

EXHIBIT DESIGN BOOK

Tesi di Laurea

Francesca Gavotti - Matilde Provera

Abstract

La bellezza è una dimensione del pensiero che diviene universale tramite il riconoscimento intersoggettivo. L'atto progettuale deve tendere verso questo obiettivo, che si rapporta con diverse posizioni (capacità individuale dell'artista, percezione dell'osservatore) e che non può astenersi dall'attingere a dei modelli che costituiscono un impianto figurativo. Ambire alla bellezza significa quindi considerare il paradigma classico un valore imprescindibile e universale, raggiungibile mediante il progetto. Per realizzare questa volontà è importante considerare la forma, mezzo istintivo dell'artista come creazione di rappresentazione. La forma si presenta in un primo momento nel campo della percezioni dell'osservatore come insieme di elementi ed è possibile distinguere le proprietà formali dell'oggetto, che diventa così realtà concreta e rappresentata.

I musei rappresentano il mezzo tramite il quale si evolve e arricchisce la conoscenza umana, mostrando e contemporaneamente analizzando il progresso della storia, dei valori e delle teorie che sono il fondamento della civiltà. L'archeologia va inoltre intesa come processo trasformativo testimonianza della produzione umana di artefatti. Il museo è dunque un riflesso del mondo e dei suoi processi evolutivi, l'archeologia rappresenta invece un mezzo tramite cui analizzare come il passato influenza il presente. La difficoltà principale per un progettista che si confronta con l'architettura per l'archeologia è proprio riuscire a colmare il divario fra visibile e invisibile tramite l'allestimento, che si dovrà confrontare con diverse problematiche derivanti da soluzioni formali e intenti.

L'intervento sull'archeologia dovrà dunque tenere conto del rapporto che intercorre fra moderno e antico, senza però tralasciare temi che risultano fondamentali per la buona riuscita del progetto, come l'inclusività, la coerenza stilistica, le modalità di esporre e la capacità di rendere l'architettura reversibile al fine di salvaguardare le rovine e l'ambiente circoscritto ad esse. L'architettura non dovrà inoltre tralasciare il carattere storico-identitario del luogo nel quale viene collocata.

È da considerare tuttavia come finalità prioritaria quella di mostrare, di esporre e di esaltare l'antico per rendere comprensibile la sua complessità e dispiegare le sue stratificazioni intese in senso materico e simbolico, e derivanti dal progressivo alternarsi di interventi umani o temporali sull'archeologia.

È fondamentale quindi che la rovina rimanga tale, in modo da poter distinguere il nuovo come dicotomia del rapporto forma-sfondo, percepito anche dal visitatore, che rimane incuriosito e affascinato dal divario fra ciò che è rimasto e ciò che ormai non è più visibile e dal sistema di stratificazioni che sorgono all'interno del sito archeologico stesso e si compenetrano fra di loro generando un sistema complesso.

L'intervento architettonico sulla rovina deve però muoversi su diverse scale, senza tralasciare l'elemento di grazia e coerenza formale all'interno dell'esposizione per quanto riguarda il design dei singoli elementi che compongono gli interni.

Il successo e la buona riuscita di una mostra, temporanea o permanente che sia, deriva anche dalla capacità degli espedienti formali di esaltare la collezione. Elementi come espositori e pannelli descrittivi, risultano fondamentali per la corretta fruizione e comunicazione degli ambienti, e per poter offrire al visitatore un'esperienza piacevole sia dal punto di vista dell'intellegibilità delle opere esposte, sia per creare un ambiente che possa suscitare un senso di benessere e gradevolezza. Questi elementi concorrono anche a indirizzare ed educare lo sguardo dell'osservatore, utilizzando espedienti che lascino intendere le diverse rilevanze artistico-culturali dei pezzi della collezione, creando gerarchie visive che suddividano l'esposizione su diversi livelli di importanza, che vengono percepiti dall'osservatore a livello inconscio.

Lo studio dell'asset espositivo nasce dallo studio della collezione e delle sensazioni materiche, emotive e formali che questa veicola. Il progettista dovrà quindi cercare di esaltare queste percezioni tramite un'esposizione che risulti coerente, sia con l'architettura circostante che con la collezione stessa. Prendendo come riferimento le architetture museografiche del maestro Carlo Scarpa, come ad esempio il museo di Castelvecchio a Verona, possiamo notare come l'esposizione, pur essendo di carattere moderno e minimalista, non entri in contrapposizione con le opere medioevali esposte al suo interno, bensì le nobiliti e le innalzi tramite la sua efficace semplicità, che rende le opere, caratterizzate da un grado più elevato di complessità formale, protagoniste indiscusse dell'esposizione. L'allestimento, pur essendo di carattere più industriale dialoga egregiamente con l'architettura che lo ospita, creando un rapporto sinergico fra le parti, che suscita un senso di unità e coerenza nell'osservatore, che percepisce il passaggio dal nuovo all'antico come naturale e organico.

L'architettura archeologica, come quella museografica, deve quindi perseguire l'idea di bellezza universale, traducendola in elementi percepibili dai quali il visitatore si senta rapito e affascinato, creando un sentimento di immersione nel bello. Il progettista dovrà inserirsi nel contesto con forte consapevolezza storica e grande rispetto nei confronti del luogo sul quale sorgerà l'intervento. Dal senso di devozione verso l'antico nasce quindi il senso di responsabilità dell'artista, che dovrà cogliere la complessità storica e tradurla in elementi comprensibili al pubblico, consentendo a questo di cogliere la bellezza, il fascino e il mistero racchiuso nel divario fra ciò che è visibile e ciò che non lo è più.

indice

Corso di Exhibit Design

Tirocinio Digital Exhibit Design

Designing Villa Adriana

Il concetto di museo e le sue origini sono indissolubilmente legati all'idea di collezione e a una ricerca di elementi che nel loro insieme concorrono nella creazione di una identità. Risulta ben espresso questo concetto nella definizione che si trova alla voce "Collezione" nell'Enciclopedia Einaudi, ove questa viene definita come "un insieme di oggetti, naturali o artificiali, tenuta temporaneamente o definitivamente fuori dalle attività economiche, soggetti ad una protezione speciale in un luogo chiuso sistemato a tale scopo, ed esposti allo sguardo del pubblico" (1).

La nascita dei primi musei è appunto connessa all'ordinamento di collezioni, la cui esposizione possa restituire una rappresentazione, un ridisegno di una realtà passata e che non è riproducibile ed esperibile come realtà attuale.

Stretto può essere il rapporto fra la figura dell'archeologo e la formazione di un museo, ed è impossibile non considerare come motore d'azione nella creazione delle prime forme di collezione le missioni archeologiche e le campagne di scavo alla scoperta dell'antico.

Titolo del paragrafo

Dalla fine del Settecento in poi, di pari passo con la riscoperta della storia e della cultura delle popolazioni antiche inizia a diffondersi come fenomeno culturale fra artisti e intellettuali il viaggio nei luoghi dell'antichità, luoghi che all'epoca potevano ancora presentarsi intatti come il tempo li aveva tradotti fino a quel momento, prima di restauri, spoliazioni, altre trasformazioni. Le vedute, le incisioni e le litografie dell'epoca ci mostrano proprio questo carattere romantico di un antico che vive ancora in sintonia con lo scorrere del tempo di cui sembra non curarsi. Fra le varie figure che intraprendevano i viaggi fra i capolavori lasciati dagli antichi si trovano anche gli architetti, si pensi per esempio ai primi scavi romani e all'interessamento e allo studio di Filippo Brunelleschi, Leon Battista Alberti, Andrea Palladio, Francesco di Giorgio Martini, e poi Giovanni Battista Piranesi e molti altri.

Lo sguardo dell'architetto è infatti spinto a ricercare "l'unità complessiva di una architettura dai valori eterni" (2). Alle operazioni di rilievo e ridisegno attuate attraverso gli strumenti dell'architettura è strettamente legato il pensiero progettante dell'architetto, che tende a dedurre e ipotizzare gli



Precarietà ed Eternità: Concept narrativo

La progettazione si è sviluppata a partire dal ragionamento sul concetto di "insostenibile ineffabilità della bellezza". L'idea di una bellezza perfetta e divina è stata quindi messa a confronto con una grazia più terrena e caduce, quella umana.

Il punto d'incontro fra le due è stato individuato nell'artista Antonio Canova. Attraverso i suoi capolavori il maestro rappresentava infatti la bellezza divina e idealizzata degli dei del mito greco, resa però più umana grazie alla capacità di bloccare, attraverso la sua scultura, un momento fotografico, nel quale pare che l'azione sia in procinto di concludersi. L'estremo talento di Canova si traduce nella scultura di soggetti che presentano una tensione muscolare ed espressiva che li umanizza e li rende vivi.

La dicotomia presente all'interno dell'arte canoviana è stata ripresa come concept narrativo del progetto, che si propone di ragionare sul rapporto che intercorre fra la bellezza artistica, immortale e perfetta, e la bellezza umana, fugace e peritura. L'una non potrebbe vivere senza l'altra; l'arte è infatti vista come mezzo attraverso il quale l'uomo espropria una parte di sé che gli permetterà quindi di affrancarsi dalla mortalità, diventando così in parte eterno.

La bellezza artistica si ispira perciò a quella umana, diventando imitazione perfetta della stessa.

La mostra gioca quindi sul contrasto fra le due, muovendosi su due livelli narrativi differenti: la relazione fra le opere e il visitatore e quello fra le opere stesse.

L'impianto della mostra tende a ricordare una moderna polis, all'interno della quale i visitatori e le opere si muovono come attori, al fine di ricreare uno spazio nel quale l'arte e l'uomo potessero avvicinarsi, muovendosi sullo stesso piano narrativo.

Lo scorrere del tempo, che rende mortale la bellezza umana, è rappresentato anche dall'alternarsi di giorno e notte, che viene ripreso sfruttando la luce naturale proveniente dall'esterno di giorno e di notte generando un ambiente molto buio nel quale solo le opere vengono illuminate.

Il concetto di divino e umano è ripreso anche all'interno della collezione, nella quale si tenta a rappresentare l'umanità come precaria anche a causa dell'innata violenza che la caratterizza. L'immortalità corrisponde invece all'armonia, alla grazia eterna e all'amore.



In alto: Ritratto di Canova di Francois-Xavier, 1812 (destra)

Lo studio di Antonio Canova a Roma di Francesco Chiarottini, 1785 (sinistra)

In basso: Amore e Psiche, Canova



Collezione

Le opere selezionate da esporre sono quelle di Canova in quanto riescono a raccontare il dialogo tra l'eterno attraverso i miti ed il precario della vita umana. Il percorso espositivo si articola in fasi distinte: la prima che illustra la vita dell'artista e la metodologia da lui ideata per la realizzazione delle statue; successivamente si arriva nelle tre fasi che affrontano le tematiche della bellezza, della precarietà ed dell'eternità.

Il percorso inizia con la presentazione dell'artista tramite il "ritratto di Canova" realizzato nel 1812 dal pittore Francois-Xavier e "Lo studio di Antonio Canova a Roma" (1785, Francesco Chiarottini) per mostrare volto e atelier di lavoro del maestro. Segue la parte in cui viene illustrato il metodo canoviano: sono esposti i bozzetti preparativi delle opere, i modelli in gesso in scala ridotta di Paolina Borghese (1808) e della Venere Italica (1812) ed infine un modello in scala reale. Quest'ultimo, sempre di Paolina Borghese, presenta la strategia di Canova usata per prendere le proporzioni da replicare successivamente nel marmo: venivano fissati dei chiodini "repères" lungo il corpo. La statua è stata posizionata su un piedistallo girevole in quanto il maestro stesso le faceva roteare per studiare le ombre e le forme a 360°. Vicino a questi modelli sono mostrati gli strumenti utilizzati: il trapano ed il compasso.

Per comunicare la precarietà sono state utilizzate scene di lotta, violenza e guerra rappresentate attraverso la dinamicità dei muscoli in movimento. In questa zona sono esposte opere di combattimento come i "Lottatori" (1775), i "Pugilatori" (1801), il complesso di "Teseo e il Centauro" (1805); opere di sconfitte come "Teseo sul Minotauro" (1783) o di personaggi vittoriosi come "Napoleone Bonaparte come Marte Pacificatore" (1806). L'apice viene raggiunto con l'highlights "Ercole e Lica" (1815), statua che mostra la violenza da ogni dettaglio, dai capelli spettinati di Lica, il suo sguardo immerso nel terrore ai muscoli in tensione di Ercole.

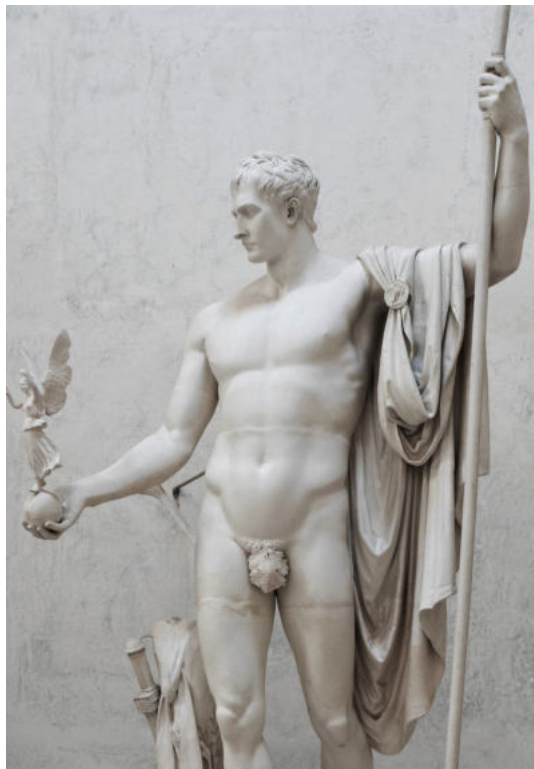
Procedendo, si arriva al tema dell'eternità che viene raccontato dai miti, narrazioni che sono in grado di immobilizzare il passare del tempo. Le opere scelte immortalano le azioni dinamiche in un istante che rimarrà tale per sempre, si tratta di "Adone e Venere" (1794) e "Adone incoronata da Venere" (1789). I busti di "Elena e Paride" (1819) e il complesso di "Orfeo ed Euridice" rappresentano l'amore come sentimento eterno; "Dedalo e Icaro" (1779) invece mostra la riconoscenza che Canova provò verso suo nonno per tutta la sua vita. In questo caso l'highlights è la bellissima "Ebe" (1796), incarnazione dell'eterna giovinezza, che aveva il ruolo di rendere immortali gli dei offrendogli il nettare.

Al centro della Basilica, rialzata su una piattaforma si trovano le "Tre Grazie" (1817), che sono l'incarnazione dello splendore, della gioia e prosperità; simbolo della gioia di vivere e della bellezza pura. Il visitatore, mentre si avvicina a quest'opera viene accompagnato dalle "Danzatrici" (1811) riprodotte in scala ridotta. Per giungere verso l'ultima fase del percorso espositivo, il visitatore deve entrare in una riproduzione del "Tempietto Canoviano" costruito in cartongesso al cui interno lo attende "Amore e Psiche". Quest'ultimo capolavoro è la sintesi perfetta del dialogo tra eternità e precarietà rappresentata dall'abbraccio tra la mortale bellezza di Psiche e l'immortalità di Amore. Questo concetto viene esplicitato anche dalla doppia narrazione del mito che avviene sia tramite la statua immobile che con la performance dei ballerini che invece raccontano l'amore in modo dinamico.



In alto: Paolina Borghese, Canova
Pagina successiva: Venere Italica, Canova





A sinistra: Napoleone, Canova
 A destra: Lottatori, Canova
 In basso: Perseo con testa di medusa, Canova
 Pagina a lato:
 In alto: Ciclo dei Pugilatori, Damosseno (destra) e
 Creugante (sinistra).
 In basso: (sinistra) Teseo e il Centauro, (sinistra) Teseo
 e il Minotauro



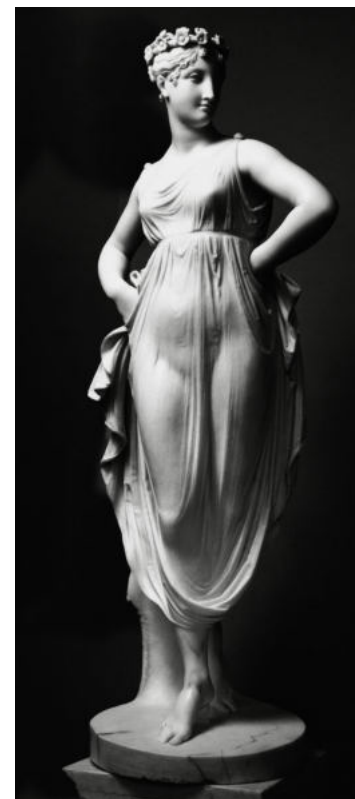


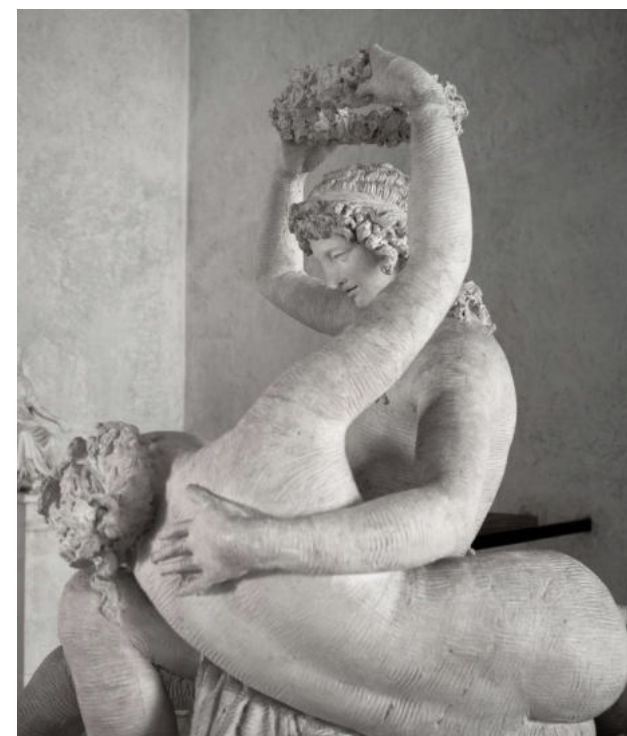
In alto: Ercole e Lica, Canova - dettaglio Lica
In basso: Ercole e Lica, Canova
Pagina successiva: Ercole e Lica, Canova -
dettaglio busto Ercole





A sinistra: Tre Grazie, Canova
 In basso: Tre grazie, dettaglio
 Pagina a lato:
 In alto: (sinistra) Danzatrice con mani sui fianchi, Canova
 (centro) Danzatrice con cembali, Canova
 (destra) Danzatrice con dito sul mento, Canova
 In basso: dipinti danzatrici, Canova





In alto: Amore e Psiche Stanti, Canova
 A sinistra: Adone incoronato da Venere, creta, Canova
 Pagina precedente:
 In alto: (sinistra) Euridice, Canova
 (destra) Orfeo, Canova
 In basso: Adone e Venere, Canova



Pagina precedente: Ebe, Canova
In basso: Amore e Psiche, Canova Canova





Allestimento

L'impianto della mostra si sviluppa su due aree principali: il salone della Basilica e il loggiato.

La prima parte del percorso si trova dunque all'esterno della sala, e ha la funzione di preparare il visitatore alla mostra, spiegando il metodo canoviano e il messaggio dell'artista. All'interno di esso sono infatti presenti elementi interattivi che consentono all'osservatore di fruire al meglio dell'opera, come ad esempio il piedistallo girevole sul quale è situata la Venere Italica, che riprende il metodo utilizzato dall'artista per conferire gli ultimi aggiustamenti alle opere.

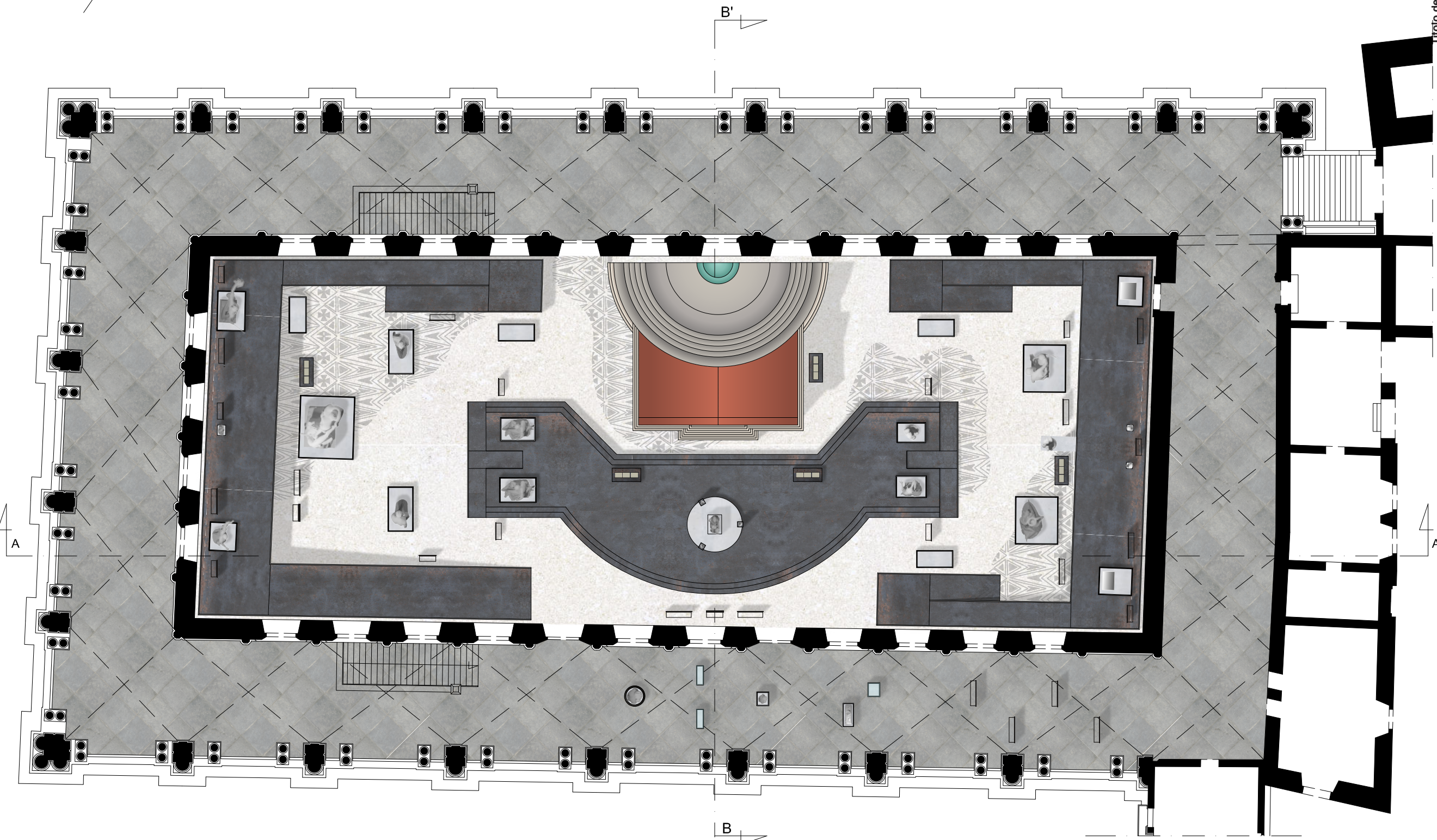
Una volta entrati nel salone della Basilica ci si trova davanti un ambiente totalmente aperto e arioso, che si articola su più livelli grazie alla presenza di grandi rampe situate ai lati e al centro della sala.

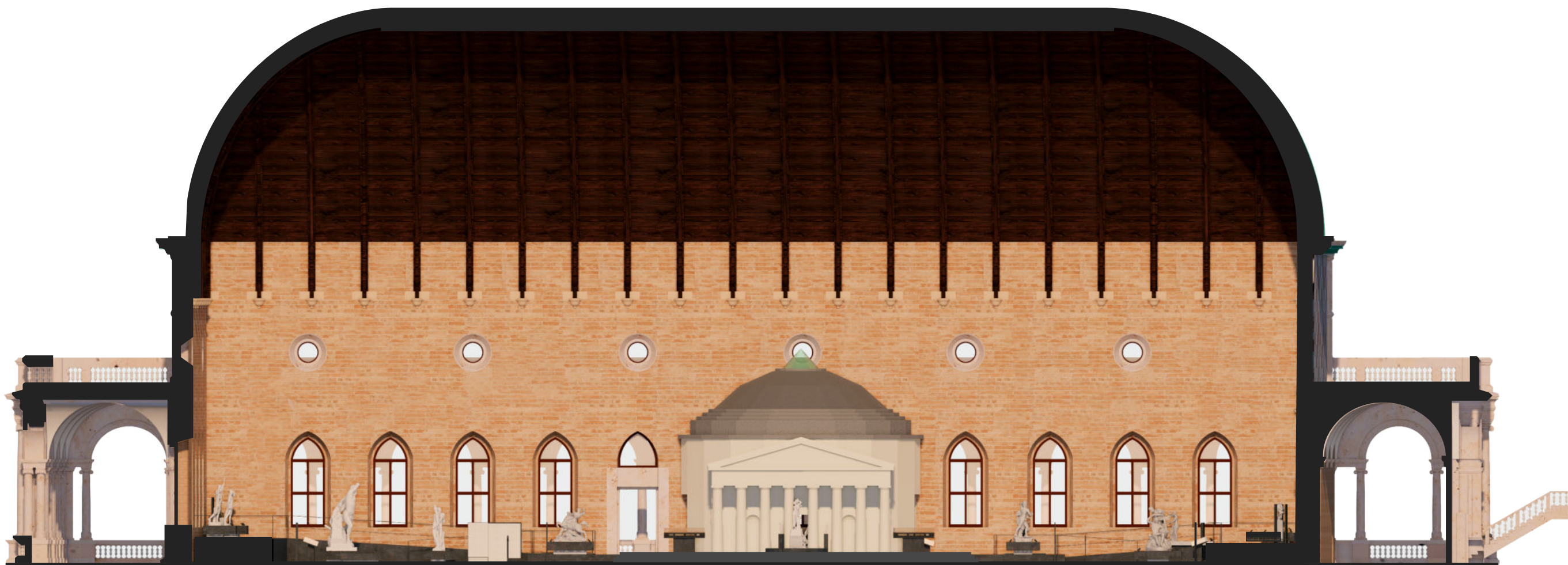
I cambiamenti di quota all'interno del salone aiutano il visitatore ad avere più punti di vista sulla sala, al fine di averne una visione completa, varia e armoniosa. Le salite concorrono inoltre a delimitare le diverse aree della mostra, consentendo di dividere gli spazi senza apporre barriere fisiche che renderebbero il percorso meno organico e fluido.

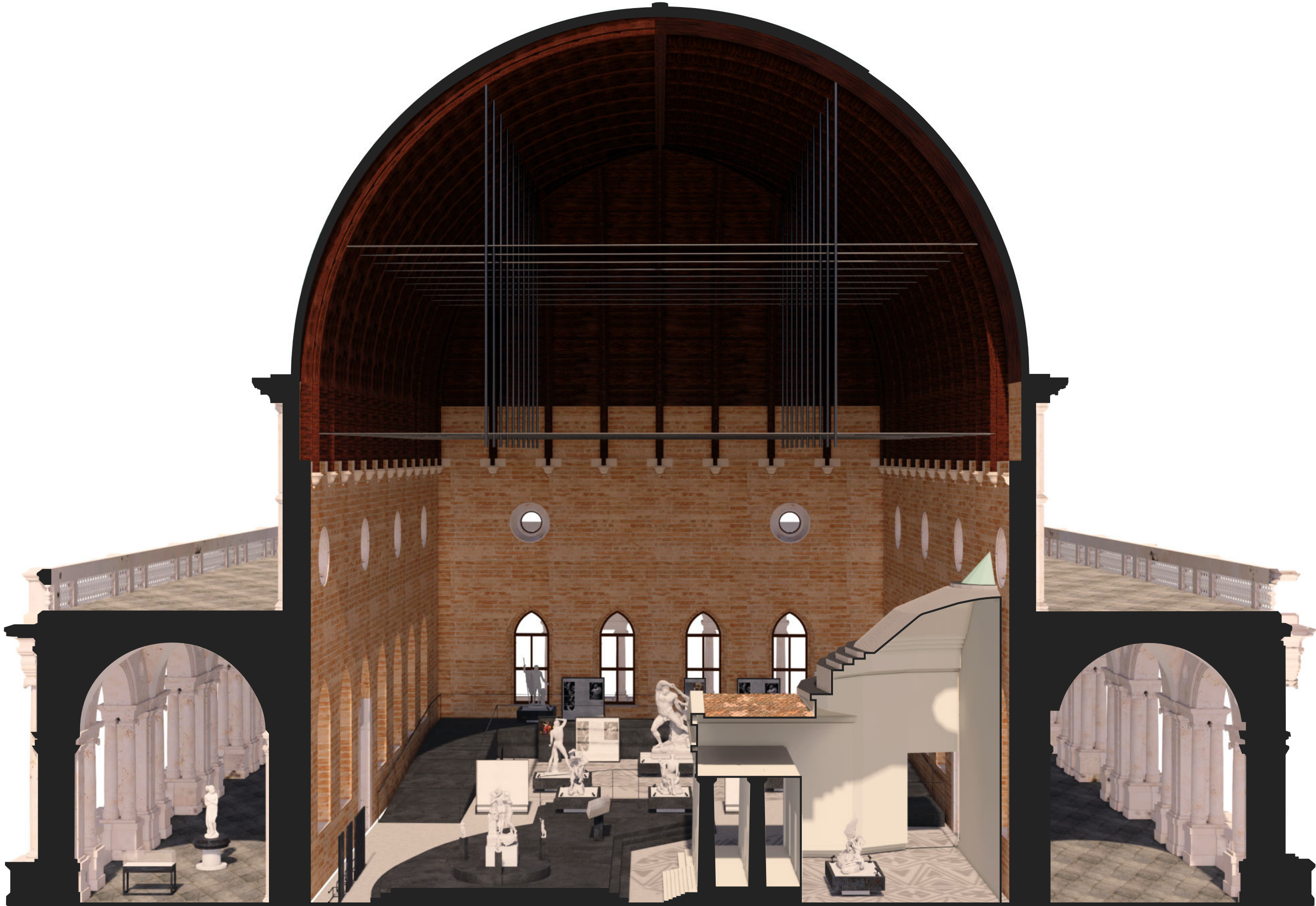
L'allestimento è caratterizzato da grande coerenza formale e materica. Gli elementi espositivi, seguono infatti uno stile spoglio e leggero, che genera un contrasto armonioso, in grado di esaltare al meglio l'opera esposta.

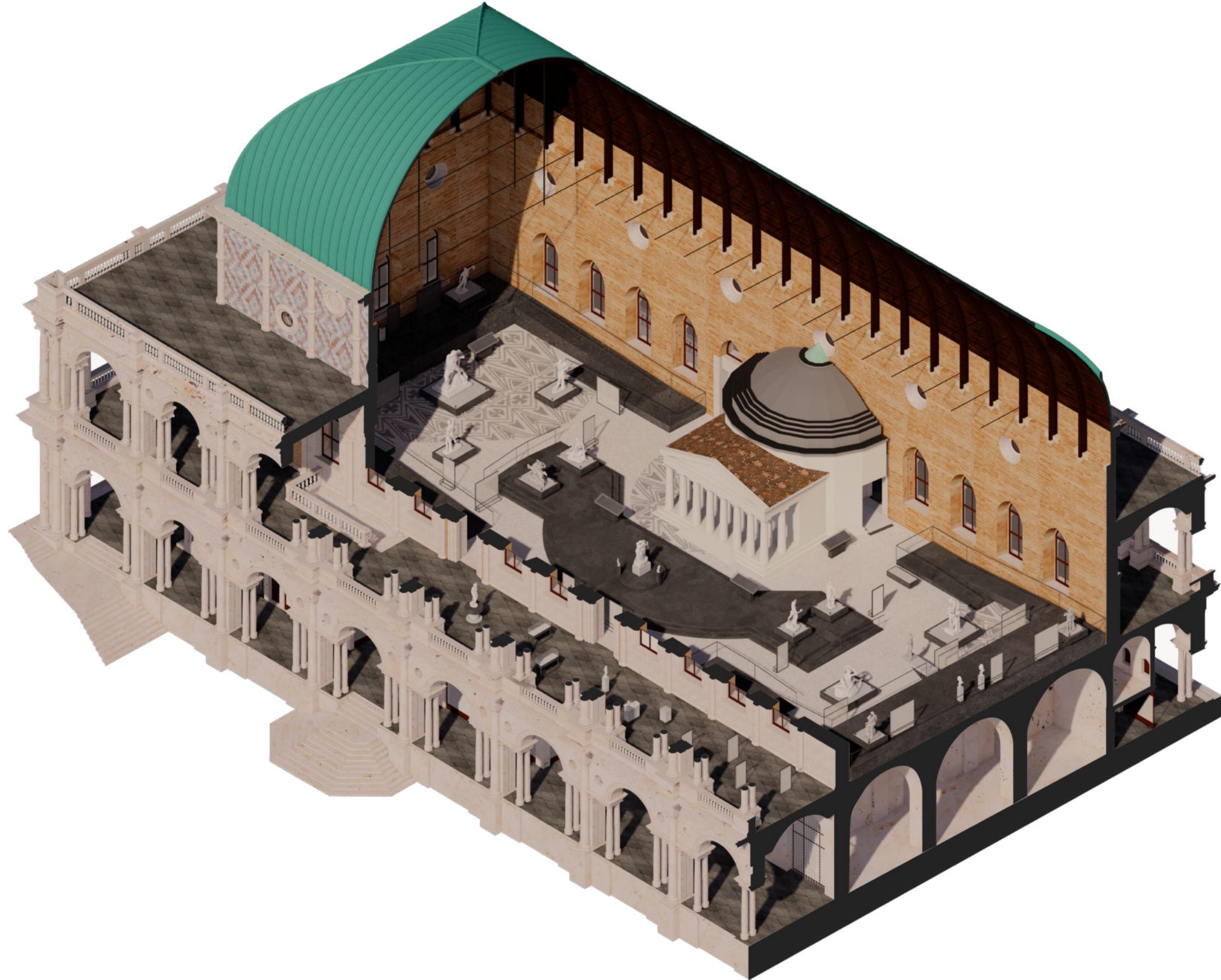
Per i piedistalli sono stati utilizzati materiali tipicamente industriali mantenuti grezzi, come il cemento e il laminato metallico, che contrastano con la preziosità e la purezza del marmo delle opere esposte, che vengono così esaltate e rese protagoniste.

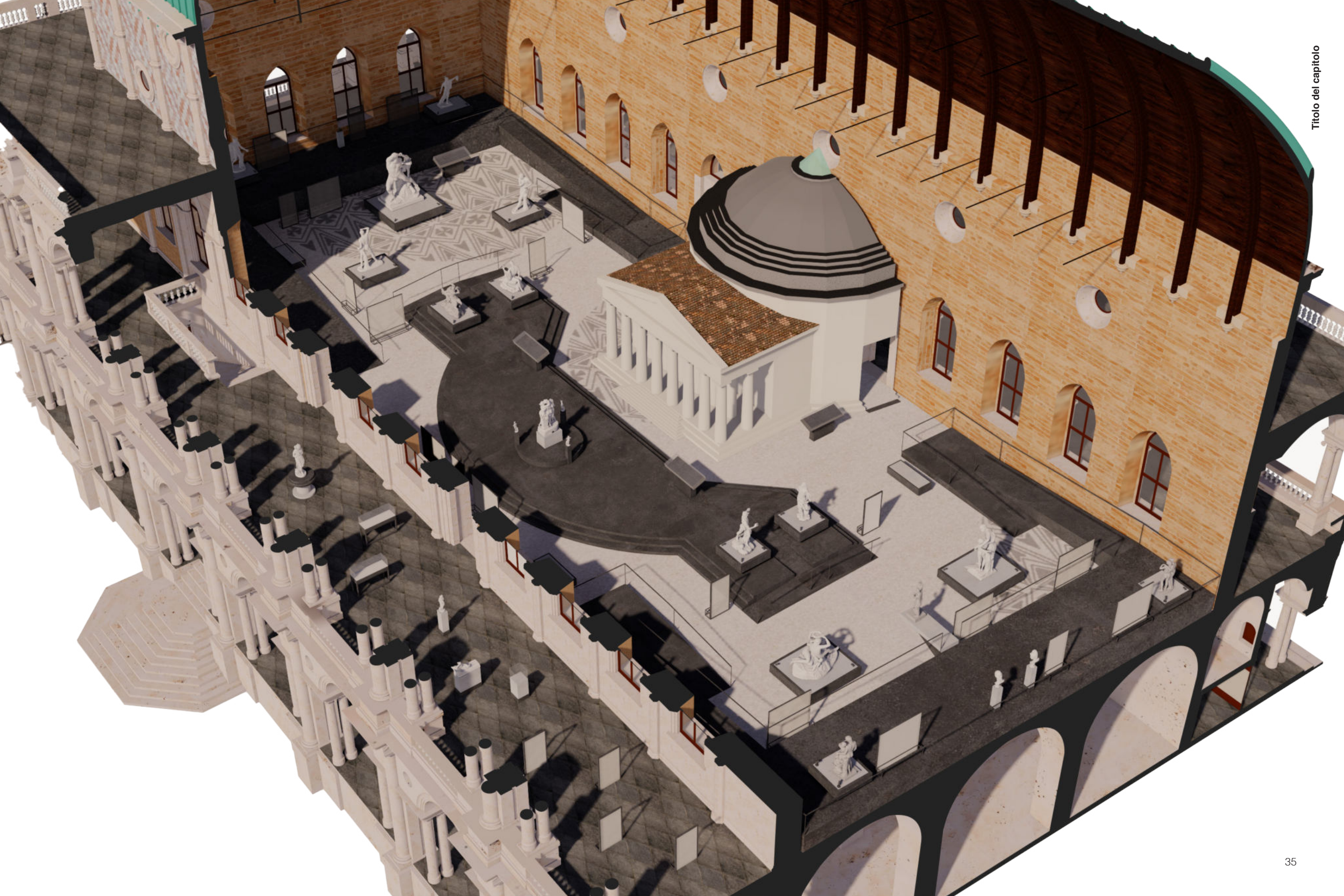
I pannelli descrittivi sono invece costituiti da leggere lastre di vetro, incorniciate da un profilato metallico che contiene il sistema di retroilluminazione. La parziale trasparenza che li caratterizza, rende questi elementi più leggeri e meno impattanti nella vista totale del salone, inoltre consente di creare effetti di illuminazione suggestivi nella visione notturna della mostra.







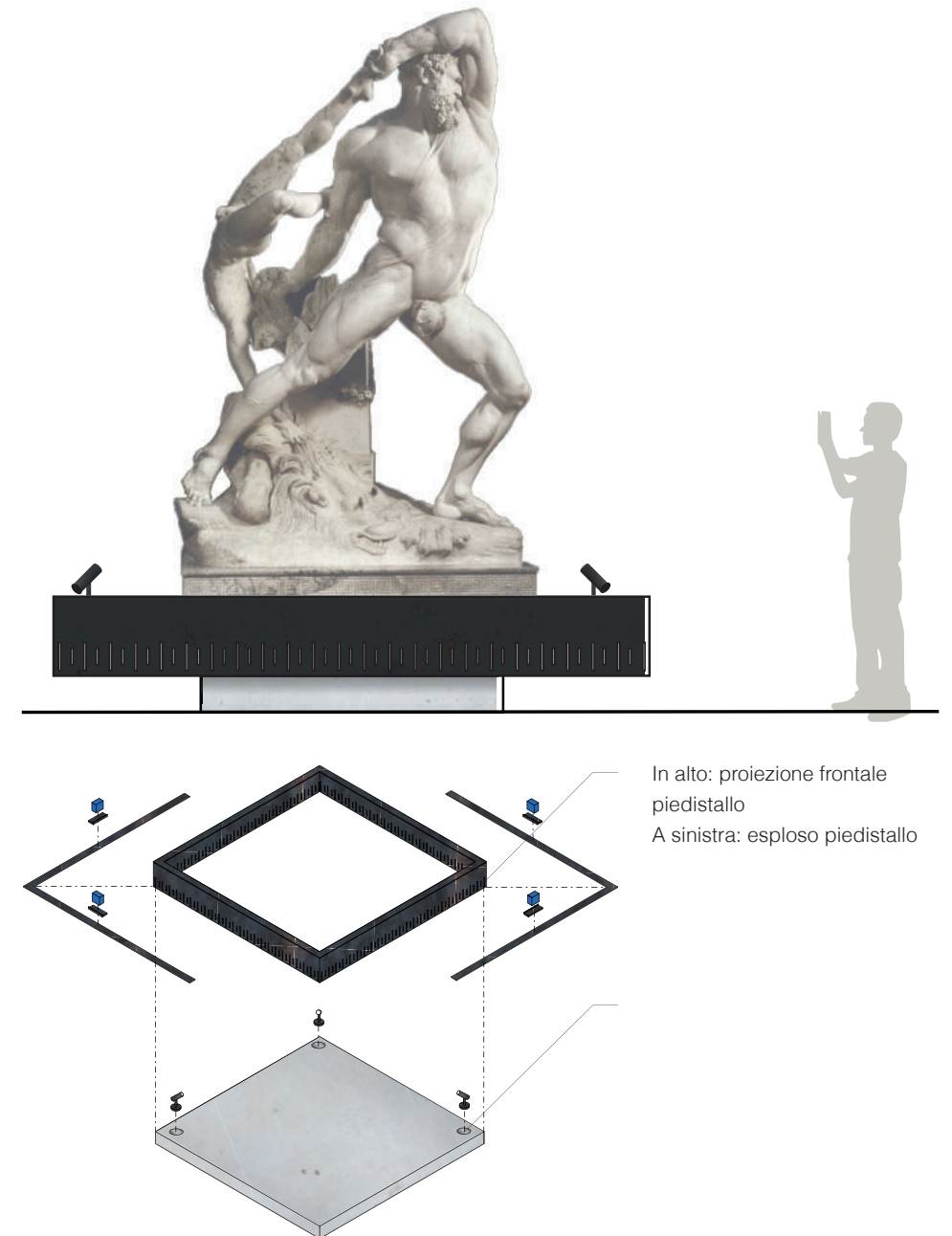






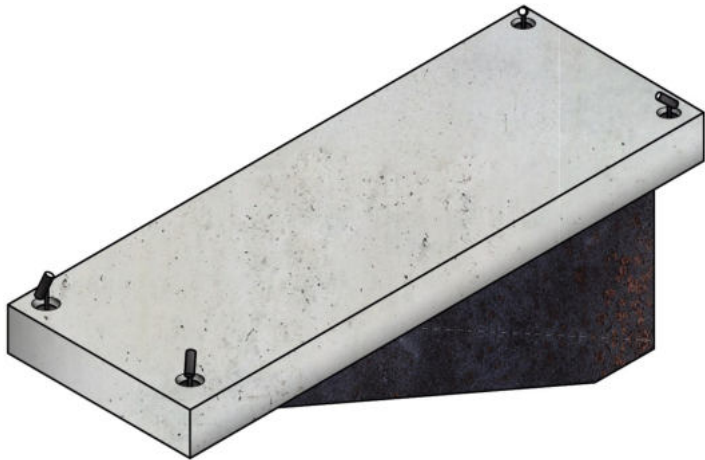
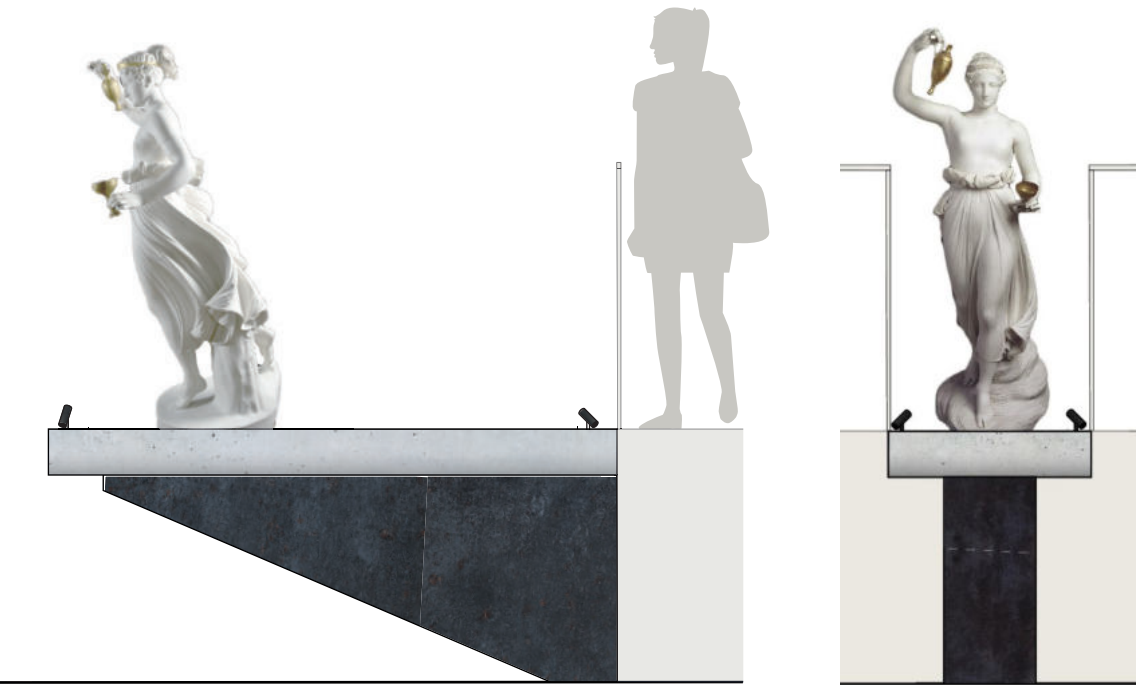
Dettagli espositivi

All'interno del piedistallo sono contenute delle casse che riproducono una registrazione del mito che ha ispirato l'opera. Canova soleva infatti ascoltare questi racconti come ispirazione durante il suo lavoro, per poter entrare in contatto con le emozioni e i sentimenti dei protagonisti e riprodurne al meglio le gesta. Sul piedistallo sono inoltre presenti le luci che consentono di illuminare l'opera durante le ore notturne.



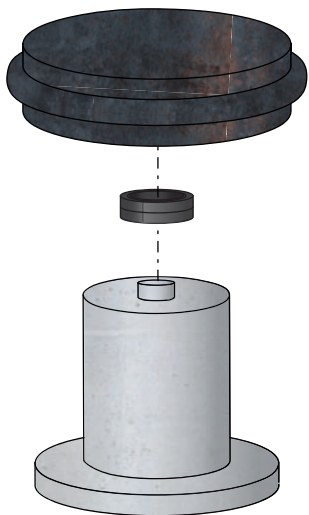
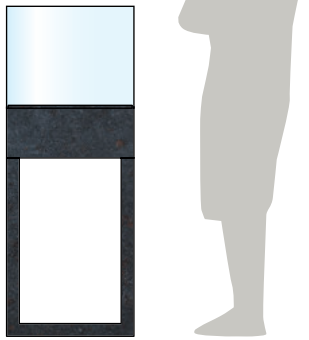
Il piedistallo di Ebe, costituito per esaltare l'opera, ricorda una piattaforma su cui la statua sfila, facendo muovere il leggiadro abito.

Il piedistallo è costituito da una base in alluminio spazzolato che, per ragioni statiche, viene ancorato alla grande rampa del salone. La parte superiore, su cui poggia la statua, è invece costituita da un grande volume in cemento. Grazie alla conformazione del piedistallo il visitatore avrà quindi non solo la possibilità di osservare la statua da diverse quote, ma questo consentirà anche di apprezzare il drappeggio del vestito da una distanza ravvicinata.

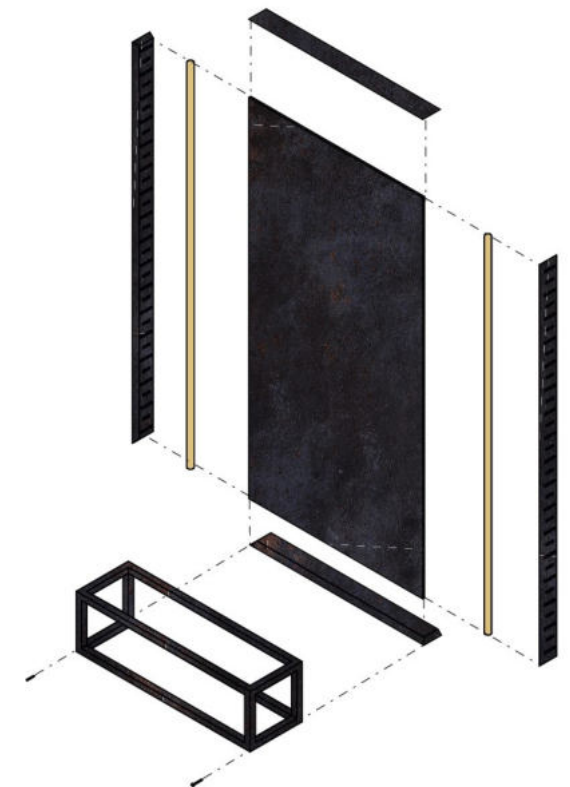
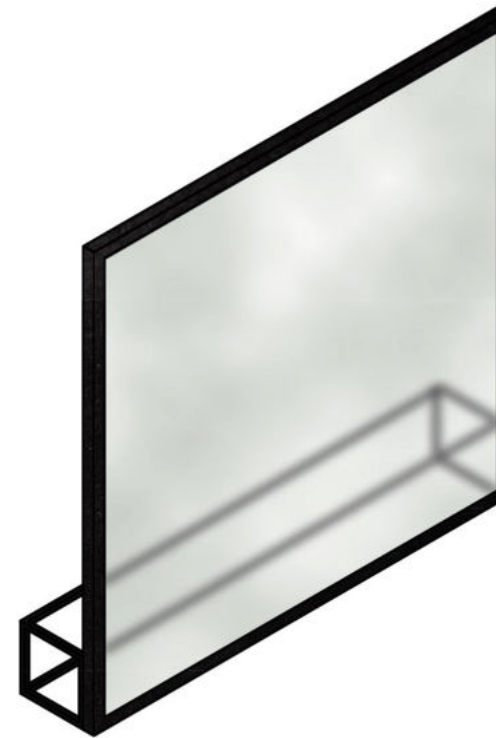
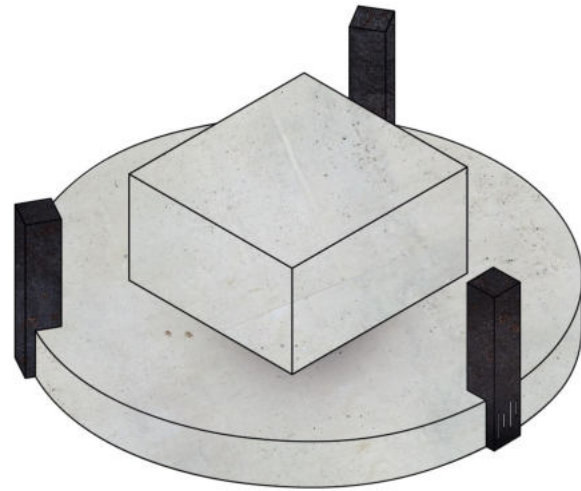


In alto: proiezione laterale e frontale piedistallo ebe
In basso: assonometria piedistallo ebe

In alto: proiezioni teca esterna
In basso: proiezioni piedistallo girevole Venere Italica (sinistra)
esploso piedistallo girevole Venere Italica (destra)



In alto: assonometria piedistallo tre grazie (sinistra)
 proiezione frontale piedistallo busti (destra)
 In basso: proiezione frontale piedistallo Tre Grazie
 Pagina successiva:
 In alto: (sinistra) pannello espositivo 1, (destra) esploso
 In basso: (sinistra) pannello espositivo 2, (destra) esploso







In questa pagina: render area Ebe (visione diurna)

Pagina precedente: render busti Elena e Paride, rampa nord-est (visione diurna)

Render area Tre Grazie (visione diurna)





Render area Ercole e Lica (visione diurna)



render area Ebe (visione diurna)



Render salone (visione diurna)



Render salone (visione diurna)



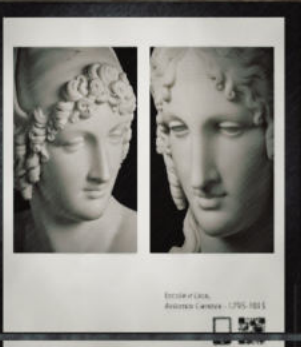
Render Ercole e Lica (visione notturna)



Render salone (visione notturna)



Render area Ebe (visione notturna)



Ebe di Canova
Antonio Canova - 1796-1817



Ebe

In questo paragrafo tratteremo la descrizione della Ebe di San Pietroburgo, la seconda in ordine cronologico; d'altronde, le varie redazioni differiscono solo per alcuni piccoli particolari (quali il trono in luogo della nuvola).

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



Ebe
Antonio Canova - 1796-1817





Render Tre Grazie (visione notturna)



Brand identity

L'immagine comunicativa della mostra si è sviluppata in parallelo alla progettazione, con l'obiettivo di rappresentare l'essenza della mostra, al fine di comunicare adeguatamente l'evento.

L'inizio è avvenuto lavorando sull'elemento principale, il logo. Il significato della mostra basato su due visioni di bellezza, quella precaria dell'uomo e quella eterna dell'arte ha portato a ragionare su un dualismo necessario all'interno dell'immagine coordinata. Il pittogramma è stato così sviluppato dall'idea di rappresentare una figura femminile, astratta, il più generale possibile che potesse rimandare ad una figura classica, senza rimandare ad un'opera definita; in quanto questa viene declinata nella mostra, in varie espressioni date dalle varie opere. La figura viene così duplicata nelle sue due versioni, che dialogano rivolgendosi lo sguardo, rappresentanti i due opposti attraverso i contrari cromatici. Le due figure sono racchiuse in una forma squadrata, a riprendere le forme mantenute nell'allestimento di linee nette, a cui si contrappongono le muscolature delle opere e riprendendo la pianta della basilica.

La scelta cromatica deriva da vari significati attribuiti ai colori e specialmente al rapporto tra gli stessi. Infatti il colore bianco alabastro (#F5F4EF), sta ad indicare l'eterno, il marmo delle statue che dura nel tempo; il nero antracite (#423E3C), rappresenta il precario, il vissuto, la precarietà dell'uomo. Questo colore vuole riprendere le strutture in alluminio spatolato, al fine creare nel logo il contrasto presente tra allestimento e opere. Il dialogo che avviene all'interno del logo è attuato attraverso l'utilizzo dell'oro (#CA9833), dovuto alla ricerca di quella perfezione che avviene nelle opere di Canova. L'artista si pone infatti come tramite tra l'uomo e l'arte, raggiungendo così la bellezza. Attraverso la definizione dei significati del pittogramma è stato individuato il logotipo della mostra, basato sulla congiunzione tra questo dualismo: "Canova, precarietà ed eternità". Il senso era di rendere chiaro il contrasto presente nel marchio, definendo le due figure.

Il carattere utilizzato per il logotipo è l'Agatho, font serif elegante ma dal carattere morbido scelto per riprendere le forme delle opere canoviane. Il testo alternativo utilizzato per paragrafi di testo, o per informazioni specifiche nelle produzioni grafiche relative alla mostra è l'Helvetica.

La necessità di creare un'agorà all'interno del salone, ha necessitato lo studio dell'unica architettura costruita dall'artista, analizzando anche tutto il contorno ad essa. Questa scelta ha permesso di individuare un pattern, realizzato per la piazza che circonda il tempio di Possagno, da utilizzare come mezzo comunicativo in varie produzioni grafiche relative alla mostra. È stato riprodotto in primo luogo sulla pavimentazione temporanea del salone, attraverso una stampa su lineolum, inoltre è stato ripreso all'interno dei pannelli espositivi riferiti alle opere.

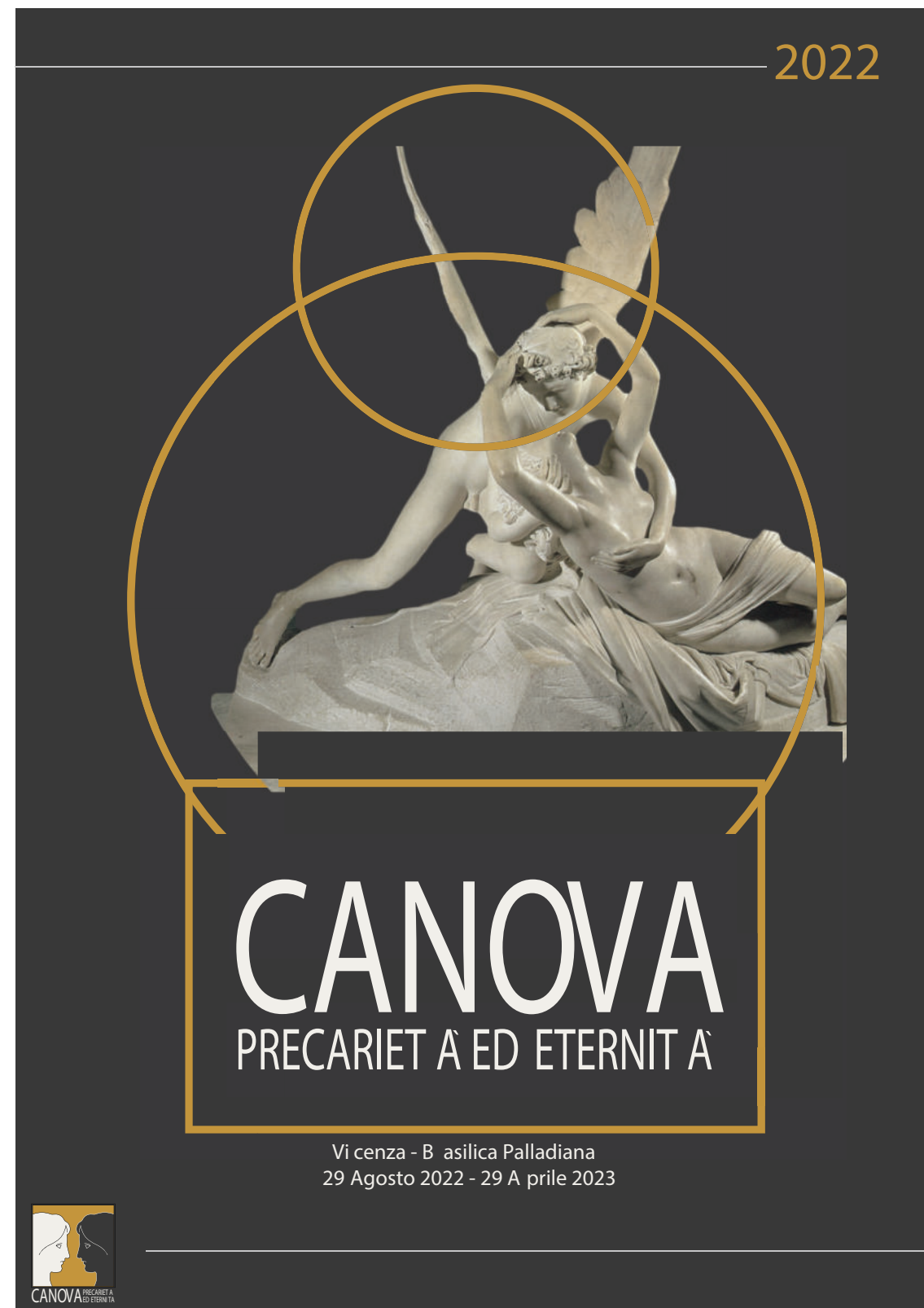


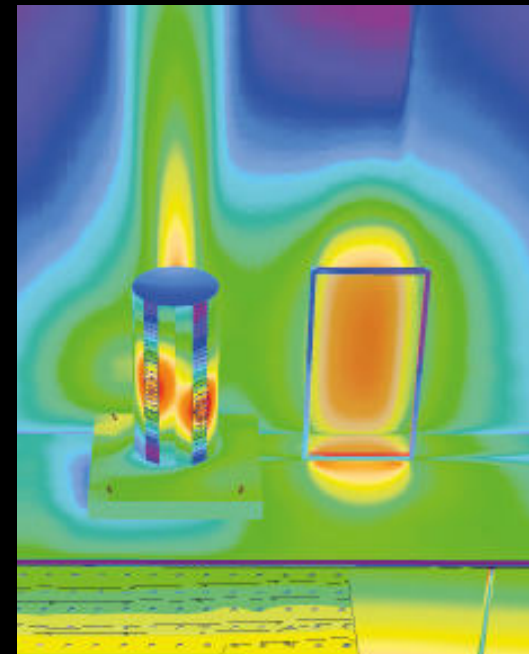
In alto: mokup manifesto

Negli elaborati grafici che comunicano la mostra all'esterno è stato ripreso, come nella brochure e nei gadget del bookshop. La promozione dell'esposizione è stata realizzata attraverso la progettazione di un manifesto. Basato sulla rappresentazione velata dell'highlight conclusivo della mostra, la costruzione grafica si basa su una vista dall'alto stilizzata del tempio canoviano, al cui interno viene rappresentata Amore e Psiche, attraverso un gioco di viste contrapposte. Un'altra comunicazione esterna al museo sono i banner progettati per essere esposti sulla facciata della Basilica di Vicenza, che riprendendo le tematiche prima citate, espongono la presenza dell'esposizione all'interno. Utile è la brochure dell'evento progettata per avere una mappa del posizionamento delle opere. In questo modo la visione d'insieme della mostra che si ha entrando nel salone, grazie all'assenza di barriere visive, permette di essere spiegata ed avere chiaro l'opera che si sta osservando da lontano. La produzione grafica destinata ad avere la vita più duratura sono i gadget, acquistabili all'interno del bookshop. Questi prodotti sono caratterizzati dall'utilizzo degli elementi più distintivi dell'immagine coordinata, cioè logo e pattern, inseriti sui colori della palette.



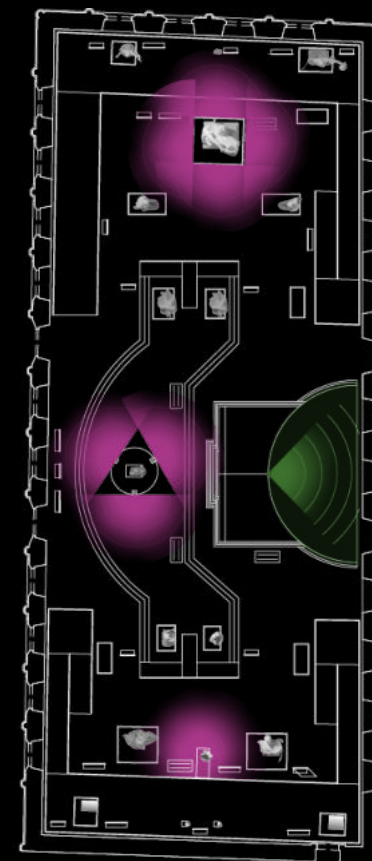
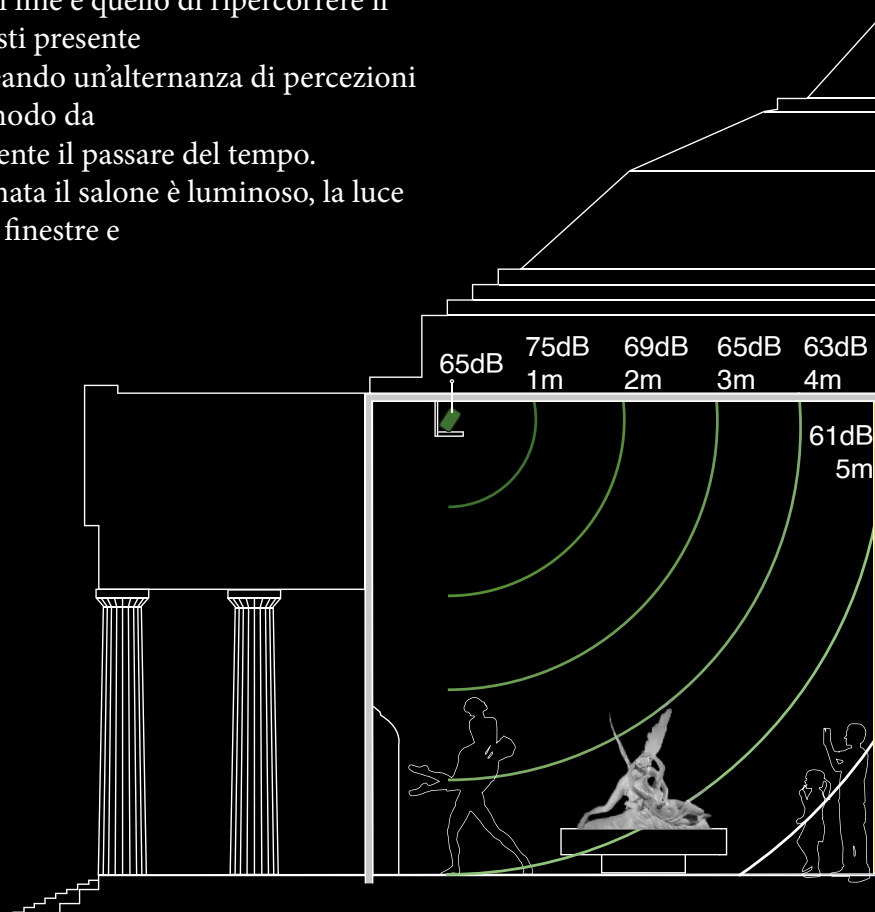
In alto: studio logo
Pagina successiva: manifesto mostra





Suono Guidare e Attrarre

Il tempo è un elemento fondamentale della mostra, definendo come unità la differenza tra precarietà ed eternità. La progettazione si è così avviata verso una rappresentazione che riuscisse a trasmettere visivamente lo scorrere di questo fattore. La mostra è stata così progettata in due differenti orari di apertura, il periodo diurno e quello notturno. L'orario di visita permette una visione totalmente differente dell'esposizione dovuta al cambio di illuminazione. Il fine è quello di ripercorrere il tema dei contrasti presente nella mostra creando un'alternanza di percezioni nella visita, in modo da narrare visivamente il passare del tempo. Durante la giornata il salone è luminoso, la luce entra attraverso finestre e



Il tempo è un elemento fondamentale della mostra, definendo come unità la differenza tra precarietà ed eternità. La progettazione si è così avviata verso una rappresentazione che riuscisse a trasmettere visivamente lo scorrere di questo fattore. La mostra è stata così progettata in due differenti orari di apertura, il periodo diurno e quello notturno. L'orario di visita permette una visione totalmente differente dell'esposizione dovuta al cambio di illuminazione. Il fine è quello di ripercorrere il tema dei contrasti presente nella mostra creando un'alternanza di percezioni nella visita, in modo da narrare visivamente il passare del tempo. Durante la giornata il salone è luminoso, la luce entra attraverso finestre e



Costi			
Funzionamento	Illuminazione	acquisizione + installazione + gestione I costi relativi al funzionamento si ottengono dalle voci sopra riportate derivanti le prime dal prezzo, le seconde da una percentuale riferita alla manodopera mentre l'ultima dal consumo degli apparecchi per le ore di utilizzo.	75.000
	Suono		
Allestimento	Arredamento	volume materiale x costo unitario Voce stimata, per ogni elemento dell'allestimento si aggiunge una manodopera del 10%. (dimensioni totali del materiale degli elementi x il costo unitario).	110.000
	Comunicazione immediata		
Collezione	Riproduzione Opere	Stima valore opere da case d'asta Preventivo Media (preventivo stima) Dovuta al reperimento di più valori	2.300.000
	Trasporto		
	Assicurazione		
Stipendi	Curatela	Media (stipendi / ora) x ore di lavoro Stima derivante dagli stipendi medi di ogni categoria all'ora per le ore di lavoro riguardo la curatela, mentre per le ore di lavoro stimate riguardo il personale.	105.000
	Personale		
Bookshop	Catalogo	Costo unitario x acquirenti La stima dei visitatori acquirenti della mostra è stata definita come percentuale dei possibili visitatori. Questa è stata ricavata da una stima definita da Namisma riguardo a chi acquista nei bookshop delle mostre.(Percentuale suddivisa tra catalogo e gadgets.	85.000
	Gadgets		
Promozione e Comunicazione	Mezzi fisici Mezzi digitali	Preventivo Stima analitica derivante dai preventivi di agenzie specializzate, per la definizione dei costi riguardanti banner pubblicitari, brochure e la creazione di un sito professionale con mostra virtuale.	110.000
Totale Costi			2.900.000

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

Sostenibilità della mostra

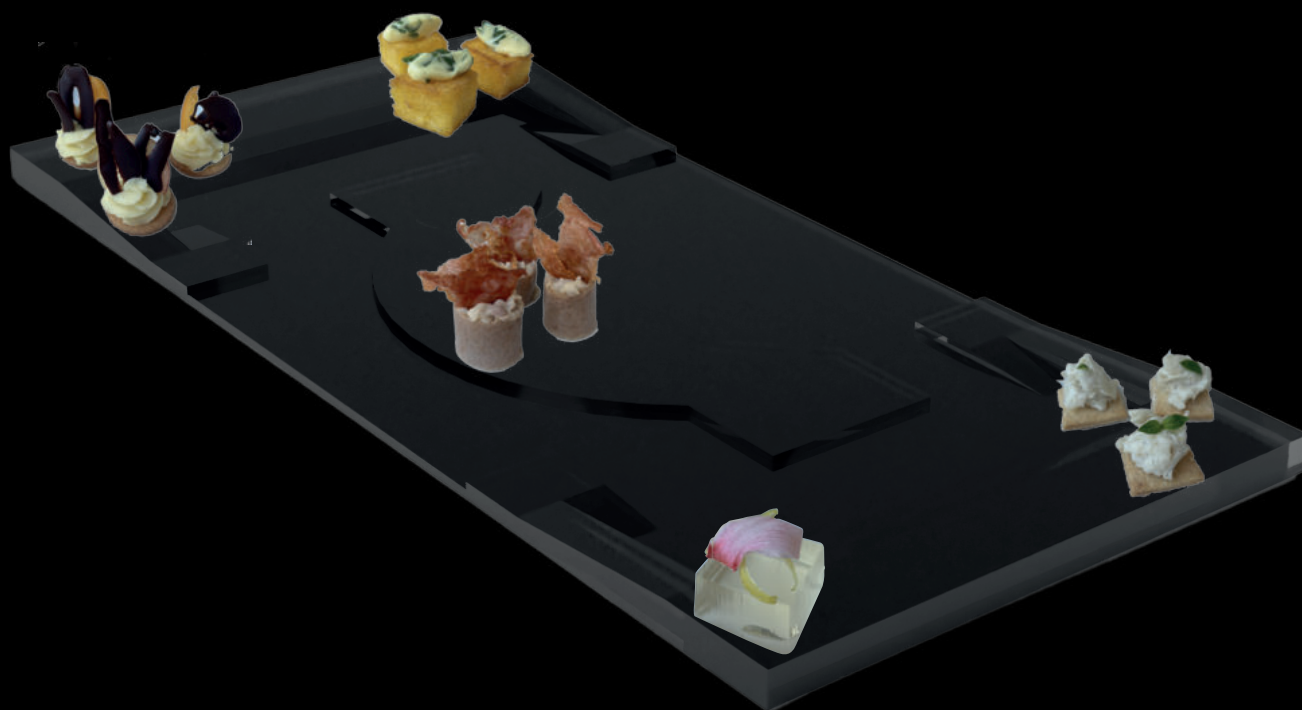
La stima effettuata valuta la sostenibilità della mostra anche se influisce fortemente dalle stime positive di i visitatori e acquisti nel bookshop.

Ricavi - Costi 5.900.000€

Fingerfood per l'evento di inaugurazione

Il menù degustazione aveva lo scopo di ripercorrere le tradizioni culinarie di Vicenza rivisitando i piatti tipici con un'accezione più innovativa e trasformandoli in Finger food.

L'esperienza viene resa fruibile tramite un vassoio che riprende le geometrie presenti all'interno del salone principale della mostra affinché il visitatore possa vivere pienamente l'atmosfera.



ESPLOSIONE DI TRADIZIONE

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

CICCHETTO RIVISITATO

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



PASTA E FASOI 2.0

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

SCULTURA DI MENTA

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

memorabile.



DULCIS IN FUNDO

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

Il tirocinio svolto rientrava nell'ambito dell'Exhibit Design dal punto di vista della pratica e professionale dell'esporre, consisteva nell'approfondimento di temi, teorie e metodologie per capire come si organizza una collezione e come si progetta una installazione a reazione estetica, basata sulla performance visiva. Lo studio si è concentrato sul rapporto tra la museografia e l'allestimento di tradizionale e le nuove forme di comunicazione culturale basate sulla realtà aumentata, sulle forme di interazione mediante intelligenza artificiale e sull'utilizzo dei più recenti dispositivi di ricostruzione di spazi perduti con modalità virtuale.

Lo stage si è sviluppato in quattro fasi distinte: le prime erano di ricerca teorica, le ultime invece di carattere pratico, erano di modellazione 3D.

L'obiettivo della parte iniziale era quello di comprendere la differenza tra realtà aumentata e virtuale e di acquisire in modo impeccabile la conoscenza della struttura di Villa Adriana. Nello specifico è stato indagato sia lo stato di fatto delle rovine che la ricostruzione degli edifici ai tempi di Adriano. In seguito il focus del lavoro si è spostato sui padiglioni di Villa Adriana e sullo studio approfondito di essi.

Dopo la parte puramente teorica è stata intrapresa la modellazione 3D di un padiglione sia nelle condizioni attuali che della ricostruzione.

Realtà virtuale e realtà aumentata sono due tecnologie all'avanguardia, diverse ma affini, utilizzate in ambiti differenti in cui hanno la possibilità di ampliare e potenziare la realtà. Nello specifico sono state esaminate nell'ambito museale.

La **realtà virtuale** è una tecnologia capace di trasportare il visitatore in una realtà diversa da quella vissuta concretamente grazie a dei visori capaci di isolare dal mondo e teletrasportare altrove. Attraverso l'uso di un visore, consente di vivere un'esperienza immersiva con la quale è possibile interagire, è un vero e proprio mondo progettato completamente in 3D sulle logiche fisiche del mondo reale.

È un ambiente esclusivamente digitale creato da uno o più computer che simula la realtà effettiva.



The Kremer Collection

Un museo interamente virtuale in quanto non esiste fisicamente.

Sono esposte 70 opere fiamminghe in uno spazio virtuale, mentre le opere d'arte reali vengono prestate a musei di tutto il mondo.

Progettato dall'architetto John van Lierop, lo spazio è accessibile solo attraverso un visore per la realtà virtuale, rendendolo uno dei primi musei esclusivamente virtuali al mondo.

L'obiettivo di questa tecnologia in questo caso è di rendere accessibili a tutti delle opere d'arte esposte in luoghi diversi nel mondo.

The Kremer Collection, 2017



A differenza di quella virtuale, la **realtà aumentata** sfrutta elementi già presenti e utilizza l'interazione con l'ambiente circostante per ottenere una conoscenza più approfondita e specifica di determinati elementi.

Si tratta quindi di una notevole potenzialità in ambito museale in quanto può garantire un arricchimento delle percezioni, maggiori informazioni digitali sovrapposte all'ambiente reale e un'amplificazione dell'attuale stato di presenza del visitatore.

Le app di realtà aumentata utilizzano la fotocamera del telefono dalla quale si ricava l'immagine di partenza, su cui vengono aggiunti dei livelli di informazioni, come testi e altre immagini.



Augmented Gallery

L'Art of London ha realizzato una galleria d'arte nelle strade del West End. Seguendo un percorso da collezione di arte digitale da Trafalgar Square a Green Park, si può osservare un'affascinante selezione di capolavori. Le opere esposte provengono dal National Gallery, National Portrait Gallery, Royal Academy of Arts e Sky Arts Portrait Artist of the Year.

Obiettivo: Nata durante il periodo del Covid l'Obiettivo era di far vedere le opere dei più importanti musei Londinesi per strada alla portata di tutti.

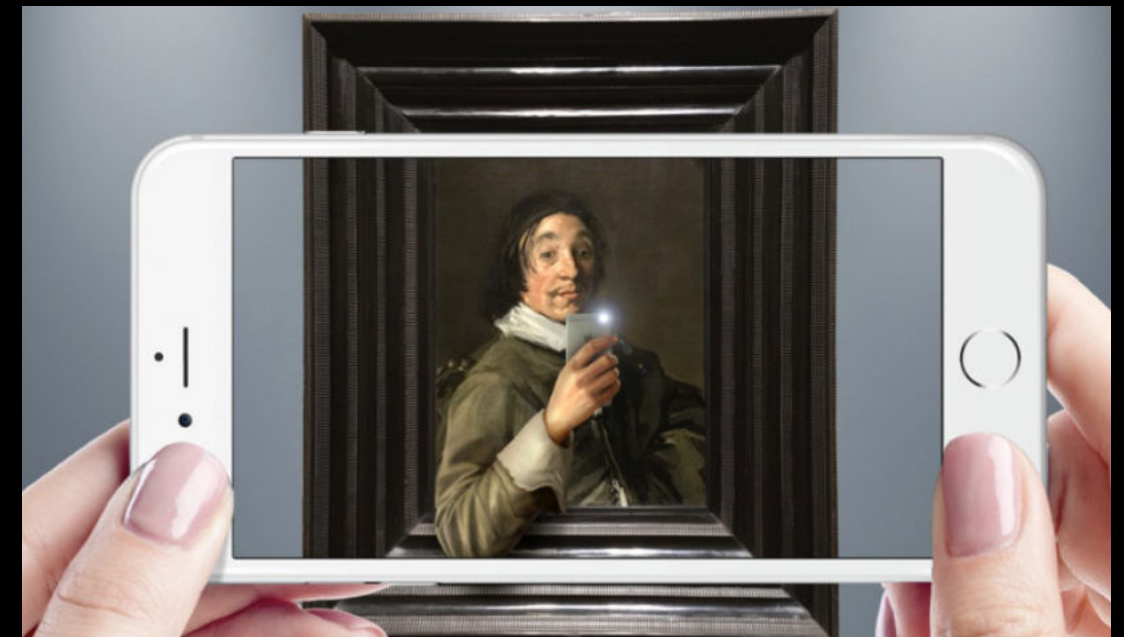
ReBlink - Toronto - The Art Gallery of Ontario

Artista: Alex Mayhew

ReBlink è una mostra che utilizza la realtà aumentata per consentire ai visitatori di vedere gli aggiornamenti moderni dei dipinti.

I visitatori hanno la possibilità di scaricare un'app apposita, che fornisce una visione di ciò che gli artisti pensano che il soggetto farebbe se il dipinto fosse realizzato oggi.

L'obiettivo di ReBlink è sempre stato quello di trascendere l'espedito della tecnologia agendo secondo il tradizionale intervento artistico.





Villa Adriana

Villa Adriana fu una residenza reale extraurbana a partire dal II secolo. Voluta dall'imperatore Adriano (76-138), si trova presso Tivoli (l'antica Tibur), oggi in provincia di Roma. Realizzata gradualmente nella prima metà del II secolo a pochi chilometri dall'antica Tibur, la struttura appare un ricco complesso di edifici estesi su una vasta area, che doveva coprire circa 120 ettari.

La Villa si sviluppa su un lungo falsopiano che dalla piana del Pecile, posta ad una quota di 88 metri sul livello del mare muove fino all'Altura, altopiano che si sviluppa su quote tra i 115 e i 120 metri. Questo dislivello di una trentina di metri si sviluppa su una distanza di novecento metri.

Villa Adriana si configura come un complesso architettonico che si confronta con un suolo molto plastico.

Visitando virtualmente la villa, è stata suddivisa in sei differenti aree in corrispondenza a gruppi di edifici legati tra loro per posizione e funzione:

1. **Pantarello:** Palestra, Teatro Greco e Tempio di Venere;
2. **Itinerario della Domus:** Padiglione di Tempe, Triciclo Imperiale, Biblioteche, Piazza D'Oro, Sala dei Pilastri Dorici, Teatro Marittimo e Terme con Heliocaminus;
3. **Complesso Centrale:** Palazzo D'Inverno con Peschiera, Ninfeo Stadio, Tre Esedre, Pecile e Sala dei Filosofi;
4. **Prospettiva del Canopo:** Piccole Terme, Grandi Terme, Grande Vestibolo, Antinoeion, Canopo e Serapeo;
5. **Accademia:** Complesso dell'Accademia, Grande Terrazza di Roccabruna e Palazzo Estivo;
6. **Edifici Periferici:** Tempio d'Apollo, Mausoleo, Inferi, Tempio di Pluto, Grande Trapezio, Odeon.

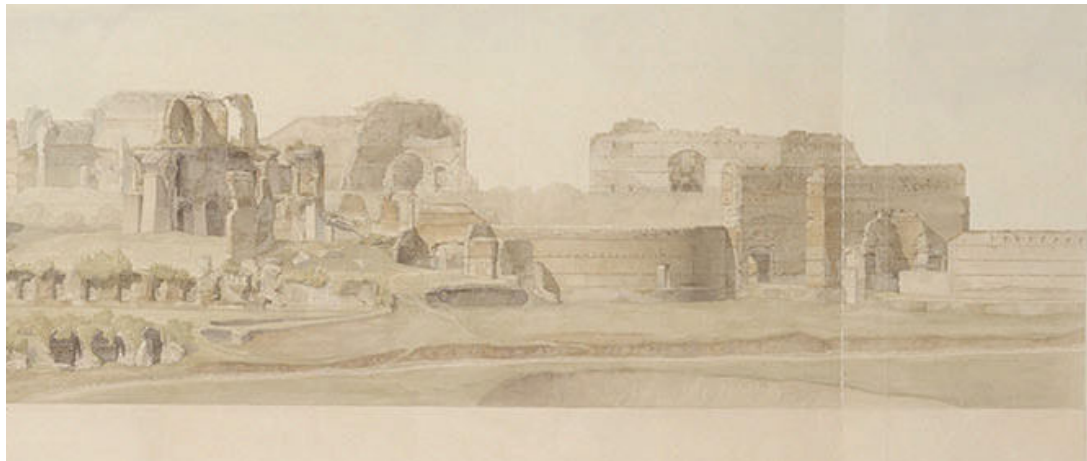
Mappa della Villa Adriana tracciata dall'itinerario che affianca tutti gli edifici visitabili a piedi.
Percorso esplorato virtualmente con Google Maps.
Foto aerea di Google Maps.



Teatro Marittimo - Pecile - Sala dei Filosofi

Dopo uno sguardo generico, la ricerca si è focalizzata in particolare su tre edifici: il muro del Pecile, Sala dei Filosofi e Teatro Marittimo.

Trattati, disegni dei pensionnaire, modellini e modellazioni 3D sono stati materiali essenziali per capire al meglio la struttura di queste costruzioni nello stato attuale di rovina o come sarebbe dovuto essere ai tempi di Adriano.

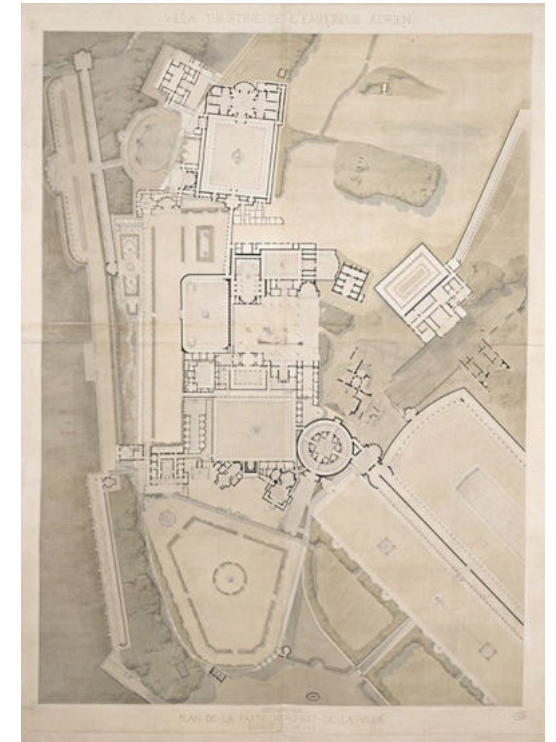


Pagine precedenti: confronto tra vista aerea fotografica della Villa Adriana e ricostruzione 3D.

A sinistra: Charles Louis Boussois, pensionnaires di Villa Medici, attivo a Villa Adriana tra il 1909 e il 1913.

scorcio pecile - sala dei filosofi - Teatro Marittimo. Paris, École Nationale Supérieure des Beaux Arts, Env.59-04; Réunion des Musées Nationaux, Env104-04.

A destra: Charles Louis Boussois. disegno della pianta della zona Teatro Marittimo - Sala dei Filosofi - Pecile. Paris, École Nationale Supérieure des Beaux Arts, Env.59-04; Réunion des Musées Nationaux, Env049_02.W



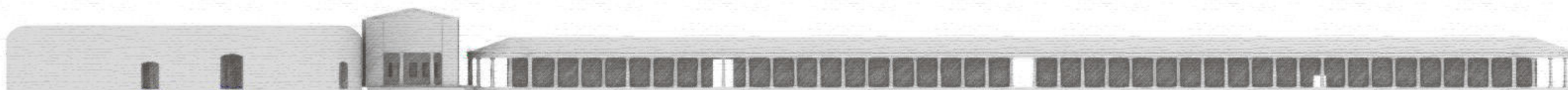
Charles Louis Boussois. Paris, École Nationale Supérieure des Beaux Arts, Env.59-04; Réunion des Musées Nationaux, Env104-06, 17-622310 NU



Charles Louis Boussois, proposta ricostruttiva del paesaggio architettonico della Villa. Paris, École Nationale Supérieure des Beaux Arts, Env.59-04; Réunion des Musées Nationaux, Env104-07, 17-622311 NU



Modellazione 3D del Complesso del Teatro Marittimo, Sala dei Filosofi e Pecile nello stato di fatto.
Creato con il Software Rhinoceros



Modellazione 3D della ricostruzione del Complesso del Teatro Marittimo, Sala dei Filosofi e Pecile.
Creato con il Software Rhinoceros

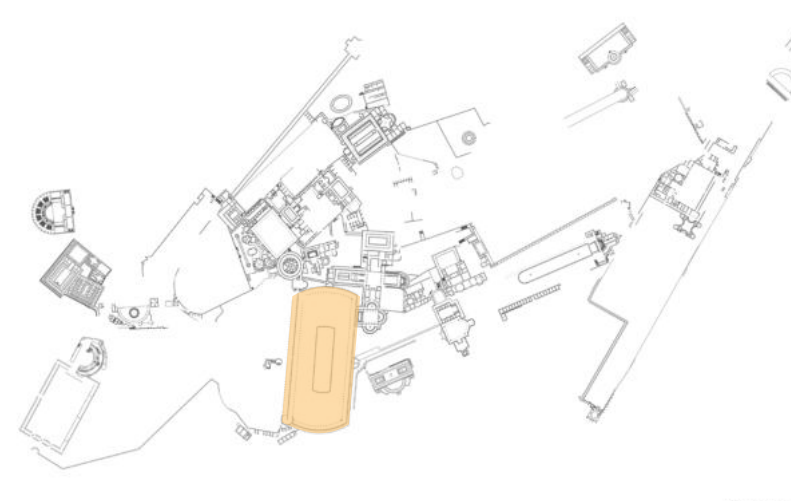


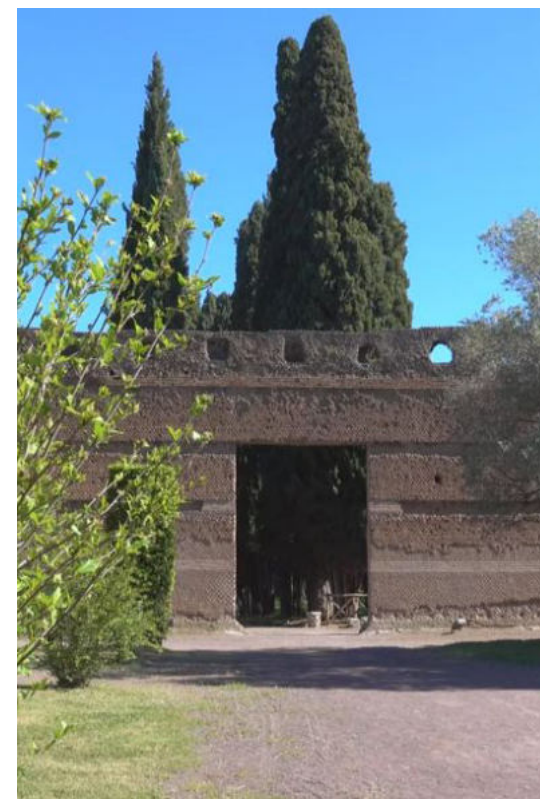
Il Pecile

Si tratta di quadriportico monumentale che racchiude un giardino con piscina.

Localione geografica

Situato presso l'ingresso di Villa Adriana, in prossimità di: sala dei filosofi, terme con heliocaminus, tre esedre e vestibolo.

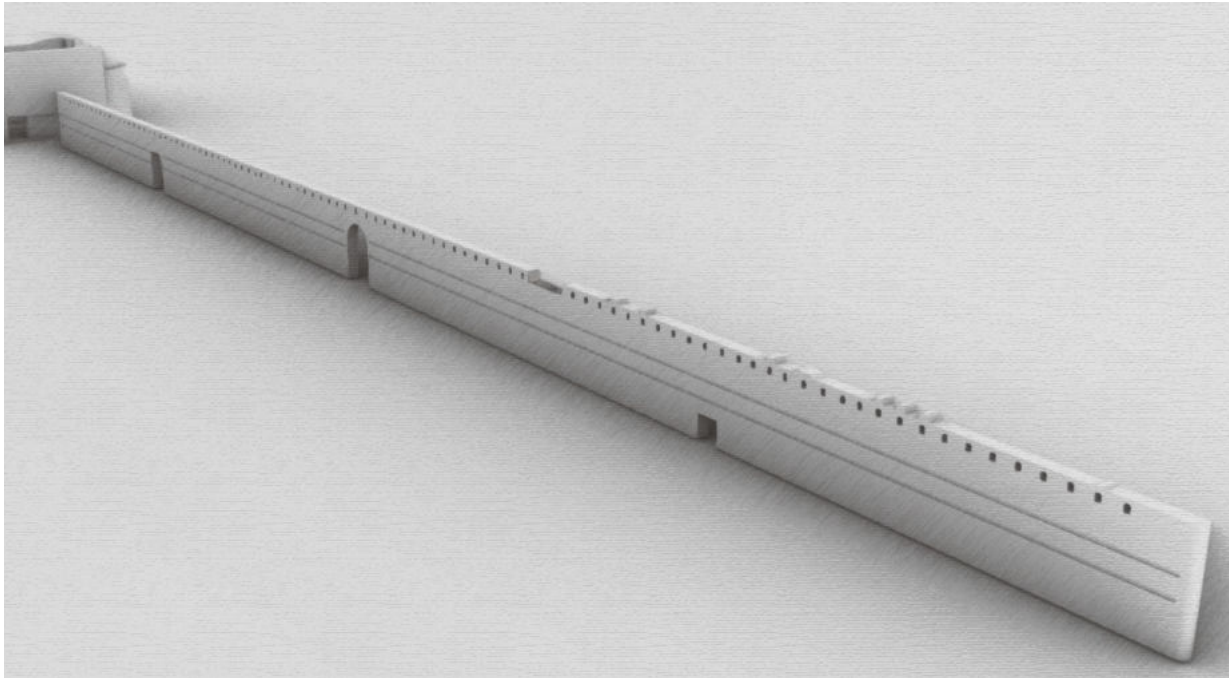
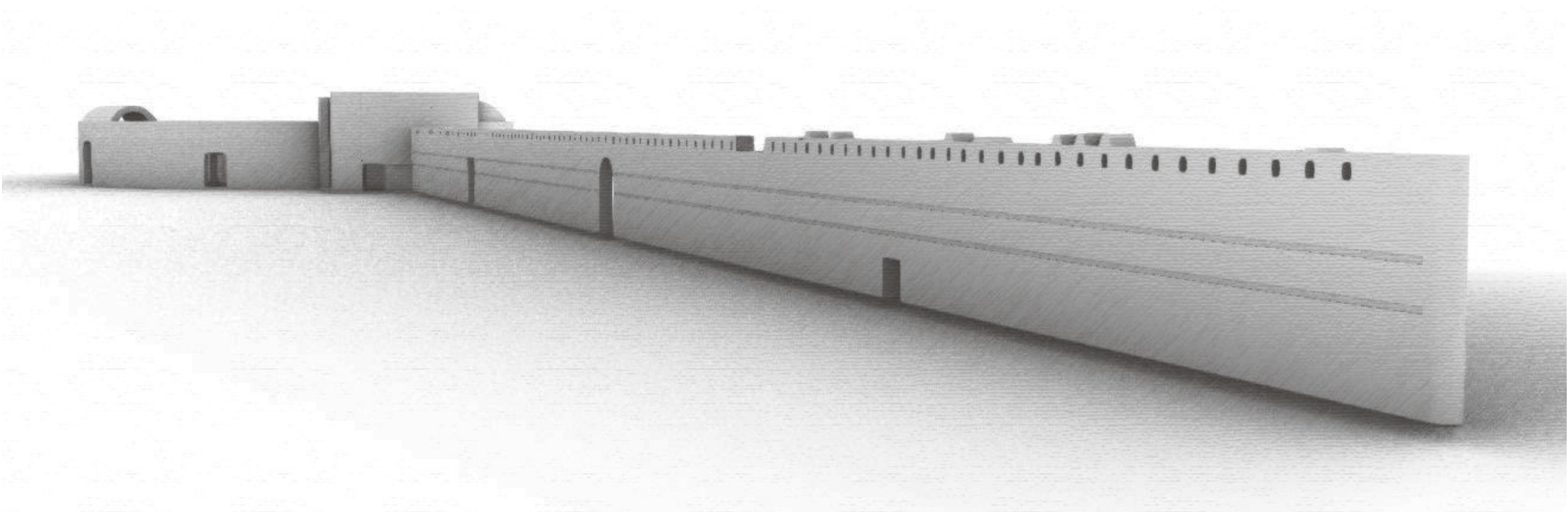




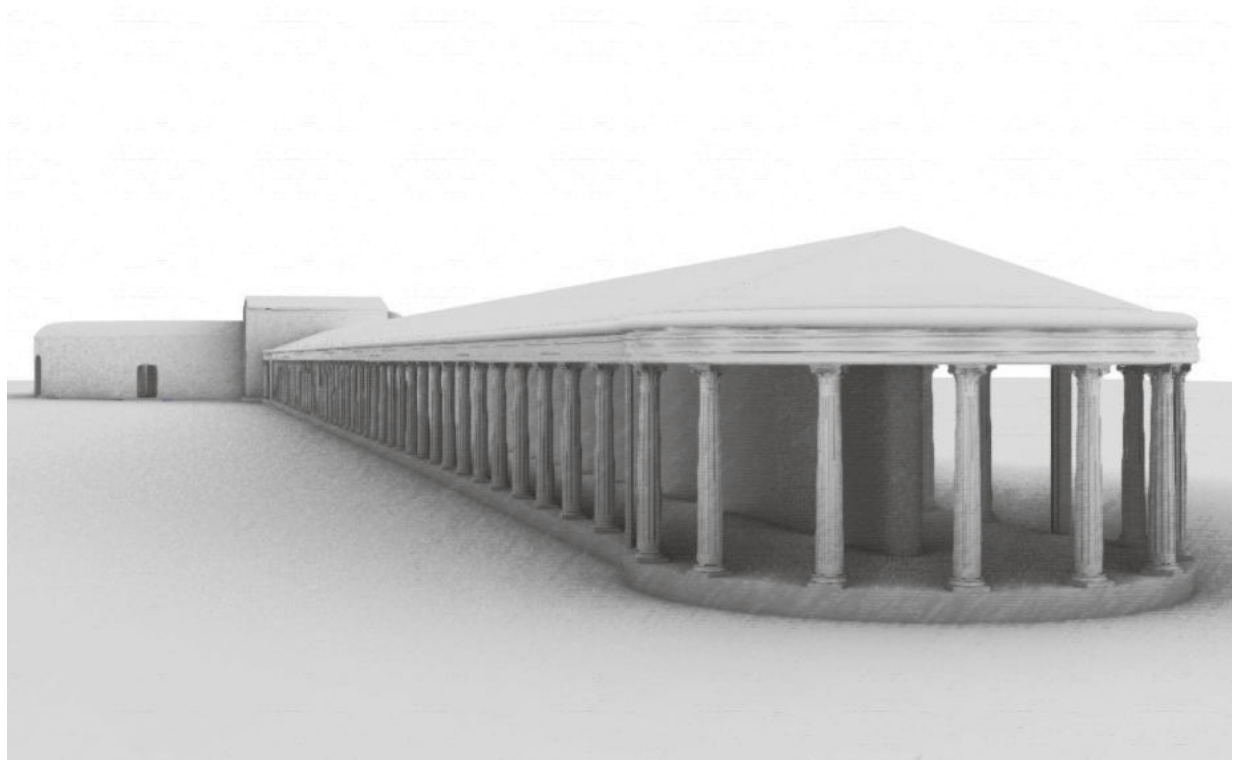
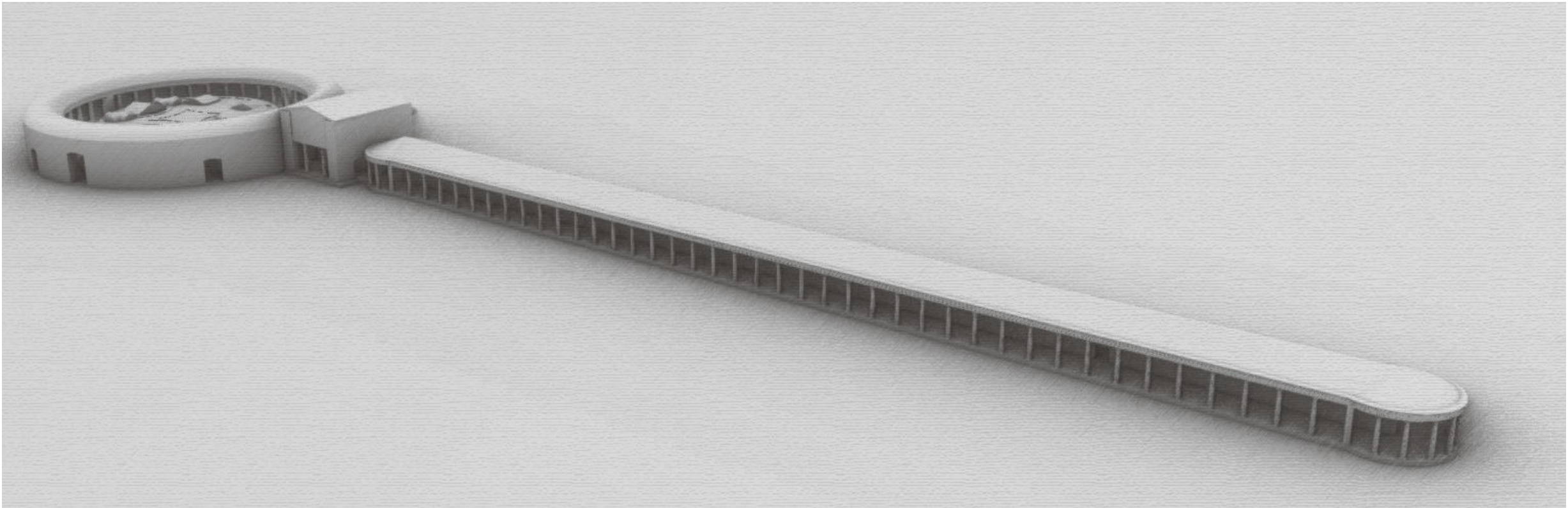
Fotografie del Pecile dall'alto e dei particolari del muro, 2022.



Modellazione 3D del muro de Pecile allo stato di fatto.
Creato con il Software Rhinoceros



Modellazione 3D del muro de Pecile ricostruito.
Creato con il Software Rhinoceros



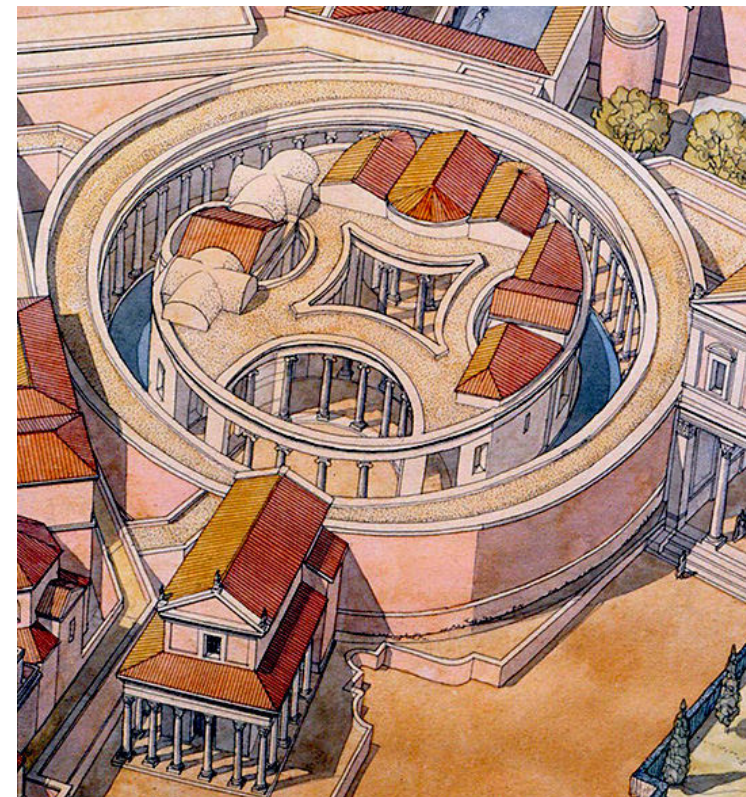
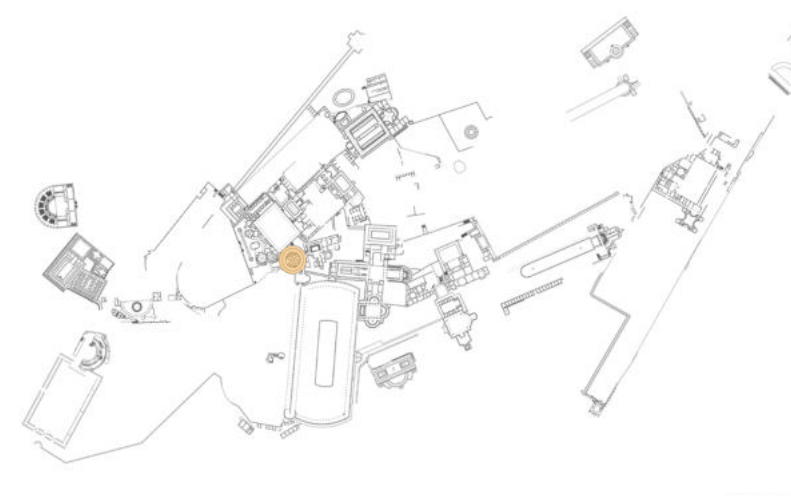


Il Teatro Marittimo

Si tratta di una struttura sferica circondata da un muro e contenente un anello d'acqua all'interno.

Localione geografica

Situato a sud della Biblioteca Greca, a ovest del Cortile delle Biblioteche, a nord delle Terme di Heliocaminus, a est della Sala dei Filosofi.

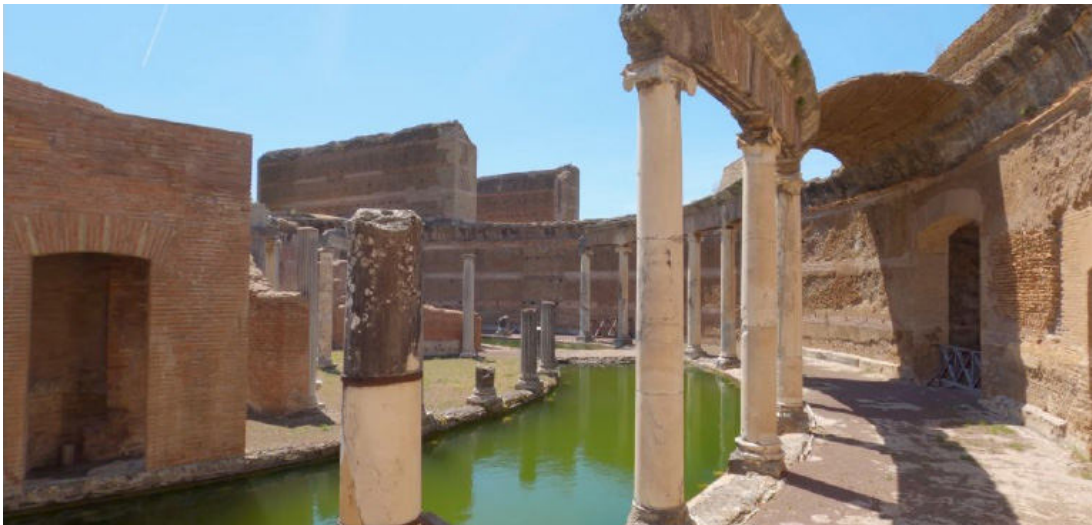


Jean-Claude Golvin,
Ricostruzione grafica del Teatro
Marittimo.
Disegno in acquerello.



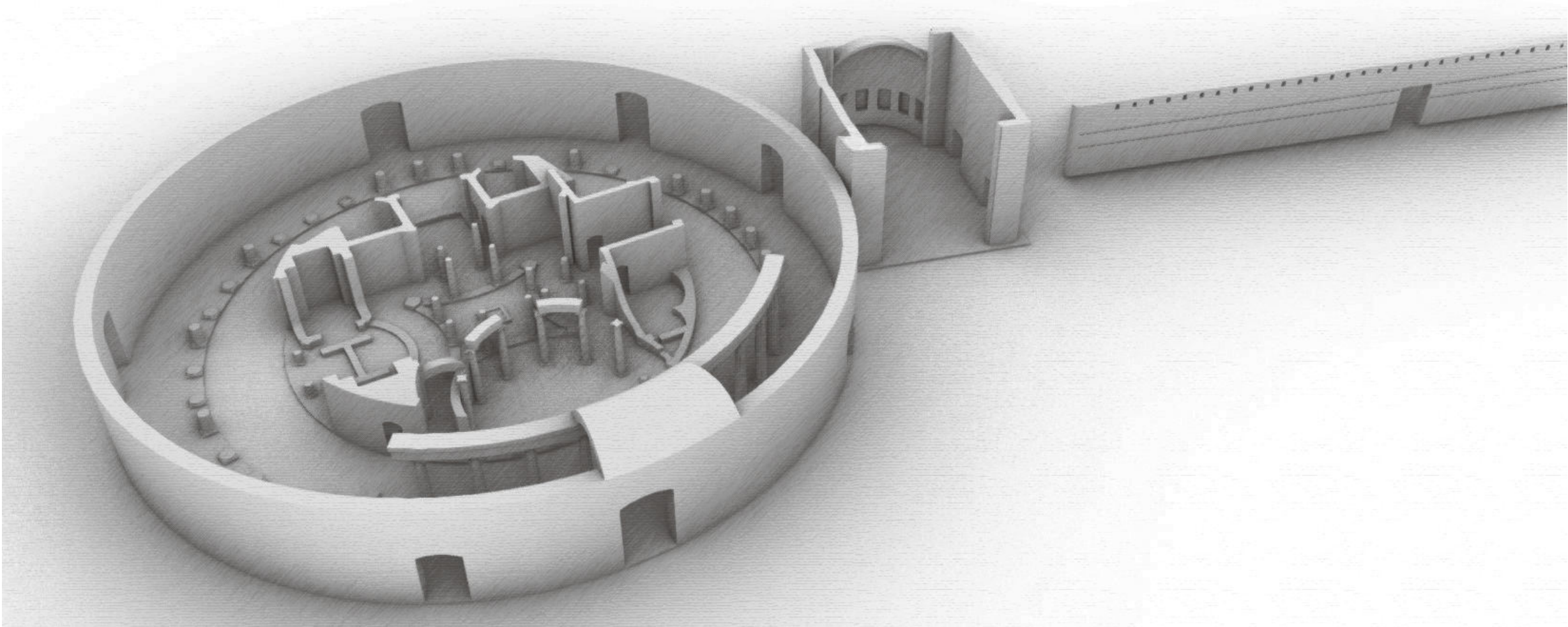
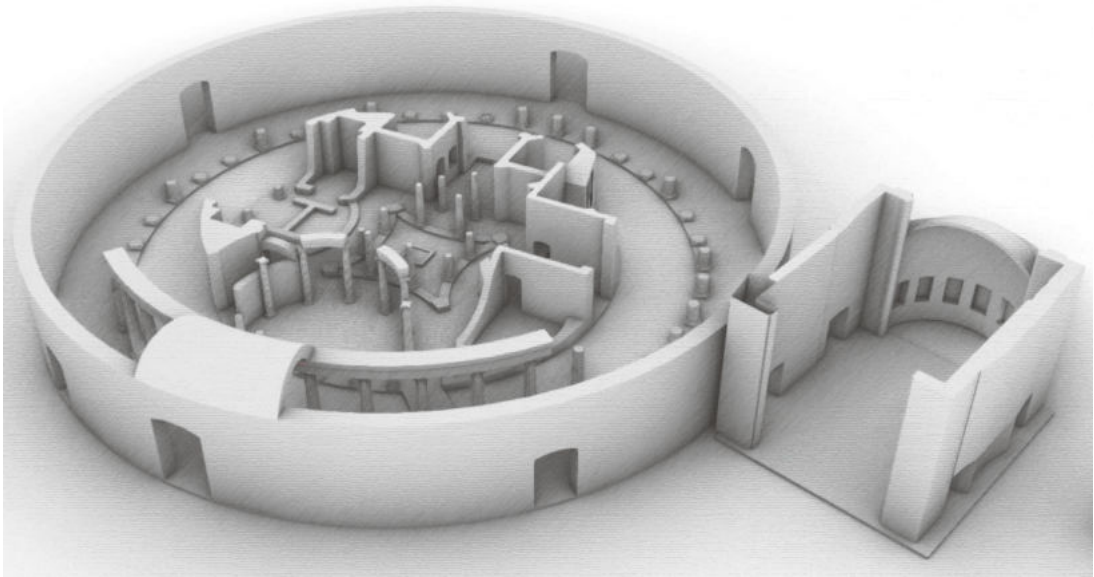


Fotografie del Teatro Marittimo da diverse angolazioni, 2022

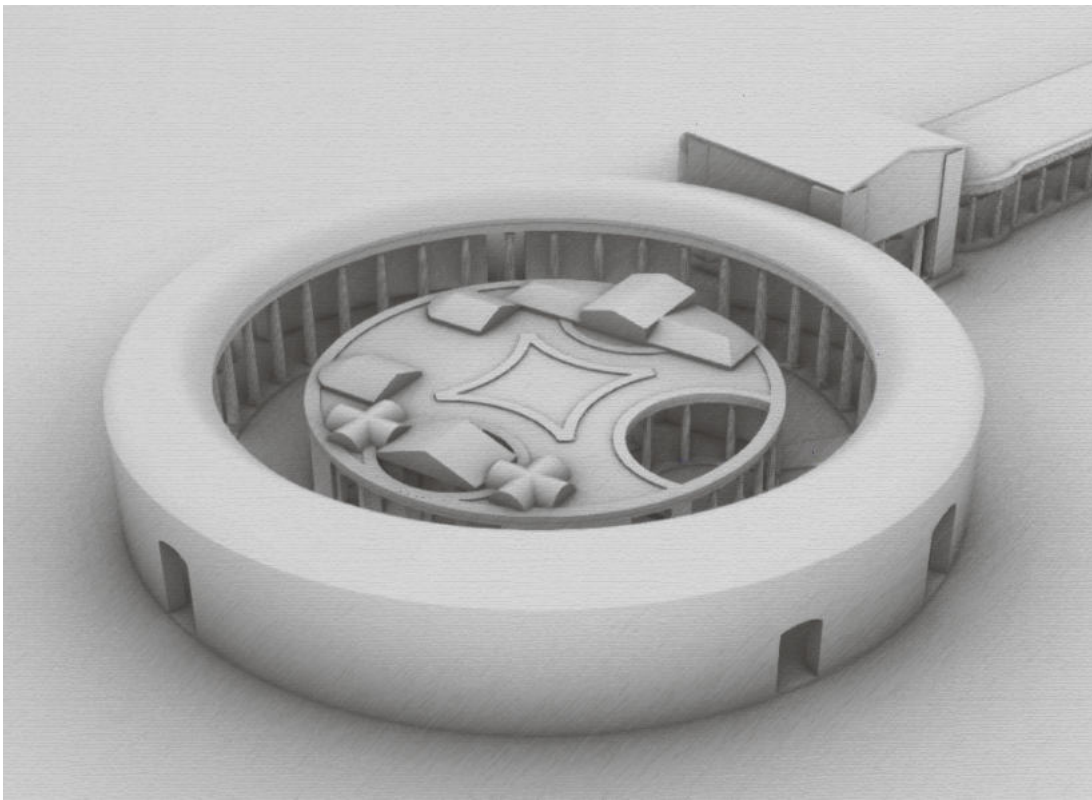
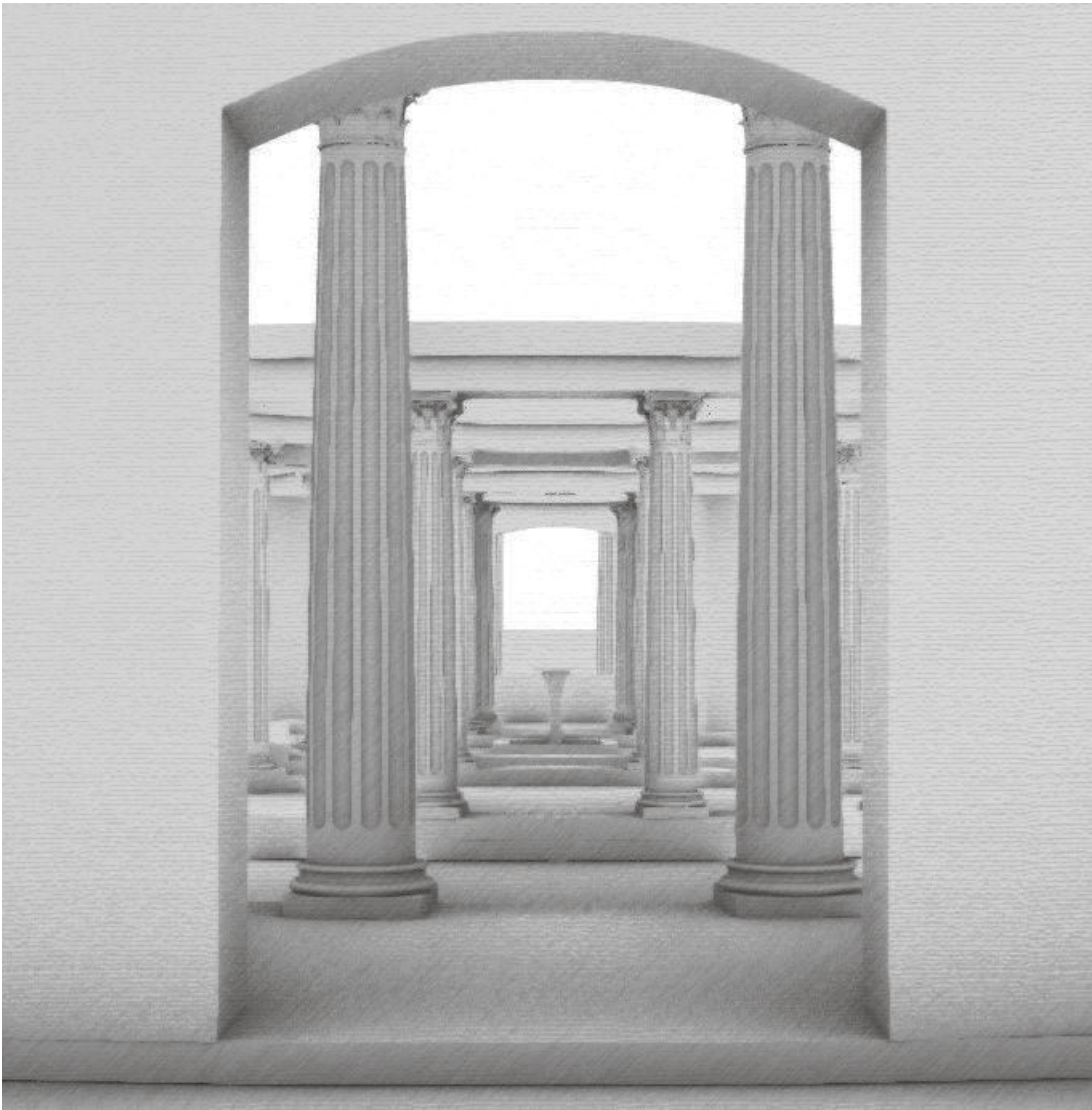




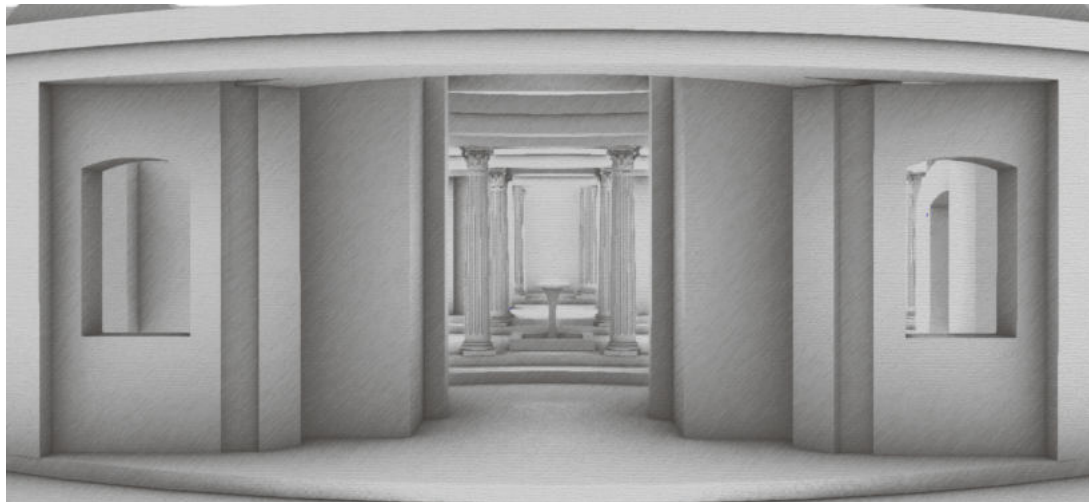
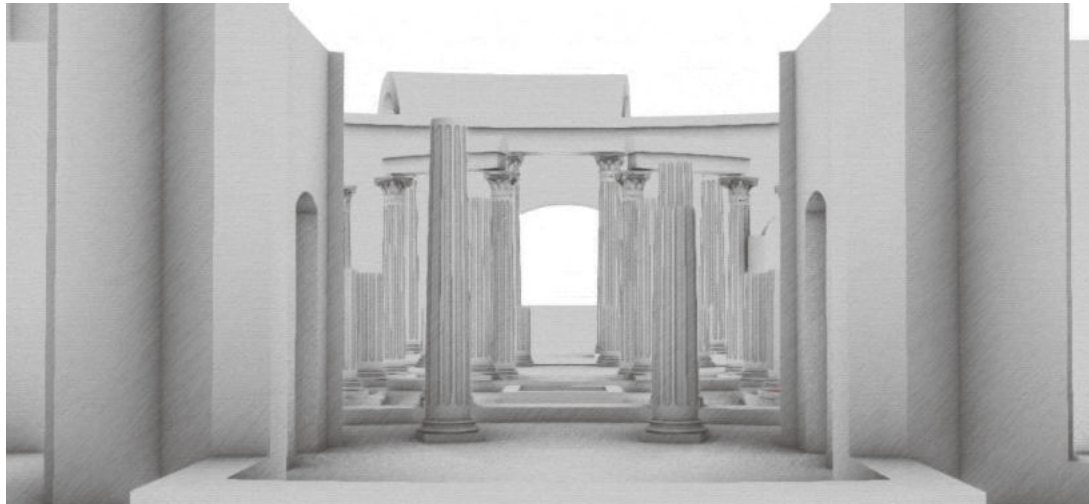
Modellazione 3D del Teatro Marittimo in condizione di rovina.
Creato con il Software Rhinoceros



Modellazione 3D del Teatro Marittimo ricostruito.
Creato con il Software Rhinoceros
A destra: ricostruzione di Katatexilus del Teatro Marittino.



Modellazione 3D del Teatro Marittimo ricostruito e nello stato di fatto. Le immagini sono affiancate per confrontare lo stato di rovina con quello che sarebbe dovuto essere.
Creato con il Software Rhinoceros
A destra: fotografia del Teatro Marittimo catturata dalla stessa angolazione.



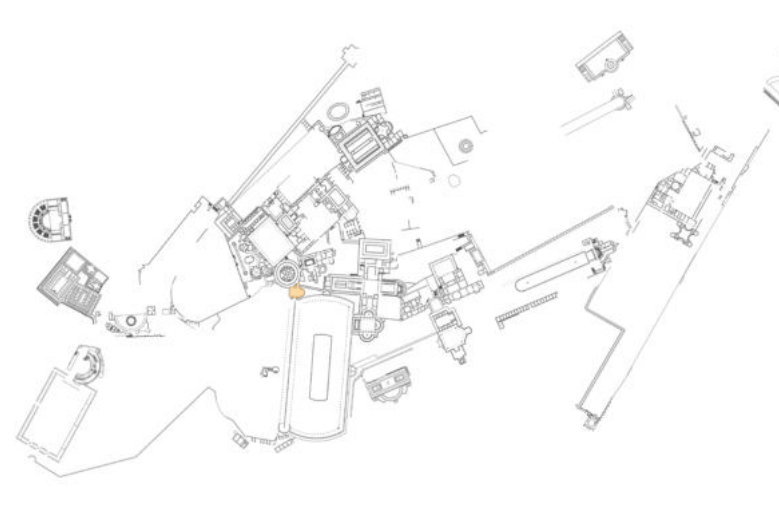


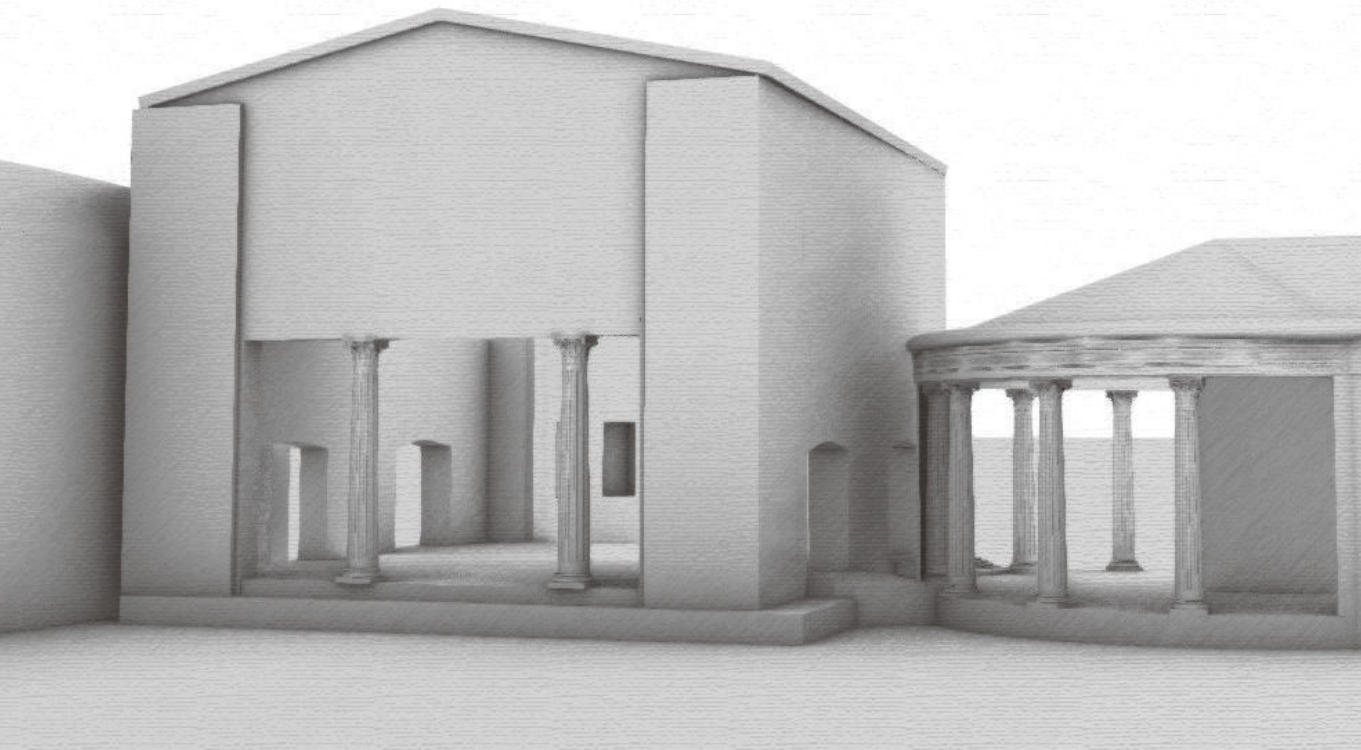
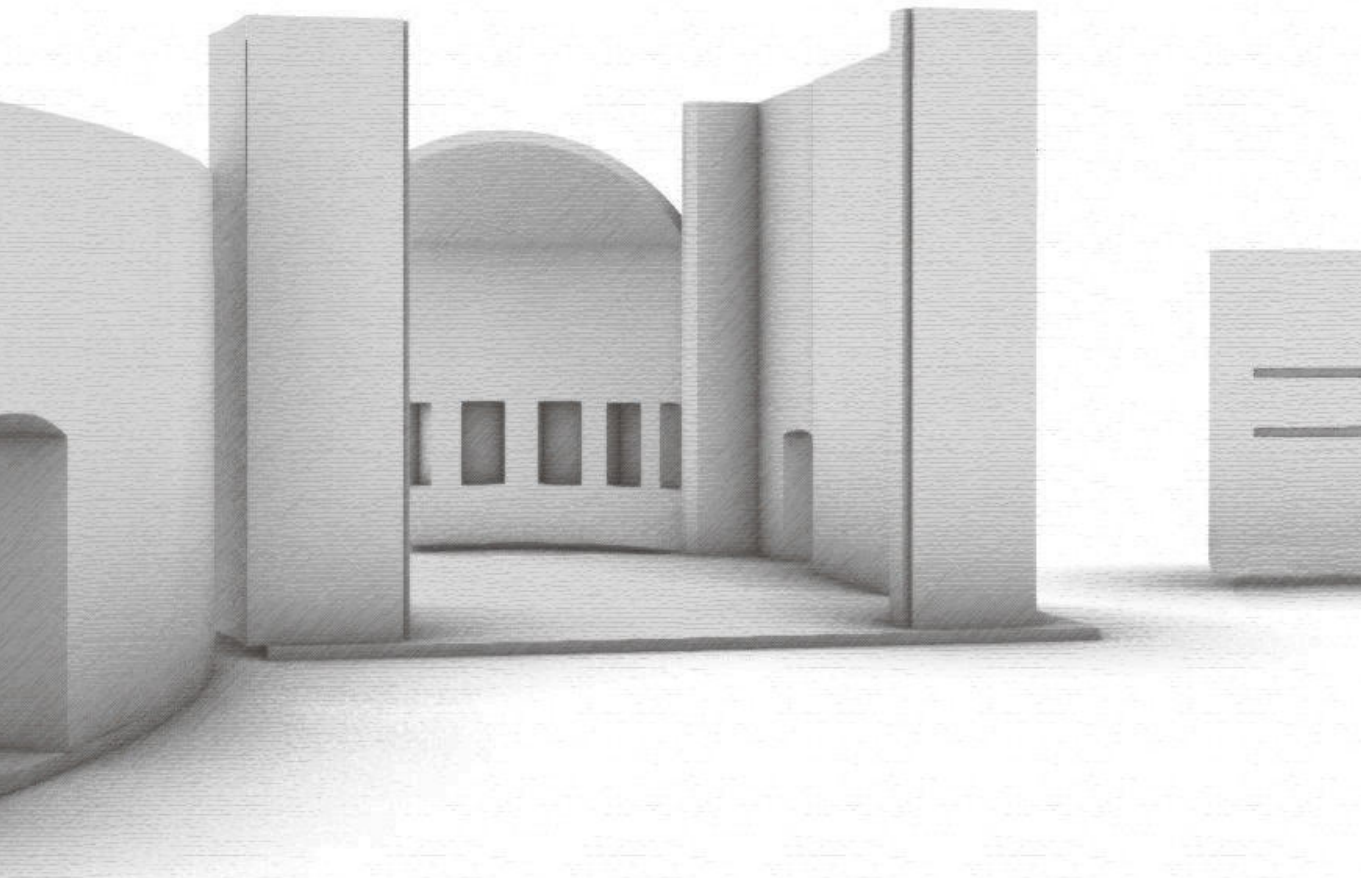
La Sala dei Filosofi

Si tratta di un'area di forma rettangolare con abside, è in una posizione di raccordo.

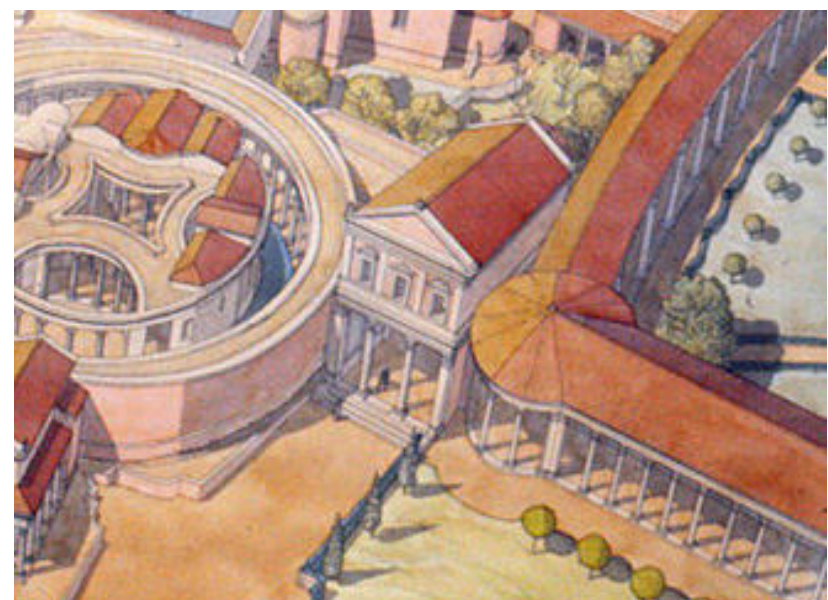
Localione geografica

Situato a ovest del Teatro Marittimo, a est del Pecile, a nord del Ninfeo-Stadio, a nord-est delle Terme di Heliocaminus.





a sinistra: Modellazione 3D della Sala dei Filosofi
ricostruita e allo stato attuale di rovina.
Creato con il Software Rhinoceros
in basso: Jean-Claude Golvin, Ricostruzione grafica
della Sala dei Filosofi affiancata dal Teatro Marittimo ed il
muro del Pecile.
Disegno in acquerello.



Designing Villa Adriana

Premessa

Il Premio Piranesi è un concorso annuale di architettura per l'archeologia tenuto a Tivoli, che prevede la progettazione di un intervento architettonico-paesaggistico all'interno dell'area archeologica di Villa Adriana.

La Villa, dichiarata sito Unesco dal 1999, rappresenta una grande risorsa per il patrimonio culturale italiano, ed è considerata una delle realtà archeologiche più significative a livello mondiale.



Il bando proposto dal concorso prevedeva l'analisi della compresenza fra tre dei principali elementi caratterizzanti Villa Adriana: il paesaggio archeologico, l'architettura e il rapporto con l'acqua. Quest'ultimo elemento è molto rilevante anche a livello storico, infatti, anticamente l'acqua all'interno della Villa veniva utilizzata con diverse finalità, che spaziavano dall'uso termale a quello più funzionale, come mezzo grazie al quale delimitare o nascondere gli spazi.

Il masterplan sull'area archeologica prevedeva l'inserimento, di un padiglione termale-espositivo, che seguisse l'impianto tipico delle terme romane, e la progettazione paesaggistica dell'area di buffer (Buffer Zone Unesco) situata nell'area dedicata all'intervento.

Il padiglione termale, inteso nel senso romano del termine, doveva contenere una collezione artistica permanente, fungendo quindi come sede di scambio culturale, oltre che luogo fonte di svago. All'interno della buffer zone andava invece inserita un'area eventi che riqualificasse Villa Adriana rendendolo un polo culturale e sociale che avvicinasse maggiormente non solo studiosi e turisti, ma anche la popolazione locale. In particolare veniva richiesto di progettare un evento di "fashion and heritage", al fine di promuovere la valorizzazione e il restauro della rovina tramite la sponsorizzazione culturale ed economica attuata dalle grandi maison internazionali, che si impegnano in cospicui investimenti per poter guadagnare prestigio organizzando fashion show in luoghi con grande rilevanza storico-artistica.

Il concorso prevedeva infine di riprogettare totalmente la brand identity della Villa. L'intervento sulla comunicazione prevedeva lo sviluppo di un logotipo e di elementi che pubblicizzassero la Villa come polo culturale, come manifesti, brochure, biglietti d'ingresso e merchandising.

Il premio richiedeva quindi di intervenire sulla villa attuando una progettazione che comprendesse diverse aree di studio, come ad esempio museografia, progettazione paesaggistica e graphic design. L'intento principale è quello di riqualificare e ripopolare Villa Adriana, rendendola un vero e proprio centro culturale, nel quale organizzare eventi sia culturali che di carattere più mondano, per ridare vita a questo luogo così affascinante e meraviglioso.



Masterplan





Masterplan

Il concept progettuale perseguito deriva dal rapporto tra architettura e acqua. Da sempre l'acqua è stata un fattore fondamentale per la costruzione degli insediamenti architettonici e possiamo considerare Villa Adriana uno degli esempi in cui questo legame è più evidente. L'impianto della villa, infatti, segue i canali d'acqua ipogei, che creano un ampio e complesso sistema al di sotto del visibile e che si uniscono al livello della terra sotto forma di giochi d'acqua, vasche e cascate spettacolari.

Nello stato di rovina in cui si trova oggi il sito archeologico, l'acqua è l'unico componente ancora vivo. Si tratta infatti dell'anima della villa che da secoli scorre al di sotto degli edifici adrianei.

Anche il maestro Carlo Scarpa considera l'acqua come l'elemento in grado di portare vita alla materia inerte dell'architettura in quanto si tratta di una superficie dinamica in grado di riflettere la luce incidente e di proiettarla sulle strutture verticali artificiali, conferendo loro un carattere vibrante che le fa sembrare dinamiche e vive.

L'acqua, posta in corrispondenza dell'ingresso della Villa, assume un'accezione simbolica, diventando il mezzo attraverso il quale il visitatore si purifica. L'accesso al sito archeologico diventa quindi un rituale iniziatico, in cui il visitatore si lascia alle spalle la società moderna e caotica per immergersi nella suggestiva atmosfera delle rovine.

Durante il percorso l'acqua diventa un mezzo grazie al quale la Villa accoglie e guida l'osservatore attraverso i giardini e il padiglione, fungendo da elemento di unione fra l'antico e il moderno.

Come è stato dimostrato fin dai primi studi, quello di Villa Adriana è un impianto complesso e articolato per quanto riguarda sia le forme utilizzate che gli assi di allineamento.

La peculiarità di Villa Adriana è quella di basarsi su un complesso sistema di centralità che organizzano il suo tracciato ordinatore e ne definiscono la posizione dei padiglioni architettonici. Questi tracciati disegnano una composizione polare a carattere radiale ipotattico, generando punti che sono connessi tra loro che partono da una serie di assi generatori. Le due

Pagina precedente: Masterplan intervento Villa Adriana

A sinistra: ingrandimento area di interesse



All'interno della villa si possono inoltre individuare modelli formali di riferimento, i cosiddetti "siti adrianei", quei luoghi architettonici ritenuti di grande interesse per l'imperatore Adriano, dove si evidenziano affinità formali con l'architettura della Villa. Gli architetti imperiali nel II secolo d.C. hanno individuato e studiato le forme nei siti di Atene, Pergamo, l'isola di Phylae e la Domus Aurea per poi ricomporle a Tivoli; allo stesso modo l'intervento pensato per il Premio Piranesi ha seguito le forme provenienti dall'impianto archeologico della Villa.

Di fondamentale importanza è stata la forma caratterizzante il Teatro Marittimo, edificio considerato il centro della villa. Il suo volume cilindrico ed il rapporto con l'acqua sono due aspetti ripresi sia nell'intervento delle terme, come stanza centrale di collegamento, che nella buffer zone come struttura di passaggio, nel quale sono stati inseriti dei giochi d'acqua.

L'impianto del Teatro Greco, situato all'estremità della villa è stato invece ripreso nella zona di buffer, davanti alle Cento Camerelle per creare una zona ibrida, un anfiteatro disegnato a partire dalla rovina dell'originale. Infatti, è stato ripreso il rapporto tra natura e architettura, evidente nei resti del Teatro Greco.

Anche la sagoma della Torre di Roccabruna è stata concettualmente recuperata per creare la torre panoramica in materiale metallico situata nella Buffer zone.

La forma planimetrica della villa è stata sviluppata lungo i segmenti radiali che collegano i suoi punti cruciali a partire dai poli centrali.

Seguendo lo stesso codice della villa, gli interventi sono stati studiati lungo gli assi tracciati tra i nodi d'acqua di fondamentale importanza.

Per l'intervento delle terme situate lungo il muro del Pecile sono stati usati gli assi del Canopo e del Teatro Marittimo. Entrambi gli edifici vedono la presenza dell'acqua, nel caso del Teatro Marittimo come soluzione di continuità spaziale e nel caso del Canopo come elemento dell'architettura della Villa.

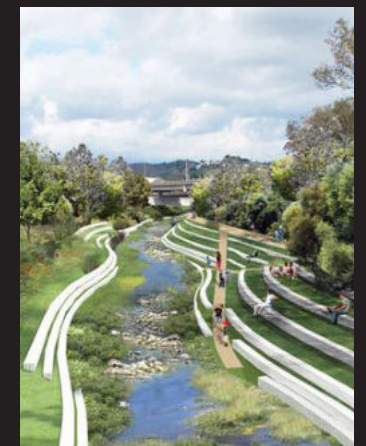
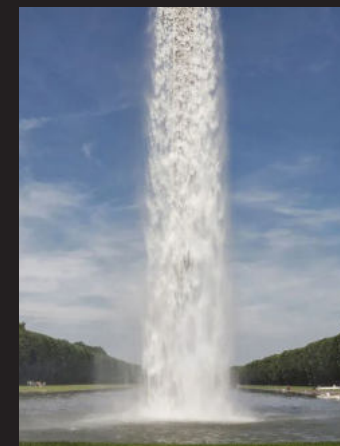
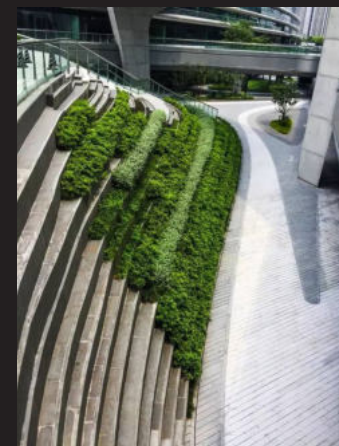
L'asse tracciato tra il Tempio di Venere e l'estremità del muro del Pecile è stato usato per posizionare i gradoni destinati ad ospitare i visitatori. Nel nodo creato fra l'asse di Rocca Bruna e l'asse di simmetria che percorre la Piazza d'Oro, la Peschiera e le Tre Esedre è stata invece collocata una torre panoramica, che consente di vedere la villa da una quota più elevata.

Infine è stato posizionato l'edificio dalla forma cilindrica, che è stato disegnato nell'incrocio tra l'asse centrale del Teatro Marittimo ed il segmento di Rocca Bruna.



Buffer zone

La buffer zone è collocata nell'area verde su cui si affacciano le cento camerelle. Anticamente questo terreno rappresentava per gli ospiti uno dei primi scorci visibili della villa, i visitatori giungevano ad essa proprio tramite la strada storica che tagliava questo terreno. L'antico ingresso della villa era infatti situato di fronte all'antinoeion, che rappresentava uno dei primi edifici visibili. Oggi quest'area è ancora inedita per la maggior parte dei visitatori, poiché rappresenta l'ultima zona di scavi all'interno del sito archeologico. L'intervento rappresenterebbe quindi un'opportunità per aprire nuove aree di villa adriana al pubblico.





La progettazione di quest'area segue il concept narrativo dell'intero intervento, utilizzando l'acqua come guida all'interno dei giardini, nei quali il visitatore si muove come un esploratore, che proseguendo nel suo cammino e avvicinandosi all'architettura ne scopre scorci sempre nuovi e suggestivi. Per ottenere l'effetto desiderato si è quindi scelto di conferire a buona parte dell'area un carattere boscoso, ottenuto inserendo in diverse aree una vegetazione fitta, che nascondesse la vista di buona parte dell'area archeologica.

A partire dall'ingresso, collocato presso l'arco settecentesco situato al confine ovest della villa, il visitatore si trova quindi immerso quasi all'interno di una foresta, che scongiura il sentimento di perdizione iniziale grazie all'acqua che affianca il sentiero, guidando gli ospiti attraverso il giardino.

All'interno vengono identificati quattro punti panoramici, inquadrati attraverso la vegetazione e fruiti tramite architetture che ricreino un effetto di "finta rovina", collocate sulla base del sistema di assi che determina lo schema architettonico di Villa Adriana.

Per la collocazione di queste strutture il primo asse selezionato è quello del teatro marittimo, sul quale nasce un'architettura che ne riprende le forme tramite giochi d'acqua e vegetazione. Sul secondo asse, quello del teatro greco, è stata ripresa la forma a gradoni, che non viene però intesa come anfiteatro, bensì come una zona ibrida che può essere utilizzata come area eventi, o semplicemente come zona ricreativa per i visitatori della villa. La costruzione è costituita da ampi gradoni che si spezzano a diverse altezze per creare l'effetto di una rovina che presenta parti mancanti e da cui scendono piccole cascate d'acqua che si immettono in una vasca e che contribuiscono a creare un ambiente suggestivo.

Davanti al muro delle cento camerelle, sull'asse del tempio di Venere, sono stati poi collocati dei gradoni che fungono da spalti per il pubblico in una zona che viene immaginata come nuova area eventi ufficiale della villa. L'ambiente è pensato infatti per ospitare diversi tipi di avvenimenti, come concerti o sfilate, che sfruttino come sfondo il muro delle cento camerelle, un retroscena scenografico che può essere utilizzato sia come quinta che per creare interessanti giochi di luci e ombre. L'ultimo asse è quello della torre di roccabruna, sul quale è stata collocata una struttura reticolare che evoca l'idea della torre. L'innalzamento di quota offerto da quest'architettura consente ai visitatori di vedere la villa nella sua interezza, creando un effetto che riprende l'idea della prospettiva a volo d'uccello.

Le architetture all'interno del giardino si confondono con il paesaggio grazie ad una compenetrazione fra costruito e natura, un dialogo fra parti che genera l'effetto di una rovina ancora non completamente riemersa. La vegetazione e l'acqua diventano quindi protagoniste anche all'interno dell'ambiente costruito, creando una sensazione di immersione nella natura tipica del giardino inglese. Alle aree verdi viene infatti conferito un aspetto di crescita spontanea, come se Villa Adriana fosse bloccata nel tempo in cui veniva disegnata e visitata dai pensionniers francesi.

A sinistra: cancello settecentesco, stato attuale

Pagina successiva: pianta dei giardini

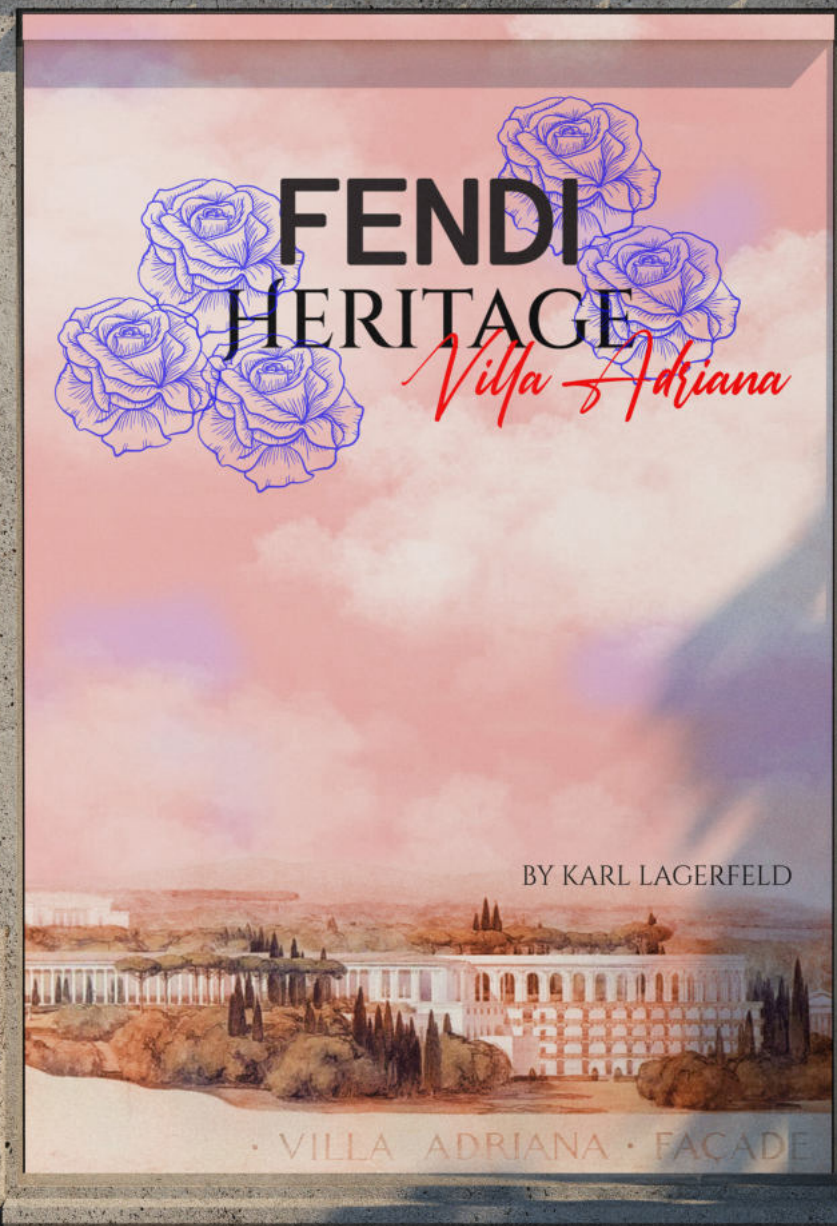








Pagine precedenti: render area "Teatro Greco" (asse del teatro greco),
render gradoni zona eventi (asse del Tempio di Venere)
A sinistra: render torre panoramica (asse di Roccabruna)
In alto: ricostruzione torre di Roccabruna, plastico dell'architetto Italo
Gismondi



Fashion and Heritage

Al fine di pubblicizzare e promuovere l'intervento paesaggistico svolto nella Buffer zone, nell'area eventi situata davanti alle Cento Camerelle è stato progettato un fashion show che concorresse a valorizzare e ostentare la magnificenza della scenografia costituita dalla rovina. La casa di moda selezionata per la sfilata è Fendi, un'azienda romana che investe molto per il restauro di monumenti ed edifici storici, soprattutto sul territorio laziale. Dopo un'attenta analisi storica della rovina è emerso che originariamente l'edificio era connotato dalla presenza di un ballatoio ligneo situato sulla parete frontale, che consentiva alla servitù di muoversi sui diversi livelli della costruzione.

Il concept dell'evento nasce dalla rievocazione storica della funzione originaria della struttura: il ballatoio diventa quindi la passerella su cui sfileranno le modelle.

L'acqua viene collocata nell'evento sotto forma di cascata che discende dalla passerella e accompagna il passaggio delle modelle, fungendo contemporaneamente da sfondo per la passerella a quota terreno, che consente alle indossatrici di tornare nei camerini e che, essendo sospesa nel centro di una vasca, crea un effetto ottico che fa pensare che le modelle stiano fluttuando sull'acqua.

L'area delle mura posta al di sopra della passerella viene impreziosita e sfruttata tramite un'operazione di videomapping che consente di proiettare l'immagine delle modelle, come se la sfilata continuasse fino all'apice dell'edificio.

La comunicazione della sfilata riprende un famoso dipinto dei Pensionaires, che ritrae il muro delle Cento Camerelle, area nella quale si svolge l'evento. Il manifesto presenta colori e caratteri che contribuiscono a creare un effetto visivamente elegante e seducente.



Fendi, 2016, Legends and Fairy Tales collection, Karl Lagerfeld

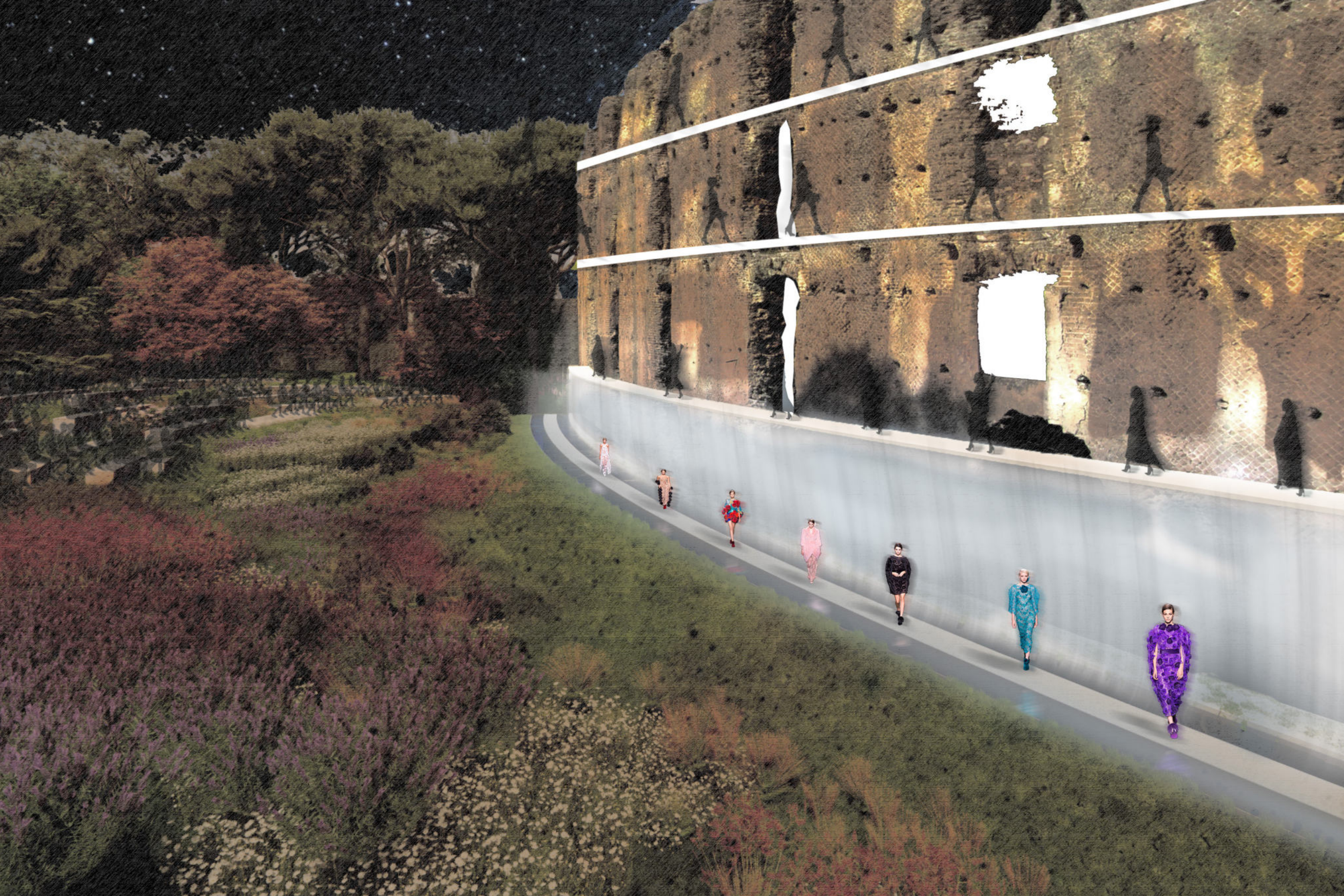


Fendi, 2019, sfilata in onore di Karl Lagerfeld, Silvia Venturini Fendi

A sinistra: manifesto dell'evento

Render evocativo della sfilata sul muro delle Cento Camerelle
Pagina successiva: render evocativo, ingrandimento sulla passerella





La collezione selezionata è Fall Winter 2017 Couture, nella quale vengono presentati abiti caratterizzati da temi floreali portati all'estremo, che rimandano al giardino circostante. Si genera così una compresenza organica di tre elementi: giardino, collezione e rovine, che concorre a generare un senso di immersione totale dello spettatore.





Padiglione termale-espositivo

La planimetria di Villa Adriana, possiede un elevato livello di complessità. Essa è infatti basata su uno schema a raggiera, un sistema nel quale ogni edificio si orienta e si colloca in relazione alla posizione degli altri. Sorgono così degli edifici cardine, dei poli dai quali partono gli assi principali che congiungono i vari componenti della Villa.

L'area selezionata per la collocazione del padiglione è la Piana del Pecile, zona che oggi ospita lo storico plastico della villa. In questo luogo è visibile una delle più famose viste storiche di Villa Adriana, ovvero la visuale prospettica sul muro del Pecile. Quest'ultimo rappresenta l'unica porzione verticale ancora in vita del monumentale quadriportico decorato della Villa, che rappresentava un rimando alla Stoa Poikile di Atene.

Il muro, data la sua altezza e la sua imponenza, rappresenta un importante landmark all'interno del sito archeologico, è infatti visibile anche dalla zona di buffer.

Data la rilevanza di questa rovina all'interno della Villa, risultava importante a livello progettuale, creare strutture che non coprissero l'architettura preesistente, e che non impattassero minimamente sull'impatto visivo del visitatore.



A sinistra: Muro del Pecile, condizione attuale

In alto: area antistante il Muro del Pecile, condizione attuale

Reference padiglione



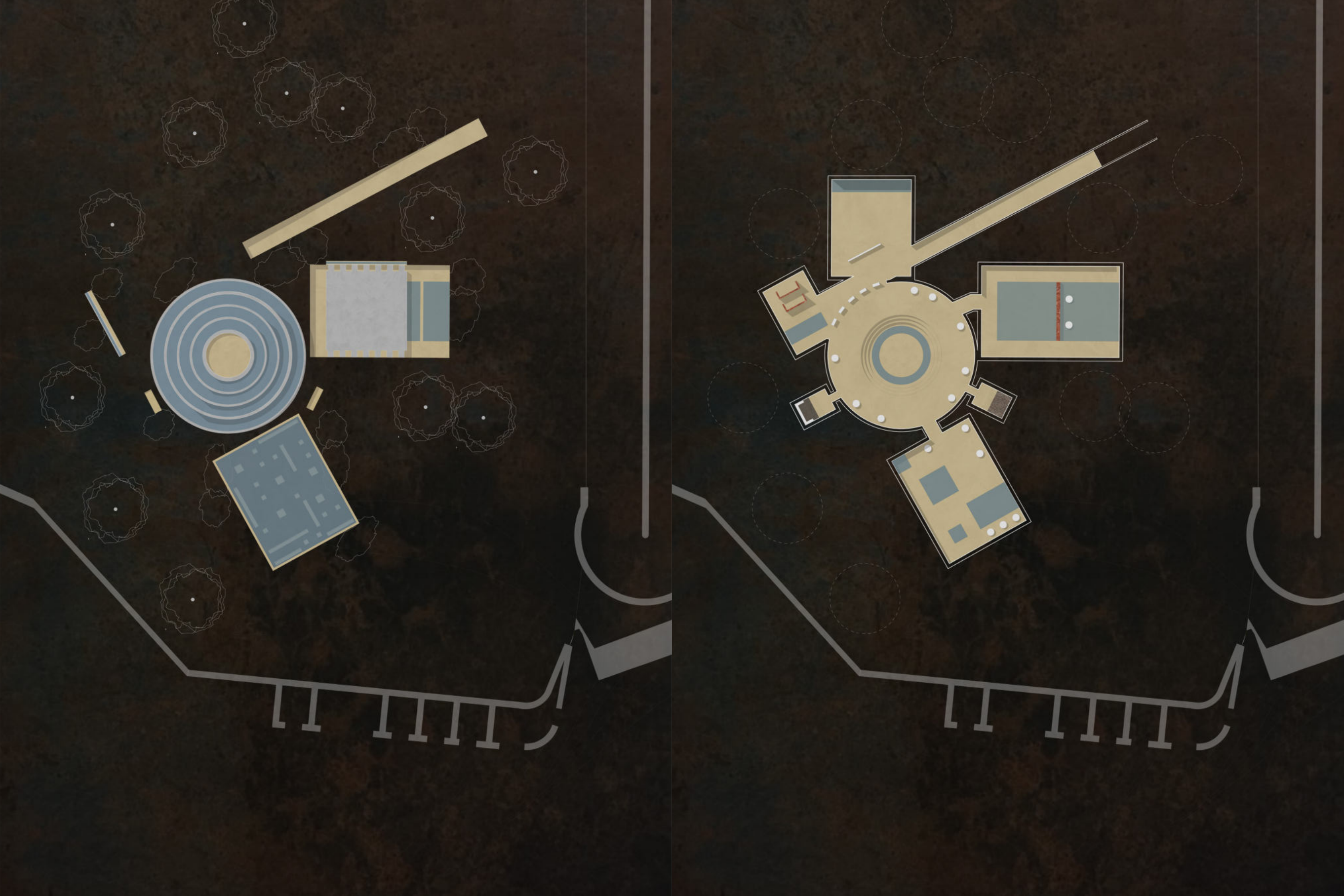
Manuel Aires Mateus, Antonio Tejedor Cabrera Atrio de la Alhambra

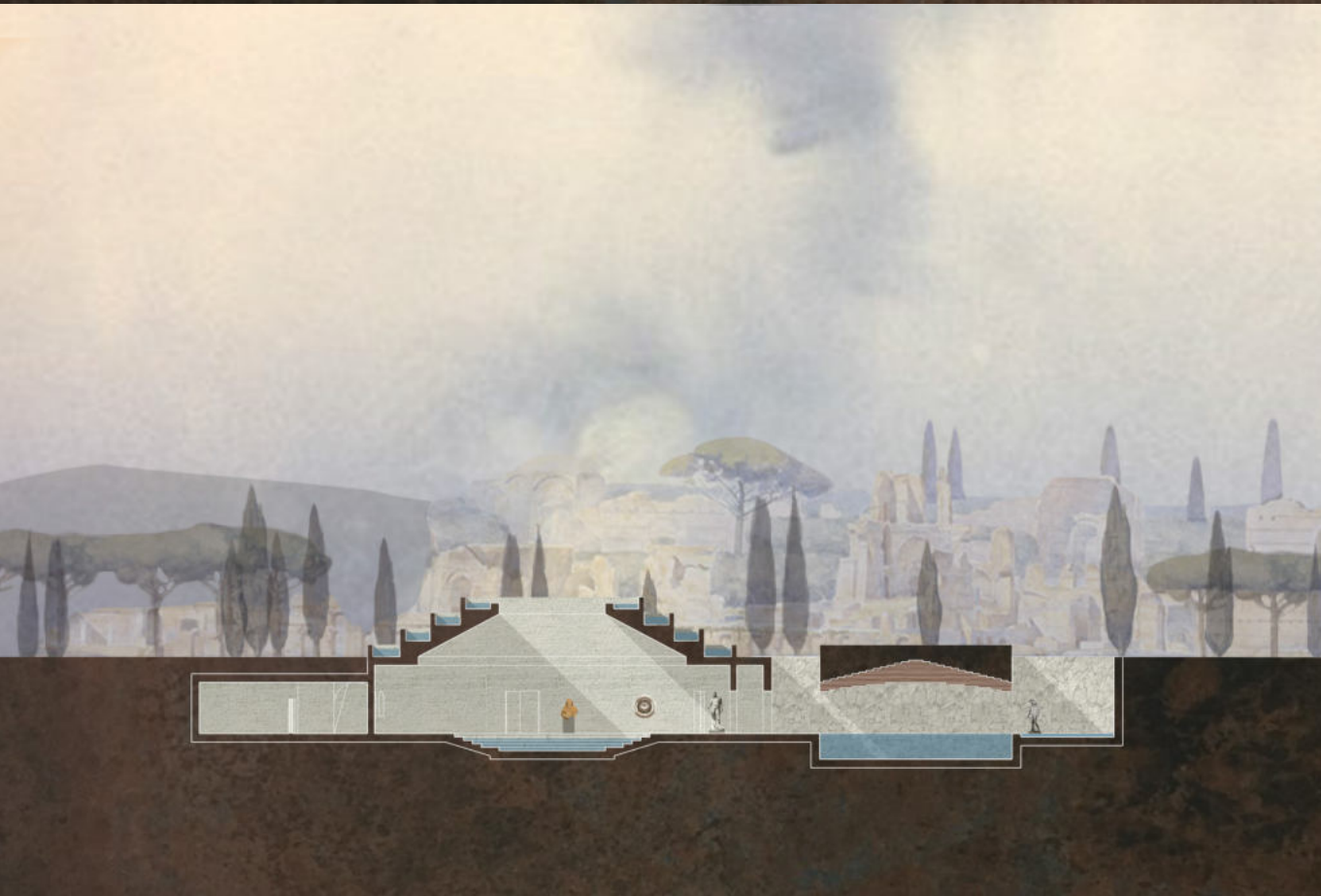
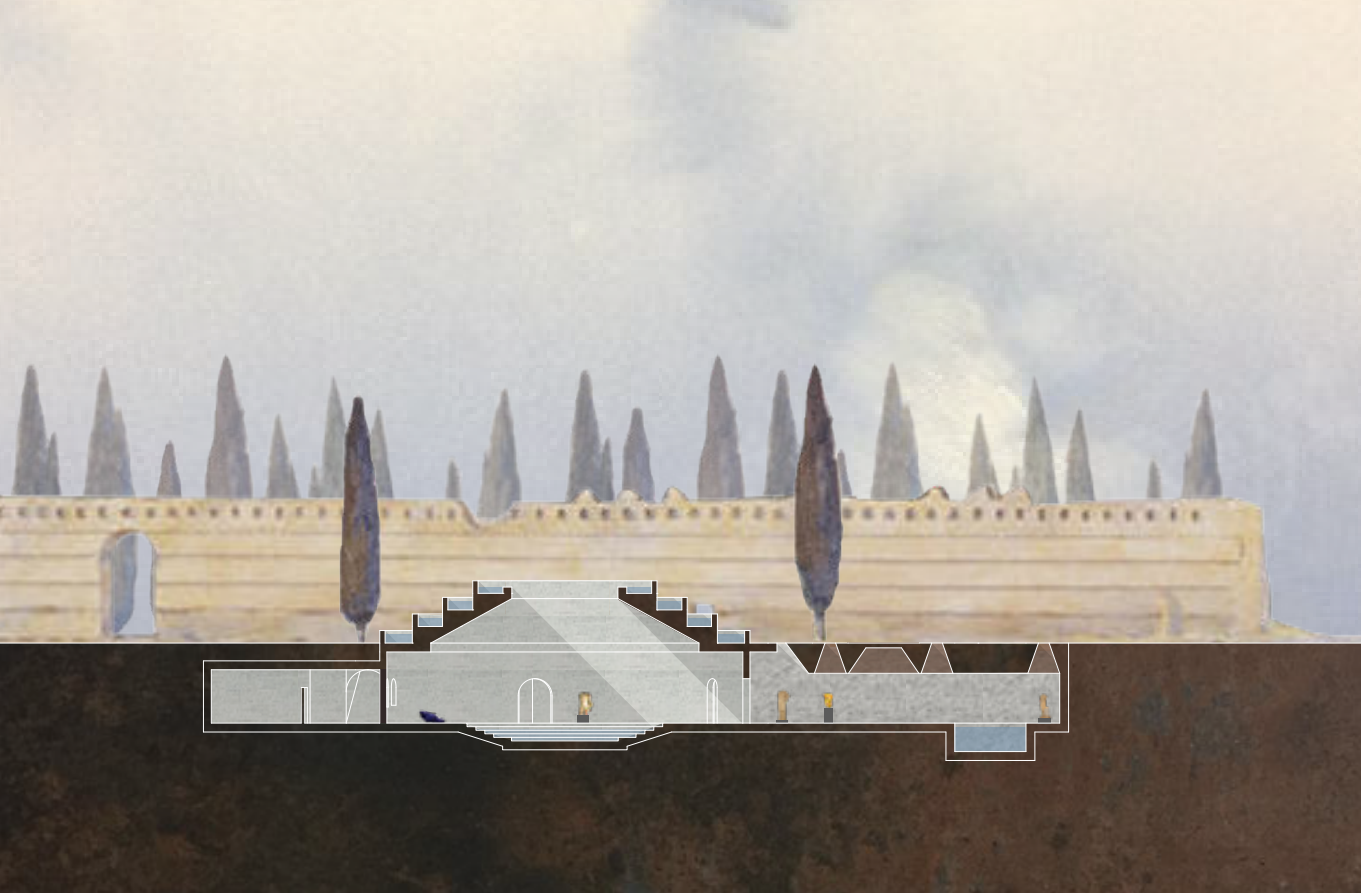


Terme di Vals, Peter Zumthor



Tomba Brion, Carlo Scarpa





A fronte di un'attenta analisi planimetrica, sono stati selezionati come utili l'assi relativi ai principali e più significativi punti d'acqua della Villa: l'asse del Canopo e quello del Teatro Marittimo, parallelo al muro del Pecile.

I volumi del padiglione nascono seguendo le geometrie presenti all'interno delle rovine, sia in senso formale, sia seguendo le relazioni che fra queste intercorrono.

Le proporzioni e le armonie che caratterizzano il Teatro Marittimo sono risultate di particolare rilevanza nella progettazione del padiglione. L'edificio è costituito da una pianta ad anelli, risulta infatti molto chiuso verso l'esterno, questo poichè questa struttura rappresenta il luogo di pace dell'imperatore, un luogo di isolamento e di estraniamento dal mondo esterno.

Il padiglione è dunque costituito da una struttura ipogea circolare dal quale si diramano le altre sale dedicate alle terme.

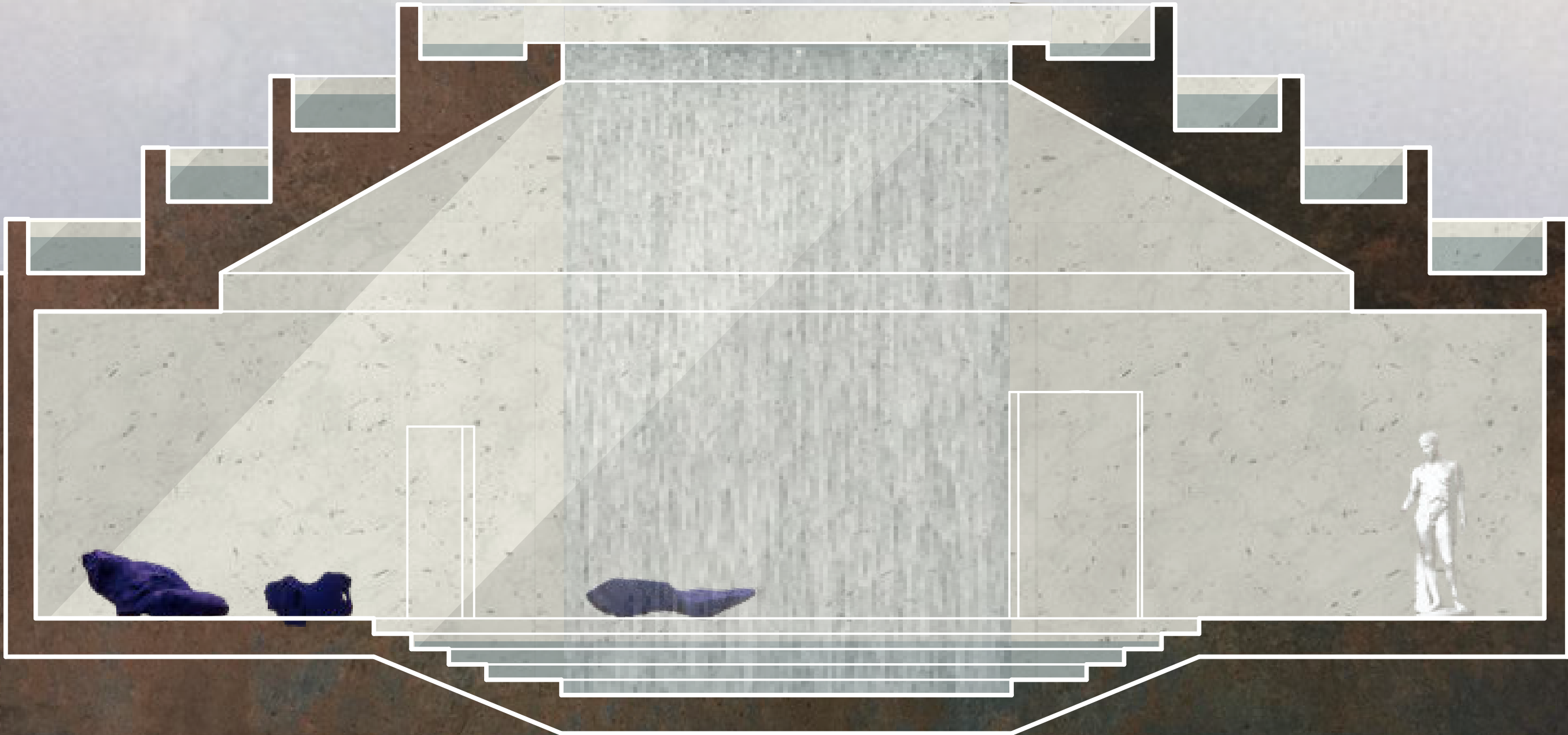
La sala circolare è caratterizzata da una grande cascata che ha origine dall'oculus presente al centro della cupola di copertura, che permette inoltre di ottenere naturalmente un'illuminazione efficace. Il volume possiede una grande vasca centrale, interamente ricoperta in marmo cipollino, al quale è possibile accedere tramite dei gradoni situati lungo tutto il perimetro. La copertura di quest'area riprende all'esterno le geometrie della vasca, creando una cupola a gradoni completamente invasa dall'acqua.

Per esigenze di flusso di dei visitatori della villa e per la comodità dei clienti del padiglione, l'ingresso a quest'ultimo è stato collocato sull'asse del Canopo, a est, in modo che possa essere individuato da coloro che camminano sulla strada di passaggio per il muro del Pecile. L'entrata al padiglione si presenta come una lunga rampa interrata che, ricoperta di ciottolato, accompagna il visitatore agli ambienti ipogei, fungendo da filtro fra gli ambienti interni e quelli esterni.

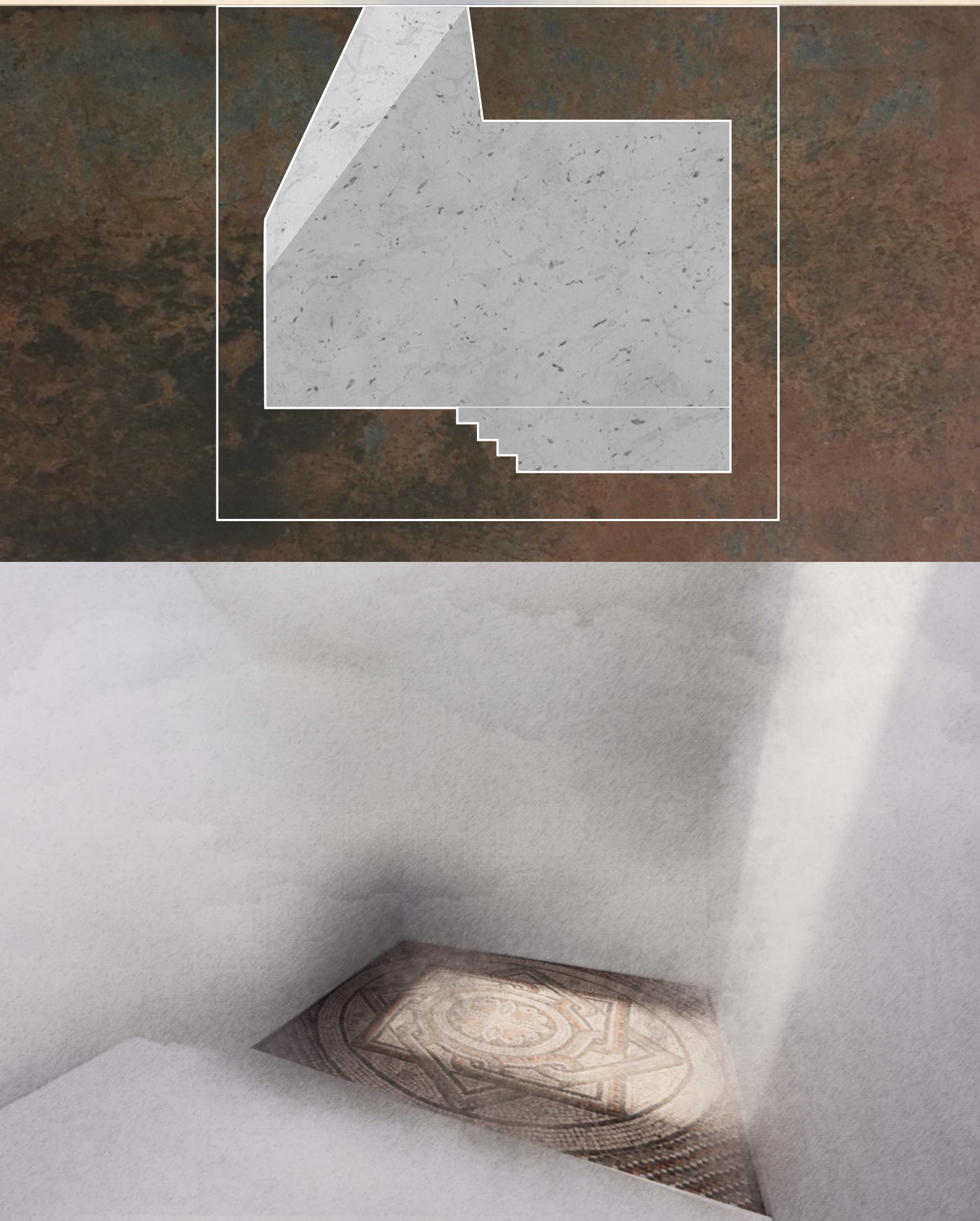
Una volta terminata la discesa si giunge in ambienti accoglienti, come spogliatoi e bar, bei quali vengono ripresi gli antichi materiali della villa, come ad esempio il marmo cipollino.

All'interno di questi ambienti l'arte, presente in maniera continuativa in tutto il padiglione, assume anche il ruolo funzionale di divisore degli spazi, come ad esempio l'opera di Anish Kapoor negli spogliatoi.

Pagina precedente: (a sinistra) planimetria del padiglione espositivo
(a destra) sezione planimetrica del padiglione
A sinistra: (in alto) sezione asse frigidarium e caledarium
(in basso) sezione asse tiepidarium







L'illuminazione all'interno degli ambienti termali è ottenuta tramite tagli e fessure nelle pareti, che creano interessanti giochi di luce all'interno delle sale, che variano nel corso della giornata.

Dalla sala centrale si diramano poi le due saune, che riprendono le forme cubicolari e le pavimentazioni marmoree degli Hospitalia, luoghi in cui anticamente venivano collocati gli ospiti.

Si giunge successivamente in un altro ambiente tipico delle terme romane, l'area dedicata al Frigidarium e al caledarium. Questa sala, dal volume molto ampio, è stata orientata sull'asse del Canopo, ed è forse uno degli ambienti più suggestivi del padiglione. Lo spazio è caratterizzato da una copertura costituita da una combinazione di volte a padiglione e volte a vela di grandezze differenti che sembrano essere sospese per merito dei volumi che sembrano derivare dalle fessure presenti al culmine di esse, e che generano interessanti giochi di luce, che contribuiscono a rendere l'ambiente visivamente interessante e suggestivo.

Le vasche vengono generate sottraendo dei volumi al pavimento in corrispondenza della griglia delle coperture, e sono impreziosite tramite un rivestimento in marmo cipollino, che concorre anche a rendere più evidente la profondità delle vasche.

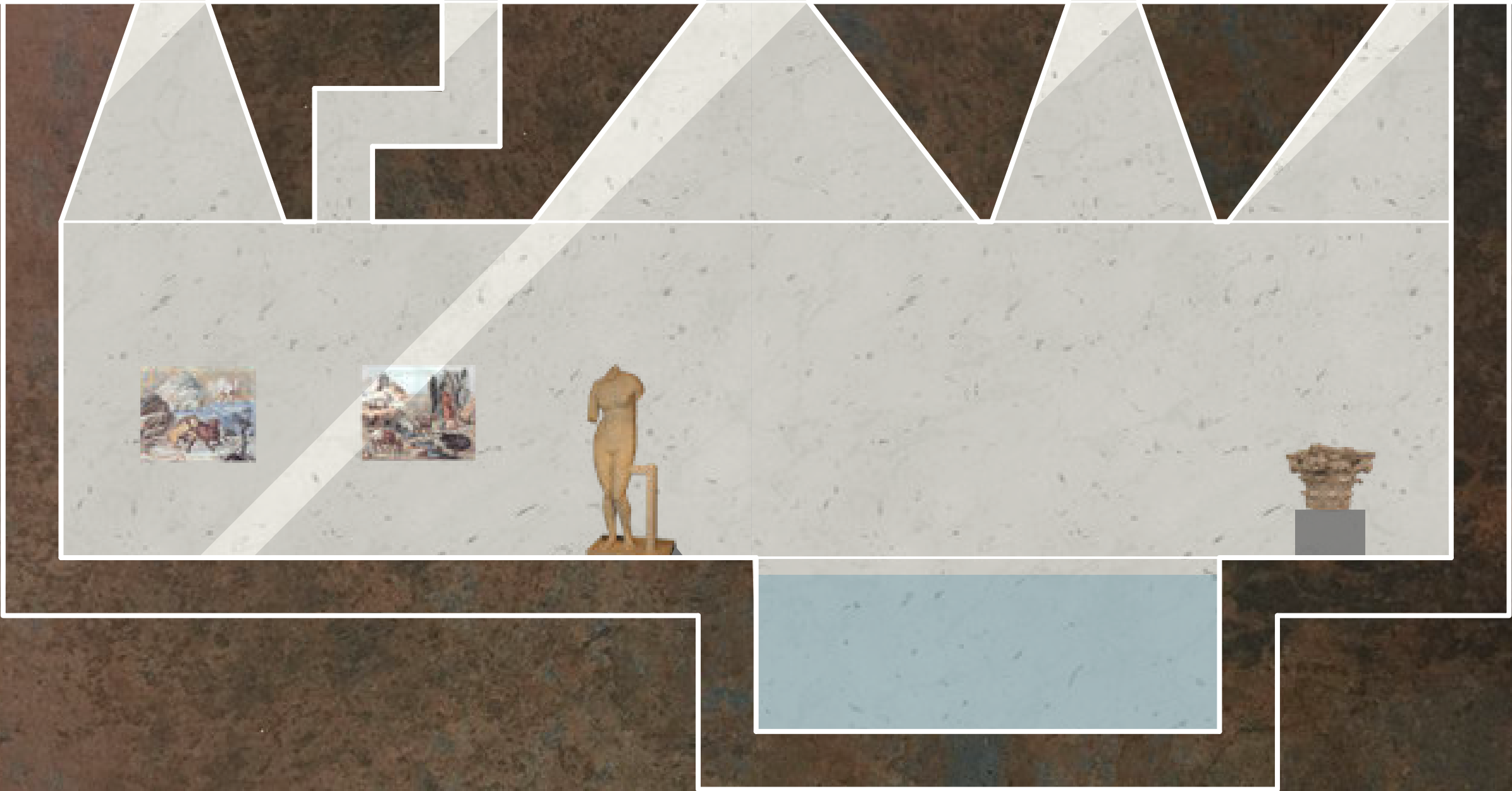
L'ultimo ambiente è rappresentato dal Tiepidarium, disposto perpendicolarmente all'asse del Teatro Marittimo. L'ambiente, vicino al muro del Pecile, consente la vista su quest'ultimo grazie ad una copertura solo parziale, limitata alle superfici occupate dalla piscina. La copertura sembra fluttuare sulla sala, grazie ad un esile struttura che la mantiene staccata dalle pareti, creando un effetto di sospensione nel vuoto del volume. Dagli scorci che vengono così generati nasce l'illuminazione dell'ambiente.

La cupola così generata presenta poi un andamento a livelli circolari, che si restringono sempre più, fino ad arrivare all'apice.

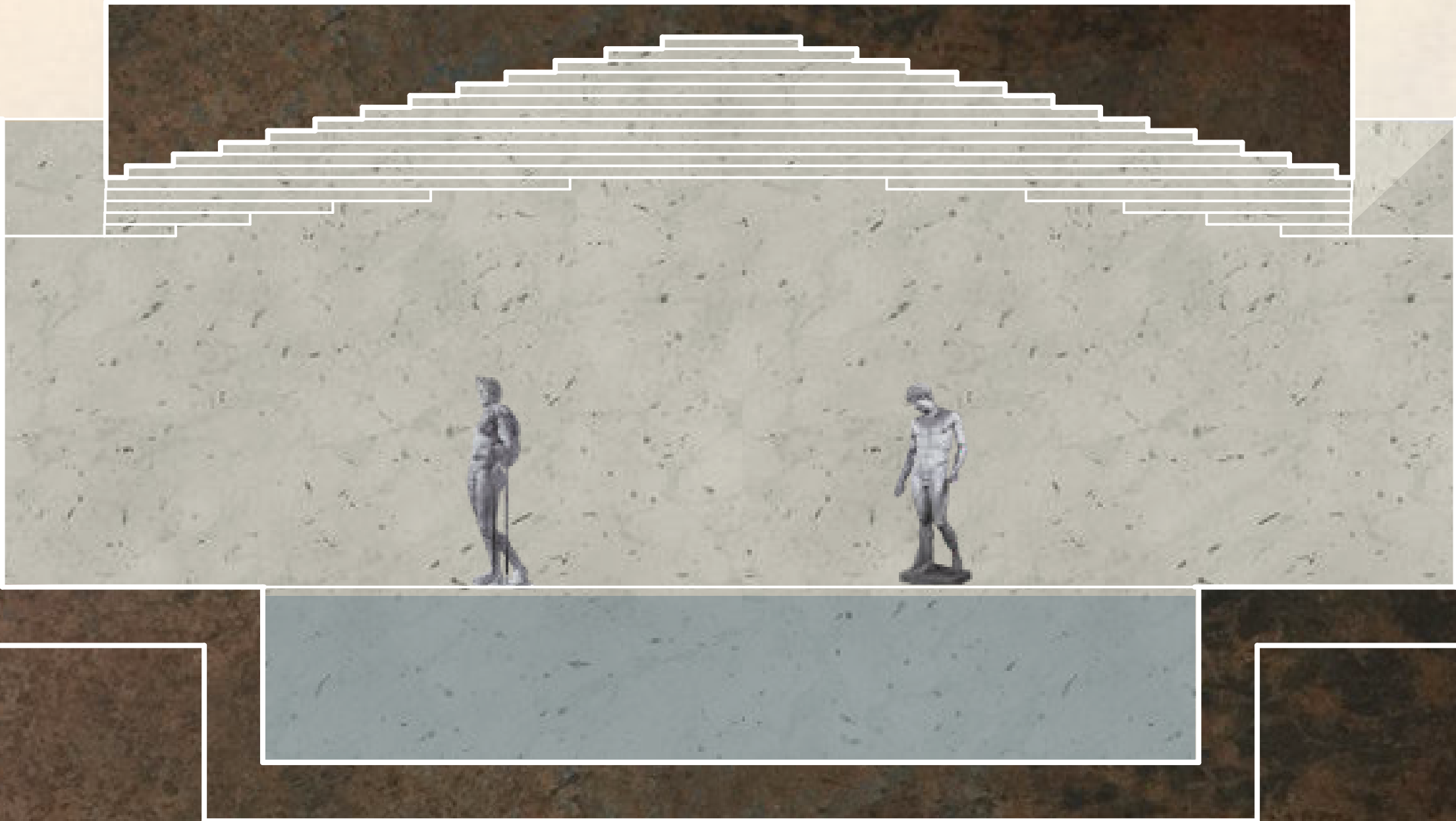
Dall'esterno la copertura è visibile, poichè fuoriesce di circa un metro dalla quota del terreno.

La vasca si presenta divisa in due parti: la prima coperta e balneabile, la seconda funge invece da specchio scenico su cui si riflettono alcune delle opere della collezione.

A sinistra: (in alto) Sezione laterale sauna
(in basso) Render evocativo sauna con mosaico









Collezione

Riproponendo il tema romano delle terme artistiche, il padiglione, oltre che un ambiente termale-espositivo risulta essere un'area di scambio culturale e artistico.

Lungo la rampa d'entrata, ad accompagnare l'ingresso del visitatore, sono disposte le prime 3 opere, in ordine: un fusto di candelabro, maschera teatrale e un'antefissa, queste, molto distanziate tra loro e agganciate al muro donano allo spazio continuità visiva, decorano e introducono alla collezione.





Il volume centrale ricorda il Teatro Marittimo, luogo nel quale l'imperatore Adriano si rifugiava per cercare pace e benessere, sia per il corpo che per lo spirito, infatti passando dalla hall e guardando verso la sala la prima opera che s'intravede è proprio quella di Adriano eroizzato, figura protagonista. Insieme alla figura di Adriano sono presenti due opere di Anish Kapoor dalla forma amorfa, che sono di contrasto con le opere classiche circostanti.

L'opera Dragon, composta da otto pietre del letto di un fiume giapponese dal profondo pigmento blu di Prussia, si integra perfettamente con lo spazio, le pietre pesano quasi tre tonnellate ciascuna ma danno l'impressione di galleggiare sopra il suolo, riproponendo il tema dell'acqua, della purezza e della cultura.

Gli specchi di Kapoor all'interno della sala indagano lo spazio e il tempo modificando l'immagine equilibrata della realtà, specchiando e infine enfatizzando il legame tra gli elementi protagonisti del padiglione.

La presenza di Antinoo come Dioniso ed Ercole simboleggiano la forza con l'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 due statue: quella di Adriano e l'affascinante giovane Antinoo, che incorniciano il volume della sala e simboleggiano la storia di un amore eterno.

Adriano stimava il ragazzo per la sua bellezza ed intelligenza, mentre Antinoo ammirava l'imperatore come un saggio. Antinoo nel 130 d.c. durante il 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 verosimilmente il suo amato era venuto a mancare.

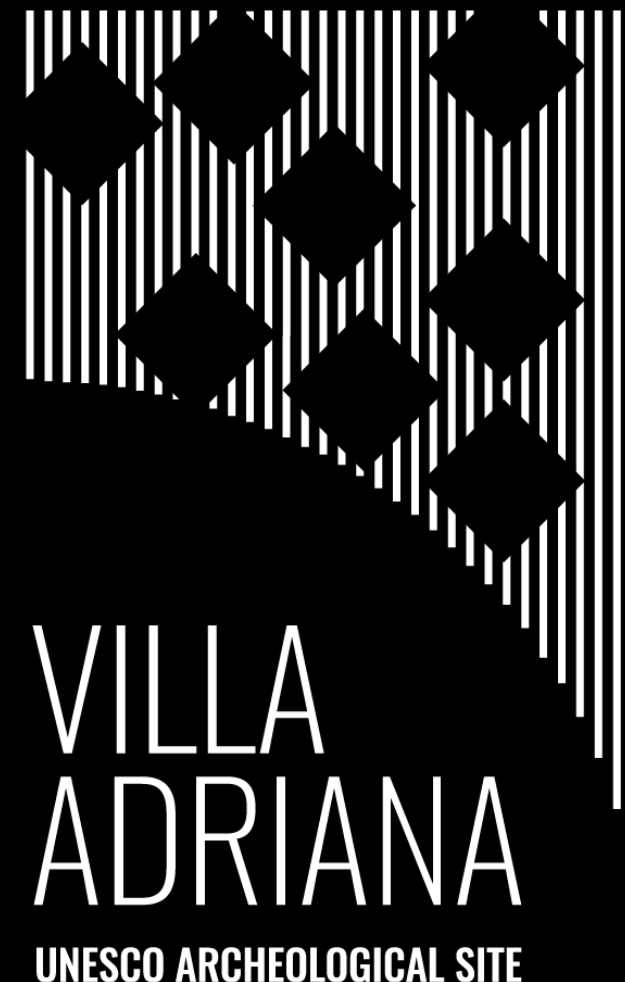
Quest'ultima figura del Nilo la si trova all'interno del Calidarium e Frigidarium sulla parete destra dell'entrata, incorniciato da due coccodrilli. All'interno è presente un secondo ritratto di Adriano centrale, e 3 dee greche: Afrodite dea della bellezza e dell'amore illuminata dai grandi lucernai, Artemide dea lunare ma anche della caccia e della foresta e Atena dea della sapienza, delle arti poste 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. Sono tutti pezzi di grande valore, alcuni in ottimo stato, altri meno e nonostante le dimensioni spesso molto diverse tra loro valorizzano i luoghi e le stanze, portando al padiglione la maestria con cui sono stati realizzati.



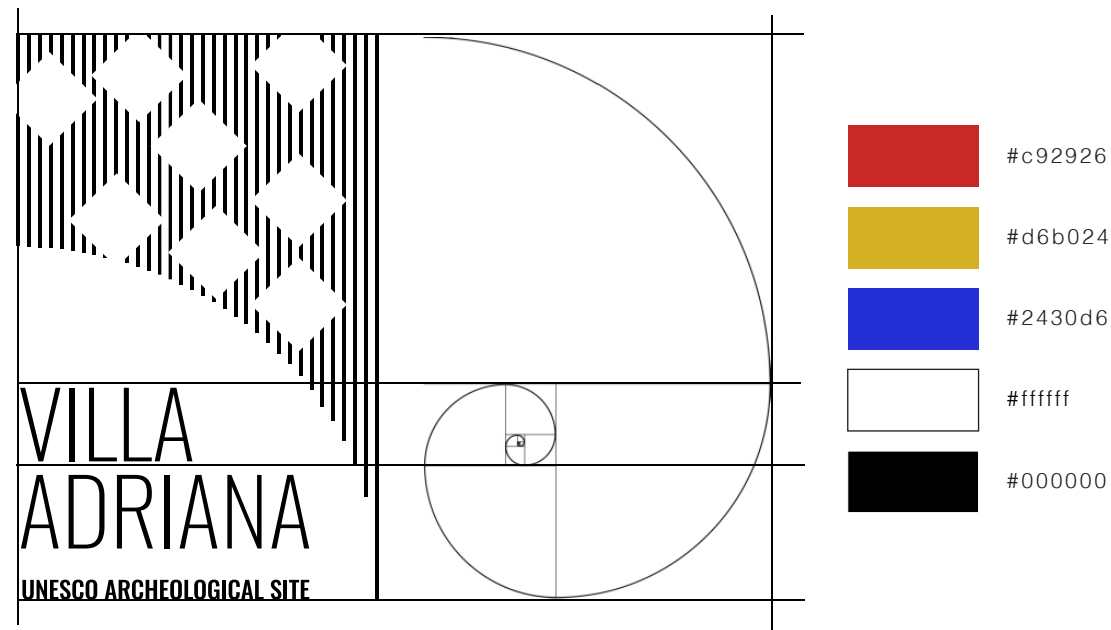
VILLA ADRIANA

UNESCO ARCHEOLOGICAL SITE



VILLA ADRIANA

UNESCO ARCHEOLOGICAL SITE



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 ! @ # % ^ & * ()



Comunicazione e branding

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.

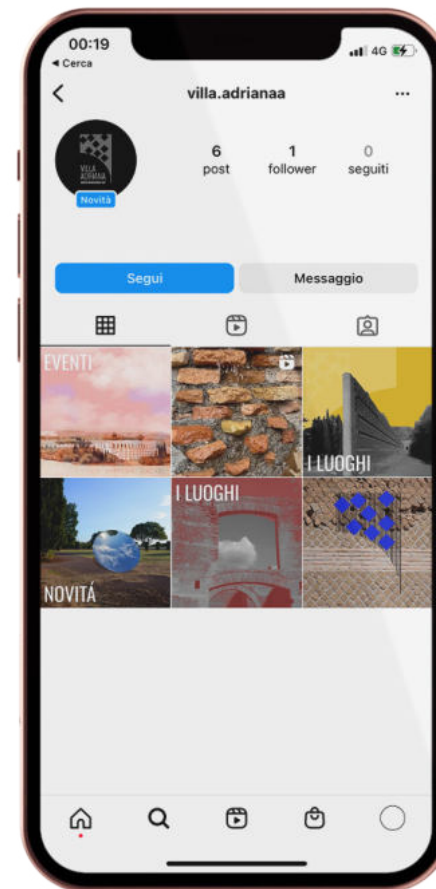
La palette selezionata presenta toni piuttosto accesi che dialogano per contrasto con il contesto archeologico, caratterizzato da tonalità meno intense e più naturali. Inoltre, il nero e il bianco sono sfruttati per far emergere i colori scelti: giallo, rosso e blu.

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, borracce 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.



A sinistra: manifesti pubblicitari, biglietti d'ingresso alla villa, borsa di merchandising
In questa pagina: pagina instagram di Villa Adriana, flyer pubblicitario, sito internet
Pagina successiva: muro di manifesti



VILLA ADRIANA

UNESCO ARCHEOLOGICAL SITE
TIVOLI, RM

VILLA ADRIANA

UNESCO ARCHEOLOGICAL SITE
TIVOLI, RM

VILLA ADRIANA

UNESCO ARCHEOLOGICAL SITE
TIVOLI, RM

VILLA ADRIANA

UNESCO ARCHEOLOGICAL SITE
TIVOLI, RM

VILLA ADRIANA

UNESCO ARCHEOLOGICAL SITE
TIVOLI, RM

VILLA ADRIANA

UNESCO ARCHEOLOGICAL SITE
TIVOLI, RM

VILLA ADRIANA

UNESCO ARCHEOLOGICAL SITE
TIVOLI, RM

VILLA ADRIANA

UNESCO ARCHEOLOGICAL SITE
TIVOLI, RM

