enhance it.

Always aiming for beauty must correspond to the attempt to maintain faith in the classical paradigm as an absolute and universal value, considering that it can be reached through thought and design. The artist's objective must therefore be the search for consensus in order to generate a subjectively universal judgment.

To achieve this, it is necessary to consider the form as a representation generation. The form was born in fact as a priori desire to achieve the transformation of the world through an unconscious and natural attitude of the designer - artist. The desire for form flows into the declination of the search for beauty.

On the observer's part, however, when the form enters at first in the field of perception as a set of individual elements, it is possible to speak of formal properties of the object, thus becoming a represented entity and no longer abstract. The same process takes place in the mind of the observer in the face of ruin, in the attempt to connect matter and form in order to seek, through comparisons and mental correspondences, realized beauty. Beauty in the form of matter, however, resides in artifacts whose charisma assumes an exemplary, symbolic, identity and, above all, necessary character so as to be able to overcome the limits imposed by time. Time and human interventions can in fact lead to the death of the form, giving rise to ruin, which can be interpreted as a sad image of the end of a life. This process, however, is what transforms the dead form into a beautiful ruin because it is a symbol of the universal trace that generates questions and consequently the will to bridge the distance between what is seen and what is not seen.

Another reason for attraction to ruin is given by the fact that what remains is therefore a pure manifestation of the perfect balance between form and time: a demonstration of universal harmony.

The task of the designer is to investigate and study the beauty in all its different forms in order both to search for it in their own artistic works of design and to enhance and enhance the most eminent manifestations. Beauty can and should be best enhanced through ideal environments

and architectural structures to empathically stimulate the emotion and attention of the observer. The task of the designer is in fact to create overall magnificence able to fill the visitor with a feeling of wonder and wonder allowing him to feel immersed and receptive to the ancient arts.

In the context of museums and exhibitions, it is therefore necessary that every detail is specifically designed not to obscure in any way the pre-existing art and that each intervention can highlight the main elements. In fact, it is fundamental to create synergies between the different forces operating that, through the planning and temporal actions, stratify to create extraordinary imaginations.

The view of a sublime space thus becomes the initial tool to prepare the visitor to recognize and subsequently appreciate what the intervention structure accompanies: from ruins to museum elements. The setting must be conceived as a means of spiritual elevation and cultural formation, revealing a reverent attitude towards art. Thus, through these interventions, it is demonstrated both the need to narrate the ancient, bridging the distance that exists between past and present, and the constant need for renewal.

On the one hand, museums aim to represent the evolution and enrichment of knowledge by defining the continuous development of historical processes and demonstrating values and theories; on the other hand archaeology should be understood as a process of transformation that goes from an era characterized by the centrality of the work to the tangible and material testimony of the human production of artifacts. The museum is therefore considered as a way of seeing the world and its evolutionary processes while archaeology is useful to understand how the past acts in the processing processes today.

In the design for archaeology, bridging the antithesis between visible and invisible makes the choice of setting up not easy since it is necessary to encounter problems related to purpose, purpose and formal and figurative solutions. In the design narration, the imagination and the imagination are the fundamental elements for the elaboration of a constantly evolving setting that becomes a material representation of a historical passage.

The architecture is therefore designed and built for the enhancement of archaeological sites and monuments.

The interventions on the ruins must therefore take into account the symbolic and architectural relationship between old and new without neglecting fundamental themes such as diversity and unity of style, the process of musealization related to the show, the concept of reversibility aimed at safeguarding the artifact and the analysis of this comparison in the key of historical design - identity.

It is also necessary to consider the co-existence of two articulations of the concept of form. The first is interpreted as a structure, starting from the architectural properties present in the ancient artifact and those introduced by the designer. The second is understood in the gestalt sense as an antinomic background form relationship. This considered, the museographic archaeological restoration cannot underestimate its purpose linked to the exhibition: to render legible and transmissible the nature of the ruin and its stratifications. It is fundamental that the visitor remains fascinated by the curiosity that comes from questioning the relationship between old and new both from the compositional and conceptual point of view. The ruin must remain ruin so that the new is placed for difference in a background shape ratio.

A theme not to be neglected is the material and symbolic stratification dictated by the succession of human and temporal interventions. This phenomenon can originate from random consequential events, generally dictated by time, or from planned and planned interventions. Stratification can therefore give rise to important visual performances, where the different levels, when easily recognizable, create games of understanding and synergies.

An archaeological site, a museum, a temporary or permanent exhibition cannot underestimate the power of communication through a well-developed coordinated image that aims to synthesize the characteristic aspects of the place to be promoted to the public.

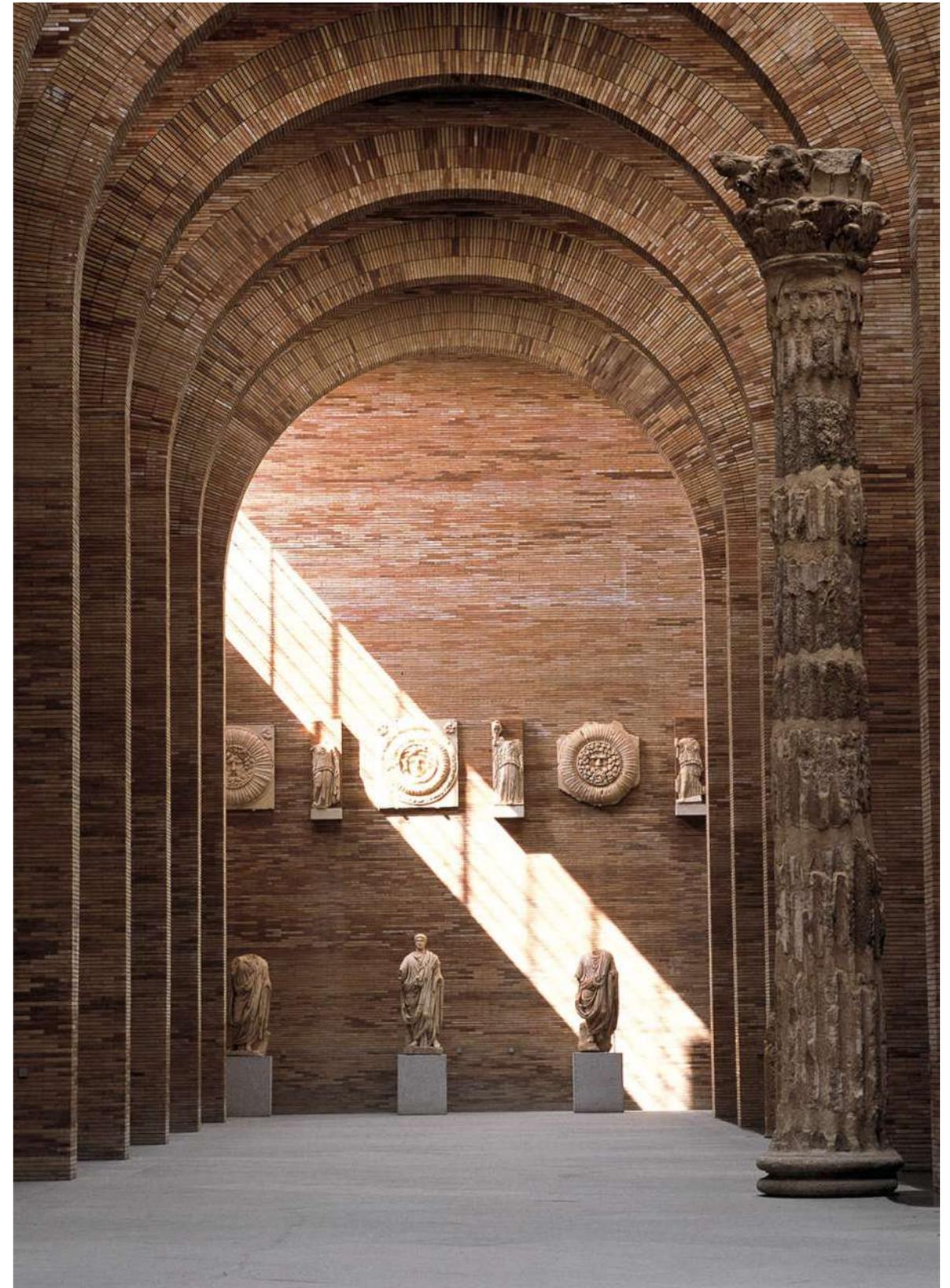
Design and communication must work side by side in order to enhance and enhance, even if in a different way, the ancient artifacts.

The coordinated image of an exhibition starts from the study of the latter focusing on what may be the strengths that can intrigue the visitor. Colors, geometries and shapes dialogue with the setting, creating mental associations in the observer that can easily be linked to distinctive elements that you want to highlight.

It is also not to be overlooked the historical period in which a certain project develops, Internet and social networks are the launch platform that today it is necessary to exploit in order to promote a certain reality and to do so must resort to the communicative force that can have the coordinated image. Logo and logo summarize with simple lines the essence of the project and the greatness of the ancient.

Bibliographical references:

- Caliarì Pier Federico, *La forma della bellezza*, Torino, Porpora Group s.r.l., 2022
- Basso Peressut Luca, Caliarì Pier Federico, *Architettura per l'archeologia. Museografia e allestimento*, Roma, Prospettive Edizioni, 2014



Pagina precedente: Acropoli di Atene

A destra: museo di Arte Romana di Merida, Merida, Spagna. José Rafael Moneo

indice

13

Corso di Exhibit Design

Scenario
Ceoncept
Collezione
Percorso
Identità visiva
Approfondimenti

60

Designing Villa Adriana

Scenario
Concept
Buffer zone
Fashion and heritage
Padiglione termale
Identità visiva

“L’insostenibile ineffabilità della bellezza” è un progetto che nasce dalla volontà di promuovere i duecento anni dalla morte dello scultore Antonio Canova attraverso la progettazione di una mostra che esalti al meglio la sua grandezza artistica.

Il percorso espositivo è stato ideato per svilupparsi all’interno della celebre Basilica Palladiana di Vicenza, la quale presenta uno spazio ottimale e caratteristiche ideali per gli allestimenti.

Antonio Canova

Antonio Canova nasce a Possagno (Treviso) nel 1757 ed è stato un pittore e scultore che ha segnato l’epoca neoclassica¹ tanto da essere considerato uno dei maggiori esponenti.

Un primo avvicinamento alla scultura avviene grazie all’influenza del nonno che gli insegna i primi rudimenti del mestiere. Il giovane artista viene così mandato a Venezia ad approfondire i suoi studi alla Pubblica Accademia del Nudo, dove realizza le sue prime opere le quali gli procurano una certa notorietà all’interno dell’ambiente. Successivamente Canova si stabilizza a Roma dove si avvicina sempre di più alla scultura antica lasciandosi inoltre influenzare dagli ideali neoclassici che si stanno progressivamente affermando in ogni ambito artistico culturale.

La corrente neoclassica orienta la produzione dello scultore verso un’arte sempre più intrisa di simbologie e forme caratteristiche del mondo classico, dando così vita a opere iconiche come Amore e Psiche, Ebe, Venere e Adone, Ercole e Lica e Le Tre Grazie.

Lo stile artistico di Antonio Canova viene fortemente apprezzato da mecenati che tra il 1783 e il 1810 gli commissionano opere come Monumenti funebri di Clemente XIII e Clemente XIV a Roma, di Maria Cristina d’Austria a Vienna, e di Vittorio Alfieri a Firenze.

Nel 1804, con l’avvento di Napoleone Bonaparte, l’artista viene scelto dall’imperatore come ritrattista ufficiale, accrescendo così sempre più la propria fama a livello internazionale.

Nel 1815 si trova a Parigi dove, grazie a un’abile azione diplomatica, riesce a



recuperare numerose e preziose opere d'arte trafugate da Napoleone lungo la penisola italiana e a riportarle in patria, ottenendo così il titolo di Marchese d'Ischia conferitogli da papa Pio VII.

Alla fine della sua carriera artistica ritorna a Possagno dove dà inizio ai lavori della Chiesa Parrocchiale consacrata alla Santissima Trinità, successivamente nota come Tempio Canoviano, ultimata per volontà del fratello soltanto dieci anni dopo la sua morte.

Proprio grazie al fratello dell'artista è stata eretta la gipsoteca che raccoglie tutti i modelli preparatori in gesso delle opere di Antonio Canova.

L'allestimento, curato dallo scultore Pasino Tonin, primo conservatore della Gypsotheca, venne invece completato nel 1844.

L'attuale sistemazione è il frutto di un rispetto assoluto dello spirito museologico di Giovanni Battista Sartori, delle variazioni allestitivo conseguenti ai danni e alle azioni preventive dei due conflitti mondiali e del contributo - attuato nel 1957 - dell'architetto veneziano Carlo Scarpa, che provvide ad ampliare la Gypsotheca con un nuovo spazio espositivo capace di valorizzare i grandi modelli in gesso - tra questi le Tre Grazie, Amore e Psiche, due Danzatrici e George Washington - e i bozzetti in argilla e in terracotta, espressione assoluta della genialità dell'artista.

Basilica Palladiana, Vicenza

La Basilica Palladiana è un edificio pubblico che si affaccia su Piazza dei Signori a Vicenza. Il palazzo, che in origine rappresentava la sede della regione, è stato restaurato nel 1546 dall'architetto veneziano Andrea Palladio. Il progetto si sviluppa a partire dall'idea di rivestire la struttura con logge in pietra di Piovene di Rocchette. L'architetto realizza dunque due ordini di logge sovrapposte, che si caratterizzano per l'utilizzo di moduli che si ripetono e consistono in serliane², ovvero elementi architettonici che sono composti da un arco a tutto sesto compreso tra due aperture rettangolari delimitate da colonne. L'intenzione di Palladio è quella di osservare i tre principi vitruviani: la solidità, la funzionalità e la bellezza. **Solidità**, perché le serliane sostengono in modo efficace il peso della volta. **Funzionalità**, perché Palladio poteva modificare la larghezza delle aperture laterali per creare un'opera equilibrata (individuabile negli angoli, dove le aperture laterali delle serliane si riducono leggermente per meglio adattarsi alle dimensioni dell'edificio). **Bellezza**, perché la serliana ricorda un arco di trionfo. La ristrutturazione riprende inoltre le forme dell'architettura classica attraverso la trabeazione³, rivestita da un fregio con triglifi⁴ e metope⁵.

A sinistra: Amore e Psiche, Antonio Canova
Louvre, Parigi.

La loggia superiore invece poggia su una balaustra, mentre la sua architrave è a fregio continuo. Anche le colonne sono ispirate all'antichità: quelle della loggia inferiore sono di ordine dorico, mentre quelle della loggia superiore sono di ordine ionico.

Nel corso della seconda guerra mondiale la Basilica fu gravemente danneggiata durante un bombardamento, una bomba incendiaria distrusse la copertura originale della Basilica, la quale venne ricostruita nell'immediato dopoguerra nelle forme originali. Successivamente, tra il 2007 e il 2012, l'edificio è stato nuovamente restaurata dotandogli inoltre una nuova illuminazione. Oggi l'edificio è dotato di tre spazi espositivi.

Collezione e percorso

1. Bussola di entrata: l'entrata nella mostra è anticipata da uno spazio che permette all'occhio del visitatore di adattarsi al cambiamento di luce tra l'esterno e l'interno della sala
2. Tunnel immersivo: pareti coperte da grandi schermi che riproducono immagini di opere di bellezza oggettiva
3. Autoritratto Antonio Canova: esposta una sua riproduzione tramite ologramma tridimensionale
4. Monumento funebre a Maria Cristina d'Austria⁶
5. Paolina Borghese⁷: posizionata al centro della sezione storica
6. Napoleone Bonaparte come Marte Pacificatore: ambientato con proiezioni e suoni che riportano al cortile del Palazzo di Brera, il tutto fruibile da un arco che permette una visione ottimale dell'opera
7. Danzatrice con i cembali: disposta sopra un palco rialzato e circondata dalla proiezione di video inerenti alla danza e a movimenti sinuosi
8. Ercole e Lica: opera centrale della zona di transito, circondata da pedane che consentono la visione a 360 gradi; fruibile anche da un arco che permette una visione ottimale dell'opera
9. Creugante e Damosseno (due pugili): posti su una pedana leggermente rialzata, rivolti l'uno verso l'altro come in posizione da combattimento; fruibili da un arco che permette una visione ottimale dell'opera
10. Teseo e il Minotauro
11. Venere Italica: posizionata su un piano rialzato al centro dell'area mitologica insieme ad altre figure femminili
12. Tre Grazie: posizionata su un piano rialzato al centro dell'area mitologica insieme ad altre figure femminili
13. Pandora: posizionata su un piano rialzato al centro dell'area mitologica insieme ad altre figure femminili
14. Maddalena Penitente
15. Perseo Trionfante: esposti in un ambiente ricurvo con una panchina posta di fronte all'opera
16. Dedalo e Icaro: esposti in un ambiente ricurvo con una panchina posta

di fronte all'opera

17. Busto di Elena: opera sfruttata per permettere la fruizione delle curve dell'highlight
18. Busto della Pace: opera sfruttata per permettere la fruizione delle curve dell'highlight
19. Amore e Psiche (highlight): opera posizionata all'interno di una struttura composta da circonferenze concentriche
20. Bussola di uscita: spazio che permette nuovamente all'occhio del visitatore di riadattarsi alla luce esterna alla mostra

Concept progettuale

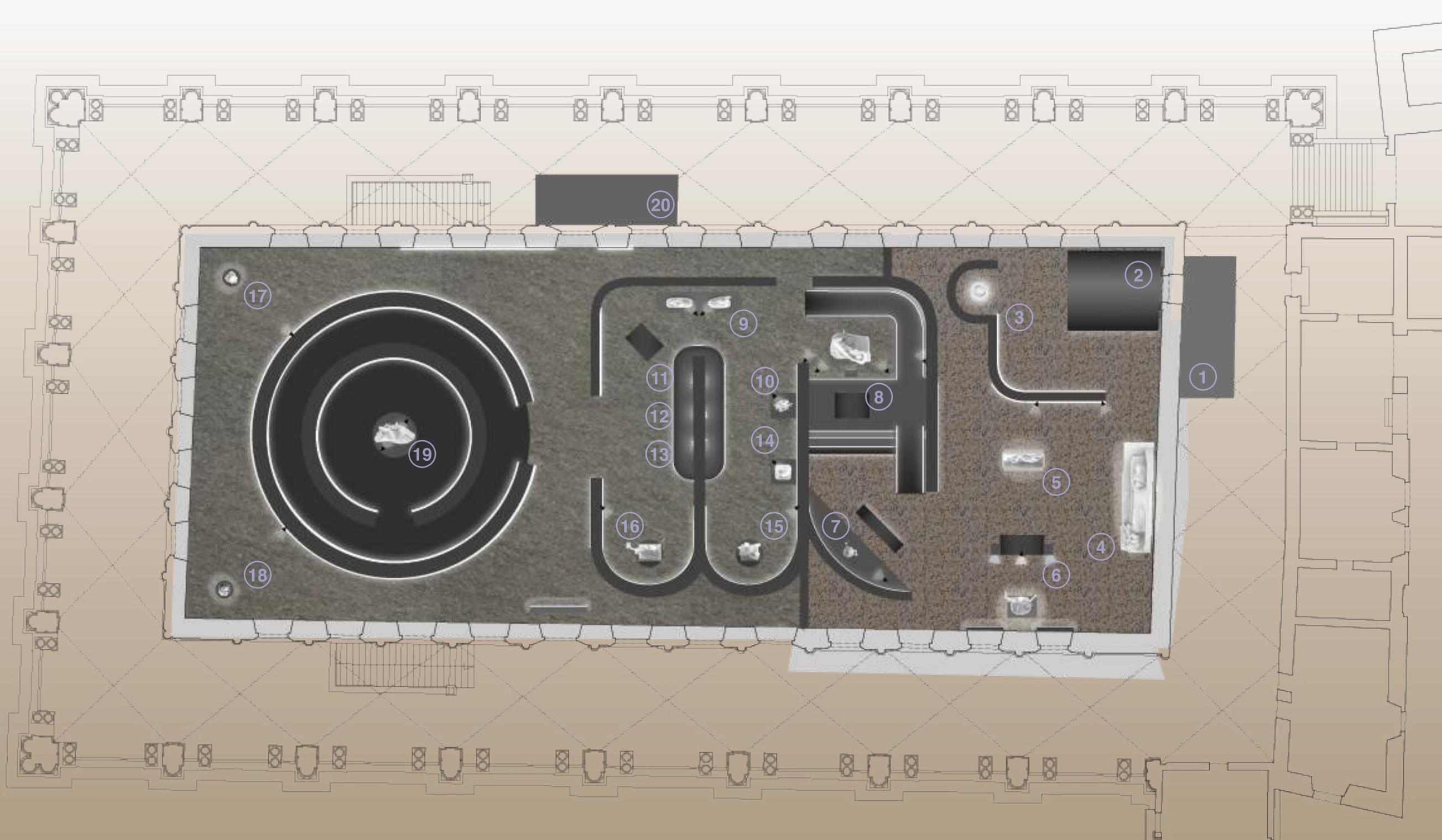
La bellezza, attraverso la sua più oggettiva espressione, ha fatto sì che il progetto "The Immersive Beauty" prendesse vita. Il progetto, infatti, pone centrale il bello che si manifesta e prende forma tramite espressione artistica dello scultore e pittore Antonio Canova.

In seguito ad approfondire ricerche sull'artista neoclassico l'intenzione era quella di mettere in risalto il processo creativo che dava vita alle opere, ricreando così un percorso espositivo che arriva a ricostruire quello che era per l'artista il turning point della sua creazione. Alla fine del processo creativo Canova, infatti, rifiniva personalmente l'opera attraverso un labor limae talmente elevato da rendere quasi intimo l'ultimo momento che intercorreva con la fine della lavorazione. Questo passaggio ha dato vita all'highlight dell'esposizione. L'intero percorso della mostra è invece caratterizzato dalla suddivisione nella zona in cui sono presenti le opere di derivazione storica e in quella in cui sono esposte le opere mitologiche. Il raggruppamento tematico delle statue ha dato origine alla distinzione di due principali aree che, all'interno della sala, si possono riconoscere grazie a dettagli che permettono al visitatore di distinguere facilmente un ambiente dall'altro; la pavimentazione è la particolarità che fin da subito salta all'occhio poichè diverso nelle due aree principali. Le due diverse zone sono collegate tramite un passaggio di transito che circonda la statua di Ercole e Lica, tale superficie è posta poco più in alto rispetto al resto della sala in modo tale da definire più chiaramente il cambiamento tematico e spaziale.

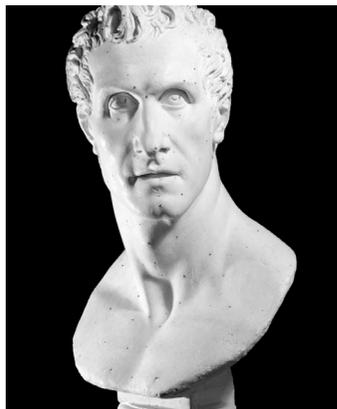
La maggior parte delle opere sono inoltre ambientate attraverso l'uso di strumenti virtuali che portino così l'utente a immergersi nella bellezza canoviana. Diverse statue sono state disposte di un background che meglio le caratterizza fino ad armonizzarle con ciò che le circonda.

Proiettori, luci e altoparlanti (parametrici e non) fanno in modo che le opere di Antonio Canova prendano vita attraverso la virtualizzazione di dettagli che meglio le caratterizzano.

L'intero percorso fa confluire il visitatore verso l'highlight della mostra, composto da pannelli circolari concentrici che a loro volta convogliano verso la celebre statua di Amore e Psiche.



Pianta con percorso e collezione



Autoritratto
Antonio Canova



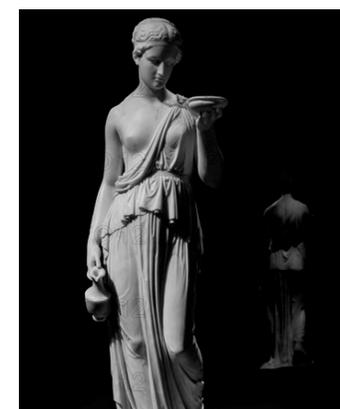
Monumento Funebre Maria
Cristina d'Austria



Paolina Borghese



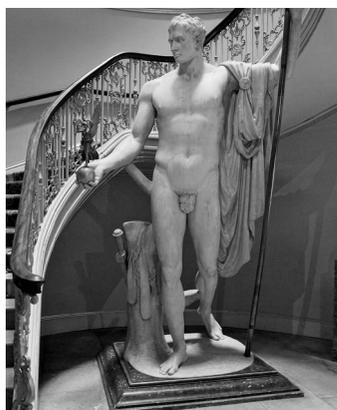
Venere Italica



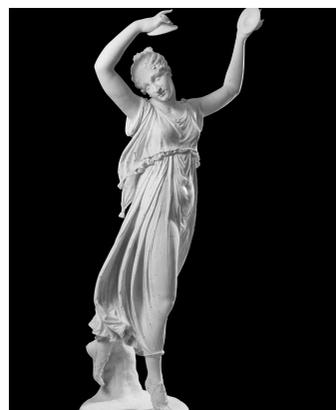
Pandora



Tre Grazie



Napoleone Bonaparte come
Marte Pacificatore



Danzatrice con i cembali



Ercole e Lica



Teseo sul Minotauro



Perseo Trionfante



Dedalo e Icaro



Damosseno



Creugante



Maddalena Penitente



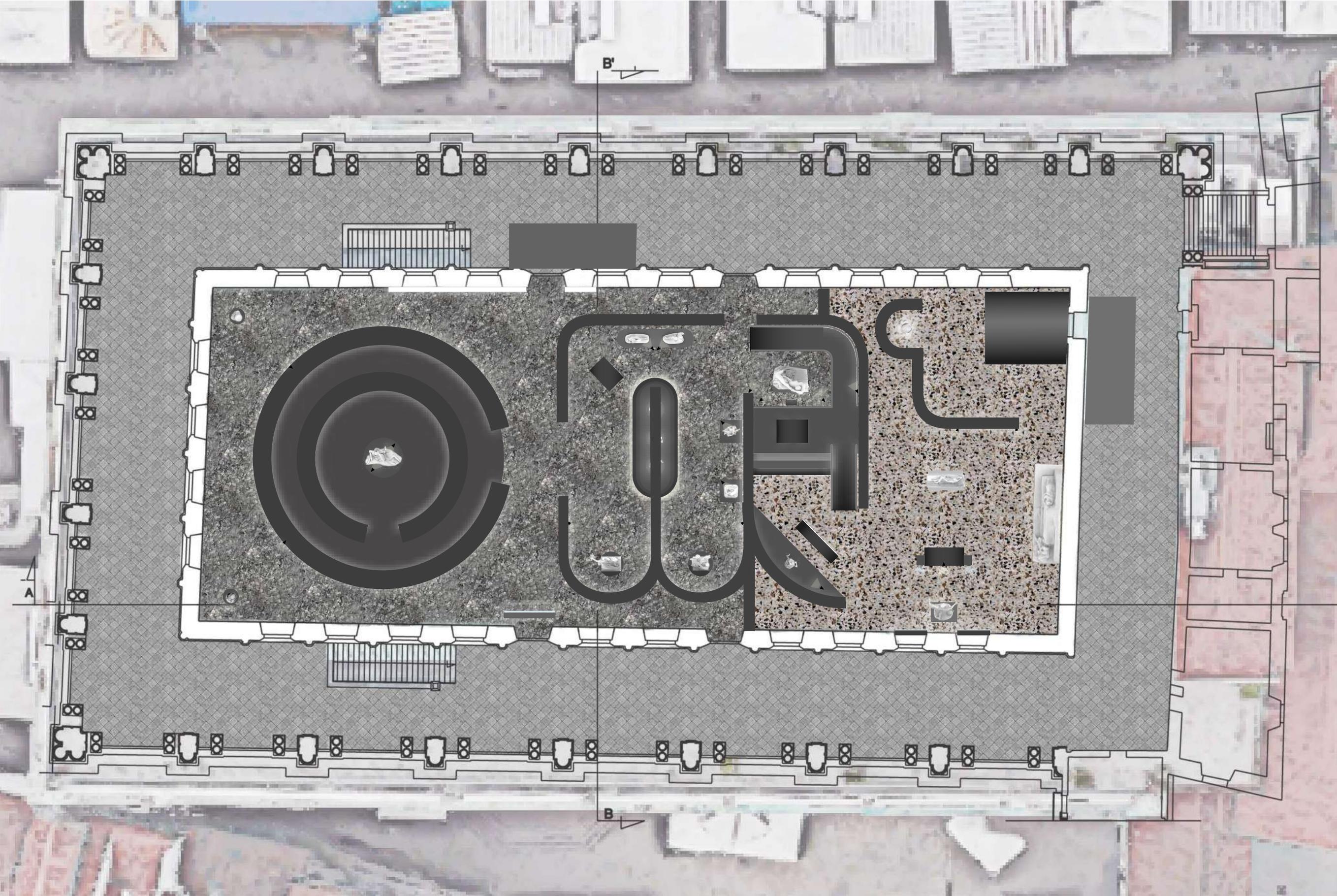
Busto di Elena

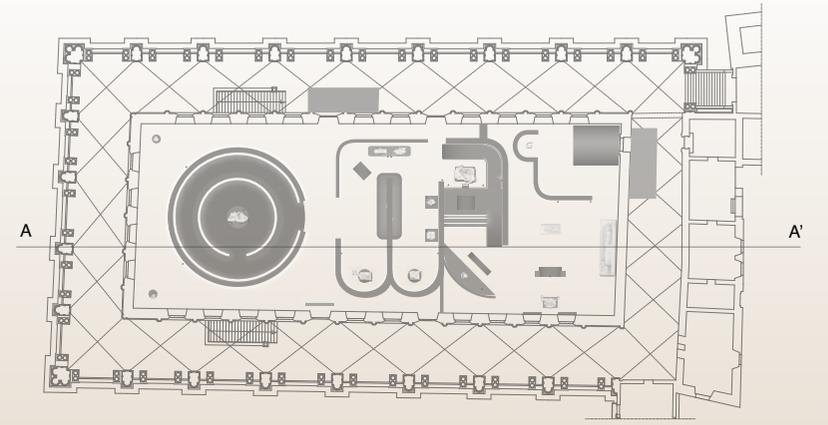


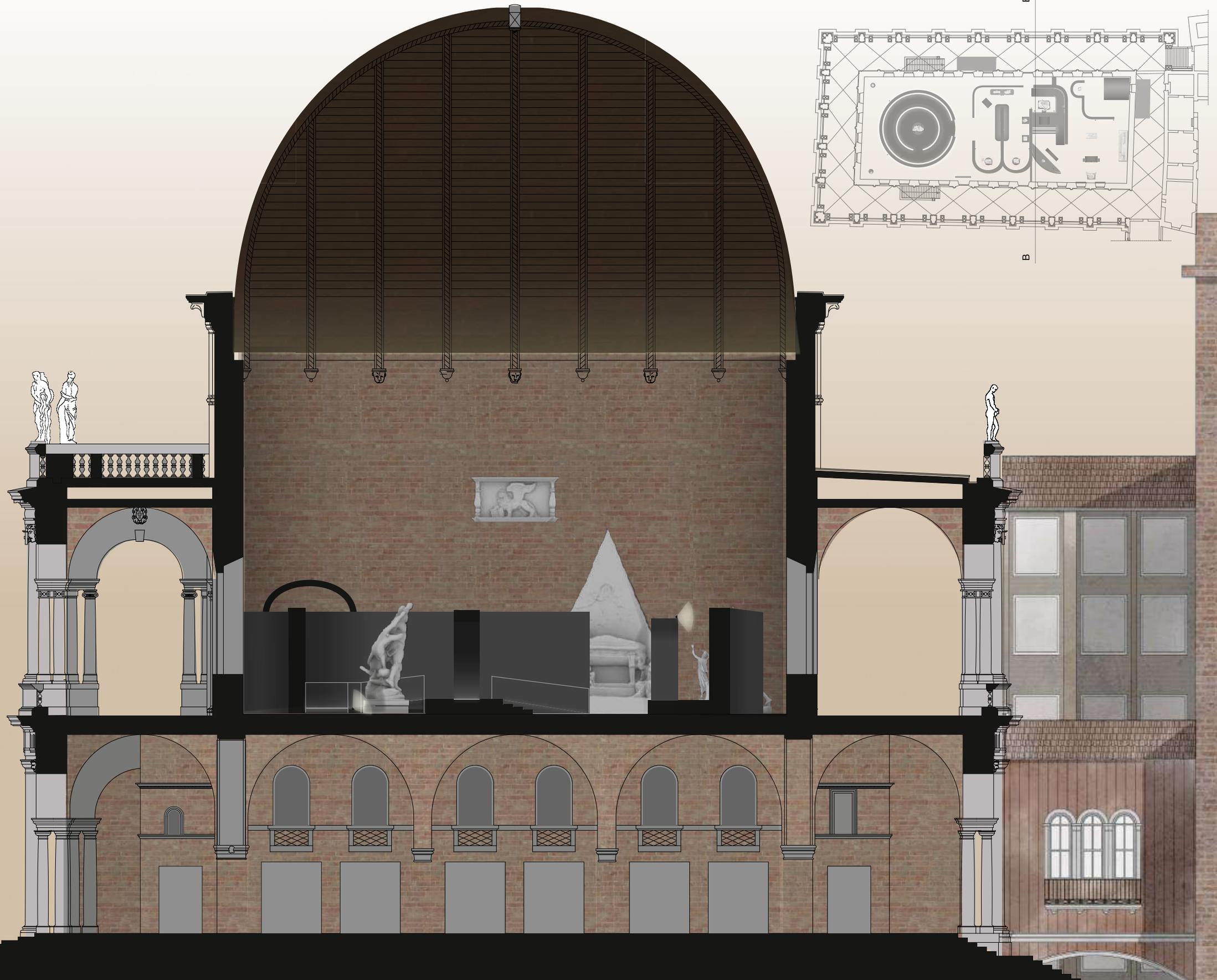
Busto della Pace

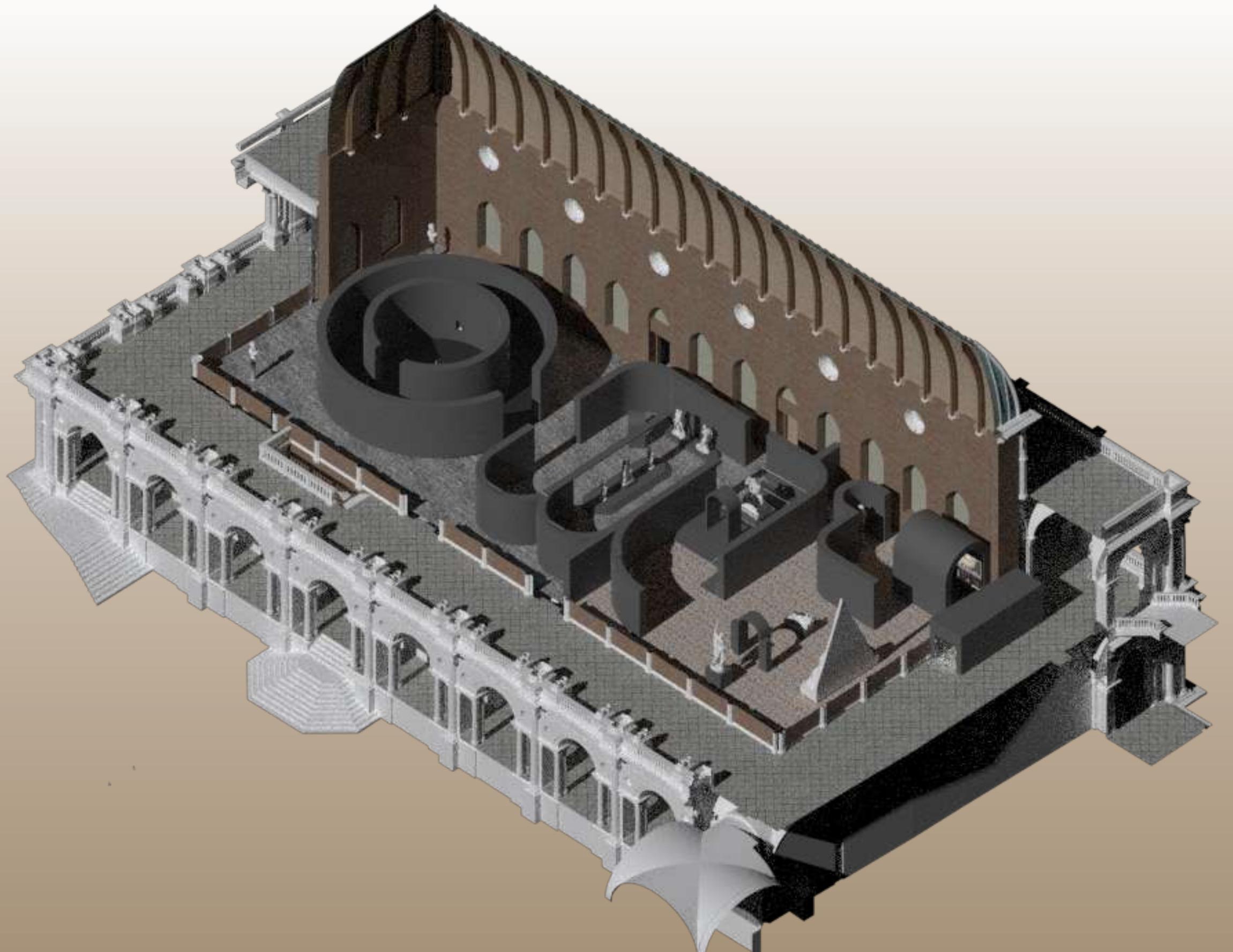


Amore e Psiche



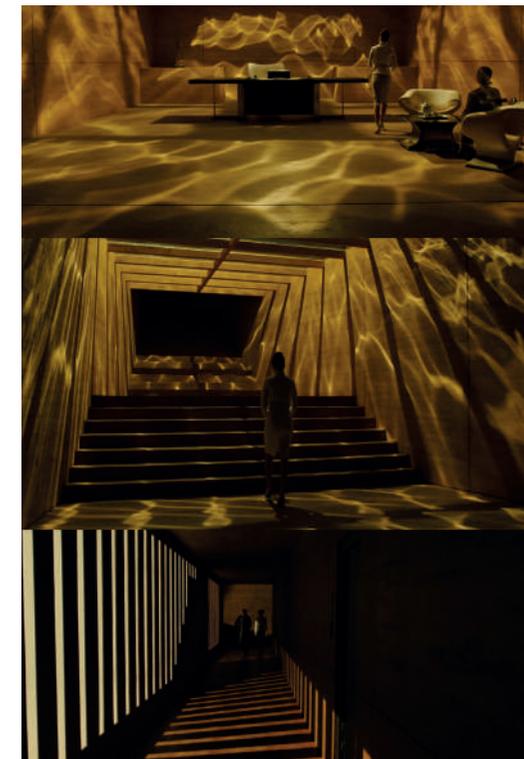








In questa pagina: Museo di Castelvecchio, Carlo Scarpa, Verona. A destra: Damião de Góis Museum, Portugal; Blade Runner 2049, Cinematografia; Pure Rubens, Ard de Vries Architecten, exhibition





Area storica

La prima parte in cui ci si imbatte durante il percorso è quella in cui sono esposte opere di Antonio Canova di carattere storico.

Le statue sono disposte in modo armonico all'interno della prima sala, per quanto a prima vista possano apparire posizionate in modo dispersivo ma, tramite l'utilizzo della luce, sono stati messe in risalto le zone d'interesse. In quest'area la pavimentazione si differenzia per materiale e colorazione da quella successiva in modo da far emergere maggiormente la diversità simbolico tematica.

Pagine precedenti: pianta con ambientazione; sezione longitudinale; sezione trasversale.

a lato: vista di dettaglio sul Marte Pacificatore e l'arco che ne permette una fruizione ottimale.

in basso: focus sulla galleria d'entrata che, grazie agli schermi presenti, avvolge il visitatore prima di entrare pienamente nella sala storica.







Area mitologica

In seguito alla zona di transizione (sopra rappresentata) sono esposte un gran numero di opere raffiguranti scene e figure appartenenti alla tradizione classica mitologica come Dedalo e Icaro, Apollo e Dafne, Perseo, ecc...

Anche qui le statue vengono poste in risalto tramite l'utilizzo della luce e disponendole su piedistalli che potessero nobilitare l'ulteriormente le opere. Grazie alla pavimentazione di un materiale simil marmoreo, l'ambiente mira ad apparire più classico e rappresentativo.

pagina precedente: render Ercole e Lica

a lato: render di dettaglio su due delle opere femminili sul piedistallo centrale della sala (Pandora e le Tre Grazie) con Perseo sullo sfondo.

in basso: render Dedalo e Icaro, Maddalena Penitente e Teseo e il Minotauro

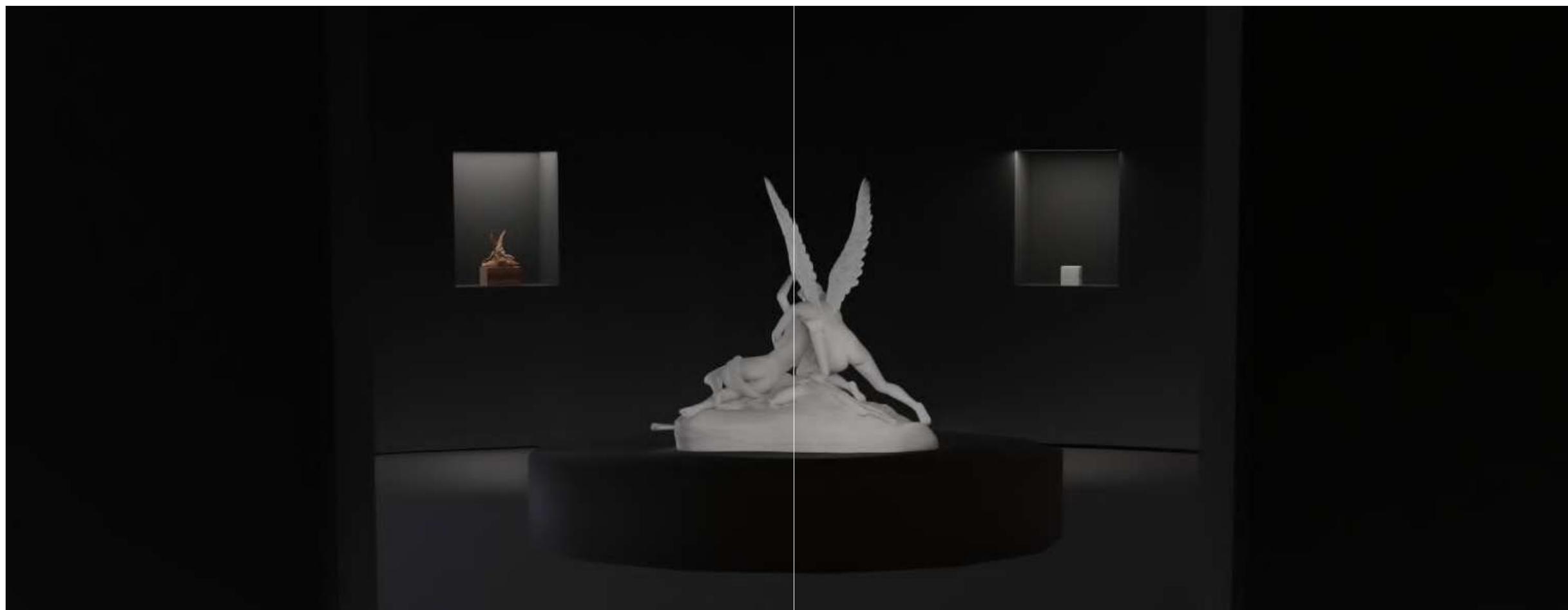


In basso: modello renderizzato dell'opera (Amore e Psiche) inserita all'interno della struttura che caratterizza l'highlight del percorso espositivo. Nell'immagine si possono notare due delle dieci nicchie incastrate nella struttura circolare portante.

Highlight

L'highlight della mostra è stato progettato a partire dallo studio sul metodo di lavoro di Antonio Canova. All'interno della struttura che compone l'highlight sono state infatti ricreate le sensazioni che sarebbero potute nascere assistendo alla finitura ultima dello scultore sull'opera. Il processo ultimo dello scultore consisteva nell'analizzare i dettagli delle statue con una candela in un ambiente piuttosto buio al fine di rifinire al meglio ogni dettaglio; nel frattempo l'artista si faceva accompagnare dalla lettura di grandi classici al fine di esaltare al meglio la creazione artistica.

La struttura è composta da due cerchi concentrici intervallati da un corridoio che permetta il passaggio dei visitatori e che li convogli verso la statua centrale di Amore e Psiche; le pareti circolari sono inoltre provviste di dieci nicchie nelle quali sono presenti oggetti che Canova stesso utilizzava in questo processo creativo e modelli preparatori utili per l'ideazione iniziale dell'opera.





#5F8FB7
R 93
G 143
B 183
C 67%
M 35%
Y 15%
K 2%

#BOBOFF
R 175
G 174
B 215
C 36%
M 32%
Y 0%
K 0%

#FFE77C
R 255
G 232
B 127
C 2%
M 7%
Y 60%
K 0%

#000000
R 0
G 0
B 0
C 100%
M 100%
Y 100%
K 100%

#FFFFFF
R 255
G 255
B 255
C 0%
M 0%
Y 0%
K 0%



Montserrat
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 0123456789!@#%^&*()

Bell MT
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 0123456789!@#%^&*()

Identità visiva

Il logo prende vita dall'idea di immersività che riguarda l'intero progetto di allestimento. Le linee, posizionate in modo da ricreare un cerchio, possono essere infatti interpretate come un invito ad addentrarsi in un tunnel in cui la bellezza diventa protagonista indiscussa.

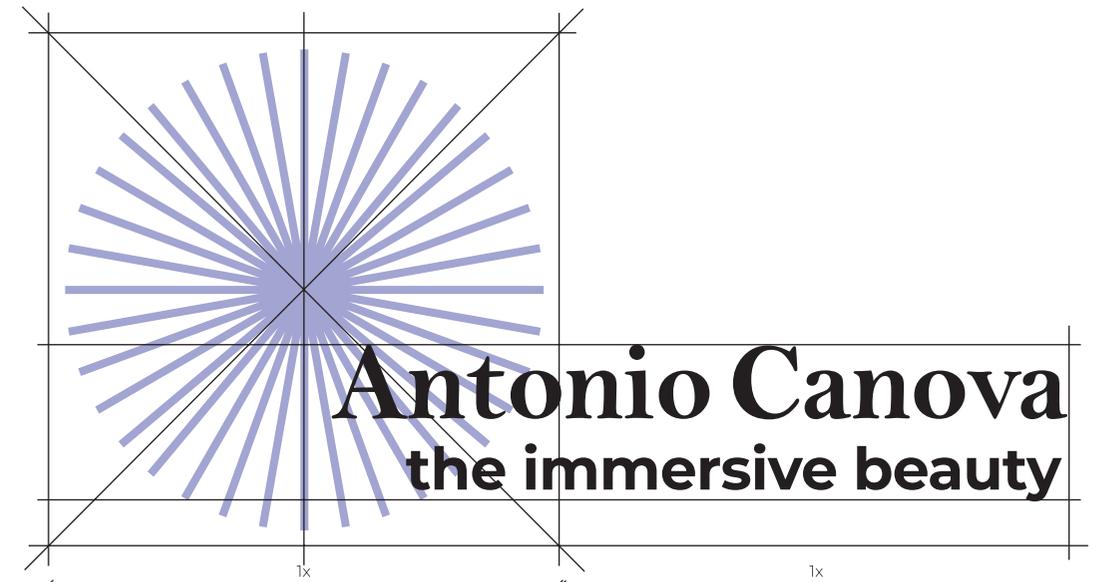
L'intersecarsi delle forme sembra anche voler disegnare un bagliore di luce, indice sia del valore simbolico che essa assume, che della sua essenziale funzionalità all'interno dell'esposizione. Le opere sono infatti poste in risalto tramite il contrasto buio-luce.

La palette selezionata propone una forte presenza del nero il quale fa risaltare gli altri tre colori (lilla, giallo e blu), questi sono stati scelti poichè il lilla e l'azzurro sono affiancabili al bianco marmoreo delle statue e il giallo simboleggia al meglio la luce. Ognuno di questi ha anche la caratteristica di far esaltare al meglio il nero di sfondo, rappresentate il buio che contrasta la luce nel percorso.

L'intera immagine coordinata ha come protagonista il logo che comunica con il logotipo in modi diversi a seconda delle esigenze grafiche.

La composizione grafica dei poster e dei diversi applicativi si basa infatti quasi esclusivamente sulla disposizione del logo al centro così che si possa nuovamente attirare la curiosità e l'attenzione sul concetto di immersività.

È presente inoltre dialogo tra l'esposizione interna e l'esterno della Basilica Palladiana tramite l'applicazione di manifesti che incuriosiscono e catturano l'attenzione sul concept attraverso la forza comunicativa del logo e dell'immagine coordinata.





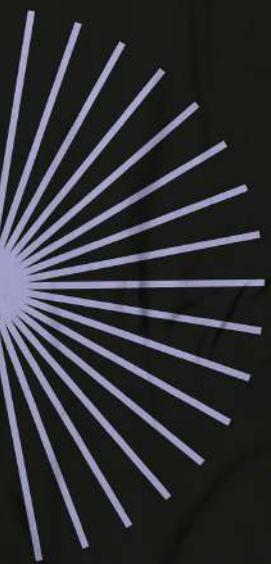
Promozione della mostra intervenendo sulla facciata della Basilica Palladiana come richiamo che incuriosisce i passanti ad addentrarsi e a farsi avvolgere dalla bellezza presente all'interno.



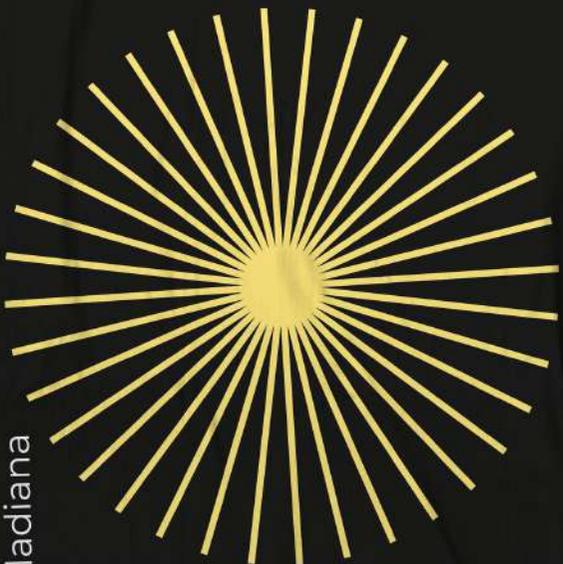
Manifesto promozionale per attirare l'attenzione dei passanti per le strade delle città al fine di spingerli ad approfondire online l'esposizione su Antonio Canova.



Antonio Canova
the immersive beauty



Antonio Canova
the immersive beauty

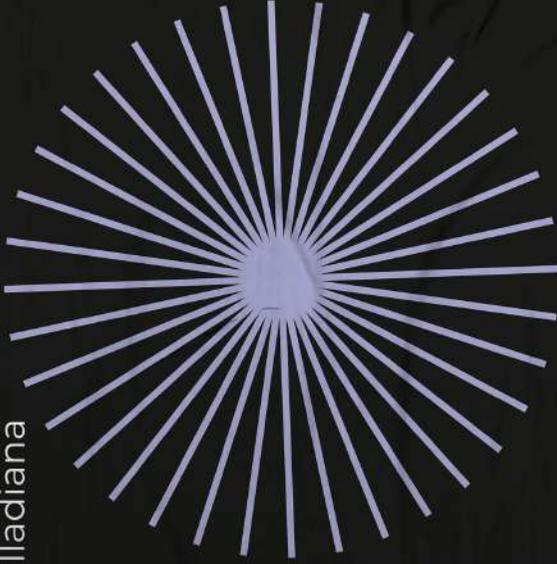


Basilica Palladiana

18.07
19.10
2022
Vicenza

In collaborazione con
MUSEI CIVICI
VICENZA
SAMSUNG
GYPSOTHECA
E MUSEO
ANTONIO
CANOVA
POSSAGNO

Antonio Canova
the immersive beauty



Basilica Palladiana

18.07
19.10
2022
Vicenza

In collaborazione con
MUSEI CIVICI
VICENZA
SAMSUNG
GYPSOTHECA
E MUSEO
ANTONIO
CANOVA
POSSAGNO

Antonio Canova
the immersive beauty

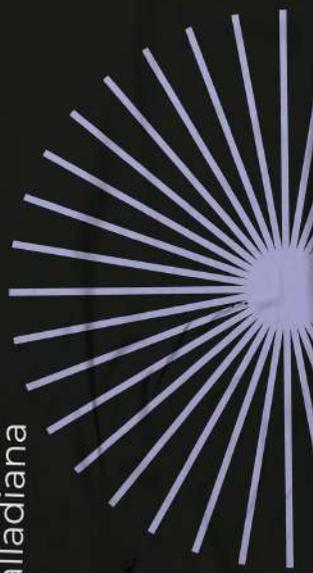


Basilica Palladiana

18.07
19.10
2022
Vicenza

In collaborazione con
MUSEI CIVICI
VICENZA
SAMSUNG
GYPSOTHECA
E MUSEO
ANTONIO
CANOVA
POSSAGNO

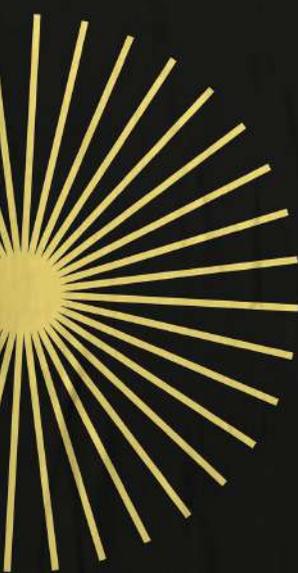
Antonio Canova
the immersive beauty



Basilica Palladiana

18.07
19.10
2022
Vicenza

Antonio Canova
the immersive beauty



Antonio Canova
the immersive beauty



Basilica Palladiana

18.07
19.10
2022
Vicenza

In collaborazione con
MUSEI CIVICI
VICENZA
SAMSUNG
GYPSOTHECA
E MUSEO
ANTONIO
CANOVA
POSSAGNO

Antonio Canova
the immersive beauty

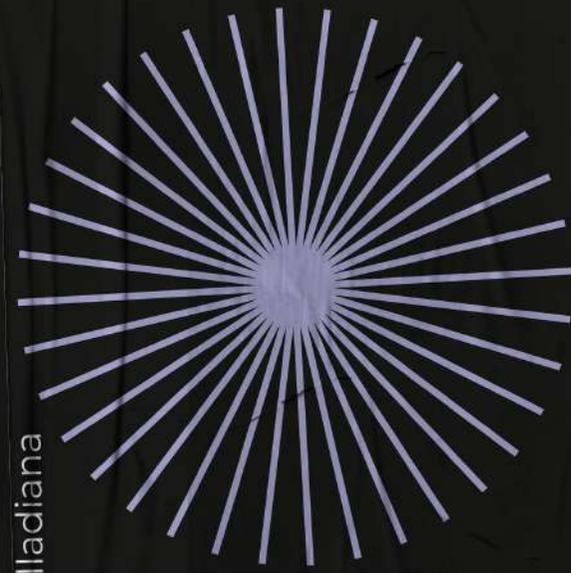


Basilica Palladiana

18.07
19.10
2022
Vicenza

In collaborazione con
MUSEI CIVICI
VICENZA
SAMSUNG
GYPSOTHECA
E MUSEO
ANTONIO
CANOVA
POSSAGNO

Antonio Canova
the immersive beauty



Basilica Palladiana

18.07
19.10
2022
Vicenza

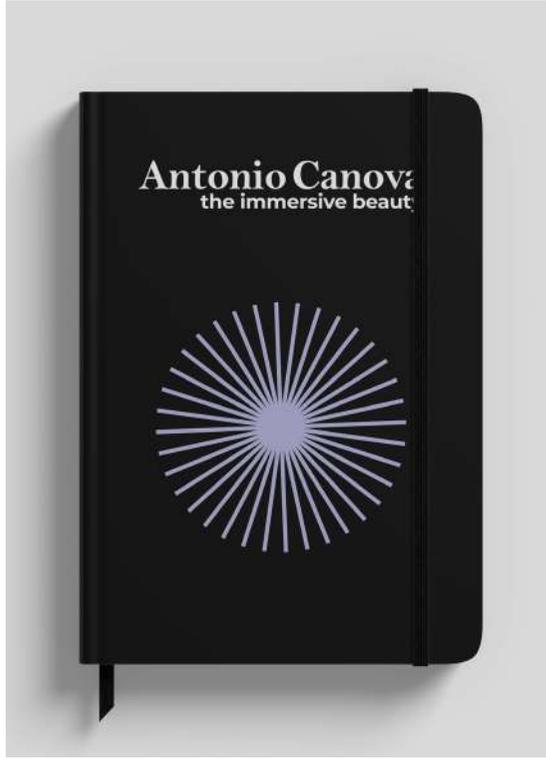
In collaborazione con
MUSEI CIVICI
VICENZA
SAMSUNG
GYPSOTHECA
E MUSEO
ANTONIO
CANOVA
POSSAGNO

Antonio Canova
the immersive beauty



Basilica Palladiana

18.07
19.10
2022
Vicenza



Esempi di merchandising venduti presso il bookshop della mostra: notebook, carta intestata, tote bag, borracce, penne





A sinistra: reference progettuale,
Testa frenologica
In basso: busto utilizzato come porta gioie
e, a destra, come porta cioccolatino.
Pagina successiva: oggetto fotografato
durante il suo utilizzo.



Finger food

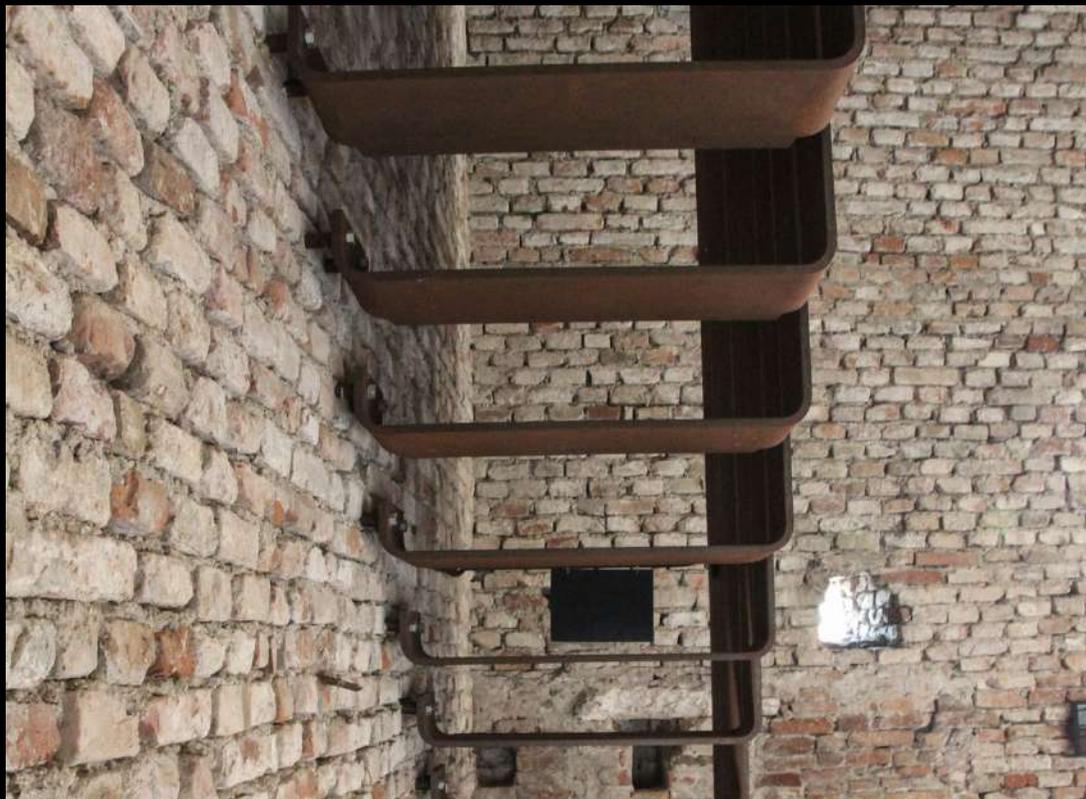
Per l'evento di inaugurazione della mostra è stato progettato un piccolo ricordo per gli invitati. È stato ideato un oggetto che potesse contenere un cioccolatino dalle piccole dimensioni e che potesse essere offerto come dolce alla fine del vernissage.

L'oggetto ha le fattezze dell'autoritratto scultoreo di Antonio Canova ma presenta semplici modifiche che permettano l'inserimento del cioccolatino. La testa del busto è infatti stata tagliata così che si potesse sollevare parte del cranio; infine è stata scavata una leggera conchetta che accoglie il colce. Il concept è quello di scatenare nell'invitato, l'idea di poter attingere dalla conoscenza dello scultore per poi appropriarsene. La metafora che si vuole comunicare tramite la proposta di questo contenitore, è che Antonio Canova permetterebbe così all'ospite di poter "assaporare" il suo genio al fine di accrescere il proprio.

L'oggetto assume successivamente la funzione di contenitore, può essere infatti sfruttato come porta gioie e quindi come elemento di arredo.







Il significato dei materiali Carlo Scarpa

L'architetto veneziano Carlo Scarpa «crede in un linguaggio della materia che l'artista ha da scoprire e ritrovare, nella materia appunto, riscattandone l'inerzia e l'informe, col disegno e la ragione»⁸. La forma che attraverso il disegno assume il materiale lavorato, rende eloquente la sua natura, o meglio il suo significato. Quando un certo materiale è tolto dal proprio contesto per essere utilizzato in una costruzione, perde la sua espressione originaria: la sua bellezza e il significato vengono meno. Tuttavia, se l'artista, attraverso la fatica del lavoro, svolge un'opera di conoscenza fa sì che la forma del materiale lavorato si carichi di significato. Assumere quindi la tecnologia del materiale come modo figurativo di riflettere e decifrare il senso essenziale della materia. Nel suo lavoro di progettazione, Scarpa consulta continuamente artigiani e tecnici con un atteggiamento tanto curioso quanto attento a ogni possibilità nuova offerta dal lavoro. Il suo ricorrere a metodi artigianali è espressione della sua fede nella conoscenza figurativa che deve realizzarsi attraverso la tecnica.

Il processo della progettazione e le operazioni costruttive, che si realizzano come espressioni di un linguaggio figurativo, fondano la possibilità stessa di una tecnica come conoscenza.

In Carlo Scarpa infatti i «materiali debbono ricevere almeno il battesimo della fabbrilità della mano dell'uomo: essere almeno toccati dal disegno umano»⁹.

Questa lettura del materiale, realizzata in termini figurativi, esprime quella che è l'idea della decorazione dell'architetto veneziano.

Riferimento bibliografico:

Sergio Los, Carlo Scarpa. Architetto poeta, Edizioni Culva Venezia, 1967

Dall'alto: scala in materiale metallico realizzata da Carlo Scarpa per il Museo di Castelvecchio, Verona; render in cui si vede una delle panche che si incontrano lungo il percorso espositivo, forma e materiale riprendono la scala scarpiana

Approfondimento Illuminotecnica

Approfondimento sulla progettazione illuminotecnica

Al fine di esaltare al meglio la bellezza canoviana è stato pensato un ambiente buio che, dunque, permetta all'utente di sentirsi totalmente immerso e accerchiato dalle opere che, tramite l'utilizzo della luce, vengono nobilitate al massimo. La luce svolge anche un compito di tipo funzionale poichè è fondamentale per evidenziare il percorso espositivo all'interno della sala.

Ogni elemento viene infatti messo in evidenza solamente grazie all'utilizzo della luce, attirando così il visitatore verso gli elementi di cui fruire.

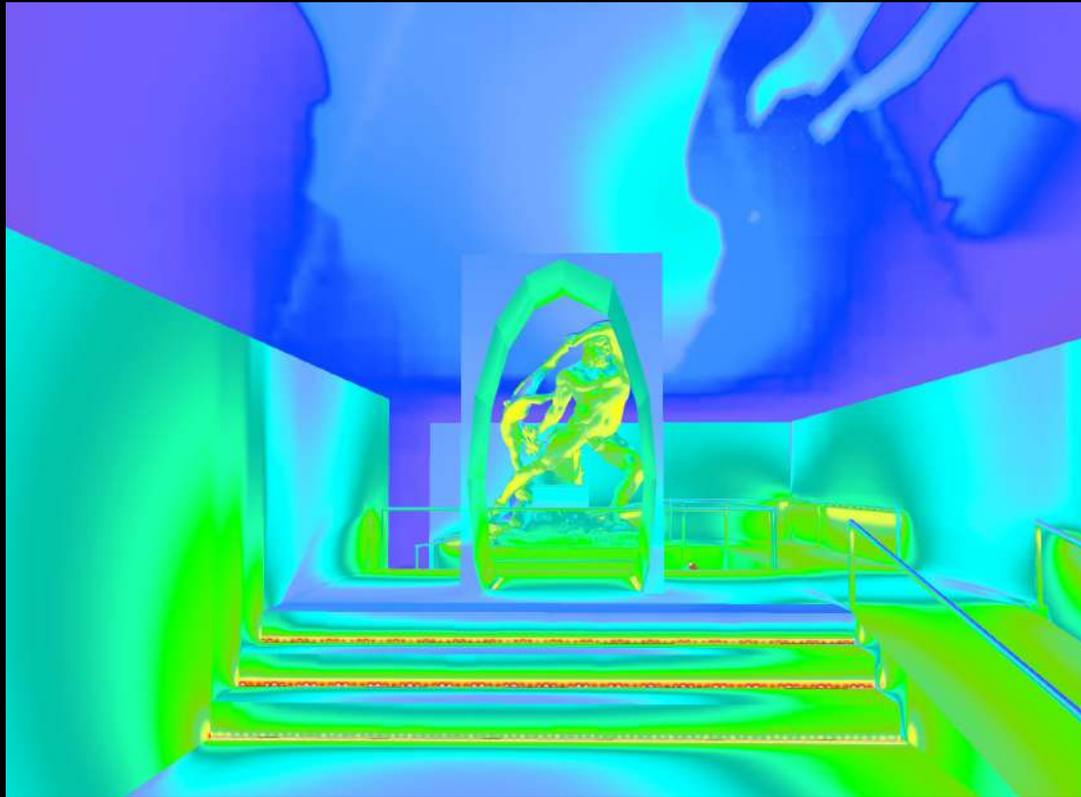
Le esigenze illuminotecniche da soddisfare per una corretta percezione immersiva dell'esposizione sono principalmente di carattere funzionale, ovvero:

- Ottenere una corretta illuminazione del percorso in modo da renderlo sicuro e, allo stesso tempo, coerente con il contesto;
- Valorizzare le curve e la dinamicità dell'opera di Ercole e Lica, fulcro della sezione.

Tramite il software di calcolo Dialux siamo riusciti a valutare correttamente l'illuminamento delle superfici necessario per soddisfare i requisiti prefissati in fase progettuale.

Nello specifico, abbiamo applicato questo sistema in uno dei punti focali della mostra: la transizione tra la zona storica e mitologica, punto di snodo principale dell'esposizione.

Gli apparecchi selezionati per questa sezione da un lato hanno la funzione di avere un'illuminazione d'accento, utile per la fruizione dell'opera, dall'altro di avere un'illuminazione d'orientamento applicata nella scalinata, nelle rampe e all'interno dell'arco al fine di definire al meglio il percorso.



Render realizzato con il software di calcolo Dialux per verificare le scelte illuminotecniche basate sulle esigenze pratiche e stilistiche

Approfondimento Acustica

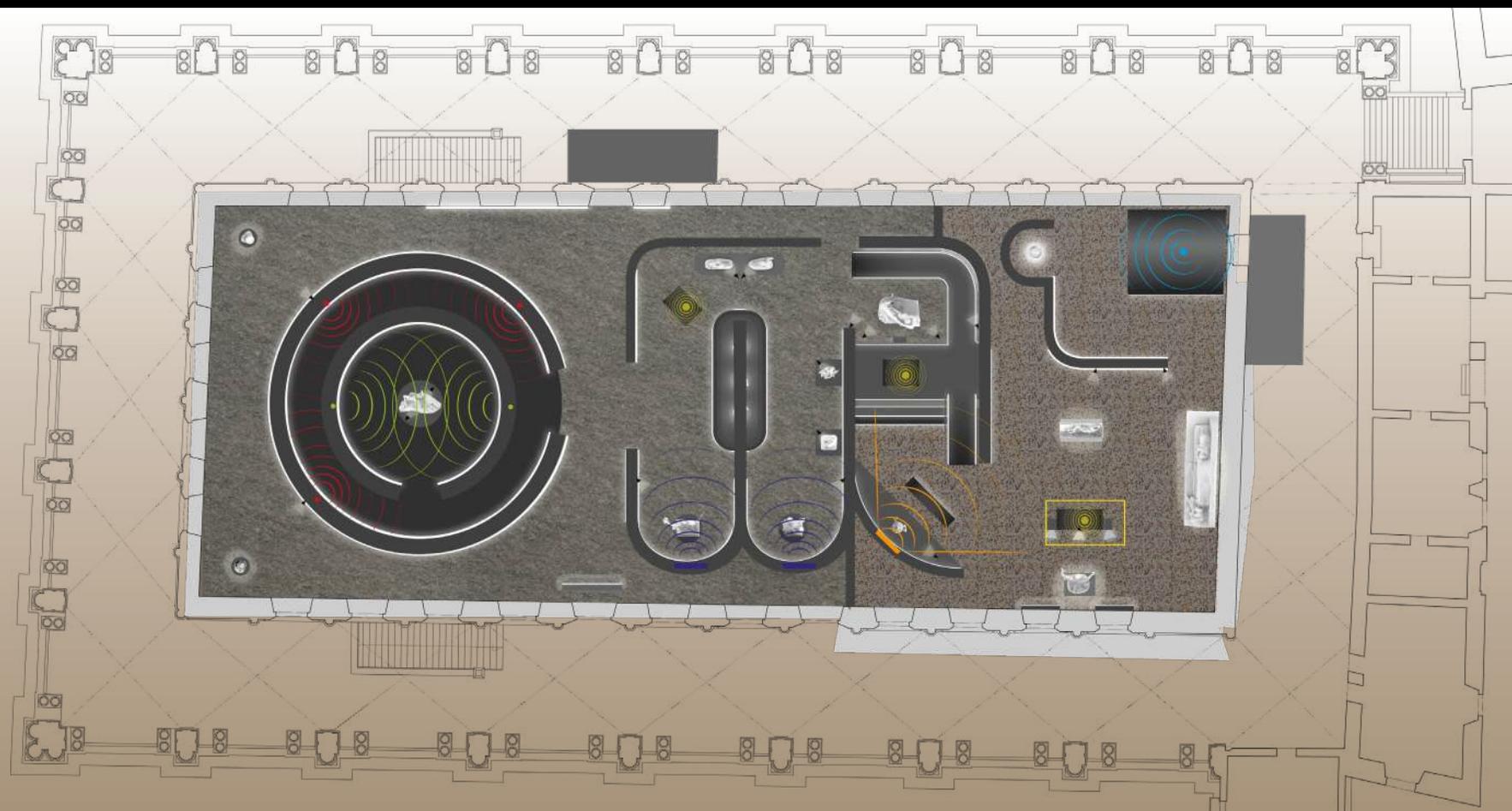
Approfondimento suono

Per la progettazione acustica dell'allestimento è stato fatto uno studio sui tempi di riverberazione all'interno della Basilica Palladiana nello stato attuale per sviluppare successivamente esigenze e requisiti adatti al percorso allestitivo. Sono state individuate due zone acustiche: zone immersive e zone suggestive.

La riduzione del tempo di riverberazione ottimale calcolato può essere utile in alcune aree della mostra per rendere lo spazio più intimo e immersivo, all'interno del quale il visitatore può entrare e dare sfogo all'immaginazione. Per questi spazi sono stati selezionati degli altoparlanti parametrici, al fine di permettere al visitatore la completa connessione con l'opera e la possibilità di farsi trasportare nell'ambientazione caratteristica della statua.

In altre zone il tempo di riverberazione ottimale può essere mantenuto più elevato, in quanto conferisce maggiore percezione di apertura degli spazi e genera nel visitatore una migliore suggestione sulle opere esposte. Per rendere il suono ottimale, altoparlanti e amplificatori collaborano con i materiali selezionati per le superfici aggiunte: cartongesso, gesso delle statue, schermi, tappeto a celle aperte, ecophon, rivestimento gommato, tessuto in cotone, graniglia e pietra.

in basso: focus sui punti in cui sono presenti altoparlanti e la conseguente diffusione del suono all'interno della sala.



Approfondimento Acustica

Approfondimento Valutazione Economica del Progetto

Attraverso una prima analisi dello scenario e del concept, sono stati individuati dei punti progettuali (nodi e cluster) che sono stati successivamente approfonditi sul software SuperDecisions¹⁰, molto utile per determinare l'ordinamento di priorità del percorso espositivo. Nonostante, in principio, le idee fossero ancora molto confuse questa analisi è stata fondamentale per giungere a conclusioni decisive per il progresso della progettazione.

Inizialmente è stato individuato un sistema esigenziale:

- Percorso guidato che comprende: percorso intuitivo, spazi versatili ma non dispersivi, evitare sovraffollamento, percorso studiato in base all'opera, percorso inclusivo
- Percezione a 360°: sinergia tra architettura e mostra, valorizzazione del processo creativo canoviano, fruibilità totale delle opere e dell'ambiente
- Esperienza sensoriale: esperienza visiva, esperienza uditiva, esperienza tattile
- Identità visiva: riconoscibilità del logo, comunicazione tramite involucro esterno, palette colori coerente, caratteri tipografici adatti

Tramite l'utilizzo del software SuperDecisions è stato stabilito un ordine di priorità dato dalla rete di relazione dei nodi:

1. Esperienza visiva
2. Percorso intuitivo
3. Riconoscibilità del logo
4. Spazi versatili ma non dispersivi
5. Evitare sovraffollamento
6. Esperienza uditiva
7. Sinergia tra architettura e mostra
8. Comunicazione con involucro esterno
9. Esperienza tattile
10. Valorizzazione del processo creativo
11. Palette colori coerente
12. Studiato in base all'opera
13. Caratteri tipografici adatti
14. Percorso inclusivo
15. Fruibilità totale delle opere

I risultati dell'analisi multicriteriale su SuperDecision hanno dunque evidenziato gli aspetti principali su cui doveva vertere il progetto per garantire un'immersione completa nella mostra:

- Garantire un'esperienza visiva ottimale, tramite un corretto studio grafico e di riconoscibilità
- Garantire una visita gradevole tramite una corretta organizzazione degli spazi

Studio sui costi e sui ricavi dell'allestimento espositivo

Costi

Per il calcolo della stima dei costi previsti per la progettazione dell'allestimento sono state considerate i seguenti ambiti:

- Funzionamento
- Amministrazione e gestione delle opere
- Allestimento e realizzazione
- Manutenzione
- Gestione della collezione
- Curatela
- Catalogo
- Personale
- Piano di promozione e comunicazione

Ricavi

Molti dei costi vengono sanati attraverso ricavi autogenerati principalmente tramite:

- Biglietti
- Visite guidate
- Attività con la guida
- Vendita di cataloghi

La percentuale più alta dei ricavi è data principalmente dalla vendita dei biglietti la cui previsione di vendita è di 400.000. Il numero ricavato è il risultato di una stima sintetica data dalla comparazione con una mostra precedentemente avvenuta nella Basilica.

Costi totali: 2.486.084,19

Ricavi totali: 15.284.000

Guadagno: 12.419.915,81

RICAVI - COSTI > 0

In conclusione, tramite la stima dei costi e dei ricavi si evince che la mostra è fattibile. Analizzando i dati ottenuti dalle ricerche per ottenere la stima si desume che la fattibilità della mostra è data soprattutto dagli sponsor Samsung e Gipsoteca Canoviana, i quali ricoprono quelli che sarebbero i costi più elevati per la realizzazione del percorso.

Le immagini indicano quelli che potrebbero essere gli elementi più attrattivi della mostra, a partire dalla comunicazione che, secondo le stime è tra gli elementi che portano a un ricavo maggiore. Gli schermi e il gioco di contrasto buio-luce sono invece gli elementi che più danno senso di immersione.

Piranesi Prix de Rome XX EDIZIONE

Il Premio Piranesi è un concorso annuale di architettura per l'archeologia aperto alle Università e al professionismo illuminato, impegnato nel progetto architettonico per la valorizzazione e riqualificazione del patrimonio. Tutto il concorso orbita intorno al sito archeologico di Villa Adriana¹¹, quindi anche il lavoro di progettazione viene fatto all'interno delle rovine.

La Villa imperiale è nota per essere una delle realtà archeologiche e paesaggistiche più importanti al mondo.

Eretta tra il 118 e il 138 d.C. dall'imperatore Adriano alle porte di Tibur su un'area di oltre centoventi ettari, su un pianoro tra i due affluenti del fiume Aniene nella piana sottostante Tivoli, a est di Roma.

Considerata la regina delle Ville imperiali dell'antica Roma per l'imponente architettura che la caratterizza e rappresentava una vera e propria città che al giorno d'oggi riunisce le più alte forme di espressione della cultura materiale dell'antico mondo mediterraneo.

Sito Unesco dal 1999 rappresenta uno dei principali punti dell'offerta culturale riferita al patrimonio italiano.

Villa Adriana ebbe un ruolo fondamentale per la riscoperta dell'architettura antica ad opera degli umanisti e studiosi del Cinquecento. Per tutto il Rinascimento svolse un ruolo fondamentale per la riscoperta dell'arte e dell'architettura antica e venne visitata dai più geniali artisti italiani. Nei secoli successivi, la Villa fu amata da viaggiatori e studiosi sei-settecenteschi per il suo paesaggio, con le rovine che emergevano tra i tralci di viti, tra gli olivi o tra le fronde selvatiche.

Tuttavia, ancora oggi, la sua composizione e la disposizione dei diversi elementi architettonici sono ancora temi piuttosto discussi nell'archeologia.

Il campo di progettazione del Premio si concentra maggiormente sul rapporto tra i principali elementi che costituiscono l'immagine di Villa Adriana: il paesaggio archeologico, l'architettura e l'acqua.

La ventesima edizione, quella di quest'anno, proponeva un dialogo ancor più profondo con l'acqua, che è da sempre stato elemento fondamentale all'interno delle mura della Villa, cascate e vasche erano infatti protagoniste in ogni zona assumendo significati e scopi differenti.

La sperimentazione progettuale si è concentrata dunque sul dialogo archi-

tettura-acqua visti nella stretta relazione di complementarietà e che comportano all'ideazione di un padiglione termale espositivo e alla creazione di una sistemazione paesaggistica da essere realizzata nella Buffer Zone Unesco¹² in modo tale da valorizzare i luoghi che hanno dato vita a Villa Adriana. Tutto questo senza dimenticare il ruolo che ha l'acqua nel sito archeologico.

Al fine di esasperare il dialogo tra l'architettura d'intervento e l'arte, sia i padiglioni termali-espositivi che la sistemazione paesaggistica potevano accogliere collezioni scultoree, performance e spettacoli teatrali.

Le aree di progetto valutabili e selezionabili per il padiglione termale potevano essere tre: la prima collocata nei pressi del Teatro Greco, la seconda nei pressi della grande spianata di fianco al muro del Pecile e la terza in prossimità dell'Antiquarium del Canopo.

I temi progettuali erogati dal bando erano dunque tre: l'architettura Museografica per l'archeologia, l'architettura del Paesaggio e la comunicazione di brand culturale (in questo caso quello di Villa Adriana). Il primo tema è riferito alla progettazione nell'area archeologica tramite lo sviluppo del padiglione termale. Il secondo tema invece era riferito alla sistemazione paesaggistica che riguardava la riqualificazione della Buffer Zone; riferita a quest'ultima, il bando suggeriva come strategia di valorizzazione quella di progettare una manifestazione di Fashion and Heritage, in linea con il fenomeno di valorizzazione attuato da alcune delle più importanti maison di moda che si impegnano in importanti strategie di investimento sotto forma di sponsorizzazione culturale ed economica incentrata sul restauro e riqualificazione dei monumenti in cambio di potenziamento e sviluppo di branding.

Così la Grande Bellezza del patrimonio culturale si unisce alla Bellezza della moda creando una sinergia che valorizza al meglio entrambi gli elementi, fattori di eccellenza del territorio nazionale.

Masterplan

Il concept che ha dato origine all'intero progetto è il rapporto tra l'architettura e l'acqua. L'acqua è infatti da sempre stata protagonista di insediamenti architettonici e Villa Adriana è considerabile uno degli esempi in cui questo rapporto è più esasperato. L'acqua, oltre ai resti archeologici, è l'unico elemento ancora vivo, definibile come l'anima della villa che da secoli scorre sotto ed emerge dalle mura in rovina.

Recenti studi sul complesso architettonico di Villa Adriana dimostrano quanto esso sia caratterizzato da un impianto complesso e articolato.

È stato infatti individuato un complesso sistema di centralità che organizzano il suo tracciato ordinatore e ne definiscono la posizione dei padiglioni architettonici. Questi tracciati disegnano una composizione polare a carattere radiale ipotattico, generando punti che sono connessi tra loro e che partono da una serie di assi generatori. Le due centralità principali sono quelle che partono dalla Tholos del Tempio di Venere Cnidia e la sala Quadrilobata del-

la piazza D'Oro. Come questi esempi ce ne sono altri nella Villa che formano questo gioco di assi e centralità.

L'analisi delle zone d'acqua infatti, ha fatto sì che si distinguessero canali sotterranei individuabili come assi che creano un ampio e complesso layer al disotto del visibile e che emerge al livello della terra sottoforma di giochi d'acqua, vasche e cascate che, un tempo assumevano funzioni sia scenografiche che pratiche.

Anche l'illustre architetto veneziano Carlo Scarpa¹³ considera l'acqua elemento in grado di conferire vita alla materia inerte; semplici muri inanimati prendono infatti vita attraverso la dinamicità e l'energia del liquido in movimento. Inoltre, la luce può assumere significati differenti se combinata con l'acqua: ombre e riflessi possono essere proiettati su superfici ferme ottenendo così un carattere tanto vibrante da farle apparire vive.

Come gli architetti di Adriano nel II secolo d.C. hanno individuato e studiato le forme e la disposizione di siti già allora iconici come quello di Atene, di Pergamo, dell'isola di Phylae e della Domus Aurea per poi ricomporre a Tivoli. Allo stesso modo l'intervento pensato per lo sviluppo progettuale del Premio Piranesi ha seguito la stessa metodologia: sia nell'ideazione del padiglione che nell'intervento paesaggistico, ogni area riprende una delle inconfondibili forme della villa.

In primo luogo è stata studiata la caratterizzante forma del Teatro Marittimo, edificio considerato centro della villa, che è stata fondamentale per lo sviluppo architettonico del progetto: il volume cilindrico e il rapporto con l'acqua sono infatti due elementi centrali per il progetto. Tale forma viene infatti ripresa sia come stanza centrale di collegamento nelle terme che come edificio di transizione nella buffer zone.

Altre strutture che hanno dato origine agli interventi di paesaggio sono il Teatro Greco e la Torre di Roccabruna.

L'impianto del Teatro Greco, situato nell'estremità della Villa è stato sfruttato per creare una zona ibrida: un anfiteatro disegnato a partire dalla rovina dell'originale. Anche la sagoma della Torre di Roccabruna è stata visibilmente recuperata in chiave moderna per creare la torre panoramica in materiale metallico situata nella Buffer zone. L'intenzione di tali strutture è stata quella di realizzare una forte relazione tra la natura e l'intervento così da far apparire il nuovo rovina.

Per lo sviluppo della forma planimetrica sono stati fondamentali i segmenti radiali che collegano i poli centrali della villa ai punti cruciali dell'intervento. Dunque, seguendo lo stesso codice della villa, gli interventi sono stati studiati lungo gli assi tracciati a partire dai nodi d'acqua.

L'area in cui è stato progettato il padiglione termale è quella che fiancheggia l'iconico muro del Pecile, limitata ulteriormente dagli assi che partono dal Canopo e dal Teatro Marittimo. Entrambi gli edifici vedono protagonista



l'acqua: nel caso del Teatro Marittimo essa viene utilizzata come soluzione di continuità spaziale mentre nel caso del Canopo, come elemento strutturale dell'architettura della Villa.

Inoltre, l'asse tracciato tra il Tempio di Venere e l'estremità del muro del Pecile è stato sfruttato per allineare i gradoni destinati ad ospitare i visitatori e per posizionare la torre panoramica. Quest'ultima si colloca nel nodo creato con l'asse di Rocca Bruna e l'asse di simmetria percorrente tre aree della Villa: Piazza d'Oro, la Peschiera e le Tre Esedre.

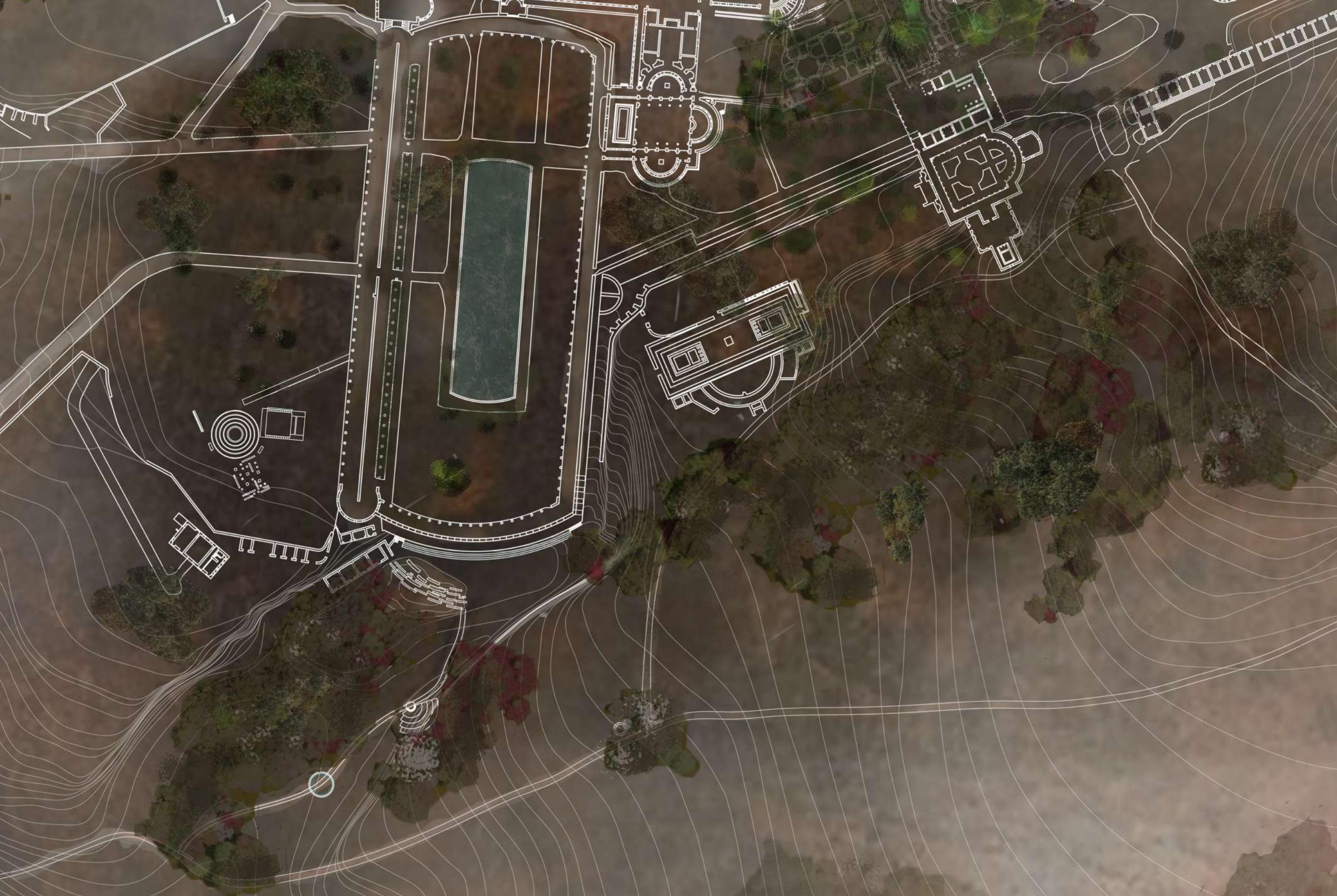
Infine, l'asse centrale del Teatro Marittimo e quello della torre di Rocca Bruna hanno individuato la posizione dell'edificio dalla forma cilindrica.

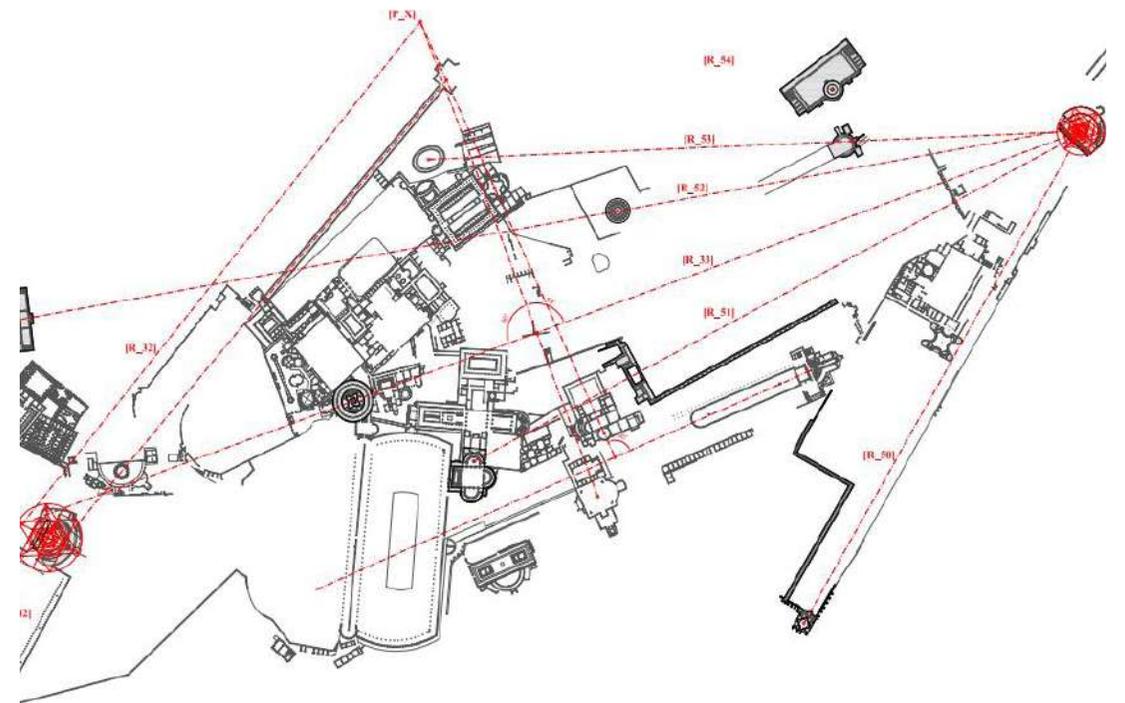
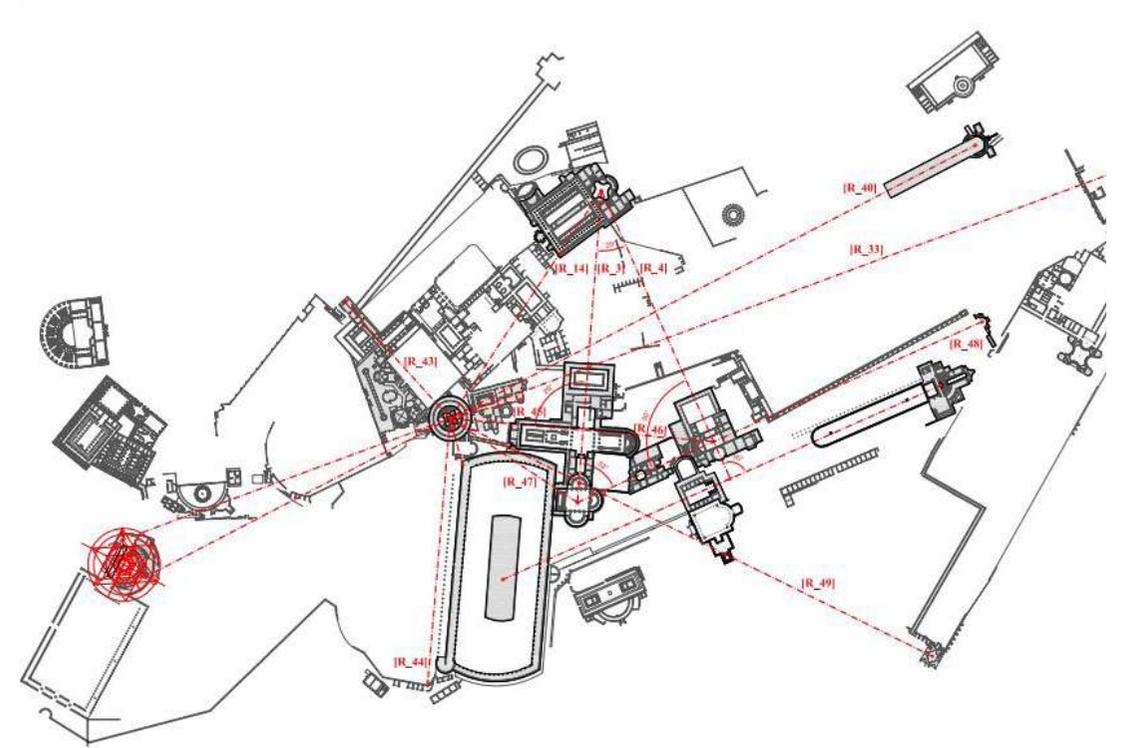
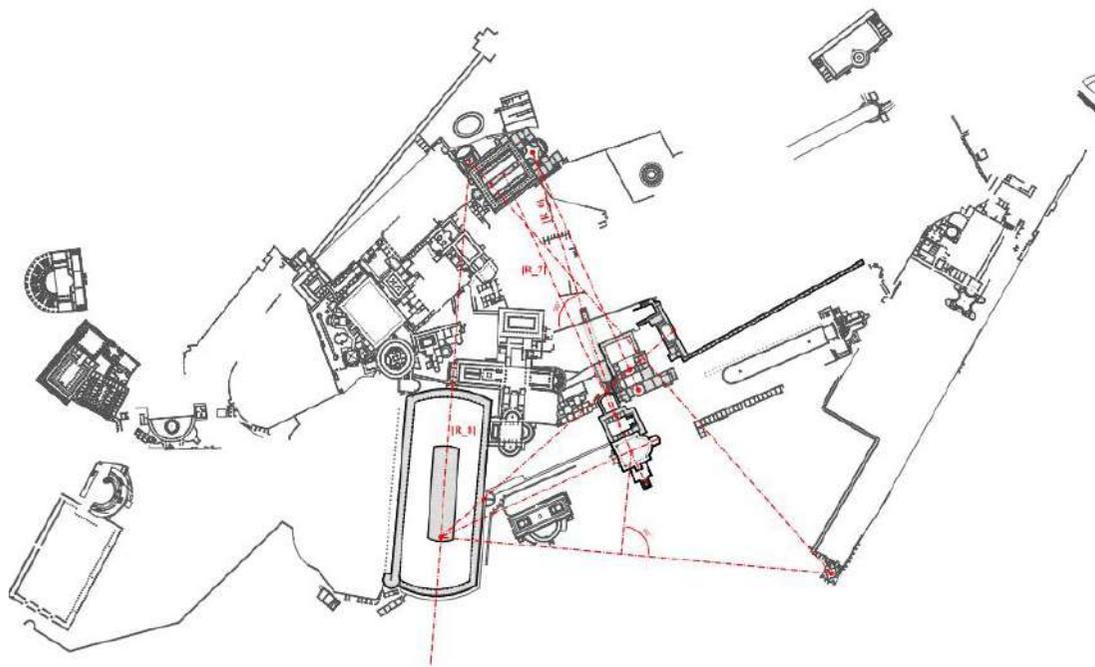
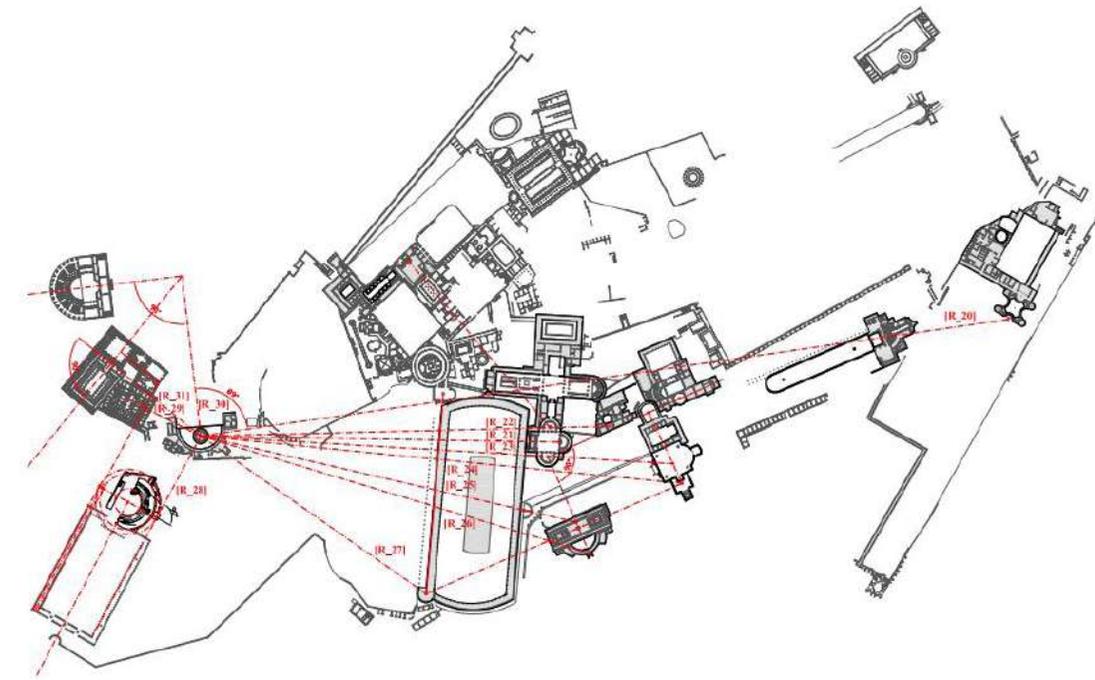
L'intero concept è stato dunque sviluppato intorno a tre tematiche principali: il dialogo tra l'acqua e l'architettura, il posizionamento degli elementi in base agli assi e la sinergia tra natura e rovina.

A sinistra: Canopo, dialogo tra rovine, acqua e paesaggio
In basso: area muro del Pecile, immagine che evidenzia la compresenza di natura e rovina
Pagine successive: masterplan; pianta di ingrandimento sulla zona progettuale









Studio sugli assi che organizzano il sistema di centralità ordinatore per il posizionamento degli interventi progettuali





Pagine precedenti: studio sugli assi d'interesse progettuale.

In alto: Tivoli, Villa Adriana. Visita presso le aree di scavo delle Cento Camerelle con la dottoressa Benedetta Adem Bri.

Buffer zone

L'area selezionata per l'intervento paesaggistico si colloca nella zona di Buffer su cui si affacciano le cento camerelle.

Il forte interesse nei confronti di questo spazio nasce dalla storia che si è stratificata nei secoli: a partire dalla struttura dell'imperatore Adriano fino agli interventi del Settecento. Anticamente infatti, questo terreno rappresentava per gli ospiti della Villa uno dei primi scorci che si incontrava. Proprio in quest'area è infatti presente la strada storica che percorreva questo terreno e portava verso l'ingresso principale. In passato, tale percorso era collegato con l'entrata ufficiale che era situata di fronte all'Antinoeion, uno dei primi edifici riconoscibili.

Quest'area risulta essere l'ultima zona di scavi all'interno del sito archeologico e appare dunque ancora inedita per la maggior parte dei visitatori; intervenire sulla zona rappresenta quindi un'opportunità che permetterebbe ai visitatori di scoprire luoghi ancora ignoti.

La progettazione di quest'area segue il concept narrativo dell'intero intervento. L'acqua è infatti protagonista dell'intero percorso e viene sfruttata come guida attraverso i giardini, all'interno dei quali il visitatore può impersonificare un esploratore che, proseguendo il suo cammino si avvicina alle rovine e scopre scorci della Villa nuovi e coinvolgenti.

Al fine di ottenere tali suggestioni è stato progettato un intervento di paesaggio che rievocasse una situazione tanto selvaggia quanto curata, inserendo una vegetazione fitta che nascondesse la vista di un'ampia parte dell'area archeologica.

Riproponendo l'ingresso settecentesco come entrata del giardino, il visitatore ha da subito la sensazione di essere immerso all'interno di un bosco, quasi come se fosse perso. L'acqua però funge da elemento rassicurante, poiché attraverso il suo percorso, definisce un sentiero che accompagna e guida gli ospiti attraverso la natura, apparentemente incolta, del giardino.

In quest'area vengono individuati quattro punti che permettono una visione ottimale della Villa; la vegetazione permette infatti di inquadrare scorci. Questi spazi sono inoltre progettati come finte rovine e sono collocati sulla base del sistema di assi che caratterizza Villa Adriana.

Il primo asse selezionato per la collocazione delle strutture è il Teatro Marittimo, sul quale nasce un'architettura che ne riprende le forme attraverso giochi d'acqua e vegetazione.

Il secondo asse, quello del Teatro Greco, individua una costruzione caratterizzata da gradoni dalla forma di un anfiteatro e interpretata come una zona che può essere sfruttata come area eventi o semplicemente come luogo di sosta e relax. Gli ampi gradoni sono costruiti in modo tale che siano disposti a diverse altezze quasi come se si spezzassero in modo tale da ricreare l'effetto rovina. Il dialogo con l'acqua è invece ripreso attraverso la presenza

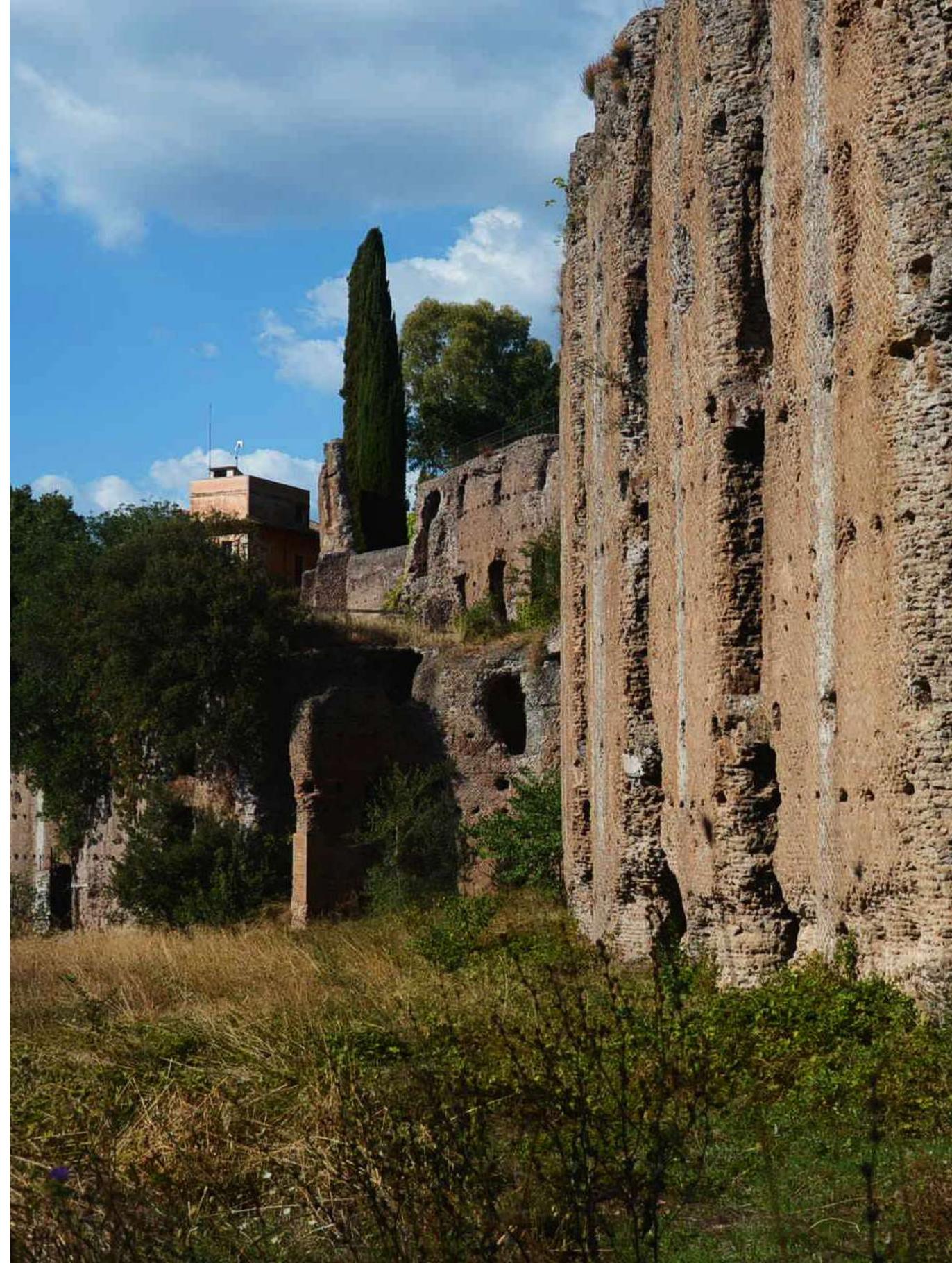
di piccole cascate d'acqua che si immettono in una vasca, creando così un ambiente fortemente suggestivo.

Sull'asse del Tempio di Venere, di fronte al muro delle cento camerelle, è stata invece collocata una serie di gradoni che possono essere utilizzati come sedute per il pubblico, in corrispondenza di una nuova zona immaginata come area eventi ufficiale della Villa. L'ambiente è stato ideato per ospitare diverse tipologie di avvenimenti come concerti live o sfilate che si sviluppino con il muro delle cento camerelle come sfondo. Questo spazio può infatti essere utile sia come quinta che per creare interessanti giochi di luci e ombre. L'ultima struttura è quella che si origina dall'asse della torre di Rocca Bruna; è stata progettata con una struttura reticolare e slanciata verso l'alto che rievocasse l'idea di torre. Quest'architettura offre ai visitatori un innalzamento di quota così da consentire una veduta della villa nella sua interezza, creando una prospettiva a volo d'uccello.

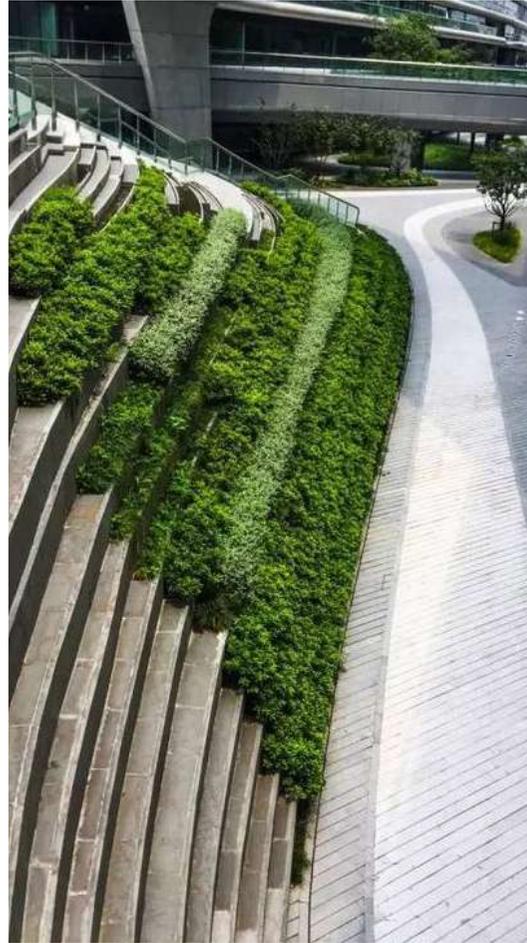
Il paesaggio e le architetture d'intervento si confondono tra loro grazie alla compenetrazione tra costruito e natura selvaggia, creando così la suggestione della rovina non ancora completamente scoperta.

La natura tipica del giardino inglese crea così una forte sensazione di immersione nella natura in cui vegetazione e acqua diventano protagoniste con lo scopo però di evidenziare al meglio l'archeologia della Villa.

Alle aree verdi viene infatti conferito un aspetto di crescita spontanea, come se Villa Adriana fosse rimasta bloccata nel tempo, quando veniva disegnata e visitata dai Pensionners francesi.



A destra: focus sul muro delle cento camerelle e dettagli che le circondano



A sinistra: Olafur Eliasson,
Waterfall in Versailles;
Shanghai Lingkong SOHO,
TOPO Design Group;
Garden of the Third Landscape,
Gilles Clément

Jurriaan Andriessen,
Arcadian Landscape

Tivoli, 1832
Villa Gregoriana









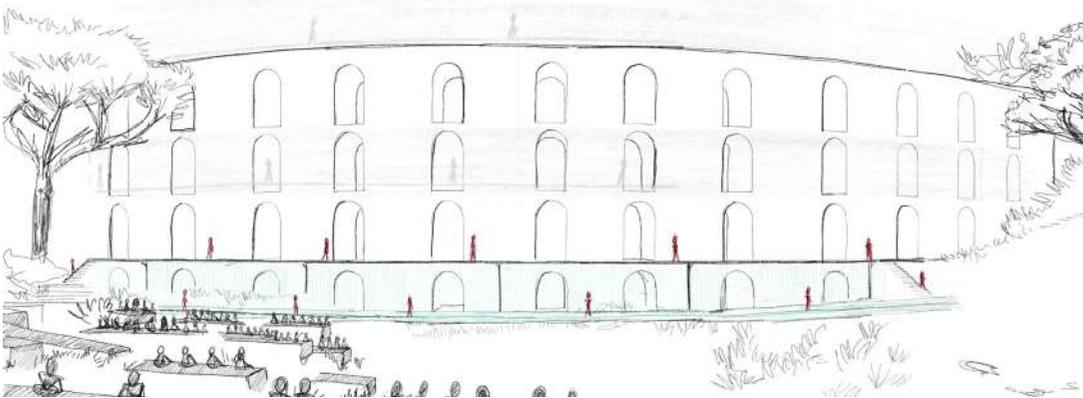


Pagine precedenti: ingrandimento della pianta con focus sulla zona di Buffer; render della zona che riprende il teatro greco; render vista delle cento camerelle con intervento per eventi.

A sinistra: render torre che riprende la forma di Rocca Bruna.

A lato: immagine evocativa dell'innalzamento della rovina verso l'alto
In basso: ricostruzione della torre di Rocca Bruna.





Dall'alto: Sfilata Fendi presso la Fontana di Trevi a Roma, 2016; Sfilata Fendi presso il Tempio di Venere a Roma, 2019; schizzo progettuale della passerella sul muro delle cento camerelle.

Fashion and heritage

Per promuovere al meglio l'intervento paesaggistico che si sviluppa nell'area di fronte alle cento camerelle, è stato pensato un evento fashion che potesse ostentare al meglio la grandiosità del luogo. In collaborazione con la casa di moda romana Fendi¹⁴, è stata progettata e organizzata una sfilata che si sviluppa lungo l'intera facciata delle rovine e nella zona di fronte.

In seguito a un approfondito studio sull'area, è emerso che in origine la struttura, nota per essere lo spazio riservato alla servitù dell'Imperatore, era caratterizzata dalla presenza di un ballatoio tra i diversi livelli, su cui era necessario passare per spostarsi da un piano all'altro.

Al fine di riportare alla luce la composizione architettonica del luogo è stato ripreso il ballatoio ed è stato sfruttato come passerella, lunga tutto il perimetro del muro, sulla quale sfileranno le modelle. Un elemento scenico fondamentale per rendere ancor più singolare l'evento, è la presenza dell'acqua sotto forma di cascata che accompagna il passaggio delle modelle durante l'ultimo tratto. L'acqua infatti scende dal ballatoio e cade in una vasca su cui è sospesa una seconda passerella.

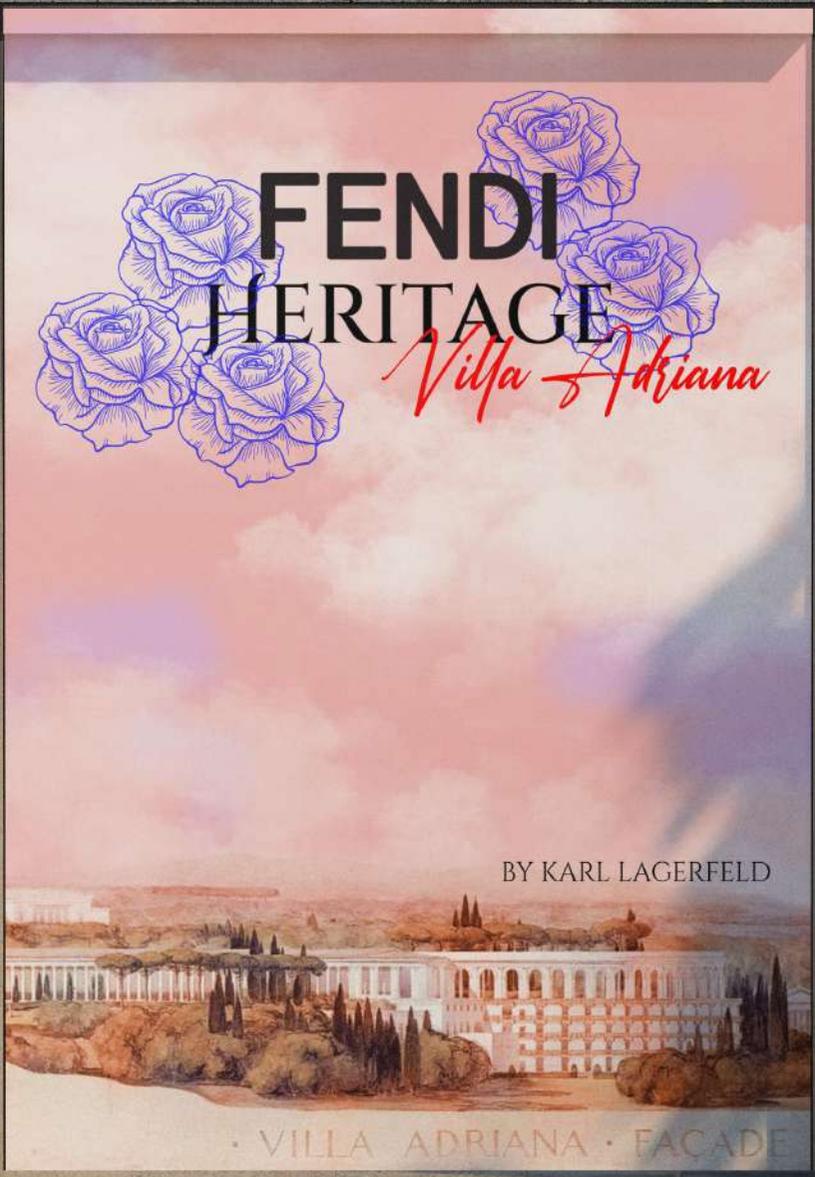
L'intera area del muro è arricchita ulteriormente con immagini proiettate tramite video mapping in modo da conferire continuità e movimento alla sfilata; sembrerà infatti che le modelle continuino a salire verso l'alto poichè frutto della riproduzione di sagome in movimento circondate da giochi di luce.

La collezione selezionata è la Fall Winter 2017 Couture, disegnata da Karl Lagerfeld¹⁵, in cui sono presenti abiti con temi floreali esasperati e che dunque si ricollegano all'intervento paesaggistico sviluppato: si crea così un forte dialogo tra il giardino, le rovine e la moda. Colori e decorazioni riprendono le forme e il linguaggio, ad esempio, di rose rosse, tulipani blu, iris e anemoni che, insieme si uniscono per formare un'armonia unica che dialoga con tutto l'ambiente circostante.

L'evento è stato raccontato attraverso uno storyboard in cui si può osservare anche il movimento e il posizionamento del pubblico di fronte alle rovine delle Cento Camerelle dando così rilevanza alle sedute a gradoni, oggetto di intervento paesaggistico.

La comunicazione promozionale della sfilata riprende e sfrutta un iconico dipinto dei Pensionaires che ritrae la veduta della Villa in cui si sviluppa l'evento. I colori, i caratteri tipografici e la disposizione degli elementi collaborano alla creazione di un manifesto elegante e seducente e che richiama gli elementi caratteristici sia della collezione che del sito archeologico.

Si vuole così rievocare un'atmosfera boschiva al tramonto roseo, creando la scena per una collezione in cui lo stilista Karl Lagerfeld ha evocato un campo di fiori ultraterreni.



FENDI
HERITAGE

Villa Adriana

BY KARL LAGERFELD

· VILLA ADRIANA · FACADE



Pagina precedente: manifesto
promozionale evento
FENDI, Parigi
Fall winter 2017 Couture
Modelle in passerella







Pagina precedente: render evocativo, ingrandimento sulla passerella
Render evocativo dell'evento fashion sul muro delle cento camerelle



Padiglione termale

Come precedentemente enunciato, Villa Adriana presenta una pianta articolata, basata su uno schema a raggiera dove ogni edificio si orienta dialogando verso altri. Si creano così poli da cui partono assi che congiungono vari volumi della villa, spiegando il significato a primo impatto sconosciuto della disposizione architettonica.

La zona selezionata per il progetto è la pianata che si estende di fianco al muro del Pecile, denominata anche area del padiglione del plastico poiché è caratterizzata da un'architettura contemporanea ospitante un modello della Villa. Il valore di questo spazio non è da sottovalutare: il muro del Pecile rappresenta infatti, uno dei simboli più iconici del luogo. Questo risulta essere un luogo fortemente esaltante, poiché ultima struttura verticale rimasta di quello che un tempo era un monumentale quadriportico ispirato alla Stoà Poikile di Atene. La sua altezza di nove metri lo rende imponente sull'area di progetto, è infatti visibile dall'entrata principale fino alle zone più marginali della Villa. Proprio per non sminuire l'imponenza della rovina, la sua visione è stata una linea guida importante per la progettazione del padiglione termale, in quanto l'inserimento di una nuova struttura avrebbe dovuto impattare il meno possibile il muro.

Al fine di definire precisamente l'area progettuale è stata fatta un'analisi planimetrica per individuare gli assi costruttivi che delimitano tale zona; l'asse del Canopo e quello del Teatro Marittimo sono stati selezionati per porre i confini dell'intervento architettonico. Entrambi i luoghi sono caratterizzati da architetture d'acqua che è il concept narrativo principale dell'intero progetto e dunque la selezione dei loro assi diventa particolarmente significativa.

Sono state pensate delle architetture come blocchi definiti con cui successivamente si sarebbe costruita la pianta, facendoli convergere tra loro e rispettando le linee degli assi individuati. Per riprendere la struttura e soprattutto, l'idea di fondo della Villa si è ragionato sia su come riprendere le forme delle strutture presenti che, soprattutto, riproporre le congiunzioni e gli angoli che si creano collegando tra loro i vari edifici del sistema.

Il Teatro Marittimo, con la sua forma e i suoi giochi d'acqua, è risultato essere l'edificio di maggior interesse: esso presenta una pianta ad anelli con una passerella esterna, una linea d'acqua che trasmette la forma circolare all'isola centrale, dove l'imperatore Adriano si rifugiava per cercare pace. Da questa architettura si diramano numerosi assi, rendendo la struttura uno dei poli principali della Villa. Nella progettazione del padiglione, è stata immaginata una struttura che riprendesse tale centralità e da cui si sviluppasse gli altri spazi delle terme.

Acqua e luce rimangono i due elementi protagonisti; è stata ideata una struttura ipogea dalla base circolare dove, dall'alto, l'acqua cade attraverso un foro centrale sul soffitto permettendo anche un'illuminazione ottimale. La parte interrata più profonda è profonda quattro metri dal livello del terreno,

presentando un volme cilindrico, corrispondente all'apertura superiore. Intorno a questo volume si creano dei gradoni crescenti che con l'acqua che cade dall'alto si allagano delimitando l'isola centrale dal passaggio presente nell'area più esterna della pianta, dove avviene il passaggio dei visitatori con l'accesso alle altre aree delle terme.

In questi spazi sono state esposte diverse opere per enfatizzare al massimo il rapporto classico uomo acqua, riproponendo il tema romano delle terme artistiche dove prendersi cura del proprio corpo immersi nell'arte. Il visitatore si sente così accompagnato da statue classiche come Adriano, opera della collezione di Villa Adriana, e allo stesso tempo dai Draghi di Anish Kapoor, fortemente in contrasto con le opere classiche.

La struttura non è totalmente ipogea: la copertura riprende le gradonate interne in modo specchiato così da creare una cupola gradonata in grado di raccogliere acqua, in ogni livello, quando cade dal foro superiore al piano interrato. La cupola sporge dal terreno di poco meno di due metri così da non oscurare la vista sul Pecile. L'ingresso al padiglione è stato posizionato verso est in modo tale che sia facilmente individuabile da chi passa dalla strada di accesso quando si avvicina alle rovine; è stato anche ideato allineato all'asse del Canopo, di cui riprende alcune forme. L'entrata si collega al padiglione per mezzo di una rampa interrata ricoperta di ciottolato e la sua forma allungata rende comprensibile l'asse che la attraversa. Una volta giunti sotto il livello del terreno si incontrano gli spogliatoi e il bar, caratterizzati da materiali che un tempo ricoprivano Villa Adriana, come il marmo cipollino. Percorrendo tali ambienti ci si imbatte in diverse opere d'arte di cui alcune classiche mentre altre contemporanee.

Per l'illuminazione dell'ambiente sotterraneo sono state sfruttate delle aperture che riprendono quelle utilizzate nelle Terme di Vals di Zumthor. Fasci di luce entrano dall'alto, creando un'illuminazione plastica che variano durante le ore della giornata.

A partire dalla struttura centrale si sviluppano i diversi ambienti tipici delle terme, tra cui ad esempio le saune. La progettazione architettonica si è fondata sulle forme delle cubicule degli Hospitalia, luoghi che nel periodo romano erano adibiti a stanze per gli ospiti. Questi spazi erano decorati con mosaici sulle pavimentazioni al fine di arricchire il più possibile gli ambienti; così le saune presentano riproduzioni di queste opere romane per rievocare suggestioni classiche. Nella definizione volumetrica sono stati studiati in sezione i disegni realizzati da Aires Mateus su alcuni progetti termali, riprendendo le coperture piane dall'esterno ma con volumi articolati all'interno, dove le fessure creano giochi di luce sui mosaici interni, dando vita a un dialogo tra l'esterno e l'interno.

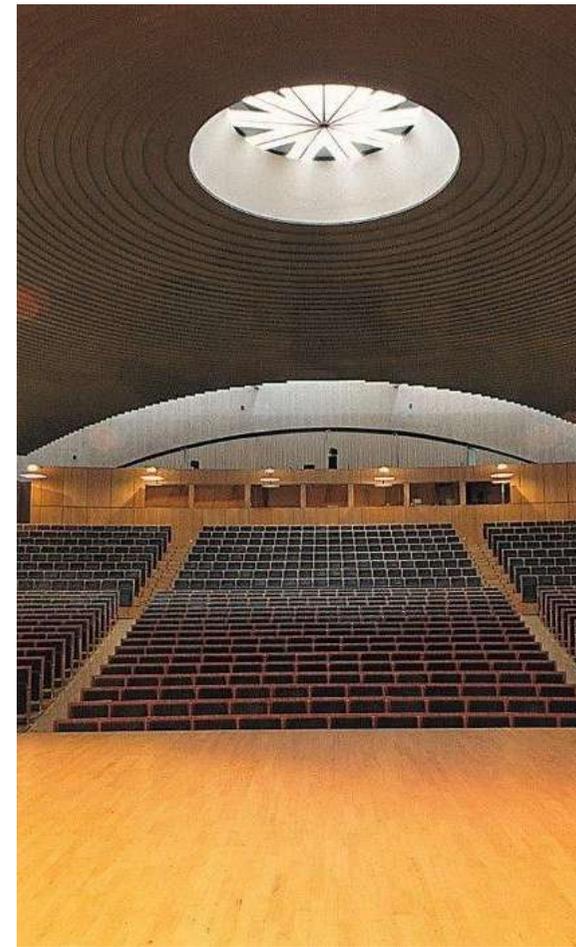
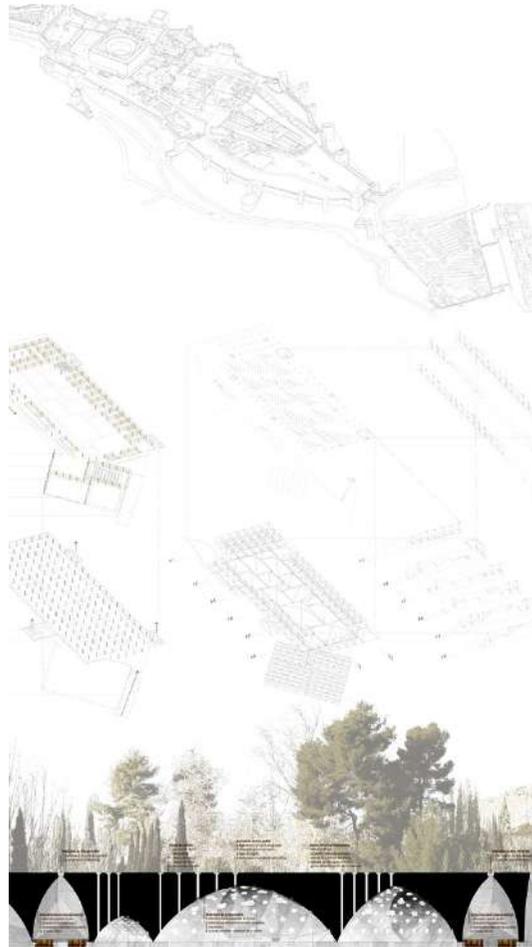
A partire dall'asse del Canopo è invece stata sviluppata la sala del frigidarium e del caldarium, caratterizzata da un volume molto ampio. Il progetto di riferimento non è mai stato sviluppato dall'architetto Aires Mateus (A new

atrium for Granada, 2011); è basato sulla creazione di coperture a vela, con forature per l'illuminazione. Quest'area è fortemente suggestiva poiché presenta delle volte a padiglione ed a vela, dove si alternano coperture di grandezze differenti, basate su una griglia dalla dimensione unitaria.

Si creano così delle volte che appaiono sospese, grazie a volumi che sembrano allungarsi dalle fessure presenti in cima ad ognuna di esse. La luce che filtra da queste fessure non è diretta in quanto, al di sopra di queste volte, è presente una piscina vetrata, posta al livello del terreno che agisce da filtro, permettendo così di percepire dall'esterno la dimensione in pianta di questo volume. La pavimentazione in marmo è ricoperta, di pochi centimetri, da acqua in modo tale da riprendere il dialogo tra esterno e interno, dove in entrambi i casi l'acqua ricopre la superficie. Anche le vasche del frigidarium e del caldarium presentano un rivestimento interno in marmo cipollino, che crea giochi visivi con il movimento dell'acqua e grazie ai suoi toni di colore più scuri rende visibili le profondità delle piscine.

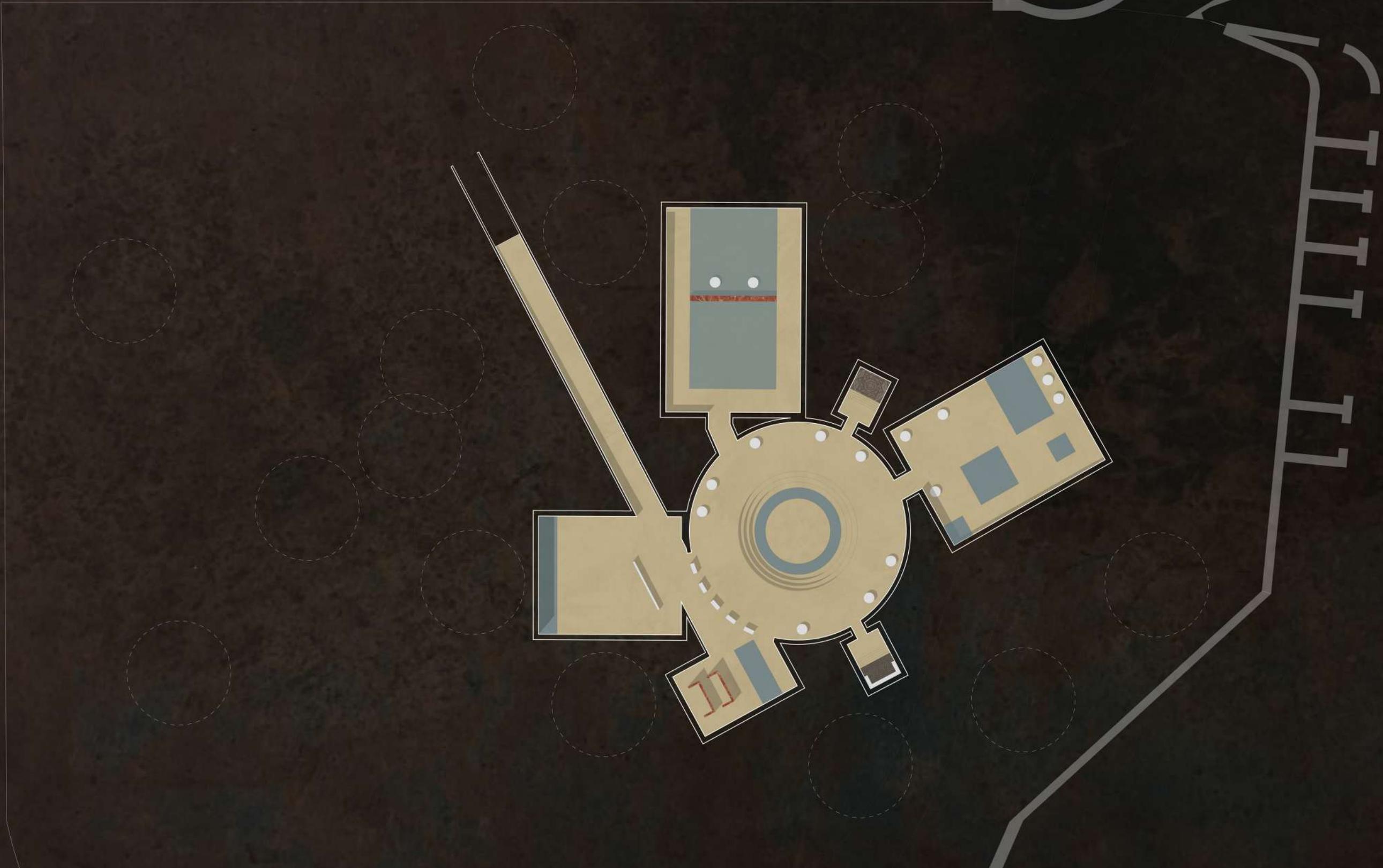
L'ultimo ambiente che si apre dal volume circolare, è l'ambiente del tepidarium, disposto in modo perpendicolare rispetto all'asse del Teatro Marittimo. La sua forma rettangolare permette di avere il lato più corto della struttura parallelo al muro del Pecile. Questa caratteristica è stata enfatizzata disponendo questo ambiente in modo più prossimo al celebre muro, che può essere osservato grazie alla presenza di una copertura parziale che si limita a coprire soltanto la superficie della piscina. In questo modo gli spazi percorribili adiacenti ad essa rimangono scoperti, con la possibilità di osservare la grandiosità dell'esterno. La copertura, essendo progettata staccata dalle pareti, sembra sospesa e il suo peso viene scaricato da travi che escono dal perimetro. Questa soluzione, è stata sviluppata ispirandosi alla Convention Hall a Salamanca, realizzata da Juan Navarro Baldeweg dove un'enorme volta a vela sembra rimanere sospesa sul volume centrale. Dall'esterno, la copertura si innalza dal terreno di circa un metro mantenendo una forma squadrata e lineare. La parte inferiore invece, come nel riferimento, si presenta scavata, attraverso dei livelli che si restringono al centro al fine di alzare ulteriormente il livello della copertura.

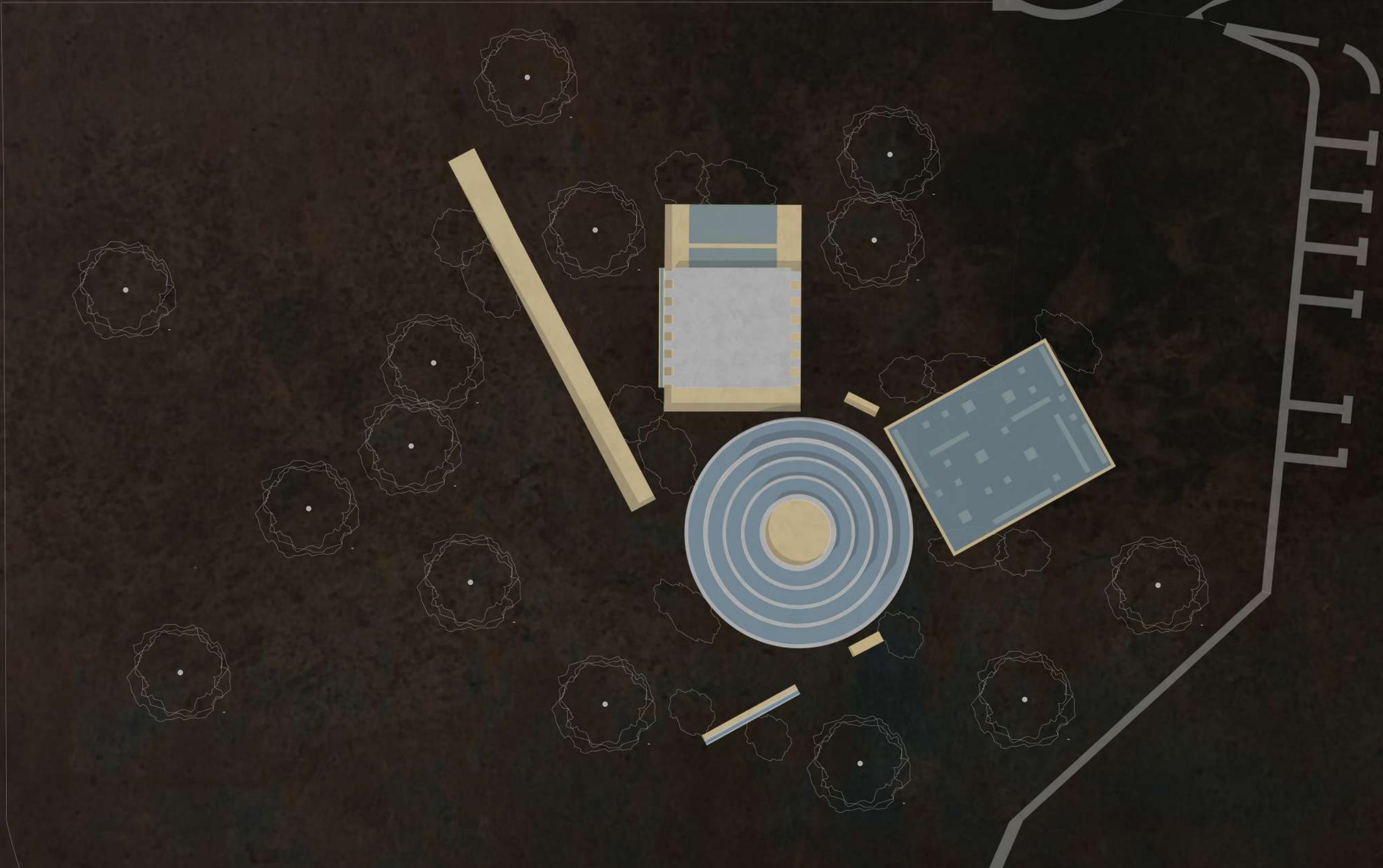
La vasca si presenta divisa in due parti: la parte coperta dalla volta che è balneabile, arrivando ad una profondità superiore al metro e una seconda vasca allo stesso livello superficiale ma dalla profondità di pochi centimetri dove sul fondo di ciottoli poggiano due piedistalli su cui sono esposte due statue classiche di Antinoo e Adriano.

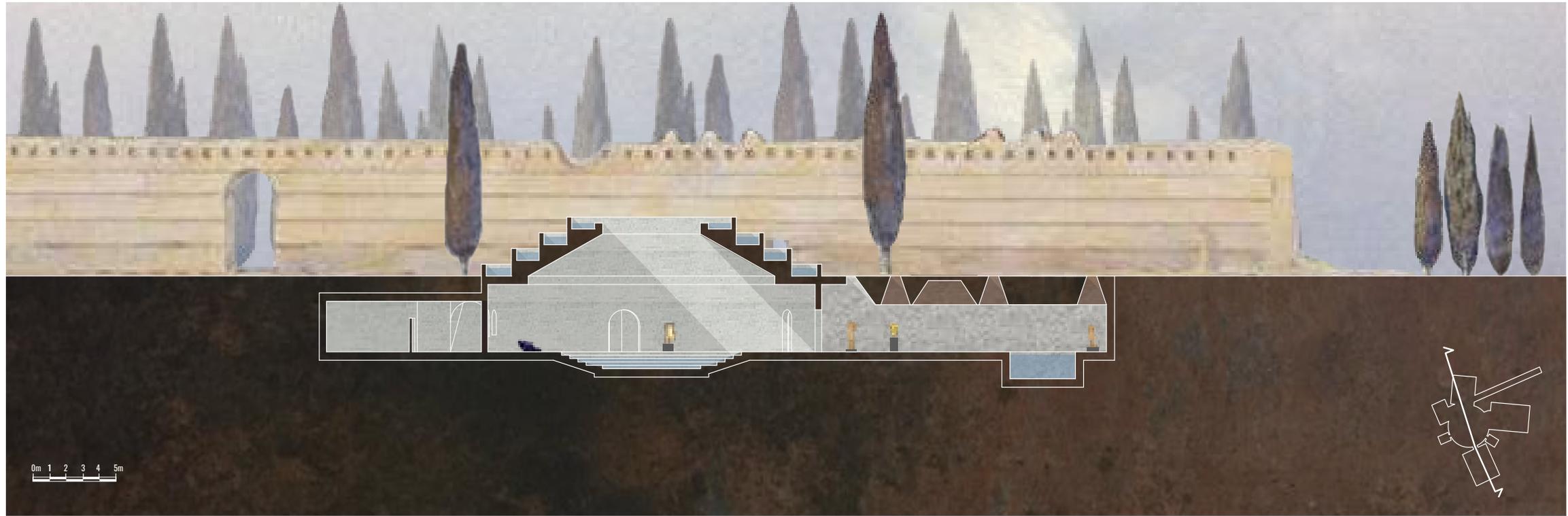


In alto da sinistra: Manuel Aires Mateus, Antonio Tejedor Cabrera
 Atrio de la Alhambra; Convention Hall, Salamanca Navarro Baldeweg.
 In basso da sinistra: Naman Retreat, Da Nang; Chinese distillery from
 Pernod Ricard, Neri & Hu









Pagine precedenti:
piante piano interrato e
piano che emerge

In alto e a sinistra:
sezioni



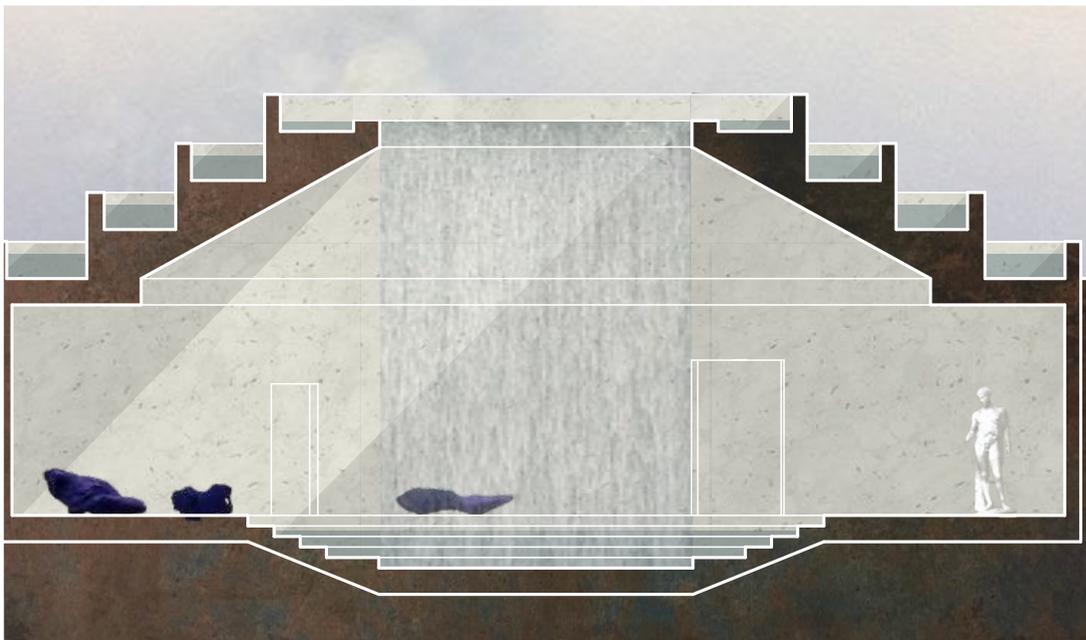
A sinistra: esempio di materiale utilizzato, marmo cipollino¹⁶, presente originariamente in alcuni punti della Villa.

In basso: mosaico utilizzato come pavimentazione della sauna.

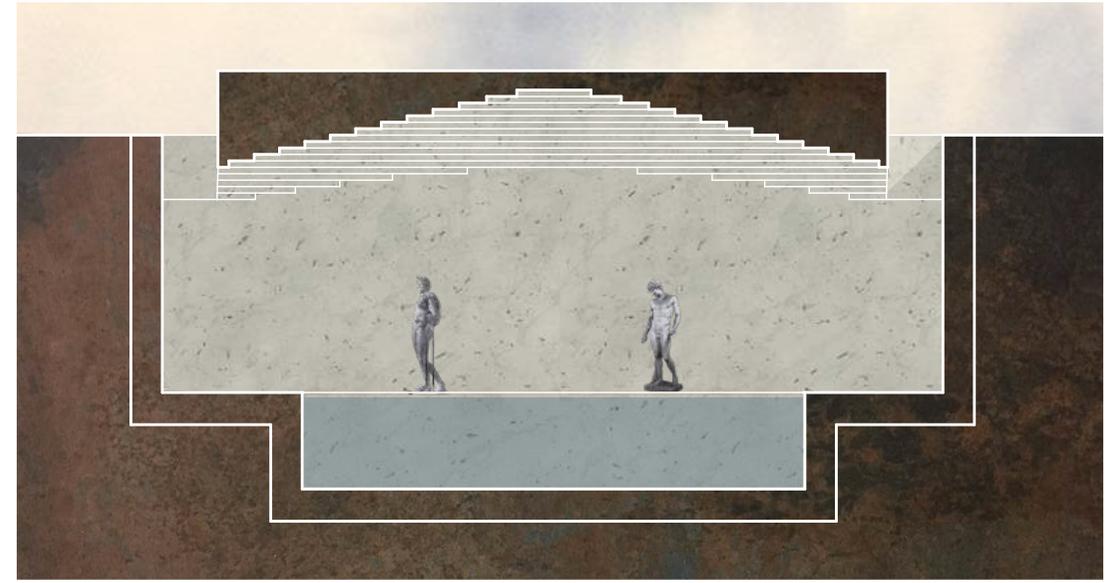








Pagine precedenti: render frigidarium e render della
struttura centrale che riprende il Teatro Marittimo
In altro: due sezioni
A destra: render vasca



Padiglione termale



In altro: due sezioni
A sinistra: render vasca



Collezione

Al fine di rendere ancor più suggestiva la fruizione delle terme, all'interno del padiglione è disposta parte della collezione per permettere al visitatore sia di godere dell'ambiente termale che di farsi coinvolgere dall'arte che lo circonda. Si crea dunque una zona in cui relax e cultura collaborano nel creare l'ambientazione delle terme romane: spazio di aggregazione e arte. Lungo la rampa d'entrata, ad accompagnare il visitatore sono disposte le prime tre opere: un fusto di candelabro, una maschera teatrale tipica della cultura romana e un'antefissa; queste sono disposte molto distanziate tra loro e agganciate al muro per conferire continuità visiva allo spazio.

Il volume centrale, caratterizzato dalla forma ripresa del Teatro Marittimo, rappresenta il luogo dove l'imperatore Adriano si rifugiava per cercare pace e benessere, sia per il corpo che per lo spirito; passando infatti dall'ingresso e guardando verso la sala, la prima opera che s'intravede è proprio quella di Adriano eroizzato, figura protagonista che permette di contestualizzare ulteriormente l'ambiente. Insieme alla figura di Adriano sono presenti due opere dell'artista anglo-indiano Anish Kapoor, le quali presentano una forma amorfa e che assumono un ruolo di contrasto con le opere classiche circostanti. Viene così ripreso il forte legame tra contemporaneità e classicità che va oltre il tempo; l'acqua assume infatti anche qui un significato metaforico: un elemento antico che, come un vecchio saggio, ha la capacità di legare il passato al presente. L'opera Dragon di Kapoor, composta da otto pietre provenienti dal letto di un fiume giapponese dal profondo pigmento blu di Prussia, si integra perfettamente con lo spazio circostante. Nonostante le pietre pesino quasi tre tonnellate ciascuna, danno l'impressione di galleggiare sopra il suolo riproponendo ancora il tema dell'acqua, della purezza e della cultura. Sono stati inoltre inserite sculture specchiate di Kapoor che, all'interno della sala, indagano lo spazio e il tempo e modificando l'immagine equilibrata della realtà, specchiando e enfatizzando ulteriormente il legame tra gli elementi protagonisti del padiglione.

Le opere scultoree che rappresentano Antinoo come Dioniso ed Ercole simboleggiano la forza assieme alla figura di Adriano eroizzato. Le statue, accarezzate dalla pioggia di luce e acqua, fanno vibrare i materiali che li circondano creando un legame tra cielo, suolo e arte.

Entrando nel tepidarium, in fondo alla stanza, sono disposte altre due statue: quella di Adriano e l'affascinante giovane Antinoo che incorniciano il volume della sala ed evocano la storia di un amore eterno. La celebre storia d'amore tra i due è simbolo di passione travagliata: Adriano stimava il ragazzo per la sua bellezza ed intelligenza mentre Antinoo ammirava l'imperatore come un saggio. Antinoo nel 130 d.C. durante un viaggio con Adriano in Egitto morì in circostanze tutt'oggi misteriose. L'imperatore fondò in suo onore una nuova città che chiamò Antinopoli posta sulla riva est del Nilo, dove, secondo la storia, il suo amato era venuto a mancare.

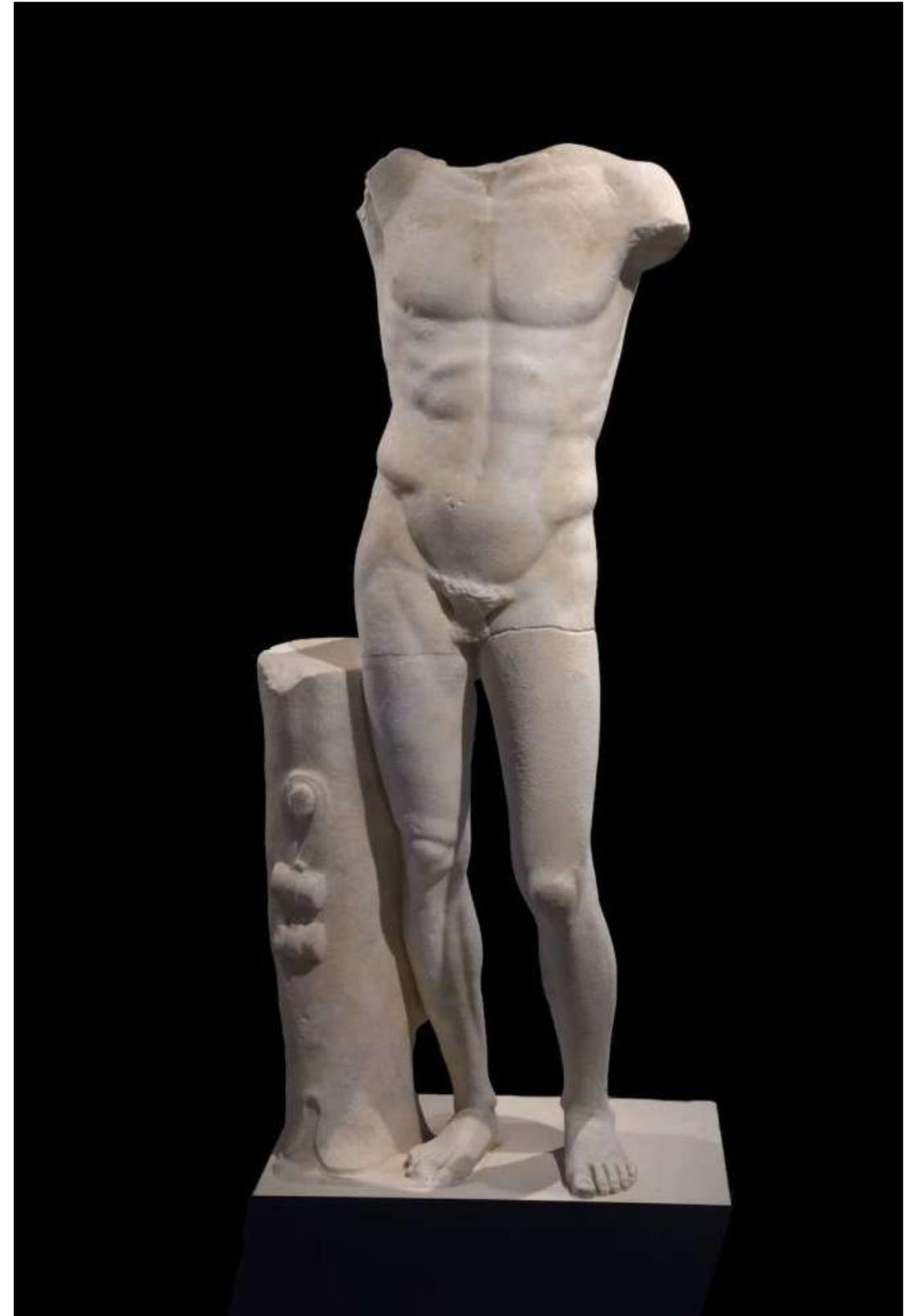
Quest'ultima immagine del Nilo la si trova all'interno del calidarium e del frigidarium nei pressi della parete destra dell'entrata, incorniciato da due coccodrilli. All'interno è presente un secondo ritratto di Adriano centrale, e tre dee greche: Afrodite, dea della bellezza e dell'amore illuminata dai grandi lucernai; Artemide, dea lunare ma anche della caccia e della foresta; Atena, dea della sapienza e delle arti. Le tre statue sono collocate vicino alle vasche, alla sinistra dell'entrata, e ai mosaici di Villa Adriana.

I tagli di luce che si creano grazie ai volumi e alle zone di vapore identificano punti allestitivi per la statuaria. Le opere selezionate sono tutte di immenso valore, alcuni in ottimo stato, altri meno e nonostante le dimensioni spesso molto diverse tra loro, valorizzano i luoghi e le stanze conferendo al padiglione la maestria con cui sono stati realizzati.

Pagina precedente: specchio di Anish Kapoor collocato all'interno dei giardini di Villa Adriana

In alto: maschere teatrali romane presenti nella collezione di Villa Adriana

In alto a destra: corpo di Adriano eroizzato, collezione di Villa Adriana, Tivoli





Anish Kapoor

Anish Kapoor, nato a Bombay nel 1954, è uno degli artisti più significativi nel panorama dell'arte contemporanea internazionale.

Le sue opere esplorano la dialettica degli opposti: uomo e donna, luce e tenebre, interno ed esterno. La tematica viene affrontata tramite l'utilizzo del colore che, nella sua purezza, è uno degli elementi protagonisti delle sue opere poiché simbolo della sintesi tra i contrasti.

La produzione dell'artista si compone principalmente di due realtà: oggetti scultorei che presentano forme che indagano l'astratto e il naturale, completamente ricoperte di pigmento puro, il cui colore intenso suggerisce una forte idea di sconfinamento; opere di dimensioni monumentali che rappresentano la messa in scena del vuoto.

Regen Project, Anish Kapoor.
Los Angeles, 2020





Brand Identity

Lo scorrere, nel suo significato più assoluto, insieme al pattern caratteristico delle rovine sono gli elementi che hanno dato vita alla creazione dell'intera immagine coordinata.

Le geometrie del logo sono infatti sintesi grafica di movimento e regolarità della forma che, nel compenetrarsi, collaborano a creare un'immagine classicheggiante e allo stesso tempo nuova.

Le linee, tra loro parallele, formano la figura di un arco: simbolo classico per eccellenza che aspira a porre l'attenzione sull'importanza dell'antica rovina. I rombi, incastonati tra le linee, emergono tramite un contrasto gestaltico che si basa sul principio figura-sfondo. Si vuole dunque esprimere graficamente il concetto dell'acqua che scende a cascata sulle rovine.

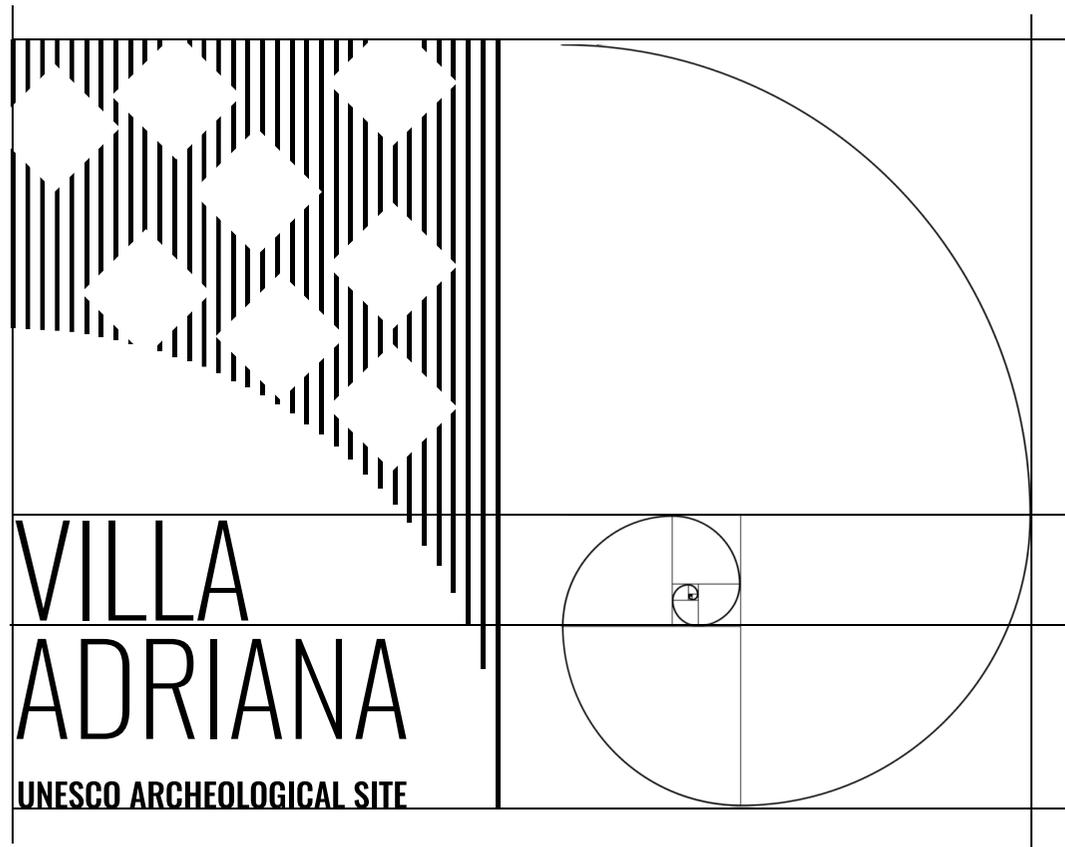
La perfezione geometrica della sezione aurea scandisce la separazione, e allo stesso tempo l'armonia, delle parti che costituiscono il logo e il logotipo, ottenendo così una sinergia tra le lettere e le forme. Il font utilizzato (Oswald Extralight) per il logotipo comunica con il pittogramma poiché le lettere hanno una struttura piuttosto allungata che sembra voglia riprendere le linee interrotte. La palette selezionata presenta toni piuttosto accesi che dialogano per contrasto con il contesto archeologico, caratterizzato da tonalità meno intense e più naturali. Inoltre, il nero e il bianco sono sfruttati per far emergere i colori scelti: giallo, rosso e blu. L'intera immagine coordinata gioca molto sul contrasto che nasce dalle immagini delle rovine e le intense tonalità, così da far emergere allo stesso tempo i luoghi caratteristici della villa e la grafica.

Nei manifesti si è voluto giocare molto sulla fusione dei diversi elementi grafici: logo, logotipo, colori e immagini si uniscono nell'intento di attirare il passante presso il sito archeologico.

La comunicazione di Villa Adriana sfrutta per ogni mezzo le immagini più caratteristiche del posto, come il muro del Pecile, il Teatro di Venere e il Canopo, per rendere unico ogni oggetto di merchandising. È inoltre fondamentale per l'identità visiva, la versatilità e l'applicabilità del logo su differenti sfondi in modo tale che il dialogo forma sfondo non faccia perdere valore a nessuno degli elementi.

I supporti selezionati per esaltare al meglio la brand identity della Villa sono sia digitali che analogici. È stata creata appositamente un profilo Instagram per promuovere sia il sito che i relativi eventi, una pagina Web in cui sono presenti tutte le informazioni utili per visite e approfondimenti; il merchandising scelto rappresenta quello più diffuso nei bookshop dei musei: tote bag, borse e notebook. Per promuovere l'autenticità del territorio è stata pensata la produzione dell' "Olio di Adriano"; infine è stato anche progettato un flyer utile ai visitatori all'interno dello spazio.

Acqua, materia, storia e armonia si fondono dunque per creare nel visitatore un unico immaginario di Villa Adriana che confluisce nelle forme che caratterizzano l'intera immagine coordinata.

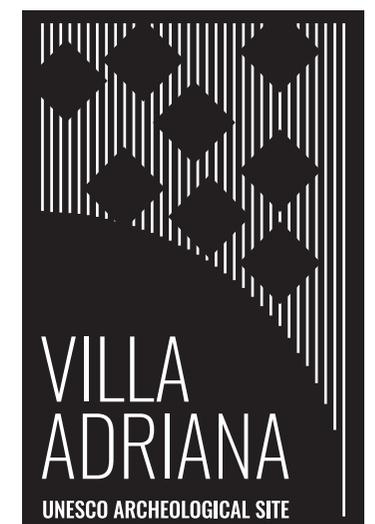
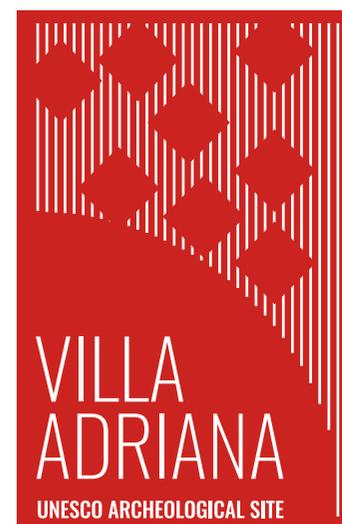
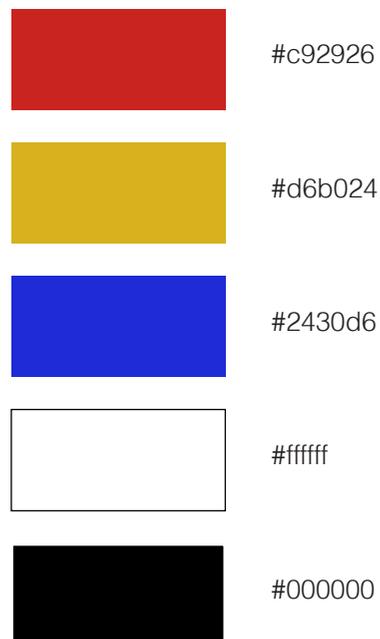


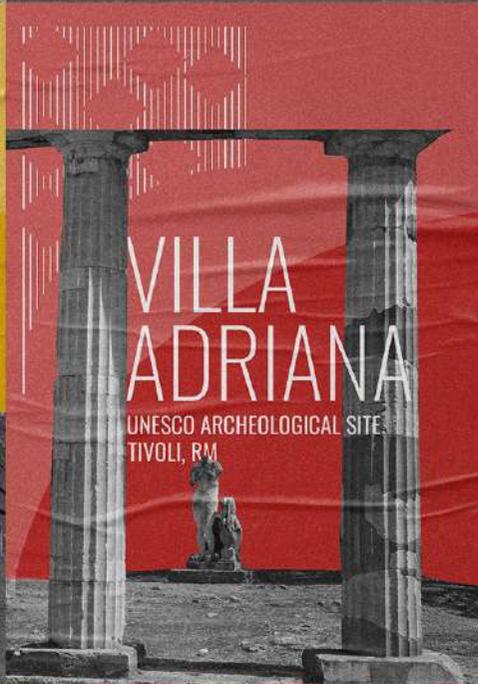
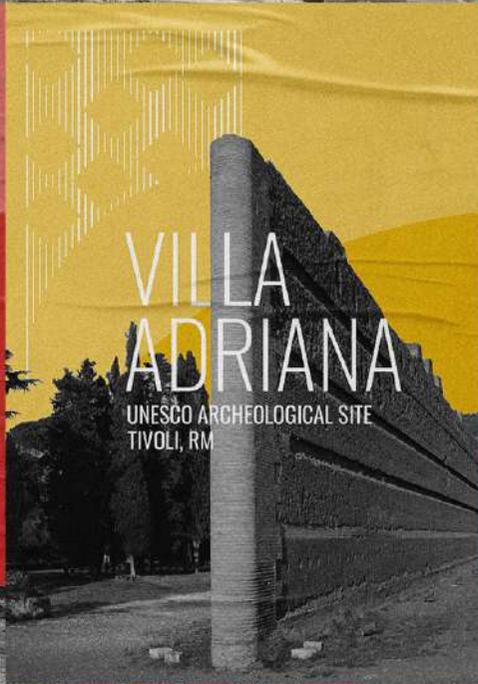
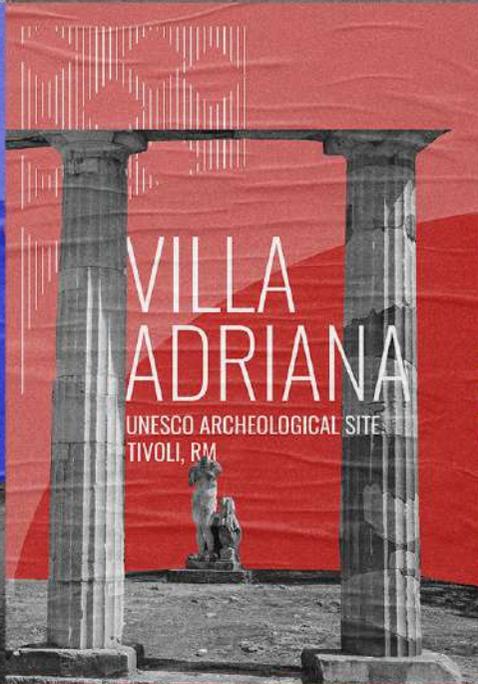
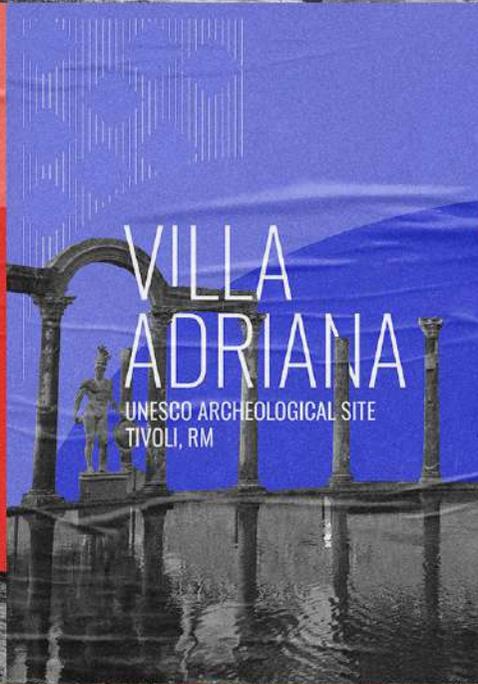
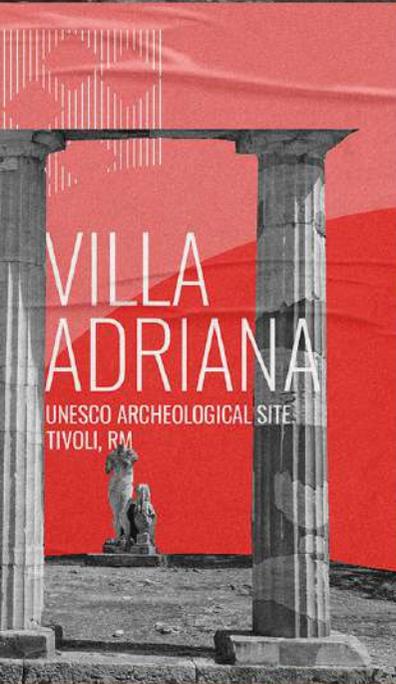
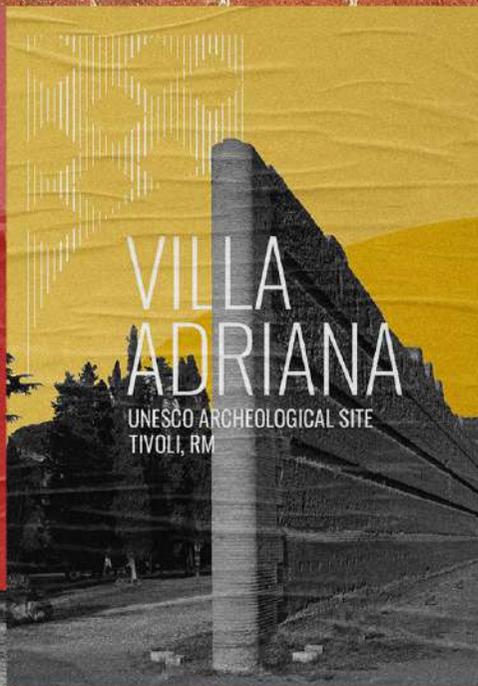
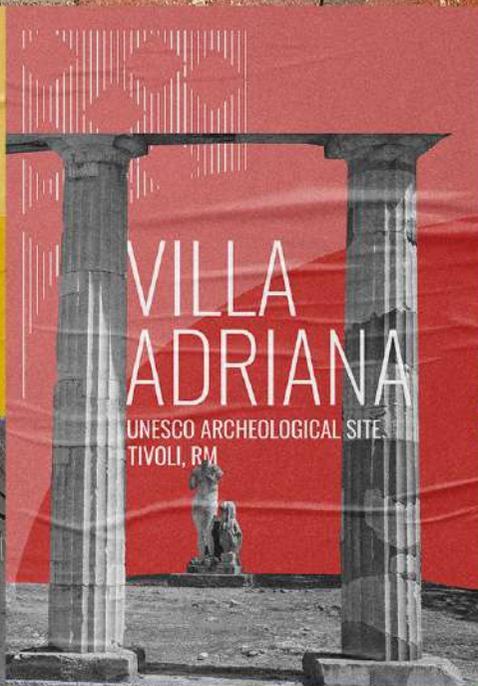
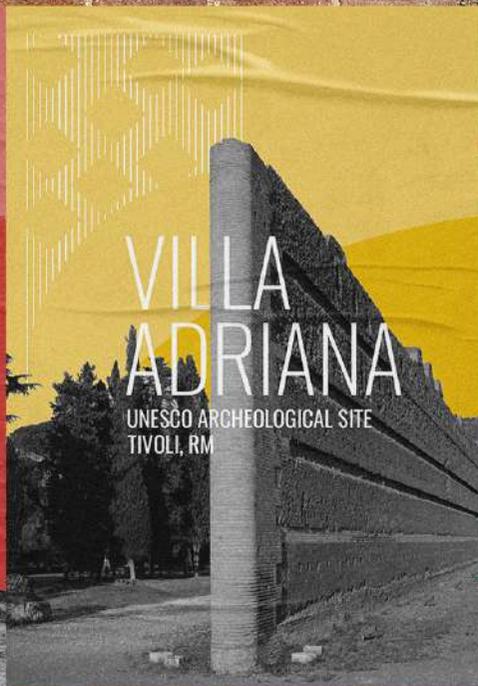
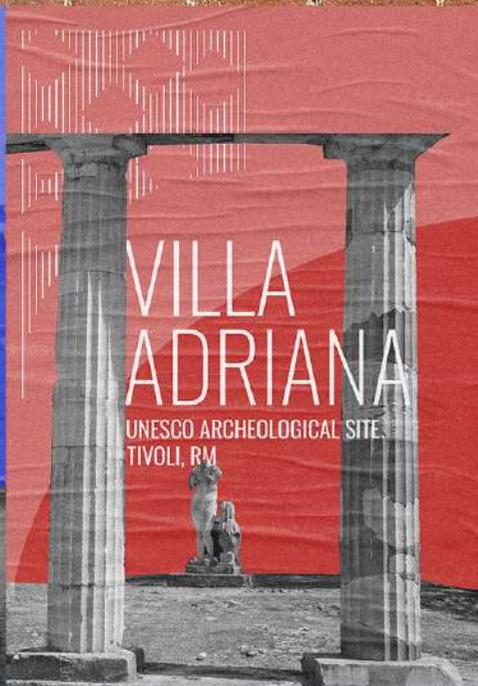
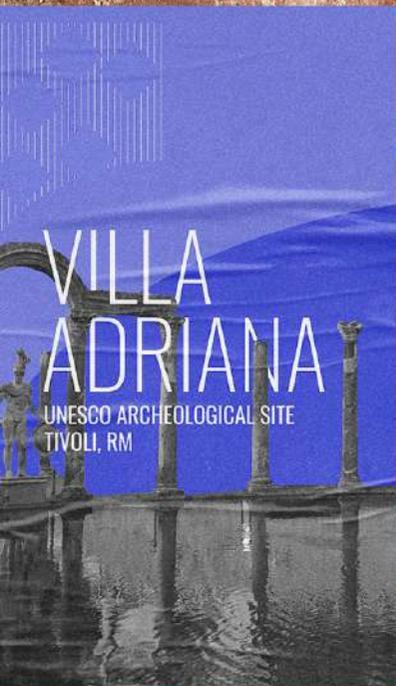
Oswald

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
 a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ! @ # % ^ & * ()

Noto

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
 a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ! @ # % ^ & * ()

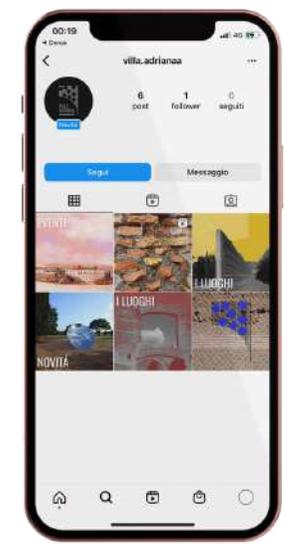






In alto: manifesti attaccinati sul muro di mattoni
 A sinistra: manifesto a bandiera
 In basso: manifesti con supporti rigidi da disporre in città
 A destra: ticket per l'ingresso nel sito archeologico





In alto: Pagina Instagram di promozione; sito web
A sinistra: sito web



A sinistra: borse di tela; flyer per orientarsi all'interno della villa
In alto: immagine usata come base per alcune dei supporti

1. Neoclassicismo: tendenza culturale sviluppatasi poco dopo la metà del 1700 e continuata sino ai primi decenni del secolo successivo. Nato come reazione al tardo barocco e al rococò e ispiratosi all'arte antica, in particolar modo quella greco-romana, fu variamente caratterizzato, ma ben riconoscibile nelle varie arti, nella letteratura, in campo teatrale, musicale e nell'architettura.
2. Serliana: prende il nome da Sebastiano Serlio in quanto fu lui, nel suo trattato di architettura, a fornire le descrizioni più dettagliate di questo tipo di struttura, che è un po' un "marchio di fabbrica" delle opere del Palladio.
3. Trabeazione: membratura orizzontale che sovrasta e collega i piedritti verticali di sostegno. Si presenta come un insieme di elementi architettonici sovrapposti: l'architrave, che si appoggia sui capitelli delle colonne e ha la funzione strutturale di sostenere le parti sovrastanti; il fregio, sovrapposto all'architrave e avente soprattutto valore ornamentale; la cornice, sovrapposta a sua volta al fregio e avente funzione di coronamento aggettante e di protezione delle parti sottostanti.
4. Trigiffo: elemento stretto e sporgente, scanalato verticalmente, che si alterna con le metope nel fregio dorico.
5. Metopa: formella in pietra, scolpita a rilievo, a seconda dei casi altorilievo o bassorilievo, posta in alternanza con i triglifi.
6. Canova ricevette la commissione di questo grande cenotafio nell'agosto 1798 dal duca Alberto di Sassonia-Teschen, in occasione della morte della sua consorte Maria Cristina. Tramite la creazione di quest'opera lo scultore ha reso omaggio al carattere assistenziale e caritativo della donna, attraverso un ricco programma iconografico pensato e sviluppato dallo stesso duca Alberto.
7. Paolina Bonaparte, nata ad Ajaccio nel 1780, sorella di Napoleone I e sposa in seconde nozze del principe romano Camillo II Borghese, con il quale si era unita nel 1803. Nel 1804 venne commissionata l'opera a Canova, periodo in cui la donna iniziò a posare per lui. Fu proprio per celebrare il matrimonio con Paolina che Camillo Borghese commissionò l'opera a Canova nel 1804: quando la donna iniziò a posare per lo scultore.
8. L. Magagnato, *La nuova sistemazione del Museo di Castelvecchio*, in Marmo, 1965
9. S. Bettini, *L'architettura di Carlo Scarpa*, Zodiac, 1960
10. Super Decisions è un software di supporto alle decisioni progettuali che implementa AHP e ANP: il processo gerarchico analitico (AHP) e il processo di rete analitico (ANP). Questi processi consentono di includere gli intangibili nel processo decisionale. AHP/ANP sono le metodologie di sintesi più potenti per combinare giudizio e dati e dunque per classificare efficacemente le opzioni e per prevedere i risultati.
11. Un eccezionale complesso di edifici classici compone il meraviglioso sito archeologico di Villa Adriana; sono presenti numerosi elementi architettonici diversi tra loro di natura egizia, greca e romana. La Villa è stata costruita in circa vent'anni, tra il 118 e il 138 d.C. attraverso l'utilizzo di tecniche avanzate di costruzione e di idraulica. Essa si erige tra due affluenti del fiume Anienem su un pianoforo nella piana sottostante Tivoli, a est di Roma. Tale posizione è strategica sia per la grande ricchezza d'acqua e vegetazione che per la vicinanza con Roma, collegata dalla via Tiburtina.
12. L'UNESCO, nelle Linee Guida Operative per l'applicazione della Convenzione sul Patrimonio Mondiale del 1977, definisce la zona tampone come "un'area che deve garantire un livello di protezione aggiuntiva ai beni riconosciuti patrimonio mondiale dell'umanità". Nella versione più recente delle Linee Guida Operative (2005) l'inclusione di una buffer zone nella candidatura di un sito all'ingresso nella WHL è fortemente raccomandata, benché non obbligatoria.
13. Nato nel 1906 a Venezia, Carlo Scarpa studia all'Accademia di Belle Arti di Venezia e inizia a collaborare con alcuni artigiani e con alcuni vetrai di Murano. Nel 1926 ottiene l'abilitazione in Disegno Architettonico e inizia a collaborare con Guido Cirilli all'Istituto Universitario di Architettura di Venezia (all'epoca chiamato Istituto Superiore di Architettura di Venezia), in veste di assistente. Negli anni successivi, la sua carriera si divide tra la realizzazione di arredi e di interni domestici e la collaborazione con la vetreria di Paolo Venini, iniziata nel 1932 e proseguita con la nomina di Scarpa a direttore artistico.
14. Il marchio italiano Fendi, da anni è attivo in interventi di restauro di importanti siti archeologici romani come ad esempio, ha sostenuto i lavori di restauro e valorizzazione finalizzati alla fruizione del Tempio di Venere e Roma donando 2,5 milioni di euro. Nel 2013 ha provveduto a finanziare il restauro della Fontana di Trevi dimostrandosi dunque molto attivo e sensibile alla bellezza archeologica della città. I lavori sono sempre terminati con una sfilata al fine di promuovere gli interventi di restauro.
15. Karl Otto Lagerfeld (Amburgo, 1933– Neuilly-sur-Seine, 2019) è stato uno stilista e fotografo tedesco. Il suo nome è diventato con il tempo, simbolo di indipendenza creativa, collaborando con diverse case di moda. È stato direttore creativo di Fendi e di Chanel, ha inoltre firmato una sua linea.
16. Una delle varietà di marmo più diffuse nelle architetture romane è il marmo cipollino ("marmor carystium"), il quale veniva estratto da cave situate sulla costa sud-occidentale dell'isola di Eubea in Grecia. Si tratta di un materiale che presenta un fondo bianco e verdastro e caratterizzato da nervature ondulate tendenti al color verde-blu. Il colore del fondo e delle venature tende a scurirsi a seconda della collocazione geografica della cava di origine da sud verso nord.

bibliografia

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

Istituto veneto di scienze lettere e arti, *Antonio Canova. Convegno di studi*, Stamperia editrice, Venezia, 1997

Caliari Pier Federico, *La forma della Bellezza*, Torino, Porpora Group s.r.l., 2022

Frascarolo M., *Manuale di progettazione illuminotecnica*, Mancosu Editore, 2010.

Spagnolo R., *Acustica: Fondamenti e applicazioni*, UTET, 2015

Bottero M., Lami I. M. & Lombardi, *Analytic network process: la valutazione di scenari di trasformazione urbana e territoriale*. Alinea Editrice, 2008

Caliari Pier Federico, *Tractatus Logico Sintattico. La Forma Trasparente di Villa Adriana*, Roma, Edizioni Quasar s.r.l., 2012

Accademia Adrianea, *Bando Piranesi Prix de Rome*, 2022

Yourcenar Marguerite, *Memorie di Adriano*, Einaudi, 2014

sitografia

Documentario dal nome Canova-Thorvaldsen. *La fabbrica della bellezza*, di D'Ottavi Alessandro, Montemaggiori Andrea per Rai, 2020 (18 marzo 2022):
<https://www.youtube.com/watch?v=rwpZ275Yzjw>

Estratto della trasmissione 'Ulisse, il piacere della scoperta - Le meraviglie del Veneto dalla laguna alle Dolomiti' di Alberto Angela del 23 aprile 2016, su Antonio Canova e la sua Gipsoteca (18 marzo 2022): https://www.youtube.com/watch?v=0QxHI_jkjk&t=1s

La Basilica Palladiana di Vicenza, classica armonia. Finestre sull'arte (8 agosto 2022):
<https://www.finestresullarte.info/viaggi-e-tour/basilica-palladiana-vicenza>

Sito dell'UNESCO, pagina web su Villa Adriana (11 settembre 2022):
<https://www.unesco.it/it/PatrimonioMondiale/Detail/132>

Sito di Vogue, articolo su Fendi FALL 2017 COUTURE:
<https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2017-couture/fendi>

