



EXHIBIT DESIGN BOOK

Tesi di Laurea

Sara Goi

2

Il book di tesi tratta il tema dell'*Exhibit Design* e raccoglie in due differenti sezioni i progetti di *Grandi Mostre* che sono stati realizzati all'interno del corso universitario di *Design dell'Esporre* e del *Concorso di Architettura e Museografia per l'archeologia di Villa Adriana – Piranesi Prix de Rome*. Rispettivamente, essi trattano l'allestimento di una mostra temporanea in onore dell'anniversario di morte dell'artista Canova, all'interno della *Basilica Palladiana di Vicenza* e la valorizzazione del *Sito Archeologico Unesco della Villa dell'Imperatore Adriano a Tivoli* mediante la progettazione di architetture d'acqua reversibili. In particolare quest'ultimo ha previsto la progettazione di un padiglione termale-espositivo, di un sistema di valorizzazione della Buffer Zone della sito e di un progetto di Fashion&Heritage dislocato sui terreni della Villa. Come richiede il mondo contemporaneo della museografia, per entrambi i lavori sono stati attuati anche progetti di comunicazione e curatela sia grafica che contenutistica permettendo così di attuare tutti i contributi di un reale team di lavoro, ossia quello del curatore, del progettista e del grafico.

The thesis book deals with the theme of *Exhibit Design* and collects in two different sections the projects of *Great Exhibitions* that have been realized within the university course of *Design of Exhibiting* and the *Competition of Architecture and Museography for Archaeology of Villa Adriana - Piranesi Prix de Rome*. Respectively, they deal with the setting up of a temporary exhibition in honor of the anniversary of the death of the artist Canova, inside the *Palladian Basilica of Vicenza* and the enhancement of the *Unesco Archaeological Site of the Emperor Hadrian's Villa in Tivoli* through the design of reversible water architectures. In particular, the latter has included the design of a thermal-exhibition pavilion, a system of enhancement of the Buffer Zone of the site and a project of Fashion&Heritage located on the grounds of the Villa. As required by the contemporary world of museography, for both works were also implemented projects of communication and curatorship both of graphics and of content allowing to implement all the contributions of a real team of work, namely that of the curator, of the designer and the graphic designer.

2 EXHIBIT DESIGN BOOK Tesi di Laurea | S. Goi | Prof. P.F. Caliarì

Politecnico di Torino - DAD

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

Sara Goi 272236



EXHIBIT DESIGN BOOK

Tesi di Laurea

Sara Goi

abstract

La tesi tratta il tema dell'*Exhibit Design* attraverso una serie di riflessioni teoriche e attraverso il racconto di due progetti, uno di allestimento di mostre e uno di architettura espositiva, che rappresentano la loro messa in pratica. La teoria della disciplina in questione viene trattata in maniera ampia, spaziando da quella più pragmatica che riguarda la modalità e gli istanti che caratterizzano la progettazione di "*Grandi Mostre Epocali*", a quella più concettuale che concerne, invece, la ricerca della "*Forma della bellezza*" e il tema del bello nella sua totalità e complessità. Si possono, infine, considerare le due occasioni progettuali come un contributo al mondo del *Design dell'Esporre* per trovare nuove grandiose e memorabili soluzioni, utili non solo alla conservazione del patrimonio culturale ma soprattutto alla valorizzazione e democratizzazione della cultura e della bellezza.

The thesis deals with the theme of *Exhibit Design* through a series of theoretical reflections and through the storytelling of two projects, one of exhibition setting and one of exhibition architecture, which represent their implementation in practice. The theory of the discipline in question is treated in a wide way, ranging from the more pragmatic one that regards the modalities and the instants that characterize the planning of "*Great Epochal Exhibitions*", to the more conceptual one that concerns, instead, the search for the "*Form of beauty*" and the theme of beauty in its totality and complexity.

Finally, we can consider the two design opportunities as a contribution to the world of *Exhibition Design* to find new great and memorable solutions, useful not only for the preservation of cultural heritage but above all for the enhancement and democratization of culture and beauty.

indice

7	Premessa La Grande Mostra Architettura e Design Valorizzazione e Forma della Bellezza Antico e Moderno Collezione Comunicazione
19	Corso di Exhibit Design Basilica Palladiana <i>Relazioni Umane: Concept</i> Collezione e percorso <i>Collocazione high-lights</i> Progetto di allestimento Progetto della comunicazione coordinata Luce e suono Valutazione economica Render
99	Designing Villa Adriana Struttura compositiva di Villa Adriana Padiglione termale-espositivo Valorizzazione territoriale Fashion & Heritage Progetto della comunicazione coordinata

Nel book vengono trattati in ordine cronologico di realizzazione, due progetti relativi all'*Exhibit Design*. Il primo riguarda l'allestimento di una mostra nella *Basilica Palladiana di Vicenza* in onore dei 200 anni dalla morte dell'artista Canova, il secondo concerne la progettazione di un padiglione termale e di un sistema di valorizzazione territoriale nella *Villa Adriana* situata a Tivoli e nella sua corrispettiva Buffer Zone. Entrambi sono completati con il progetto di curatela grafica per la promozione dei suddetti eventi. La sfera disciplinare in questione viene quindi affrontata sia dal punto di vista del "Museo Interno", con il primo progetto, che da quello di "Museo fuori dal museo", ossia inteso come museo nel territorio, nel secondo.¹

La Grande Mostra

È lecito parlare di entrambi i lavori come allestimenti di "Grandi Mostre". Con questo termine si intendono infatti eventi epocali che sono occasioni progettuali e professionali importantissime per la carriera di architetti e designer. Essi hanno infatti la possibilità di cimentarsi in nuove sperimentazioni formali basate sul concetto dell'effimero, con lo scopo di raggiungere la bellezza. In questi contesti, nei quali il fine ultimo è la bellezza, vengono investite ingenti somme di denaro sia per l'attuazione che per la comunicazione del progetto e questo permette ai progettisti di dare vita a eccezionali risultati. Essi sono eventi epocali, fuori dall'ordinario, sono situazioni temporanee che nel tempo si dissolvono ma che grazie al loro immenso carisma sono in grado di permanere e segnare la collettività. Vengono infatti intese come "sublimi ricapitolazioni" e "spartiacque" all'interno della società, in quanto contengono e comunicano insieme di concetti che, a seguito di lunghe ricerche, che possono durare anche anni, vengono dati per consolidati. Nella contemporaneità ne sono esempio quei grandi avvenimenti come la *Fashion Week* e il *Salone del Mobile*, che vengono organizzati in diverse città e paesi, annualmente, per una sola settimana. Esse infatti sono esposizioni che ricapitolano e mostrano i più innovativi e attuali progetti nel settore della moda e del design. La bellezza studiata e prodotta da rinomate maison, aziende e studi viene quindi condivisa con il pubblico, resa democratica, e si fonde con la vita delle città. Questi eventi, inoltre, sono l'apoteosi dell'esposizione mediatica e dell'impiego di mezzi economici.

Le caratteristiche menzionate sono riscontrabili anche nei progetti realizzati nel corso di studio e durante il workshop. Entrambi riguardano allestimenti temporanei ad alto contenuto artistico e basati sulla performance artistica, ossia strettamente connessi alla sfera visiva e con il fine ultimo di scioccare

e suscitare una reazione nello spettatore. Il primo riguarda l'allestimento di una mostra temporanea all'interno di un edificio storico inamovibile. Essa è l'emblema di un progetto costruito sull'idea dell'effimero sia perché la scelta della scenografia è estremamente grafica, impattante, suggestiva e per nulla un cliché, sia perché il materiale principale in cui è realizzata - stoffa - è il principale simbolo che trasmette questo concetto. Il secondo progetto, invece, non riguarda solo la creazione di allestimenti espositivi ma anche di strutture architettoniche. Queste, in linea con l'idea di temporaneità della Grande Mostra, sono state costruite in un'ottica di reversibilità. Il concetto è ancora più evidente nel progetto di Valorizzazione Territoriale caratterizzato da piccoli elementi architettonici collocati in maniera differente, in diverse zone del patrimonio territoriale, e che risultano facilmente rimovibili e collocabili altrove.

È stato menzionato il fatto che questi grandi eventi sono frutto di lunghe ricerche e studi ma, per ovvie ragioni, i due progetti realizzati in ambito universitario o all'interno di un workshop hanno previsto un ridimensionamento delle tempistiche.

Altro aspetto da considerare è che questi eventi epocali spesso cadono in corrispondenza di altre ricorrenze che intendono appunto celebrare, ricordare ed esaltare. Un esempio importante nella storia della musealizzazione è l'invenzione dell'originalissimo e inedito *Gran Teatro della Pilotta* per il Duca di Parma e Piacenza Renuccio I Farnese, realizzato dall'architetto Aleotti.² Esso infatti è stato costruito per celebrare l'evento della sosta a Parma del granduca di Toscana attraverso uno spettacolo teatrale. Se questo progetto va inteso dal punto di vista culturale come qualcosa di grandioso, ancora maggiore è la considerazione che gli si deve riconoscere dal punto di vista progettuale e percettivo per l'impressionante risultato scenografico.³ Per quanto riguarda i lavori qui descritti, invece, questa consuetudine celebrativa si può notare nel primo progetto di allestimento, nel quale il pretesto per la sua realizzazione è stata la ricorrenza dell'anniversario di morte di Canova.



Architettura e Design

Rapportarsi con la disciplina dell'Exhibit Design ha permesso di concretizzare il famoso slogan *"Dal cucchiaio alla città"*, che nel 1952 Ernesto Nathan Rogers compone all'interno della Carta di Atene⁴. Egli intende spiegare il tipico approccio che un architetto usa nella progettazione di un piccolo oggetto, come un cucchiaio o una lampada, il quale è tale e quale a quello usato per la progettazione di un grattacielo. Questi due progetti infatti hanno permesso da un lato di far coesistere la progettazione in piccola scala tipica del designer con quella in grande scala che maggiormente caratterizza l'architetto, e dall'altro di trasporre da una scala all'altra il metodo progettuale interiorizzato negli anni. Nonostante ci sia stata una traslazione e un riadattamento di un metodo già conosciuto, tali lavori hanno fatto emergere comunque tutte le difficoltà che la richiesta di un nuovo ragionamento in grande scala comporta. Esse sono state riscontrate principalmente nel progetto per la Villa Adriana, che ha riguardato per la prima volta una progettazione architettonica che fosse in relazione con grandi spazi verdi e con le rovine preesistenti.

Se pur specializzate in maniera differente, in questa disciplina le figure del designer e dell'architetto non vanno intese come separate ma come complementari e di supporto l'un l'altra. Le grandi architetture infatti si compongono dalla somma di piccoli pezzi di design industriale e un esempio sono le colonne, considerabili elementi di design realizzati da architetti. Inoltre, questa unione di figure si mostra evidentemente necessaria nella branca dell'*Architettura per l'Archeologia*, dove le rovine sono indagate nella loro totalità, *"dal chiodo al grattacielo"*, ossia dal pezzo piccolo a quello grande, dal pezzo piccolo in quello grande. Nel mondo della museologia dunque l'architetto non diventa solo designer ma anche progettista, curatore e grafico. La caratteristica principale che caratterizza questa molteplice figura è la sensibilità nel comunicare. Nella modernità infatti il paradigma della musealizzazione è mutato. Esso non è più basato esclusivamente sulla funzione conservativa, ad esempio, dei luoghi considerati "alto rischio", ma si focalizza sull'aspetto di valorizzazione, accessibilità e diffusione di sapere e bellezza dei patrimoni antichi⁵. Questo ad esempio si nota nel campo delle rovine disegnate, nelle quali le ricostruzioni per anastilosi non hanno funzione statica bensì quella di monumento, ossia l'ottenimento della *"leggibilità volumetrica dell'originale perduto"*⁶ attraverso la proiezione di ombre pulite.

Valorizzazione e Forma della Bellezza

Pare dunque interessante ora fare un discorso a livello più generale riguardo al tema della valorizzazione, che è centrale nel mondo della musealizzazione. Come indicato dalla definizione, essa è l'insieme di strategie che hanno il fine di individuare e raggiungere il punto di incontro tra una *domanda di sapere e comfort* esposta dal pubblico con un'*offerta di ostensione e servizi* da parte di un'istituzione. Risulta dunque fondamentale un processo di promozione al fine di migliorare le conoscenze e le sinergie tra il bene e il territorio.⁷ Questo mostra inoltre la *"connotazione mass mediatica"* della rivoluzione contemporanea riguardo la fruizione dell'antico, la quale passa appunto da essere verticale ad essere orizzontale evidenziando l'importanza del ruolo del pubblico in questo contesto.⁸

Le esposizioni dunque assumono sempre più il ruolo di comunicatore di conoscenza e bellezza e lo fanno attraverso la ricerca di un risultato estetico, ossia una forma di fascinazione in grado di far scaturire una reazione nello spettatore. Se quindi l'intenzione del progetto è il raggiungimento della bellezza, si può assumere che una volta completato esso ottiene quella che è nominabile come “*forma della bellezza*”.⁹

Il processo di ottenimento di questa forma però è lungo, e fondamentale è conoscere prima il motivo per cui la bellezza esiste. Infatti la valorizzazione parte dalla conoscenza dell'argomento trattato, del luogo, del motivo e del mittente per il quale si progetta. Ancora una volta, così, emerge quanto lo studio preliminare di scenario, sia fondamentale per la realizzazione di un progetto sia che sia gestito all'interno del mondo del designer che di quello di architetti, sia che sia su piccola scala che su grande scala.

La bellezza dunque va intesa come un *oggetto finito*, frutto del risultato di un atto progettuale costituito da quattro istanti. Il primo consiste nella mera propensione alla creazione, il secondo nel primitivo atto creativo, il terzo nella definizione della forma e il quarto nella trasmissione verso l'esterno della forma ottenuta. Il progettista risulta quindi essere il responsabile e il primo percettore della bellezza.¹⁰

Questa chiara delineazione del processo di progettazione fa intendere come la bellezza non si possa ottenere casualmente ma solo seguendo determinati schemi e regole, ossia uno stile. Esso infatti è un insieme di regole, appartenenti sia alla natura che al cervello umano, che guida il comportamento e fa la differenza nel momento di esprimere la bellezza. Esso non influenza solo la creazione della bellezza ma anche la sua percezione, permettendo di distinguerla dalle cose del mondo ordinario non considerabili come belle. Non si può infatti considerare la bellezza come oggetto a se stante, è fondamentale inquadrala nel contesto della società e prestare attenzione in quanto, al giorno d'oggi, la contemporaneità sta sempre più cercando di sostituire la bruttezza alla bellezza e in certi casi ci è riuscita con stili così eclatanti da risultare non garbati. Nell'epoca in cui ci troviamo, caratterizzata da un *Regime Mediatico*, la bellezza fa parte del mercato, anzi lo guida, ed è per questo che i grandi nomi, che dispongono di ingenti somme di denaro, cercano di imporre la propria idea di bellezza come “*sentimento condiviso*”. Un esempio è la moda che incide, persuade e manipola moltissimo i comportamenti e le scelte della società.

Questo esempio avvicina alla comprensione di come la bellezza, comunemente intesa come soggettiva, sia invece oggettiva. Essa infatti ha origine nel giudizio del singolo ma l'irrefrenabile desiderio di ottenere un consenso fa sì che esso si allarghi a livello *intersoggettivo*, fino a mostrarsi come un giudizio “*soggettivamente universale*”.¹¹

Antico e Moderno

All'interno della branca dell'*Architettura per l'Archeologia* è inevitabile il discorso riguardante il rapporto tra antico e moderno. Gli interventi di museografia infatti fanno da ponte tra i due mondi mostrando come il primo si ripercuote sul secondo e come il secondo si comporta nei confronti del primo.¹² La modernità infatti è incuriosita dal passato perchè lo considera antico, diverso, lontano e per questo le sue azioni hanno il fine di coprire

quella distanza che non si riesce a vedere. Si trova di fatto a compiere una “*ricerca sofferente*”, in quanto essa avviene nei confronti di qualcosa che si ama, ma che allo stesso tempo è ignoto perchè non si è mai potuto vedere.

Le azioni della modernità sono dunque interventi evocativi di museografia, staccati dalla realtà e che ragionano su ciò che non c'è richiamandolo con qualcosa di egualmente evocativo che invece c'è. Infatti, spesso non avendo a disposizione le opere originali si lavora con copie e riproduzione ma che, quando sono di carisma paragonabile, sono sufficienti a compiere l'atto evocativo. Nella storia della museografia ne è un esempio l'opera di Mario Botta *Il giovane Borromini*,¹³ nella quale non solo non viene esposto l'edificio originale del San Carlino ma non viene mostrato neppure nella sua completezza in quanto è sezionato. Tuttavia il suo fascino è sufficiente per l'obiettivo di diffusione.

Il carisma dunque permette la sopravvivenza nel corso degli anni della forma della bellezza facendola diventare immortale. È una “*difesa contro la cancellazione*”.¹⁴ Esempio esplicito sono le rovine nei siti archeologici, che nonostante siano una composizione di elementi che con il tempo si sono decomposti, vengono considerate dal giudizio estetico come “*belle ruine*” e fanno immaginare quanto potessero essere belle nella loro forma originale.¹⁵



nelle pagine precedenti:
Roberto Capucci, evento di
moda dello stilista al Teatro
Farnese, 1996

a sinistra: Mario Botta,
Il giovane Borromini,
rappresentazione del San
Carlino alle quattro fontane
a Lugano

Collezione

Trattando il tema di opere originali e copie viene naturale introdurre anche il tema della collezione. Infatti sia che siano copie sia che siano valorosi originali, autenticati e storicizzati dai critici, la loro unione costituisce una collezione. Essa è infatti un insieme di oggetti, naturali e artificiali, fuori dalla sfera delle attività economiche, che vanno protetti e allo stesso tempo esposti al pubblico.¹⁶ Quando gli oggetti entrano a far parte di una collezione, varcano il “*recinto sacro*”, e subiscono un processo di estetizzazione che li fa diventare oggetti carismatici, degni, belli.

Le collezioni si possono intendere anche come un insieme di concetti più o meno complessi che il pubblico deve osservare e interiorizzare. La loro complessità varia a seconda della conformazione, infatti esse possono essere formate da un solo codice e quindi contenere elementi appartenenti ad un'unica sfera disciplinare, oppure dall'unione di più codici unendo molteplici sfere disciplinari come ad esempio la scultura, la pittura, la musica, la danza etc.

Importante è considerare anche il nome della collezione, in quanto passaggio utile per poterla rappresentare in maniera efficace comunicando l'idea finale al pubblico.

Comunicazione

Entra quindi in gioco il ruolo fondamentale della comunicazione e della curatela grafica e di contenuti all'interno del mondo della museografia.

Al giorno d'oggi infatti essa costituisce un ruolo di rilevante importanza nei contesti culturali, tanto da far entrare in competizione i diversi siti sia dal punto di vista della comunicazione culturale che del visual design.

Secondo la definizione, con comunicazione si intende la formazione e *organizzazione di una piattaforma integrata di formati* sia materiali, cartacei, che immateriali, entrambi finalizzati ad essere il medium attraverso cui il sito comunica con il mondo esterno tutte le attività culturali ad esso associate.¹⁷

Come anticipato nei precedenti paragrafi, per dialogare in maniera corretta con il mondo risulta fondamentale dare il giusto peso alle parole. Spesso infatti il nome della mostra viene pensato e scelto prima ancora di decidere come strutturarla in quanto se si sbaglia il nome si sbaglia automaticamente la comunicazione dell'intero progetto. In riferimento a questo, è interessante il verso del monaco benedettino Bernardo Cluniacense, successivamente manipolato e reso celebre da Umberto Eco nel libro *Nel nome della Rosa*.¹⁸ Esso suona come “*Stat Roma pristina nomine, nomina nuda tenemus*”, il cui significato è la “*Roma antica esiste solo nel nome, possediamo soltanto nudi nomi*” e vuole indicare che tutto il ragionamento fatto su declino e rinascita di Roma è stato creato a partire da “*nudi nomi*” in quanto, prima che l'archeologia nascesse, della città non si sapeva nulla.

Tuttavia, come per la collezione, anche la comunicazione è frutto di una compresenza di codici. Non è generata solamente dal codice naturale del linguaggio ma anche da quello grafico delle immagini. Ne sono un esempio il logo e il pittogramma utili a veicolare rispettivamente concetti che devono essere espressi a parole e che devono essere visti.

Entrambi i progetti hanno previsto la realizzazione di sistemi di comunicazione che partono dalla progettazione del logotipo, seguito dagli studi relativi alle sue varie applicazioni sui supporti grafici. Interessante è stato, nel caso del progetto di Villa Adriana, il focus sulla progettazione di supporti di comunicazione inerenti all'evento di *Fashion & Heritage*. La brand heritage infatti è una parte significativa della brand identity dei progetti, in quanto il marchio e il patrimonio culturale attuano un'azione di marketing alternativa — epocale — al fine di una reciproca valorizzazione. L'evento temporaneo, svolto all'interno della Grande Mostra, che a sua volta è caratterizzata dall'essere temporanea, diventa ancora una volta l'apoteosi della progettazione di allestimenti basati sul modello espositivo dell'effimero, che grazie alle azioni intense, possibili solo nelle esposizioni brevi, permettono la massima valorizzazione di piccoli oggetti come appunto le collezioni di alta moda.

Two projects related to the *Exhibit Design* are treated in chronological order of realization in the book. The former concerns the setting up of an exhibition in the *Palladian Basilica of Vicenza* in honor of the 200 years since the death of the artist Canova, the latter concerns the design of a thermal pavilion and a territorial enhancement system in the *Villa Adriana* located in Tivoli and in its corresponding Buffer Zone. Both are completed with the graphic curatorship project for the promotion of the aforementioned events. The disciplinary sphere in question is, therefore, addressed both from the point of view of the “*Internal Museum*”, with the first project, and from that of “*Museum outside the museum*”, that is intended as a museum in the territory, in the second.¹

The Great Exhibition

It is permissible to speak of both works as installations of “Great Exhibitions”. This term refers to momentous events that are important design and professional opportunities for the career of architects and designers. In fact, they have the opportunity to engage in new formal experiments based on the concept of the ephemeral, with the aim of achieving beauty. In these contexts, in which the ultimate goal is beauty, large sums of money are invested both for the implementation and for the communication of the project allowing designers to give life to exceptional results. They are epochal events, out of the ordinary, they are temporary situations that dissolve over time but that are able to remain and mark the community thanks to their immense charisma. They are in fact understood as “*sublime recapitulations*” and “*watershed*” within society, as they contain and communicate sets of concepts that, as a result of long research, which can last even years, are given for consolidated. In the contemporary world, such great events as the *Fashion Week* and the *Salone del Mobile* are an example of this: they are organized in different cities and countries, every year, just for one week. In fact, they are exhibitions that summarize and show the most innovative and current projects in the field of fashion and design. The beauty studied and produced by renowned fashion houses, companies and studios is then shared with the public, made democratic, and merges with the life of the city. Moreover,

these events are the apotheosis of media exposure and the use of economic means.

The mentioned characteristics can also be found in the two projects carried out in the course of study and during the workshop. Both are temporary installations with a high artistic content and are based on artistic performance, that is strictly connected to the visual sphere and with the ultimate aim of shocking and arousing a reaction in the viewer. On one hand, the first work concerns the setting up of a temporary exhibition inside an immovable historical building. It is the emblem of a project built on the idea of the ephemeral, both because of the choice of the scenography which is extremely graphic, impactful, suggestive and not at all a cliché, and because the main material in which it is made — cloth — is the main symbol that conveys this concept. On the other hand, the second project, concerns not only with the creation of exhibition installations but also with architectural structures. These, in line with the idea of temporariness of the Great Exhibition, were built in a perspective of reversibility. The concept is even more evident in the Territorial Enhancement project characterized by small architectural elements placed in different ways, in different areas of the territorial heritage, which are easily removable and placed elsewhere. It has been mentioned that these great events are the result of long researches and studies but, for obvious reasons, the two projects, carried out in the university or in a workshop, have provided for a reduction of the timing.

Another aspect to consider is that these epochal events often fall in correspondence to other anniversaries that they intend indeed to celebrate, remember and exalt. An important example in the history of musealization is the invention of the original and unusual *Gran Teatro della Pilotta* for the Duke of Parma and Piacenza Renuccio I Farnese, designed by architect Aleotti.² In fact, it was built to celebrate the event of the stop in Parma of the Grand Duke of Tuscany. If this project is to be understood from the cultural point of view as something great, even more is the consideration that must be recognized from the point of view of design and perception for the impressive scenic result.³

As for the works described here, however, this celebratory custom can be noted in the first installation project, in which the pretext for its realization was the anniversary of Canova's death.

Architecture and Design

Dealing with the discipline of Exhibit Design has made it possible to concretize the famous slogan "*From the spoon to the city*", composed in 1952 by Ernesto Nathan Rogers within the Charter of Athens.⁴ He intends to explain the typical approach that an architect uses in the design of a small object, such as a spoon or a lamp, which is the same used to design a skyscraper. These two projects in fact allowed on one hand the coexisting of small-scale planning, typical of the designers, with the large-scale one that most characterizes architects, and on the other hand let us transpose from one scale to the another the project method internalized over the years. Even though there has been a translation and a readjustment of an already known method, these works have brought out all the difficulties that the request of a new reasoning on a large-scale entails. They were found mainly in the project for the Villa Adriana, which involved for the first time an architectural design that was related to large green spaces and pre-existing ruins.

Although specialized in a different way, the figures of the designer and the architect should not be understood as separate in this discipline but as complementary and supportive to each other. The great architectures in fact are composed by the sum of small pieces of industrial design and an example are the columns, which are considerable as design elements made by architects. Moreover, this union of figures is evidently necessary in the branch of *Architecture for Archaeology*, where

the ruins are investigated in their entirety, "*from the nail to the skyscraper*", that is, from the small piece to the big one, from the small piece to the big one. Therefore, the architect becomes not only a designer but also a project owner, curator and graphic designer, in the world of museology. The main feature that characterizes this multiple figure is the sensitivity in communication. In fact, the paradigm of musealization has changed, in the modernity. It is no longer based exclusively on the conservative function, for example, of places considered "high risk", but it focuses on the aspect of enhancement, accessibility and dissemination of knowledge and beauty of ancient heritage.⁵ This can be seen in the field of the drawn ruins, in which the reconstructions for anastylosis do not have a static function but a monument one, that is, the obtaining of the "*volumetric readability of the lost original*"⁶ through the projection of clean shadows.

Enhancement and Form of Beauty

Therefore, it seems interesting now to make a discussion at a more general level, about the theme of valorization, which is central in the world of musealization. As indicated by the definition, it is the set of strategies that aim to identify and reach the meeting point between a *demand for knowledge and comfort* exposed by the public with an *offer of exhibition and services* by an institution. A promotion process is therefore fundamental in order to improve knowledge and synergies between the object and the territory.⁷ This also shows the "*mass media connotation*" of the contemporary revolution regarding the use of the ancient, which passes precisely from being vertical to being horizontal, highlighting the importance of the role of the public in this context.⁸

Therefore, the exhibitions increasingly assume the role of communicator of knowledge and beauty and they do so through the research of an aesthetic result, that is, a form of fascination capable of arising a reaction in the viewer. Therefore, if the intention of the project is the achievement of beauty, it can be assumed that once completed it gets what is nominable as the "*form of beauty*".⁹

The process of obtaining this form, however, is long and it is fundamental to know first why the beauty exists. In fact, the valorization starts from the knowledge of the subject, the place, the reason and the sender for which it is planned. Once again, so, it emerges how the preliminary study of the scenario is fundamental for the realization of a project whether it is managed within the world of designers and architects, whether it is on a small scale or on a large scale.

Therefore, beauty should be understood as a *finished object*, as the result of a design act consisting of four instants. The first consists in the mere propensity to creation, the second in the primitive creative act, the third in the definition of form and the fourth in the outward transmission of the obtained form. So, the designer is the person in charge and the first perceiver of beauty.¹⁰

This clear delineation of the design process implies that beauty cannot be obtained randomly but only following certain patterns and rules, ie a style. In fact, it is a set of rules, belonging both to nature and to the human brain, that guides behavior and makes a difference in the moment of expressing beauty. It affects not only the creation of beauty but also its perception, allowing the distinction of it from the things of the ordinary world that are not considered as beautiful. Beauty cannot be considered as an object in its own right, it is essential to inscribe it in the context of society and to pay attention to it, since, nowadays, the contemporaneity is increasingly trying to replace ugliness with beauty and in some cases it has happened, with styles so striking to be not polite. In the age in which we find ourselves, characterized by a *Media Regime*, beauty is part of the market, indeed it guides it, and that is why the big names, who have large sums of money, try to impose their idea of beauty as a "*shared feeling*". One example is fashion that greatly influences, persuades and manipulates behaviour and choices of society.

This example brings us closer to an understanding of how beauty, commonly understood as subjective, is instead objective. In fact, it originates in the judgment of the individual but the irrepressible desire to obtain a consensus causes it to widen at an intersubjective level, to show itself as a “*subjectively universal*” judgment.¹¹

Ancient and Modern

The relationship between ancient and modern is inevitable within the branch of *Architecture for Archaeology*. The interventions of museography in fact act as a bridge between the two worlds showing how the first affects the second and how the second behaves towards the first.¹² In fact, modernity is intrigued by the past because it considers it ancient, different, distant and for this reason its actions have the purpose of covering that distance that is not visible. In fact, it finds itself carrying out a “*suffering search*”, since it is in confronts of something that is loved, but at the same time that is unknown because it has never been able to see.

Then, the actions of modernity are evocative interventions of museography, that are detached from reality and that think about what is not there, recalling it with something equally evocative that instead there is. In fact, often not having the original works, you work with copies and reproduction but, when they are of comparable charisma, they are sufficient to perform the evocative act. In history of museography, an example is the work of Mario Botta *The young Borromini*,¹³ in which not only it is not exposed the original building of San Carlino but it is not even shown in its completeness as it is dissected. However, its charm is enough for the dissemination goal.

So, the charisma allows the survival over the years of the form of beauty making it immortal. It is a “*defense against cancellation*”.¹⁴ An explicit example are the ruins in archaeological sites, which despite being a composition of elements that with time have decomposed, are considered as “*beautiful ruins*” by aesthetic judgment and make you imagine how beautiful they could be in their original form.¹⁵

Collection

Dealing with the theme of original works and copies, it is natural to introduce the topic of the collection. In fact, whether they are copies or valiant originals, authenticated and historicized by critics, their union constitutes a collection. In fact, it is a set of objects, natural and artificial, outside the sphere of economic activities, which must be protected and at the same time exposed to the public.¹⁶ When objects become part of a collection, they cross the “*sacred enclosure*”, and undergo a process of aestheticization that makes them become charismatic, worthy, beautiful objects.

The collections can also be understood as a set of more or less complex concepts that the public must observe and internalize. Their complexity varies depending on the conformation, in fact they can be formed by a single code and therefore contain elements belonging to a single disciplinary sphere, or by the union of several codes uniting multiple disciplinary spheres such as sculpture, painting, music, dance etc.

It is also important to consider the name of the collection, as a useful passage to be able to represent it effectively communicating the final idea to the public.

Communication

At this point, the fundamental role of communication and graphics and content curatorship within the world of museography comes into play. Nowadays, in fact, it is a role of great importance in cultural contexts, so much to make the different sites compete both from the point of view of cultural communication and visual design.

According to the definition, communication means the formation and *organization of an integrated platform* of both material, paper and intangible formats, both aimed at being the medium through which the site communicates with the outside world all the cultural activities associated with it.¹⁷

As mentioned in the previous paragraphs, to properly dialogue with the world it is essential to give the right weight to the words. Often, in fact, the name of the exhibition is thought and chosen even before deciding how to structure it because if the name is wrong the communication of the entire project is automatically wrong. In reference to this, it is interesting the verse of the Benedictine monk Bernardo Cluniacense, later manipulated and made famous by Umberto Eco in the book *In the Name of the Rose*.¹⁸ It sounds like “*Stat Roma pristina nomine, nomina nuda Tenemus*”, whose meaning is the “*Ancient Rome exists only in the name, we possess only bare names*” and wants to indicate that all the reasoning made about Rome’s decline and rebirth was created from “*bare names*” since, before the archeology was born, the city was not known at all.

However, as for the collection, communication is also the result of a combination of codes. It is not only generated by the natural code of language but also by the graphic code of images. An example of this are the logo and pictogram which are used to convey concepts that must be expressed in words and that must be seen.

Both projects involved the implementation of communication systems that start from the design of the logo, followed by studies related to its various applications on graphic media. Interesting was, in the case of the Villa Adriana project, the focus on the design of communication media related to the *Fashion & Heritage* event. Brand heritage is in fact a significant part of the brand identity of the projects, as the brand and cultural heritage implement an alternative marketing action — epochal — in order to enhance each other. The temporary event, held within the Great Exhibition, which in turn is characterized by being temporary, once again becomes the apotheosis of the design of installations based on the exhibition model of the ephemeral, which thanks to the intense actions, possible only in short exhibitions, allow the maximum enhancement of small objects such as collections of haute couture.

Corso di Exhibit Design

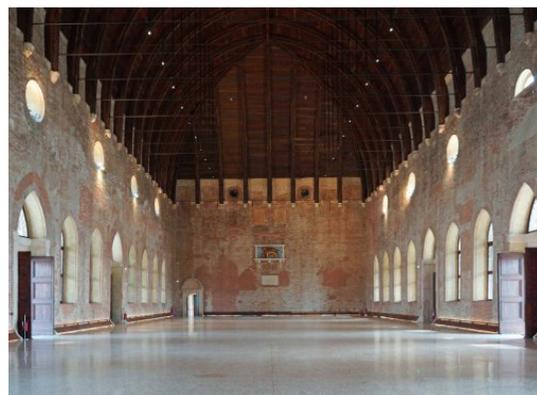
Il corso di Exhibit Design svolto nel secondo semestre del terzo anno di Design e Comunicazione è un laboratorio multidisciplinare che ha lo scopo di formare in maniera completa gli studenti nell'ampio settore del design dell'esporre. Per questo motivo sono stati inclusi approfondimenti anche di settori disciplinari correlati ad esso come quello riguardante lo studio della distribuzione della luce e del suono all'interno degli spazi, piuttosto che quello afferente allo studio e alla valutazione economica del progetto.

Proposito del corso è stato la sperimentazione formale per l'allestimento di una *grande mostra temporanea* in onore dei 200 anni dalla morte di Canova da situare all'interno della Basilica Palladiana di Vicenza, e che seguisse la tematica de *L'insostenibile ineffabilità della Bellezza*.

Ne deriva, da parte degli studenti, l'assimilazione della metodologia di progettazione nella sua totalità. Tuttavia, questa è preceduta dalla comprensione dei singoli contributi apportati dalle figure del *curatore, progettista e grafico*. Sono infatti tre ruoli che nel mondo del lavoro collaborano tra di loro e che sono riconducibili alla figura dell'architetto ma che all'interno del corso ciascun studente si è trovato ad impersonare.

Importanti sono le nuove conoscenze che lo studente ottiene e può vantare riguardo la comprensione della strategia con la quale si articola un concept di questo tipo; ovvero prima l'identificazione di *cosa esporre* — la collezione — e poi di *come disporlo* all'interno di un ambiente in modo da veicolare nella maniera più semplice e diretta un messaggio. Correlato a questo, infatti, è fondamentale intendere anche il ruolo che l'architettura svolge per un'*installazione temporanea che si basa sulla performance visiva* in quanto essa diventa scenario dell'intera esposizione. Altresì, lo studente comprende l'importanza che assume la grafica per la comunicazione della cultura al giorno d'oggi. Assumendo il ruolo del grafico, egli diviene infatti progettista dell'intero *impianto grafico della mostra e della sua comunicazione strategica* finalizzata a renderla nota, visibile e accessibile al pubblico esterno.

Tuttavia, nonostante il mio sia uno sguardo di uno studente di design della comunicazione e dunque propenso, seppur critico, all'importante presenza della visual identity per un ente, è fatto oggettivo che la curatela grafica ai gironi d'oggi sia fondamentale e caratterizzante per la moderna comunicazione culturale



Basilica Palladiana

Il progetto è allesito all'interno della *Basilica Palladiana*, edificio simbolo della città di Vicenza situato nella centrale *Piazza dei Signori*, e che dal 1994 è stato aggiunto dall'*Unesco* nella lista dei *Beni del Patrimonio dell'Umanità*.

Si tratta di un imponente edificio quattrocentesco realizzato in stile gotico in cui l'elegante bianco delle colonne delle pareti esterne predomina ma nel quale spicca anche il verde dovuto all'ossidazione del rame della copertura. A causa della precaria condizione dell'edificio, verso la metà del 1500 è stato attuato un intervento di ricostruzione che ha interpellato nella discussione più architetti. Tra questi, è emerso *Andrea Palladio* con il suo progetto in grado di adattarsi alle irregolarità delle parti preesistenti dell'edificio. Egli costruisce infatti un loggiato mediante un sistema a serliana che gioca con larghezza variabili di archi a tutto sesto e aperture rettangolari. Esso oltre a risultare funzionale, in quanto in grado di sorreggere la volta, assume anche un forte valore estetico legandosi in maniera armoniosa con l'edificio preesistente. In aggiunta, trasmette anche un senso di imponenza ricordando nelle forme la silhouette di un arco di trionfo. Nella progettazione dell'opera Palladiano infatti si ispira all'antico riprendendo sia la forma della trabeazione che quella dei capitelli.

Altro aspetto interessante è il nome "*Basilica*", in quanto anch'esso si rifà all'antico. Tale nomina dell'edificio, infatti, è stata attribuita dall'architetto Palladio in memoria dei luoghi dell'antica Roma nei quali si discuteva di politica. Invero, la funzione originaria dell'edificio era quella di Palazzo della Regione mentre oggi si è trasformato in luogo di cultura utilizzato per eventi e mostre. Anche la nostra mostra infatti è stata allestita al suo interno. Essa comincia nell'iconico loggiato per poi estendersi e conquistare l'intero salone — *ex Sala del Consiglio* — caratterizzato dall'imponente soffitto a carena di nave rovesciata, che è situato al primo piano della Basilica.¹⁹

a sinistra: Loggiato Basilica
Palladiana

a destra in alto: Basilica
Palladiana Contestualizzata

a destra: Salone Basilica
Palladiana

in basso: Vista esterna Basilica
Palladiana

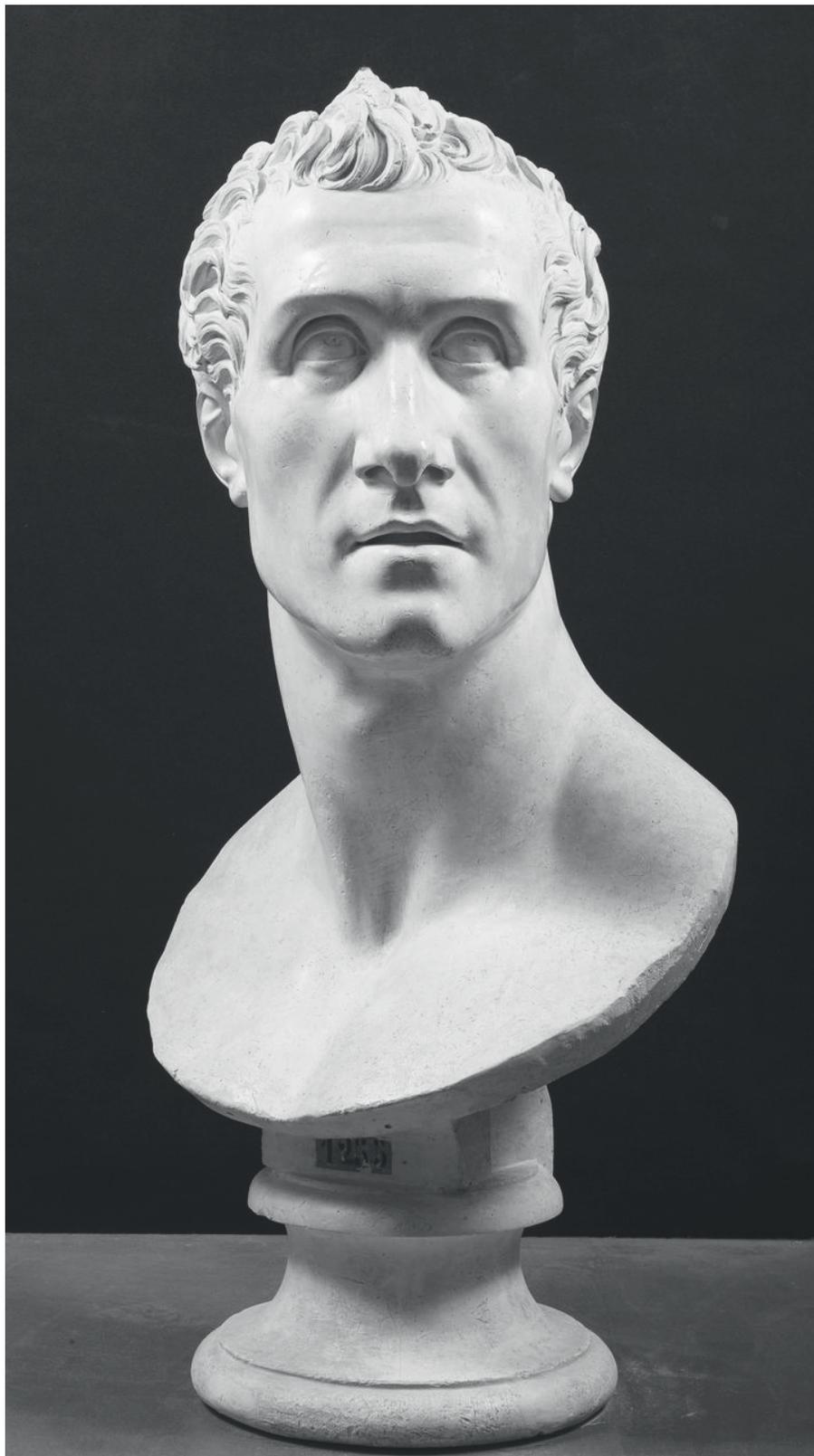


Relazioni Umane: Concept

Come spesso accade nel mondo dell'exhibit design, il progetto è stato strutturato a partire da un titolo e tematica assegnato alla mostra a priori. Come anticipato nel paragrafo precedente esso è *L'insostenibile ineffabilità della Bellezza* e questo ha comportato, chiaramente, indagini e considerazioni sull'ampio e complesso tema della bellezza. A questo riguardo va sottolineato che gli studi non sono stati fondamentali solo alla comprensione della tematica bellezza ma per il suo vero e proprio raggiungimento arrivando così ad un fenomeno di fascinazione dell'utente. Infatti è bene intendere che la bellezza non è qualcosa di dato, in quanto appartenente alla natura, ma è qualcosa che si raggiunge con lo *stile* ovvero con un insieme di regole; regole che determinano scelte e comportamenti che sono ciò che appunto fanno la differenza nel mostrare la bellezza.

Innumerevoli considerazioni, avvenute all'interno di operazioni di brain storming svolte dal team di lavoro, hanno permesso di mettere in relazione la tematica della bellezza con la realizzazione di una mostra per l'anniversario della morte di Canova, identificando il taglio interpretativo caratteristico su cui articolare la mostra. Esse concernano da un lato la messa a fuoco di un aspetto caratterizzante la bellezza, ovvero che si tratta di qualcosa di *inesauribile* che se pur evolve continuamente nel tempo con le epoche, ciò che cambia è l'involucro esterno e non la sua essenza, e dall'altro il ruolo fondamentale che svolge chi ne fruisce; la percezione della bellezza, infatti, dipende dall'approccio e dalle tempistiche di comprensione di ciascun fruitore. Questo sottende il fatto che per comprendere la bellezza sia necessario un *tramite* tra chi guarda e ciò che è guardato e dunque la presenza di una relazione. Da qui è dunque nata prima la domanda alla base del concept: *"cosa succederebbe se la bellezza fosse spiegata dalle relazioni che si instaurano tra spettatore e opera?"* e in seguito il titolo specifico della mostra, ossia *"Relazioni Umane"*. Sono state identificate cinque tipi di *relazioni interpersonali* che sono diventate le cinque sezioni della mostra. Seguendo l'ordine del percorso espositivo esse sono il *Sé Relazionale*, il *Rapporto Familiare*, il *Rapporto d'Amore*, il *Rapporto di Aiuto* e il *Rapporto Sociale*²⁰. L'obiettivo imposto è stato quello di sviscerarle al meglio per far compiere un percorso interpersonale all'utente.

Anticipato già nelle righe precedenti, una riflessione è stata fatta anche riguardo alle *tempistiche* con cui si arriva a conoscere e apprezzare la bellezza, le quali sono sembrate adeguatamente comparabili alle dinamiche all'interno delle relazioni sentimentali. Più chiaramente, è stata distinta da un lato l'apprezzamento istintivo della bellezza, quello che avviene di impatto ed in maniera emotiva e che è denominato *"love at first sight"* e dall'altro quello più lento e consapevole che è anteceduto da una lunga conoscenza che è chiamato, invece, *"slow burn"*. Questo concetto è stato ripreso nella relazione che si è andata a creare tra allestimento e opere esposte spingen-



do l'utente a compiere un percorso più o meno veloce nella conoscenza e apprezzamento di esse.

Da non tralasciare è l'importanza che ha avuto la scelta del target. Sin dal principio è stata infatti chiara la scelta di creare una mostra che fosse didattica piuttosto che scientifica e questo ha orientato tutte le scelte riguardanti la comunicazione e l'organizzazione dei concetti in modo da renderli usufruibili in maniera vasta, dal bambino all'anziano.

Collezione e percorso

A seguito della delineazione del concept è stata costituita una collezione che contenesse i macro-concetti identificati precedentemente. Nell'ottica di trasmettere il messaggio nella sua forma più completa possibile si è deciso di incrementare la collezione con altri codici che appartenessero a sfere disciplinari differenti da quella della statuaria che rimane essere, chiaramente, la principale. Anticipandole, esse sono: la pittura, l'installazione, il design di prodotto, la moda, la cinematografia, la musica, la performance, l'arte antica vasaia, il mosaico e la fotografia. La collezione è costituita da riproduzioni in scala o fuoriscale degli originali e da originali che sono stati noleggiati da enti pubblici e privati oppure prestati da un'azienda in cambio di convenzioni nel piano promozionale della mostra. Di seguito la collezione viene spiegata nello specifico seguendo l'ordine del percorso espositivo:

La prima sezione è quella del *Sé Relazionale*. In questo caso l'obiettivo è stato la creazione di un percorso che fosse sia conoscitivo che esperienziale riguardo la percezione che ognuno ha di se stesso all'interno di un contesto più ampio, sociale, facendo compiere all'utente un'analisi introspettiva. Dunque il percorso esibisce più opere che utilizzano e suggeriscono diversi mezzi per rappresentare l'io personale. Al mondo statuaria Canoviano è stato infatti affiancato quello della pittura dei primi anni del '900 e quello delle installazioni. Le opere di Canova di questa sezione sono tutte riproduzioni, ed esse sono la *Testa di Medusa*, la *Testa di Calliope* e il suo *Autoritratto*. Quest'ultimo, realizzato con dimensioni maggiorate, è stato inserito in una composizione di specchi di cui alcuni smerigliati; infatti, lo specchio come è ben facile da immaginare è inteso come elemento in grado di trasmettere e far visualizzare il concetto del rapportarsi e indagare sé stessi. I dipinti selezionati sono invece copie stampate del *Ritratto di Ambrosio Vollard* di Picasso e dell'*Autoritratto Cubista* di Dalì.

La seconda sezione è quella del *Rapporto Familiare*. In questo caso, considerando le diverse sfaccettature che può assumere il concetto di nido familiare, in quanto contiene al suo interno diversi tipi di relazioni interpersonali, sono state individuate due macro sottocategorie significative: quella



pagina precedente: Canova, *Autoritratto*, riproduzione fuori scala, 1812 — highlight

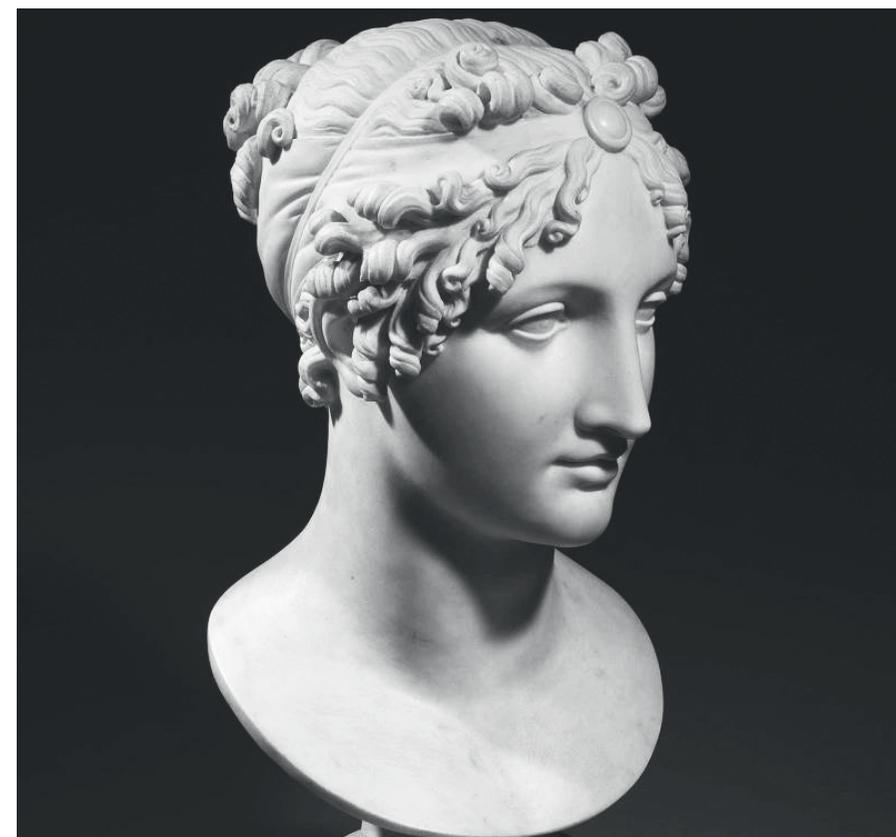
in alto: Canova, *Testa di Medusa*, riproduzione, 1800-1801; in basso a sinistra: Dalí, *Autoritratto Cubista*, copia stampata, 1923

in basso a destra: Picasso, *Ritratto di Ambrosio Vollard*, copia stampata, 1909-1910

a sinistra: Canova, *Testa di Calliope*, riproduzione 1812



della “fratellanza” rappresentata dalla riproduzione delle *Tre Grazie* e quella di “genitorialità” raffigurata da *Dedalo e Icaro*. Quest'ultimo è un originale che è stato noleggiato dal Museo Correr di Venezia. Ulteriore espediente al fine di dare uno sguardo il più ampio possibile sul tema, è stato quello di includere a questa porzione della mostra nuove sfere disciplinari ovvero il *design della moda* e del *prodotto* e la *cinematografia*. Nella prima categoria, infatti, il rapporto di fratellanza è raccontato anche attraverso l'esibizione del *Vestito* che Gianni Versace crea appositamente per la sorella Donatella e dalla lampada *Luminator* che, unitamente, i Fratelli Castiglioni realizzano. Nella seconda categoria, invece, il rapporto di genitorialità è espresso dal legame tra le poltrone *Up5* e *Up6* di Pesce in quanto anche loro sono state create con l'idea di un rapporto parentale che le legasse. Tutti gli elementi di design sopra citati sono originali. Il *Vestito* è stato noleggiato presso l'azienda Versace mentre gli altri sono stati noleggiati presso privati. Infine, entrambi i casi sono stati arricchiti dalla proiezione di frammenti di film incentrati sulle due tematiche. Si tratta di cinque spezzoni per categoria che vengono proiettati su piccoli schermi.





in alto: Canova, *Dedalo e Icaro*,
originale, 1779
in basso: Canova, *Le Tre Grazie*,
originale, 1812-1817

a destra: in alto a destra Gianni
Versace, *Vestito per Donatella
Versate*, originale, 1992; in alto
a sinistra Fratelli Castiglioni,
Lampada Luminator, originale,
1955; in basso *Pesce*, *Poltrona
Up5 e Up6*, originale, 1969





a sinistra: Canova, *Venere e Marte*,
riproduzione, 1816
in basso: Canova, *Orfeo ed Euridice*,
originali, 1775



La terza sezione è quella del *Rapporto d'Amore*. Come nel primo caso, anche qui si è voluto creare un percorso che fosse sia conoscitivo che esperienziale riguardo alle diverse sfaccettature possibili dell'amore, mostrando come esso può essere calmo oppure più travagliato. A questo proposito è stato deciso di introdurre l'ambito artistico della musica realizzando un progetto di isolamento acustico che circoscrivesse una zona in cui ascoltarla mirando al contempo l'opera. La musica è stata identificata infatti come uno strumento utile a implementare il messaggio che Canova esprime attraverso la scultura. Le due canzoni sono *Just listen and observe* e *5th floor* di Anton che sono state collegate rispettivamente a *Venere e Marte* e *Orfeo ed Euridice* per trasmettere l'idea di un amore quieto nel primo caso e tormentato nel secondo. La prima statua è una riproduzione mentre la seconda, che in realtà sono due state seprate, è un'originale che è stato noleggiato anche questo presso il Museo Correr di Venezia.

La quarta stanza è quella del *Rapporto di Aiuto*. La collezione qui è stata scelta con il fine di mostrare alcune delle svariate sfumature del modo di richiedere aiuto, come ad esempio in seguito a episodi di penitenza o di violenza. Nel primo caso attraverso la *Maddalena Penitente* che chiede perdono per la sua vita dissoluta, nel secondo con *Teseo in lotta con il Centauro* dove l'ultimo, ormai già sconfitto, sta raccogliendo le ultime forze per reagire. Il concetto viene incrementato con opere di altre sfere disciplinari che si contrappongono tra loro sia a livello formale che temporale. Infatti, posizionando la *Maddalena Penitente* su un cumulo di ossa si vuole citare la contemporanea performance *Balkan Baroque* di Marina Abramovich intensificando la potenza della richiesta di pietà per il peccato dell'uomo che accomuna le due opere. *Teseo in lotta con il Centauro* viene invece affiancato da due riproduzioni di anfore antiche etrusche raffiguranti la mitologia inerente alle amazzoni. La prima mostra la *Lotta tra Achille e Pentessilea* e la seconda la *Caccia al Cinghiale Calidonio*. Esibendo episodi di donne combattenti si vuole far ragionare sull'indipendenza spesso sottovalutata delle donne che, invece, non hanno sempre bisogno di chiedere aiuto e di essere salvate. Infine, viene proposta ancora una volta la sfera della cinematografia attraverso la proiezione di dieci video incentrati su richieste di aiuto in vari contesti come ad esempio naturali oppure sociali. Entrambe le sculture di Canova sono riproduzioni, la prima ha dimensioni reali mentre la seconda ha dimensioni ridotte per questioni di spazio.

La quinta e ultima stanza è quella del *Rapporto Sociale*. In questo caso quello che si è andato a realizzare è un percorso esperienziale e di forte impatto che riguarda la percezione e l'idea che la società formula riguardo ad un singolo individuo. Anche in questa occasione viene fatta una sotto-categorizzazione in rapporto sociale di "uguaglianza" e rapporto sociale di "potere".



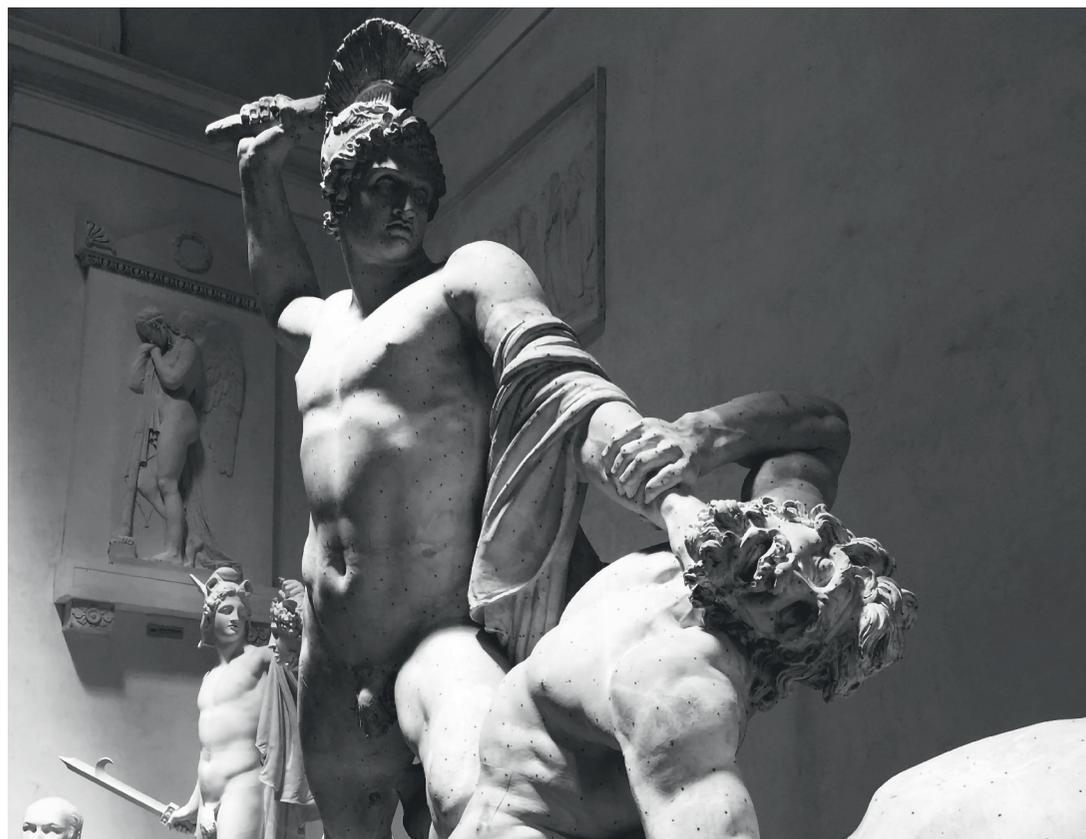
sopra: Canova, *Maddalena Penitente*,
riproduzione, 1793-1796 — highlight

a destra: Marina Abramovich, *Balkan
Baroque*, 1997





in alto a sinistra: rExekias, vaso
Lotta tra Achille e Pentessilea,
 riproduzione, 525 a.C. circa
 in alto a destra: Licurgo, vaso
Caccia al Cinghiale Calidonio,
 riproduzione, 360-350 a.C
 in basso: Canova, *Teseo in lotta
 con il Centauro*, riproduzione
 1805



Questa distinzione si riflette concretamente anche nel percorso espositivo in quanto le due sezioni vengono intervallate da quella del *Rapporto d'Aiuto*. Il primo caso esso è rappresentato dalle tre danzatrici, *La Danzatrice con i Cembali*, *La Danzatrice con mani sui fianchi* e *La danzatrice con il dito al mento* che sono tre statue separate — che rappresentano soggetti analoghi — ma che vengono lette come una cosa sola; il secondo da *Napoleone come Marte Vincitore* dove l'imperatore, raffigurato come un eroe, svetta come primo e come potente a dispetto della folla. Per quanto riguarda la prima sotto-categoria, al codice statuario è stato affiancato quello della performance; due danzatrice contemporanee di pole dance infatti aiutano a rafforzare il concetto di uguaglianza, in quanto incarnano il medesimo personaggio delle statue, ma creano anche un contrasto tra dinamicità e staticità. Il concetto della seconda sotto-categoria è invece incrementato, per analogia, dall'esposizione di *Bonaparte Wall*, il grande mosaico oro di Bisazza e, per contrasto, da sei imponenti stampe di fotografie di nudi di grandi fotografi del '900. Esse infatti rappresentano soggetti comuni, appartenenti alla società, che mostrano le loro nudità senza alcun timore risultando più valorosi dell'imperatore. Napoleone infatti viene rappresentato come uomo potente e sicuro di sé ma la storia racconta che egli si vergognò della nudità della sua scultura tanto da farla coprire e nascondere. Le opere canoviane di questa sezione sono tutte riproduzioni a differenza di *Bonaparte Wall* che è un originale.

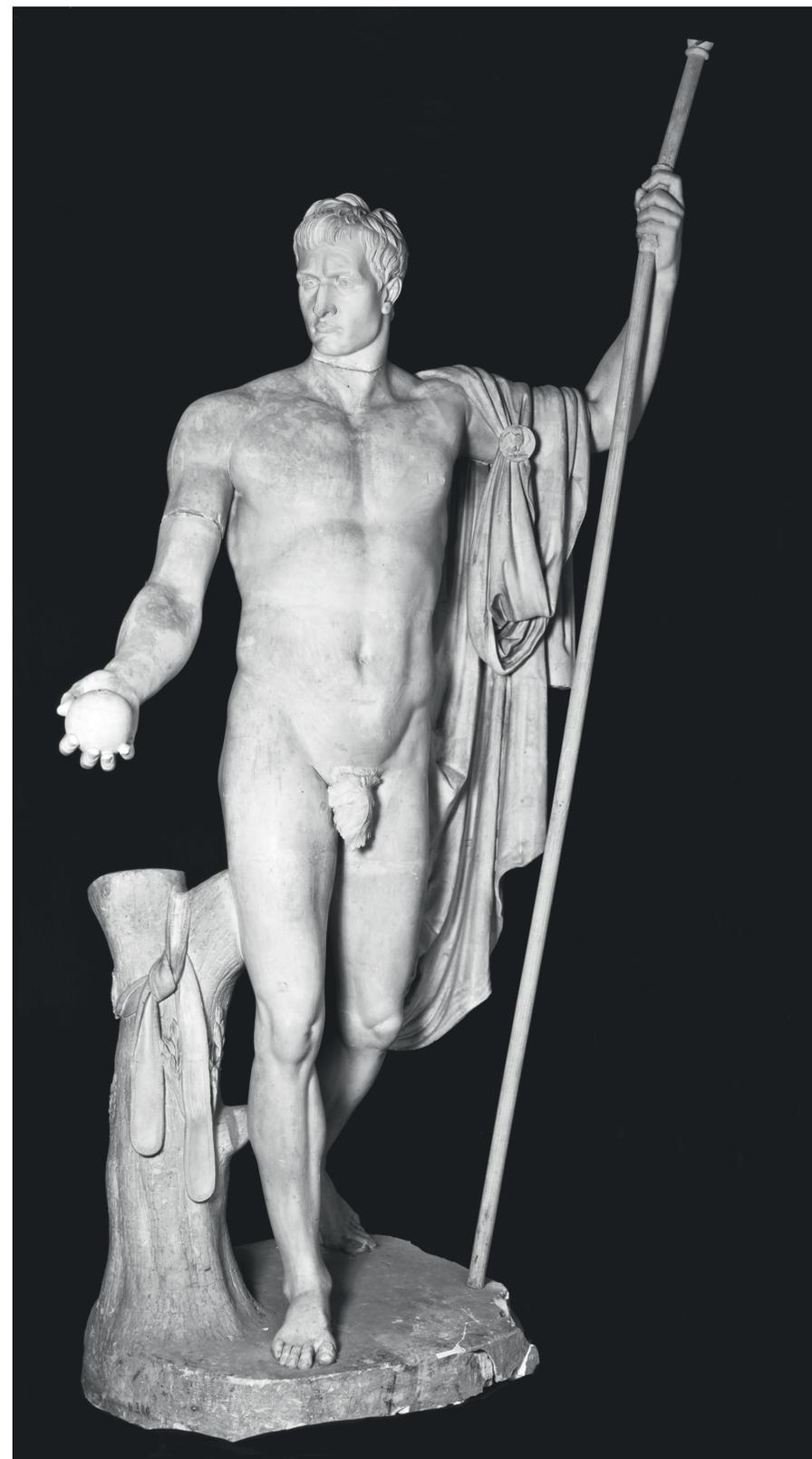
Collocazione highlights

Facendo un passo indietro, dopo aver identificato con quali *elementi di bellezza* — la collezione — comunicare il messaggio, si è andato a costruire il percorso espositivo all'interno del quale disporli. Si è optato per realizzare un *percorso a crescere*, ovvero che avesse una ascesa di bellezza, importanza e impatto delle opere con l'avanzamento lungo il percorso espositivo con l'obiettivo di aumentare sempre più la fascinazione dello spettatore. La disposizione delle opere maggiori è dunque avvenuta nella porzione più prossima alla fine della mostra, ad eccezione di una che se pur viene trattato sempre come elemento di spicco conclusivo, lo è solo della prima sezione che si sviluppa nel loggiato. Si tratta dell'*Autoritratto di Canova*, in dimensioni maggiorate, situato all'interno della composizione di specchi. Questo, insieme alla *Maddalena Penitente* sul cumulo di ossa e alle tre danzatrici affiancate dalle ballerine di pole dance sono i primi tre highlight che si incontrano e che risultano essere di tipo più tenue rispetto al più carismatico *Napoleone come Marte Vincitore* posto, infatti, come elemento conclusiva dell'intera mostra. L'allestimento crea molta tensione e curiosità verso quest'ultima statua inglobandola all'interno di una sinuosa struttura e nascondendola così da qualsiasi sguardo che si muove nella parte antecedente della mostra.



sopra: in ordine, Canova, *Danzatrice con i Cembali*, *Danzatrice con le mani sui fianchi*, *Danzatrice con il dito al mento*, riproduzioni, 1809-1012 assieme alla performance di pole dance sono highlight della mostra

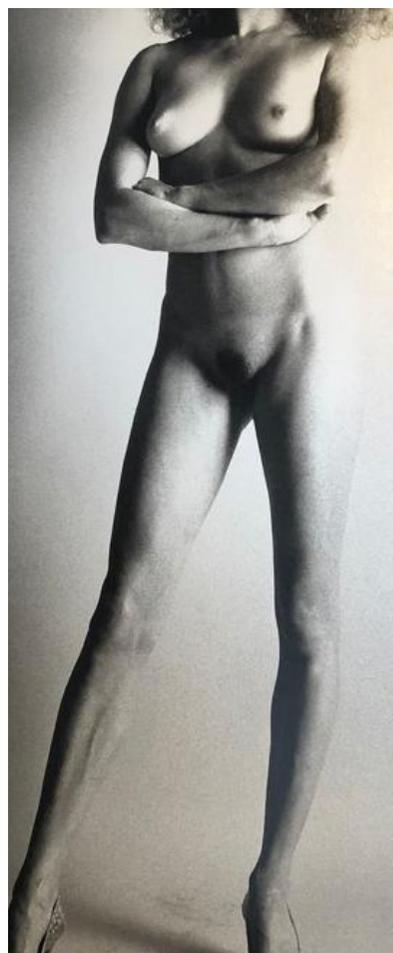
a destra: Canova, *Napoleone come Marte Vincitore*, riproduzione, 1803-1806 highlight principale della mostra





a sinistra in alto: Carlo Del Bianco e Bisazza, *Mosaico Bonaparte*

in basso: stampa in grandi dimensioni (h 6m) di fotografie di artisti del 900, in ordine da sinistra a destra George Platt Lynes 1930, Warwick Brookkers 1900, Helmut Berger 1984, Helmut Newton 1980, Bunny Yeager 1960, Bunny Yeager 1960, nel libro Helmut Newton, *Dall'opera fotografica*, Schirmer/Mosel, 1993





Progetto di allestimento

La strutturazione del progetto di allestimento è un processo che è stato anteceduto da una fondamentale fase di ricerca. D'altro canto, come viene ricordato nel romanzo di Umberto Eco *"Nel nome della Rosa"*, *"non c'è innovazione nella storia della conoscenza ma solo una mera sublime ricapitolazione"*²¹. L'invenzione infatti è qualcosa di raro che nasce dalla combinazione di più fattori e che spesso non si vede concretamente ma si manifesta nei processi, processi che quindi risultano essere epocali. I riferimenti che sono apparsi rilevanti nel caso dell'esercitazione sono molteplici ed essi hanno influenzato differenti aspetti come la modalità della struttura del progetto di allestimento piuttosto che la scelta di utilizzo di determinati materiali sia per scopi funzionali che estetici. Si tratta di esposizioni già realizzate o di installazioni artistiche ma anche la Basilica stessa, luogo di esposizione della mostra, è stata elemento influente nella scelta di alcuni materiali e colorazioni come nel caso delle sedute e dei piedistalli che riprendo il rame ossidato della copertura. Da questi è dunque scaturita l'idea di creare un grande scenografia, tipica del *modello espositivo dell'effimero*, attraverso un nastro che si muove sinuosamente all'interno della basilica accompagnando l'utente lungo il percorso e suddividendo la basilica in più zone, senza creare pareti che alienerebbero la mostra dalla basilica. Si è puntato molto infatti sul creare un progetto che visse in una condizione di perfetta armonia con l'architettura nella quale è immerso e che la esaltasse in tutta la sua magnificenza. Uno dei progetti che maggiormente ha influenzato la scelta di creare una grande nastro conduttore è l'esposizione di fotografia *Looking Up* dell'artista Johnson & Johnson realizzata nel 2008 alle olimpiadi estive in Beijing, a Pechino dove le fotografie sono state posizionate su un muro che curvava verso l'alto. Inoltre interessanti sono parsi anche due progetti, dove centrale era l'armonico legame che si andava a creare tra stoffa e architettura. La prima è *Woven Portico*, un'installazione che Nicolas Feldmeyer realizza nel 2012 per l'edificio centrale dell'Università di Colgate mentre la seconda è *Sunyata: The Poetics of Emptiness*, ovvero l'installazione di Ary Indrajanto e altri artisti creata per il padiglione dell'Indonesia alla Biennale di Venezia del 2011.

a sinistra: Looking Up, Esposizione, 2008,
Pechino

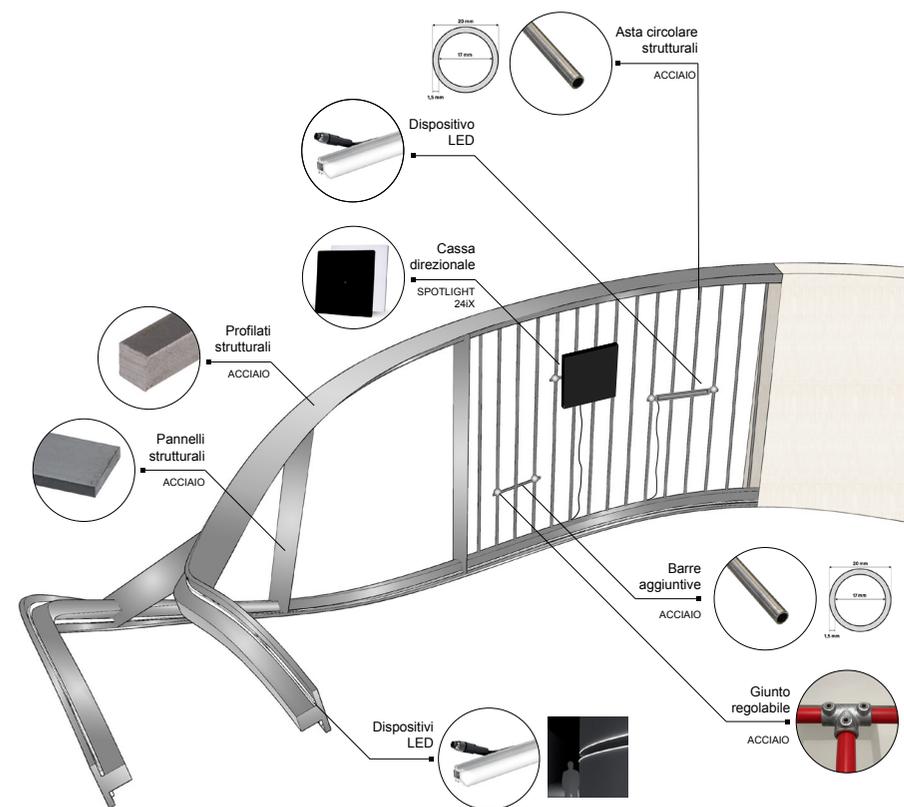


in alto: Nicolas Feldmeyer, *Woven Portico*
Installazione, Central Building at the University of
College, Londra 2012

in basso: Ary Indrajanto e altri, *Sunyata: The*
Poetics of Emptiness, Biennale di Venezia, 2018,

a destra: spaccato del nastro con dettagli dei
materiali e degli elementi che lo costituiscono e che
contiene

Il nastro assume un doppio ruolo all'interno della mostra, il primo è quello di elemento coinvolgente dal punto di vista visivo e comunicativo mentre il secondo è quello di elemento funzionale per l'allestimento. Il nastro, infatti, cambiando il suo modo di svilupparsi, guida l'utente all'interno della mostra e attraverso il percorso di conoscenza delle opere che, come anticipato, è caratterizzato da tempistiche differenti. Nelle prime stanze esso invita a un lento percorso di conoscenza attraverso due espedienti: per la parte nel loggiato e per la prima stanza interna al salone, esso lo fa muovendosi attorno e dietro alle opere con andamento lento e rilassato. In questo modo il nastro diventa anche sfondo neutro per le opere che possono essere osservate e, volendo, fotografate senza alcun ostacolo. Nella terza stanza, invece, il lento percorso di conoscenza è suggerito dall'andamento ondulato del nastro. Il suo ritmo scandito crea un effetto per il quale è come se il nastro ribadisse più volte il concetto da far comprendere all'utente rallentando la sua progressione nel percorso della mostra. Inoltre, le arcate che si creano sono state pensate per creare delle zone immersive nelle quali l'osservatore può soffermarsi per mirare le opere ascoltando musica emessa da casse direttive.

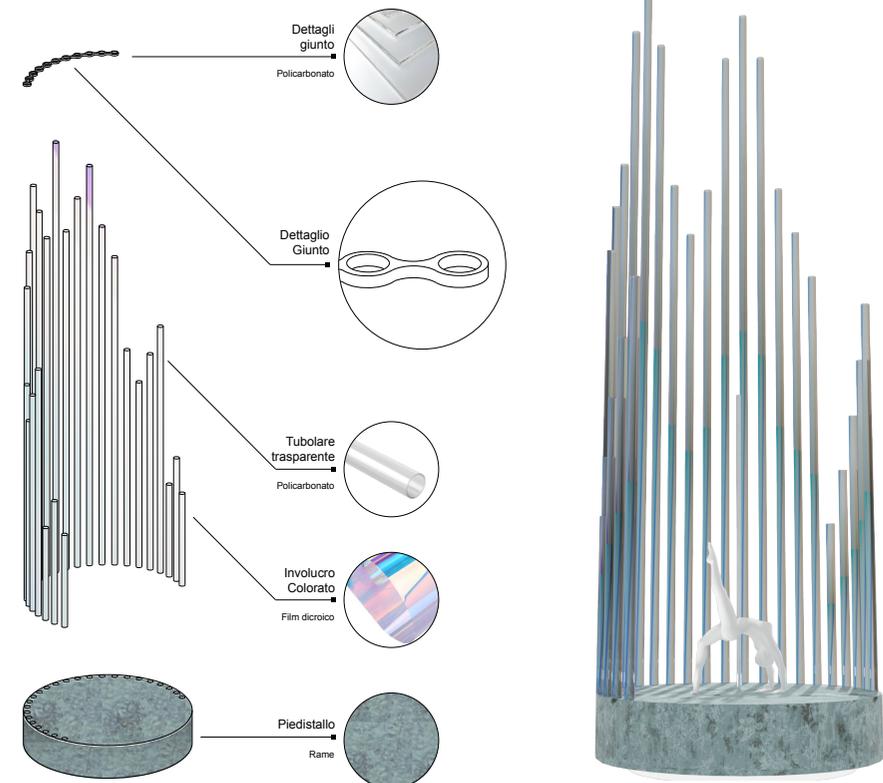




in alto: Olafur Eliasson, *Your Rainbow Panorama* per l'Art Gallery, Aarhus, 2011
 in basso: Pravda Bureau, *Future Materiality*, Mosca, 2019

a destra: a sinistra l'esploso di uno trono con dettaglio materiali e meccanismi di costruzione, a destra il render

Nella seconda parte della mostra invece il nastro conduce in un percorso di conoscenza più veloce che si basa sull'impatto. Nel punto in cui vengono esibite le ballerine esso subisce un drastico cambiamento interrompendosi — scompare all'interno di un piedistallo — e gli elementi visivi preponderanti diventano due piedistalli effetto trono sui quali si esibiscono le pole dancer. Sono due elementi sviluppati in altezza che risultano, anche per il materiale che li caratterizza, molto impattanti rimandando al concetto sopra citato. Essi sono stati creati incastonando nei piedistalli dei tubolari in policarbonato ricoperti con un film dicroico e tenuti insieme da giunture fissate sui tubi stessi. Il materiale riesce a rendere un effetto di leggerezza nonostante l'imponenza della struttura ed è giusto evidenziare che è l'installazione *Your Rainbow Panorama* realizzata per l'Art Gallery di Aarhus da Olafur Eliasson nel 2011 che ha influenzato l'idea di utilizzare questo materiale piuttosto che un altro. Tornando alla mostra, i troni, alti fino a 8m, fanno da cornice alla parte finale della mostra dove il nastro ormai è risorto da un piedistallo e ha creato la stanza più imponente di tutta l'esposizione. Sul fondo della basilica si staglia infatti una stanza dalle forme sinuose creata dalla sovrapposizione di due "layers" di nastro di differenti altezze — la maggiore è 6 mt — e andamenti, che creano uno scudo attorno all'highlight finale; solamente continuando il percorso, passando attraverso la stanza del *Rapporto d'Aiuto* e aggirando la grande parete è possibile vederlo.



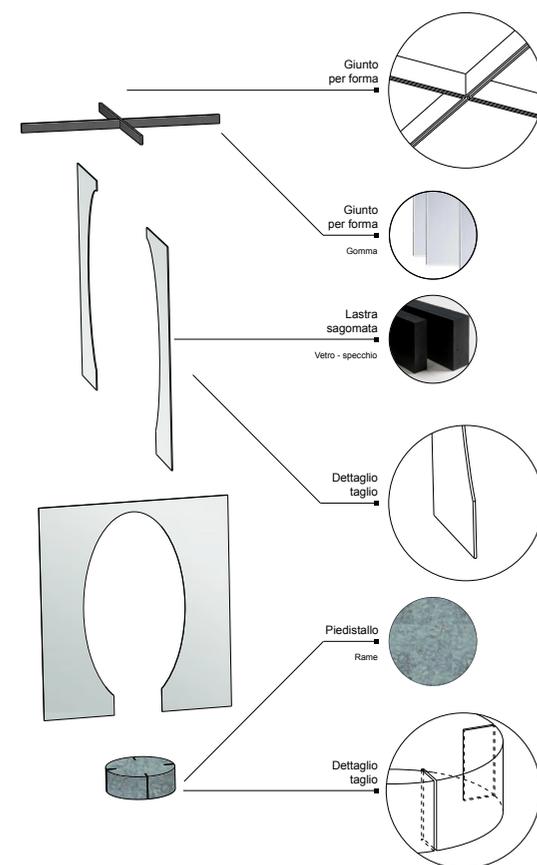


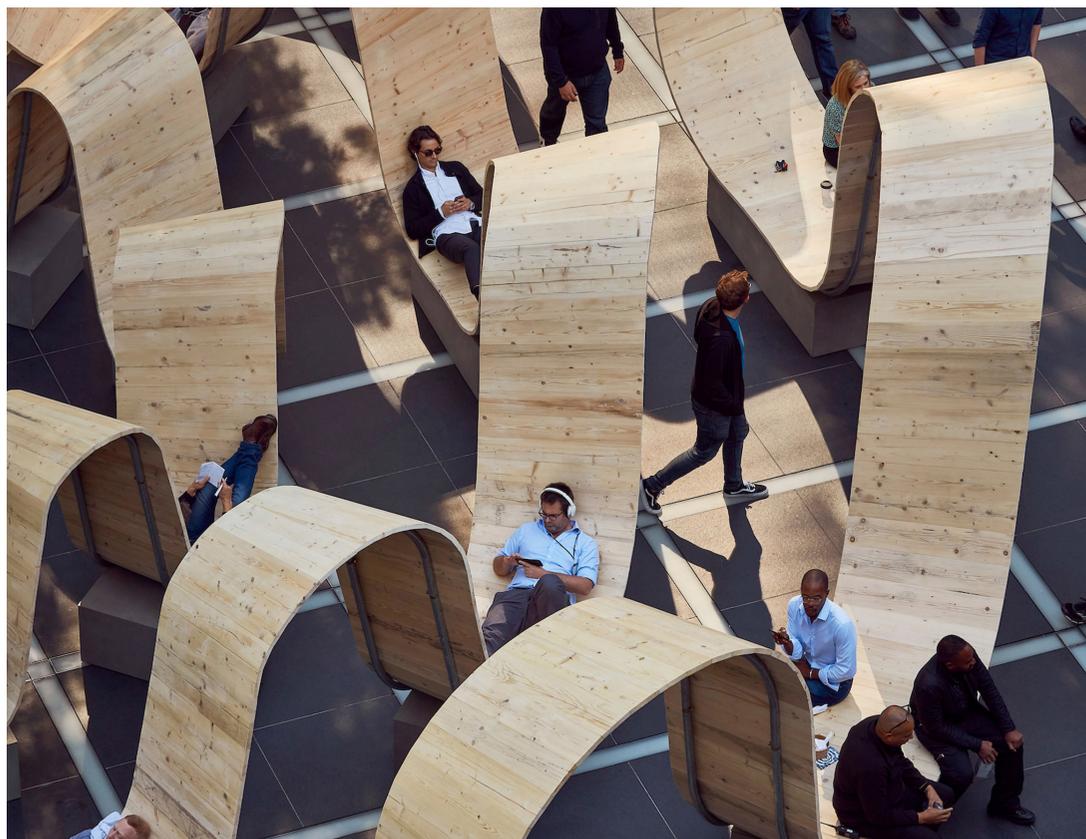
a sinistra: Jeppe Hein, *Dimensional Circle*, Copenhagen, 2011
 in basso: EsDevlin, *Mirror Maza*, South London, 2016

a destra: a sinistra l'esploso di uno trono con dettaglio materiali e meccanismi di costruzione, a destra il render



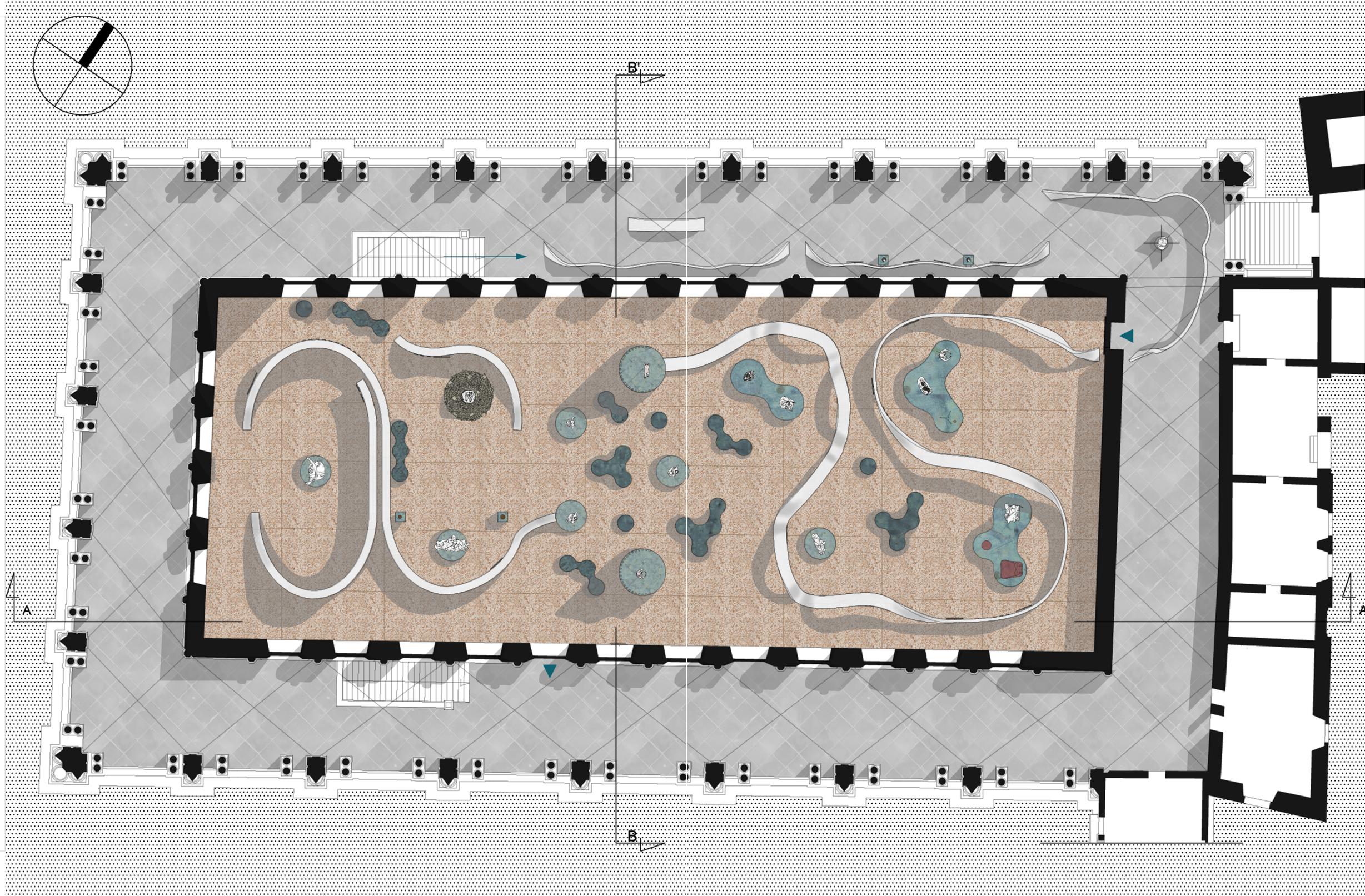
Facendo un passo indietro, e tornando nella prima sezione della mostra che si sviluppa nel loggiato, è interessante sottolineare un'altra costruzione che aiuta ad evidenziare l'highlight messo in mostra. Si tratta dell'installazione di specchi già anticipata nel paragrafo della collezione. Essi sono due specchi, uno smerigliato e l'altro no, che sono stati incrociati e incastonati con un giunto per forma a un piedistallo. All'interno creano una zona ellittica dove è posizionato l'*Autoritratto di Canova*. In questo modo l'utente quando si avvicina non vede solo la statua ma anche molteplici riflessioni sia dell'opera che di se stesso. In questo modo viene a crearsi una zona immersiva e contemplativa dove indagare se stessi. I riferimenti nella creazione di questa installazione sono stati due. L'installazione *Dimensional Circle* di Jeppe Hein, realizzata nel 2011 ha ispirato nella forma, mentre l'installazione *Mirror Maza* di EsDevlin del 2016 ha influenzato più a livello concettuale in quanto qui l'uomo si muove all'interno del labirinto.

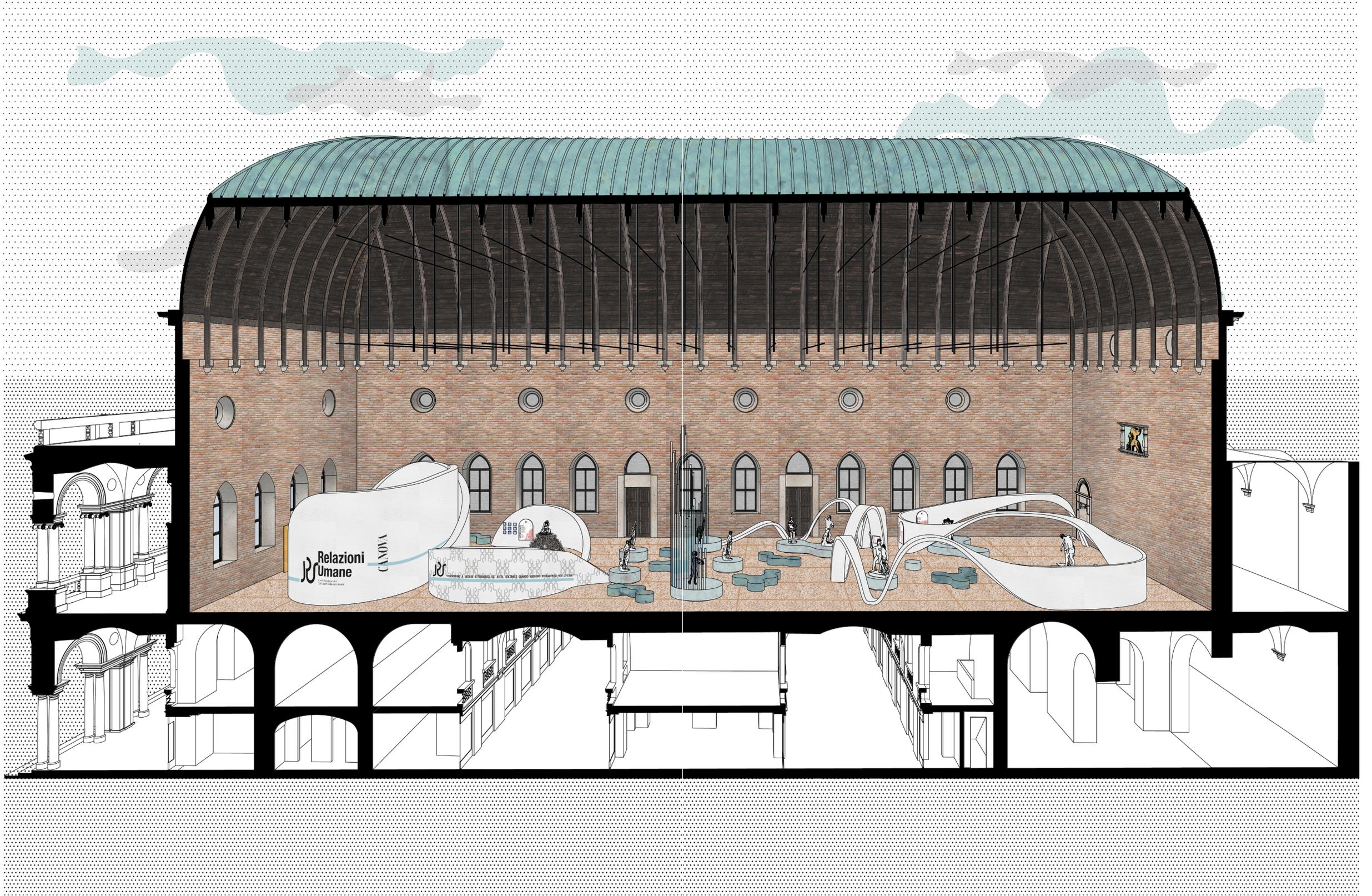


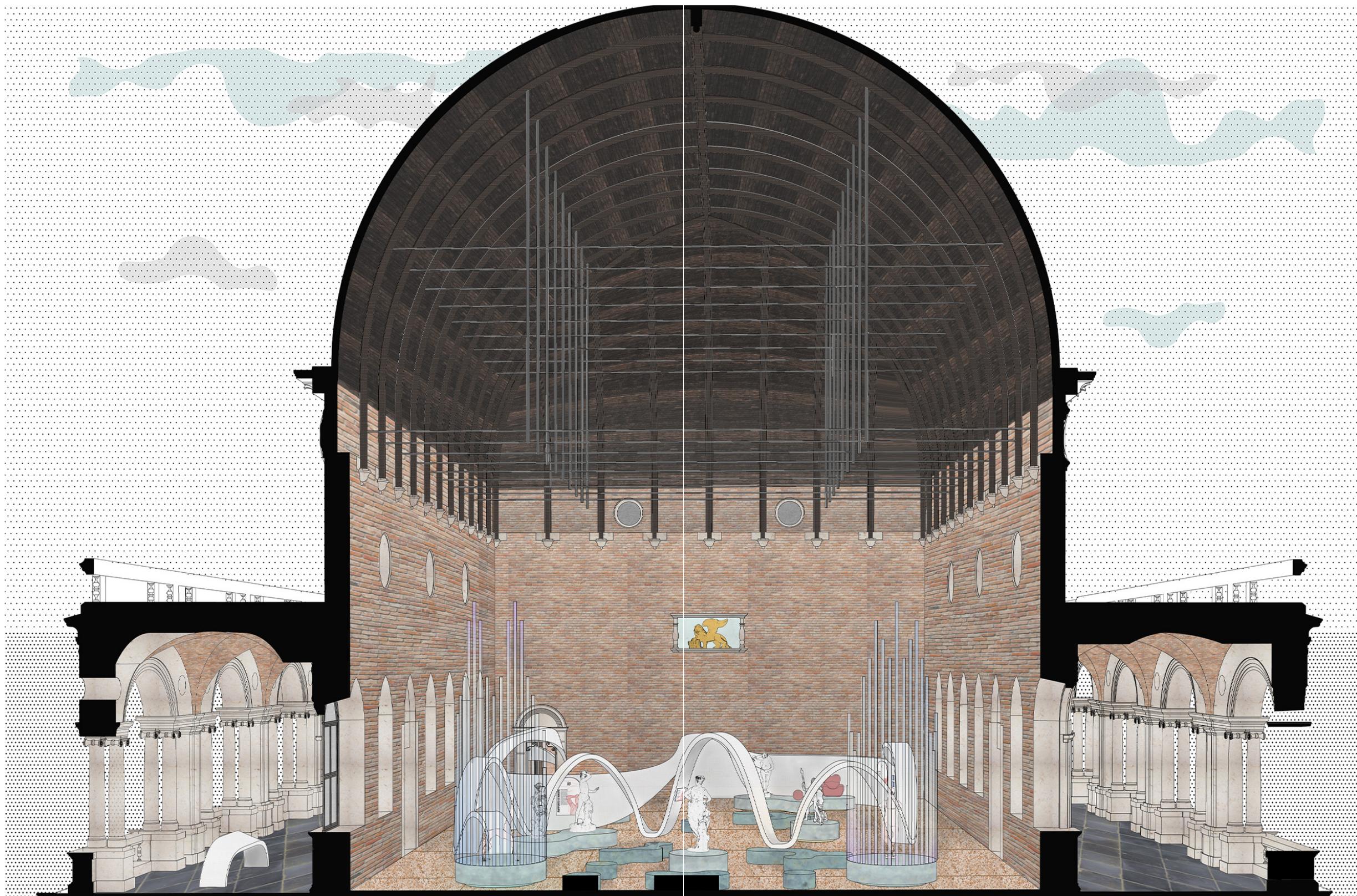


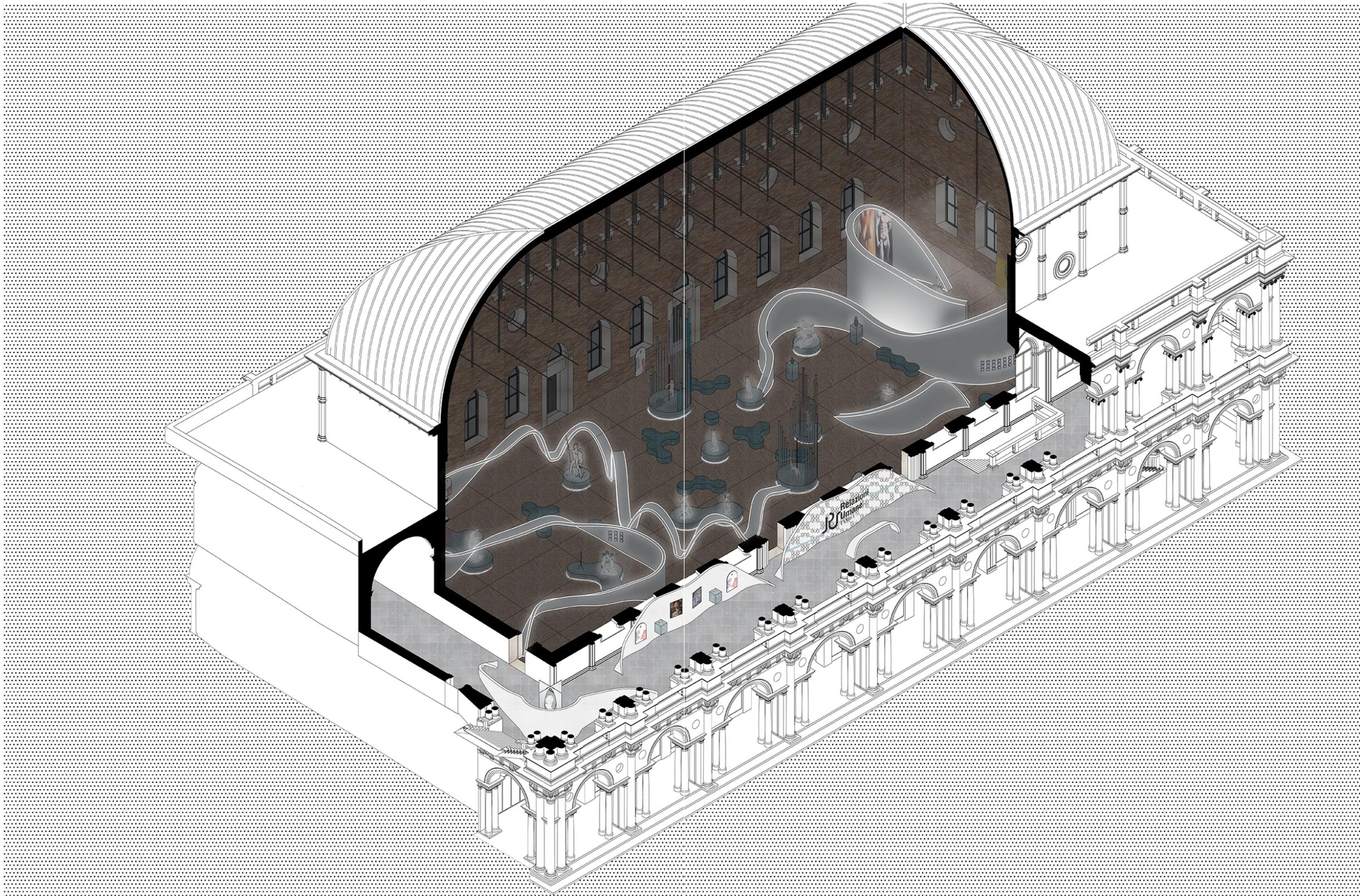
Come anticipato in precedenza, il nastro è anche elemento funzionale all'allestimento. È costruito mediante una struttura metallica, larga 30 cm e alta in media 400 cm, poi ricoperta interamente da una stoffa bianca. Esso è contenitore dei pannelli sonori direttivi e supporto per l'aggancio degli schermi per la proiezione video e dei pannelli descrittivi. Inoltre, grazie al posizionamento di led sul suo profilo, emette una luce soffusa che è la fonte di illuminazione generale della mostra. Essa è ambientata all'interno di uno spazio oscurato grazie a tendaggi grigio scuro posti su finestre, rosoni e porte. La scelta di creare uno spazio buio è stata fatta per creare un ambiente suggestivo e soprattutto introspettivo in quanto si tratta di un percorso di conoscenza dove l'utente gioca un ruolo chiave. Infine, ultimo aspetto del progetto di allestimento riguarda le sedute. Come per i piedistalli esse sono realizzate in rame ossidato e caratterizzate da forme organiche. Esse sono distribuite all'interno del salone ma interessanti sono quelle dedicate all'osservazione della performance delle ballerine in quanto contengono al loro interno delle casse direttive permettendo di guardare la performance, da seduti, ascoltando la musica ma senza intaccare le altre sezioni della mostra.

in alto a sinistra: Shun Kawakami e artless inc.,
Between Art and Design, Giappone, 2012
 in alto a destra: Lisa Taylor, *Imagination
 Explores*, Australia, 2011
 in basso: Paul Cocksedge, *Please Be Seated*,
 Londra, 2012









A compact logo consisting of a stylized monogram 'JR' on the left and a larger, more prominent 'JR' on the right. Below the left 'JR' is the word 'CANOVA' in a classic serif font.The full logo version, featuring the stylized 'JR' monogram on the left, the word 'Relazioni' in a large, bold, sans-serif font, 'Umane' in a slightly smaller bold sans-serif font, and 'CANOVA' in a classic serif font at the bottom.

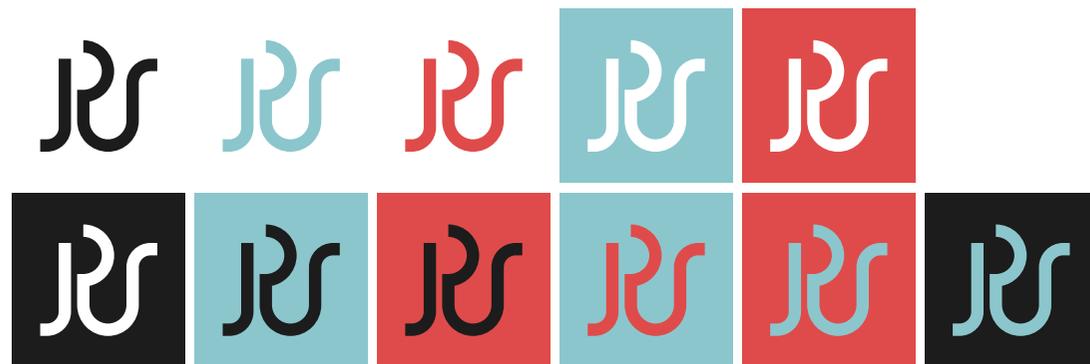
in alto a sinistra: versione compatta del logotipo
in alto a destra: monogramma
in basso: logotipo

Progetto della comunicazione coordinata

Il progetto è stato infine coronato dalla progettazione della comunicazione coordinata. Sebbene nel quotidiano i principali *medium* con il mondo esterno siano quelli immateriali, in particolare il sito web, la nostra esercitazione si è maggiormente incentrata sulla realizzazione di piattaforme classiche, cartacee. Oltre al monogramma e al logotipo, sono infatti stati realizzati i poster pubblicitari in differenti varianti sia cromatiche che formali, i pannelli esplicativi da posizionare all'interno del percorso espositivo, le grafiche da stampare direttamente sul nastro, i biglietti di ingresso in due varianti cromatiche e, infine, il merchandising come ad esempio stickers e tote bags. La palette selezionata è formata da quattro colori. Il bianco (#ffffff) e un nero desaturato (#1c1c1c) fanno da colorazioni basi alle quali sono state aggiunte una tonalità azzurro molto vicino alla carta da zucchero (#9bcad2) e un rosso aranciato (#dc4241). Il primo riprende la colorazione della copertura della basilica, dei piedistalli e delle sedute creando così una connessione tra architettura, allestimento e comunicazione; il secondo è stato scelto in quanto il rosso è il colore per eccellenza simbolo delle relazioni sentite nell'animo e dunque indice delle relazioni umane.

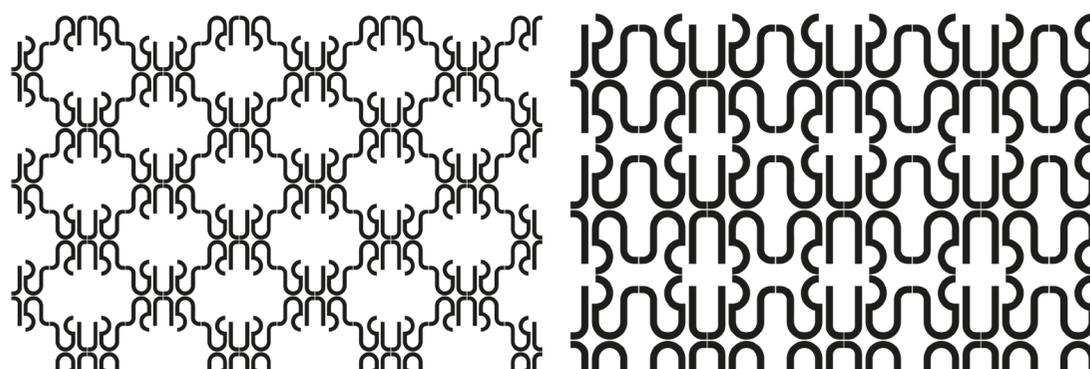
Il monogramma è generato dall'unione delle due iniziali del titolo della mostra "*Relazioni Umane*", le lettere R e U. È moderno e geometrico seppur mantiene forme morbide che riprendono, solamente in maniera concettuale, l'idea dello sviluppo del nastro. Il logotipo è creato dalla combinazione del monogramma con la scritta per esteso "*Relazioni Umane*" e il nome dell'artista, Canova. I primi due si toccano e sono caratterizzati da spessori simili facendoli sembrare uno il continuo dell'altro e quindi un elemento unico. Essi sono sfalsati, la scritta è più in alto del monogramma e questo permette di ottenere uno spazio in cui posizionare anche il nome dell'artista includendolo così nella composizione complessiva. Il logotipo combina due caratteri tipografici differenti: l' *Helvetica Neus Condensed Bold* che è un font moderno, a bastoni e molto di impatto che si lega per armonia al monogramma, e uno invece più classico, graziato, e leggero che si lega al monogramma per contrasto, si tratta del *Boska Variable-Bold*. Il primo è stato usato per scrivere il nome della mostra, appartenente all'attualità, mentre il secondo per il nome di Canova in quanto personaggio storico appartenente al periodo neoclassicista. Inoltre, è stata creata una seconda variante del logo che fosse più compatta e così adatta a supporti con superfici ridotte come ad esempio gli stickers. Questa presenta solo il monogramma e il nome Canova mentre il titolo della mostra viene sotteso in quanto già incluso nelle iniziali che formano il monogramma.

Anche i poster pubblicitari sono stati realizzati con l'idea di riprendere il nastro anche se qui, però, esso è interpretato in una maniera differente in quanto non vengono ripresi gli andamenti sinuosi ma il materiale in cui è realizzato. Gli spicchi bianchi, leggermente sfumati, si rifanno infatti alle pieghe che



Helvetica Neue - Condensed Bold
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 0123456789

Boska Variable - Bold
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 0123456789



in ordine dall'alto verso il basso: varianti combinazioni colori nel monogramma; font utilizzati all'interno del logotipo, a sinistra quello utilizzato per il nome della mostra, a destra quello utilizzato per il nome dell'artista; palette colori; pattern, a sinistra quello usato a supporto del poster e delle grafiche a parete, a destra variante non applicata

spesso genera la stoffa e appunto per il fatto che queste sono bianche richiamano la colorazione del nastro all'interno della mostra. Questa grafica cela parzialmente la statua di *Venere e Marte* suggerendo l'azione del nastro che conduce lo spettatore attraverso un percorso di scoperta e conoscenza. Dal monogramma si sono creati due pattern e la statua del poster è posizionata su uno sfondo realizzato con il pattern più fine ed elegante dei due al fine di essere il meno impattante possibile. È stata scelta la statua di *Venere e Marte* seppur non è un highlight in quanto simbolo della relazione d'amore che visivamente è una tra le più immediate da comprendere. Dunque, la grafica generale è stata poi declinata sia in colorazioni differenti, rispettando la palette, che in forme differenti a seconda del supporto su cui si andrà ad applicare. Inoltre, la medesima grafica è stata anche riadattata per i biglietti di ingresso alla mostra.

I pannelli esplicativi sono realizzati in polistirene. I principali hanno dimensioni 100X150cm oppure 100X220cm e sono stati realizzati con una forma arcata nella parte superiore riprendono le forme organiche del nastro; diversamente quelli secondari misurano 50X50cm e hanno una forma quadrata in contrasto con esso. L'elemento grafico che contraddistingue questi elementi è la realizzazione del soggetto esposto nella sezione in questione con un moderno effetto puntinato; la densificazione o rarefazione di essi fa emergere il soggetto. Inoltre, è presente la grafica di un nastro rosso che prima si attorciglia su se stesso e poi si distende, il quale ha sia funzione decorativa e concettuale che ordinativa per quanto riguarda la disposizione delle informazioni nel layout del pannello.

Infine, interessante è evidenziare le grafiche a parete realizzate sul nastro presenti sia all'inizio che alla fine della mostra in quanto elementi non convenzionali ma pensati appositamente per questa mostra. Il primo è stampato su un pezzo di nastro unico, situato nel loggiato, e presenta il logotipo della mostra applicato su uno sfondo opacizzato creato con il pattern fine ed elegante sopra citato. Il secondo invece è organizzato su due porzioni distinte del nastro. Nella prima parte è inserito il logotipo scomposto con l'aggiunta di una frase che ricorda all'utente che la mostra è una celebrazione per i 200 anni dalla morte e una linea azzurra che scaturisce dal logotipo come elemento grafico. Quest'ultima è presente anche nella grafica di ingresso. La seconda porzione di nastro è invece interamente stampata con il pattern con opacità ridotta e viene inserita una frase conclusiva che vuole far riflettere sulla mostra e sul percorso di conoscenza e ammirazione della bellezza che si è compiuto.



in alto: mockup dei biglietti di ingresso alla mostra in due varianti cromatiche

in basso: mockup di due varianti stickers, merchandaising

a destra: mockup della tote-bag brandizzata, merchandaising





a destra: mockup manifesto variante formale 1 in colorazione rossa

in alto: mockup manifesto variante formale 1 in colorazione azzurra

in basso: mockup manifesto variante formale 2 in colorazione rossa





Fotografie

1. GEORGE PLATT LYNES, 1930
Lorem ipsum dolor sit amet
2. WARWICK BOOKERS, 1900
Lorem ipsum dolor sit amet
3. WARWICK BOOKERS, 1900
Lorem ipsum dolor sit amet
4. HELMUT NEWTON, 1980
Lorem ipsum dolor sit amet
5. BUNNY YEAGER, 1960
Lorem ipsum dolor sit amet
6. BUNNY YEAGER, 1960
Lorem ipsum dolor sit amet

a sinistra: render con applicazione del pannello esplicativo all'interno del percorso mostra

in alto: variante quadrata del pannello esplicativo, dimensioni 50X50cm

in basso: variante con arco dei pannelli esplicativi, dimensioni 100X150cm

SÈ RELAZIONALE

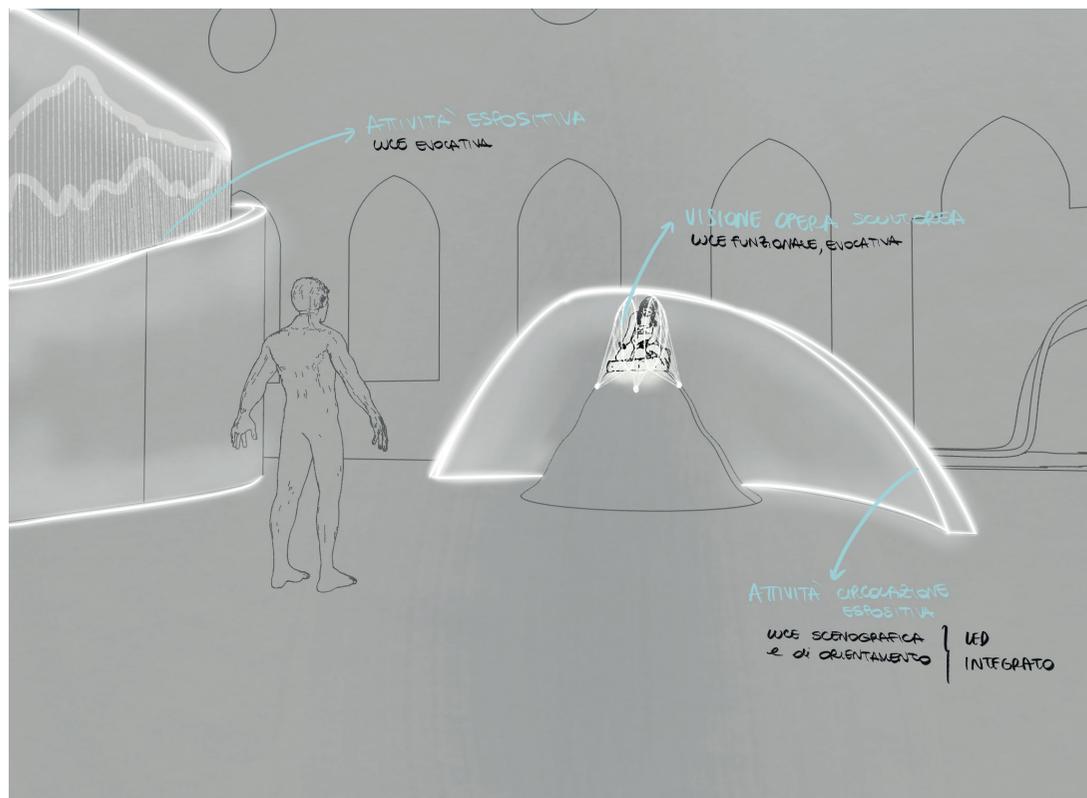
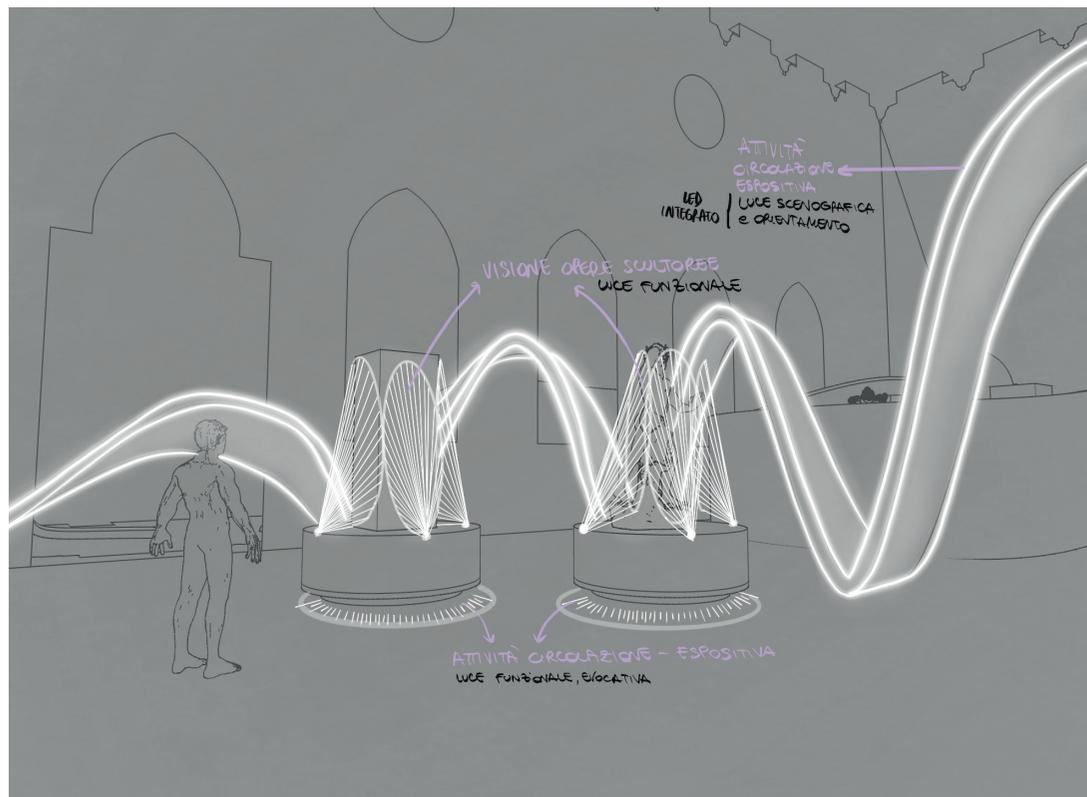
Autoritratto Canova

>Lorem ipsum dolor sit amet, adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum irure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit praese nteque luptatum zzril delenit augue duis dolore te feugait nulla facilis.

>Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum irure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat.







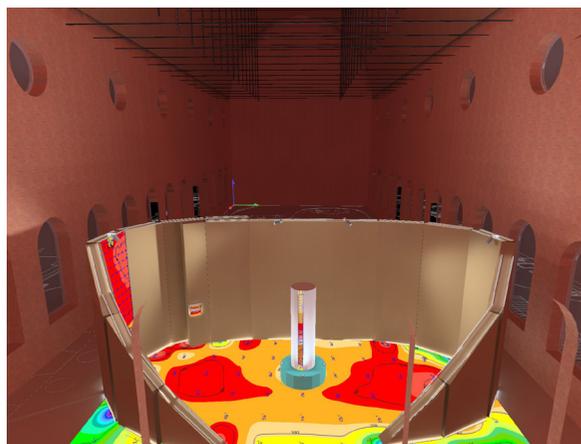
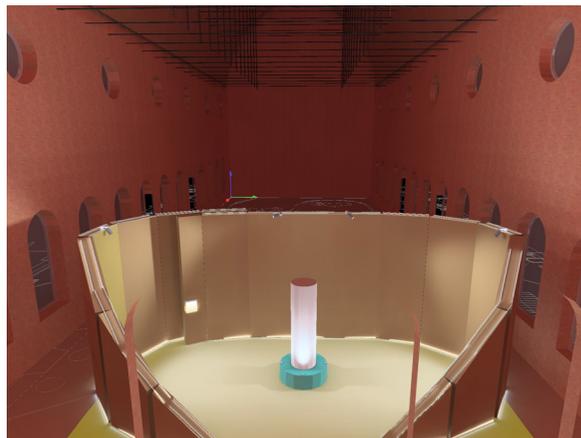
Luce e Suono

Il progetto di allestimento della mostra ha incluso anche uno studio approfondito e un progetto relativo alla distribuzione della luce e del suono negli spazi espositivi della Basilica Palladiana.

Per quanto riguarda il progetto di luce, il concept alla base è stato quello di guidare l'utente all'interno della mostra utilizzando l'andamento fluido della luce sfruttando in tal senso l'andamento sinuoso del nastro. La mostra è infatti ambientata in uno spazio scuro in quanto tendaggi di color grigio scuro coprono quasi completamente finestre, rosoni e porte del salone della basilica impedendo così l'ingresso della luce naturale. La scelta per cui l'ambiente è stato reso tale è quella di creare un'atmosfera più suggestiva e introspettiva. La luce all'interno della mostra è utilizzata con scopi diversi che sono sia evocativi che funzionali, come l'orientamento, piuttosto che il focus dell'attenzione o il comfort visivo. Per ogni sezione della mostra, a seconda dell'attività da svolgere o a seconda del tipo di sorgente luminosa scelta, è stata creata una tabella esigenziale con la quale si è andati ad indagare il valore minimo di illuminamento (E), l'uniformità di esso (U), l'indice di abbagliamento (UGR), l'indice di resa cromatica (Ra), e la temperatura di colore correlata (Tcc). Dunque, il progetto della luce è consistito in primis nel posizionamento di Led (*Underscore InOut Top Bend 16mm*) sul profilo superiore del nastro in modo che emettessero una luce diffusa la quale fosse fonte di illuminazione generale all'interno dell'ambiente scuro. Inoltre, il loro posizionamento anche nel profilo inferiore del nastro a contatto con il pavimento rende tale luce utile all'*orientamento* in quanto indica in maniera continuativa e dinamica il percorso da compiere. Per quanto riguarda l'illuminazione delle opere si è optato per creare un'*illuminazione d'accento* ponendo delle luci spot (*Pixel Plus dowlight*) sui piedistalli delle opere che dal basso illuminano verso l'alto. Questi sono stati studiati per creare anche effetti più o meno drammatici a seconda delle statue sulle quali sono puntati, come ad esempio nella stanza dell'amore per suscitare emozioni più drammatiche o pacate. Ulteriori luci (*Underscore InOut Top Bend 16mm-RGW*) sono state poste invece nella parte sottostante dei piedistalli e delle sedute intendendole come elemento più *evocativo* e scenografico. Esse infatti hanno una colorazione tendente all'azzurro a differenza di quelle che illuminano le opere che hanno colorazione neutra (3700K). Per quanto riguarda le luci pensate

in alto: schizzo in fase progettuale, realizzato ipad, dello studio di luce per la stanza delle Rapporto d'Amore

in basso: schizzo in fase progettuale, realizzato su ipad, dello studio di luce per la stanza delle Rapporto di Aiuto

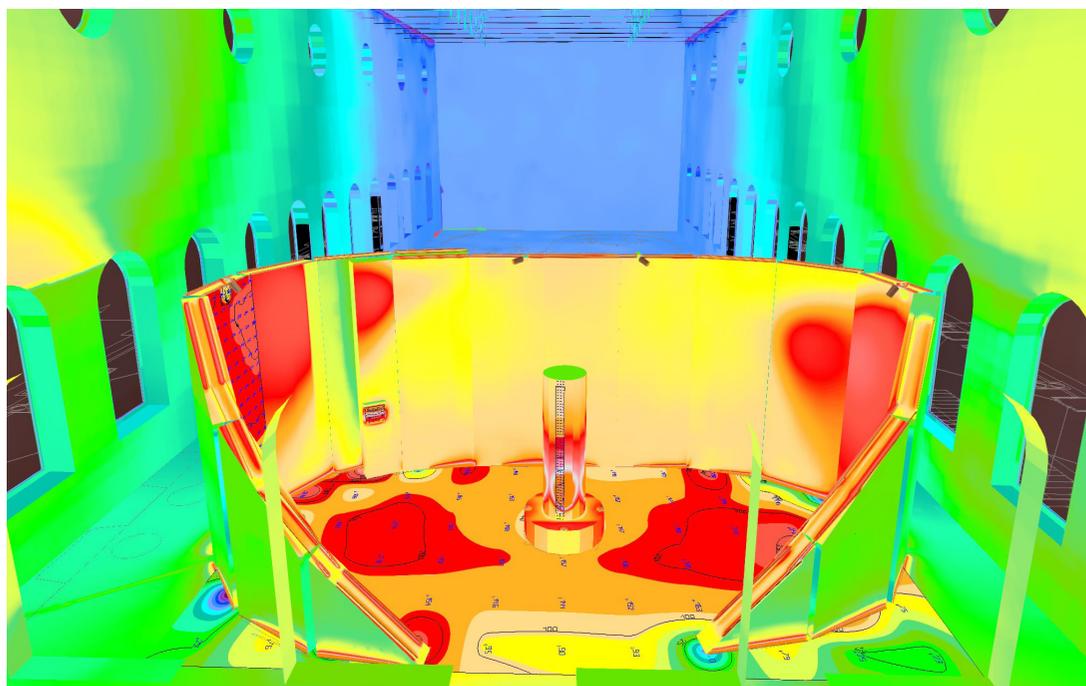


pagina precedente a sinistra: in basso: schizzo in fase progettuale, realizzato su ipad, dello studio di luce per la stanza delle Rapporto Sociale sezione potere

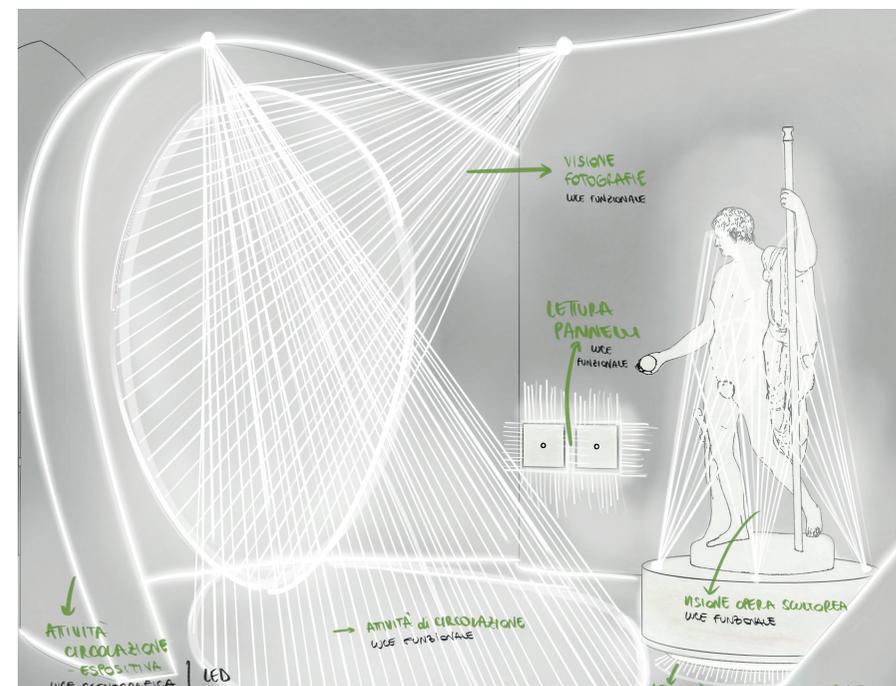
in alto: render della vista complessiva realizzato con Dialux

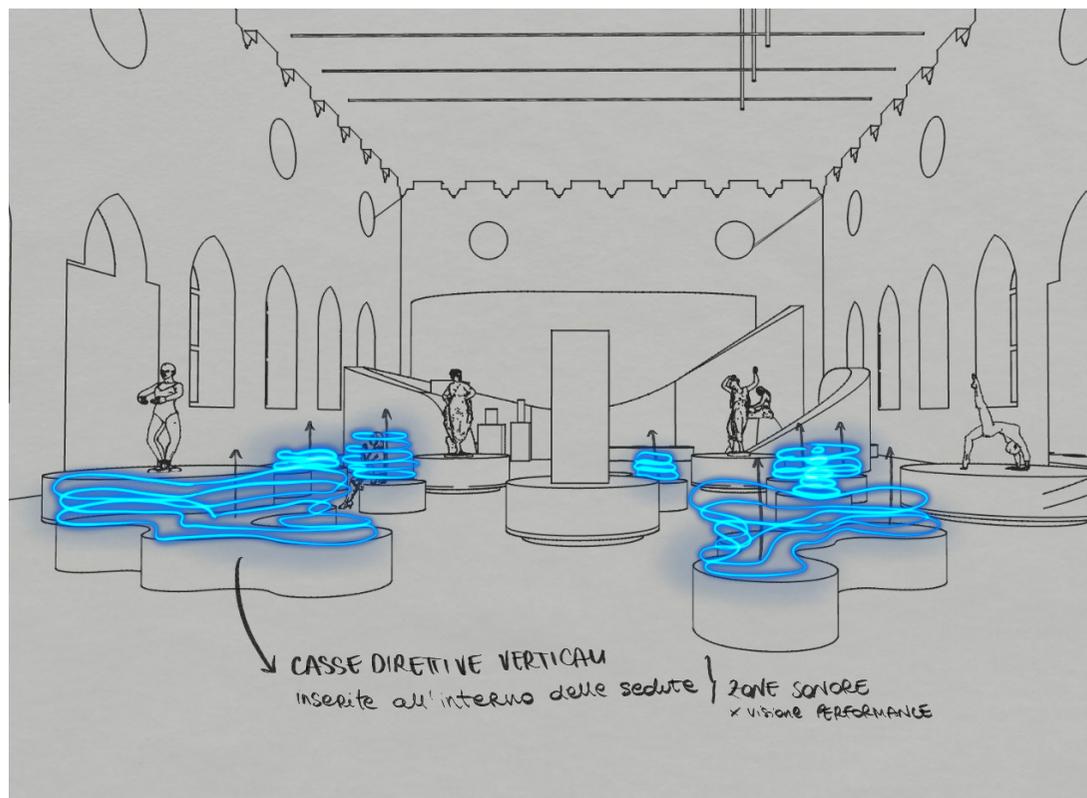
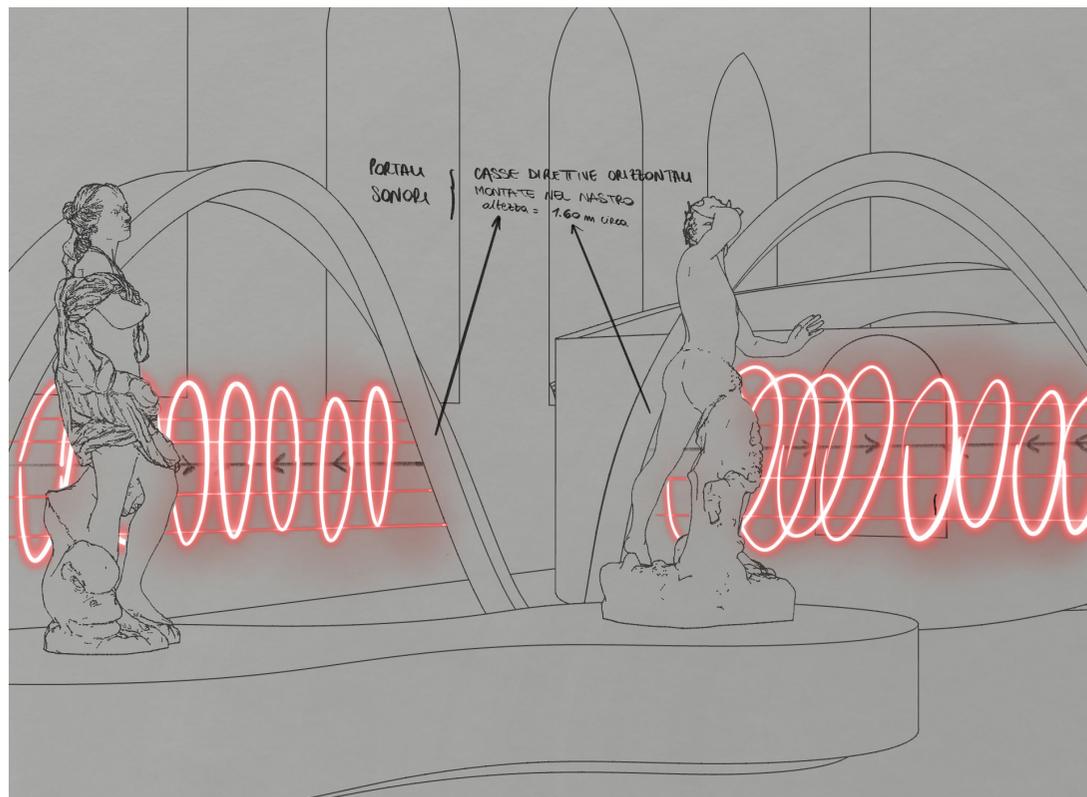
a sinistra: render della vista complessiva con aree di calcolo a falsecolor realizzata con Dialux

in basso: render della vista complessiva interamente a falsecolor realizzata con Dialux



per la lettura dei pannelli esplicativi delle opere ne sono state scelte due di tipologia e funzione differenti. Una che li illumina frontalmente (*Linea luce mini 37R*) garantendo la leggibilità e una che li illumina dalla parte posteriore (*Underscore InOut Side Bend 10mm*) staccandoli visivamente dal nastro e creando un effetto di tridimensionalità. Tuttavia, la parte della mostra sulla quale si è deciso di concentrare maggiormente l'attenzione operando uno studio anche mediante il software di calcolo Dialux è l'ultima stanza. Contenendo l'highlight più importante, *Napoleone come Marte Vincitore*, si è scelto di creare una stanza più illuminata utilizzando la luce naturale proveniente dalle quattro finestre posizionate sul lato corto della basilica che a questo fine non sono state coperte dai tendaggi. Questa stanza possiede le medesime sorgenti di luce del resto della mostra, unica aggiunta sono le sorgenti spot (*Large body spotlight Palco*) che illuminano dall'alto le grandi fotografie posizionate sul nastro creando un effetto di illuminazione d'accento. Il software Dialux ha permesso di effettuare un'analisi parametrica calcolando i valori di uniformità e di illuminamento perpendicolare per le singole zone della stanza, quali pannello, parete del nastro, pavimento e statua, portando alla scelta delle sorgenti luminose con i parametri più adeguati per rispondere alle esigenze imposte.





Per quanto riguarda il progetto di suono, il concept alla base è stato quello di creare un'esperienza sonora dinamica creando dei focus immersivi in determinate zone della mostra con lo scopo di far vivere al meglio l'esperienza di osservazione allo spettatore.

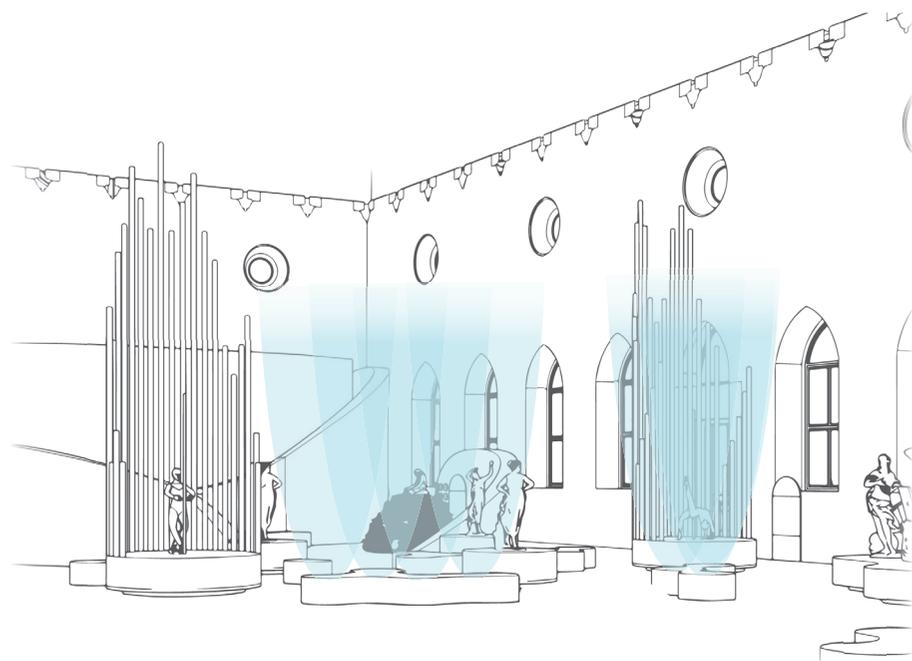
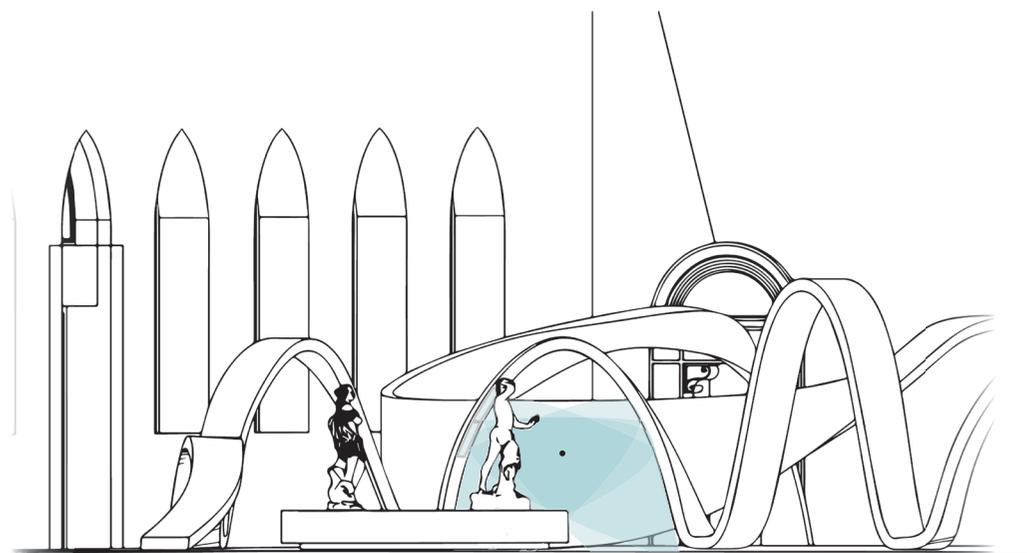
Utilizzando le casse direttive si sono create, in due punti della mostra, delle situazioni di isolamento spaziale. Esse hanno avuto due scopi: il primo riguarda il *coinvolgimento acustico*, ovvero si è voluto aiutare lo spettatore a focalizzare l'attenzione visiva sull'opera provocando emozioni e facendo comprendere al meglio il messaggio che Canova voleva trasmettere; il secondo è *funzionale*, ossia per non compromettere le altre zone della mostra con la musica. L'allestimento, infatti, è molto arioso, non ci sono pareti che dividono o isolano completamente le sezioni, e con l'utilizzo di casse non direttive l'intaccamento sonoro tra una zona e l'altra sarebbe stato inevitabile. Ulteriore aspetto è quello dell'andamento spaziale, con l'enfasi sonora della mostra si è voluto riprendere l'enfasi visiva del nastro.

Più nel dettaglio, il progetto di suono è stato realizzato principalmente per due stanze della mostra: la stanza delle *Relazioni d'Amore* e la stanza del *Rapporto Sociale di Uguaglianza*. Infatti, per tutta la restante parte della mostra non è presente alcun suono eccetto che quello relativo ai video proiettati nella stanza del *Rapporto Familiare* e delle *Relazioni di Aiuto*.

Per la *Stanza dell'Amore* sono state scelte due canzoni da riferire alle due opere esposte con l'obiettivo di incrementare il messaggio veicolato dalle statue di Canova: per *Venere e Marte* è stata scelta *Just listen and observe* in quanto canzone calma e simboleggiante per questo di un amore quieto; per *Orfeo ed Euridice* è stata selezionata *5th floor* per trasmettere l'idea di un amore più tormentato. Questa stanza è caratterizzata da un andamento ritmato del nastro che crea una serie di archi attorno alle opere e sono proprio due di questi archi che sono stati utilizzati per creare delle zone di osservazione circoscritte sia a livello spaziale che sonoro mediante l'utilizzo di casse direttive (*Audio Spotlight 24ix*). Ne sono state posizionate quattro, due per lato, in modo da garantire una copertura totale della zona. Relativamente a questa zona è stato effettuato il *calcolo del suono attivo* per trovare il livello di potenza (L_w) necessario a garantire un livello di pressione (L_p) del suono pari a 60dB al centro degli archi e ad un'altezza di 160cm, considerando adulti, bambini e carrozzelle.

in alto: schizzo in fase progettuale, realizzato su ipad, dello studio del suono per la stanza delle Rapporto d'Amore

in basso: schizzo in fase progettuale, realizzato su ipad, dello studio del suono per la stanza delle Rapporto Sociale sezione uguaglianza

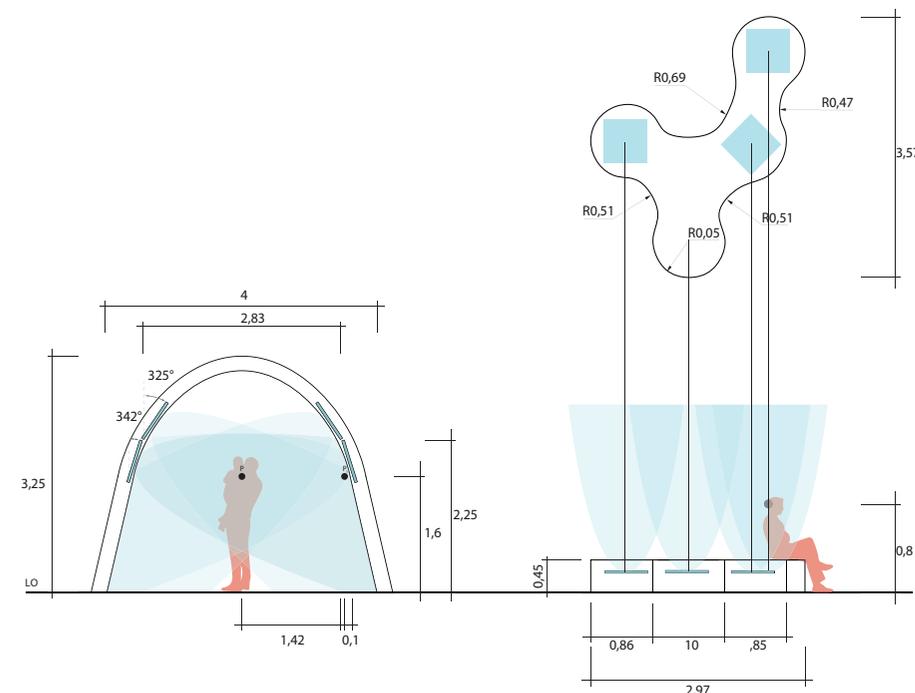


sopra: illustrazione dei due progetti di suono contestualizzati all'interno del percorso espositivo

a destra: disegno tecnico illustrativo delle zone in cui è stato effettuato il calcolo del suono attivo

Per la *Stanza del Rapporto Sociale di Uguaglianza* è stato pensato un progetto nella stessa ottica per permettere allo spettatore di vedere la performance delle ballerine di pole dance da seduti e con musica annessa. In questo caso le casse direttive, dello stesso modello, sono state poste all'interno delle sedute e direzionate verso l'alto inglobando così lo spettatore. Anche per questo ambiente è stato svolto il calcolo del suo attivo per garantire un livello di pressione (L_p) del suono pari a 60dB ad un'altezza di 80cm, considerando un adulto seduto.

Per concludere, un ulteriore conto che è stato effettuato è quello del *calcolo del tempo di riverberazione* del salone in cui è allestita la mostra. Ovvero, si è andato ad indagare e quantificare il tempo con cui una serie di riflessioni arrivano all'orecchio con intensità sempre minore. Sapendo che il valore ottimale del tempo di riverberazione di un salone confrontabile a quello della Basilica Palladiana è pari a 1,3s, si è calcolato il tempo di riverberazione della basilica con l'allestimento per vedere se i valori fossero paragonabili e dunque l'allestimento adeguato. Inizialmente si è fatta una mappatura di tutti i materiali che costituiscono la basilica, vuota, tenendo conto del loro coefficiente di assorbimento e della loro estensione superficiale. Il tempo di riverberazione ottenuto è stato 1,5s. In seguito, con lo stesso meccanismo, si è fatta una mappatura considerando anche i materiali utilizzati per allestire la mostra e il valore ottenuto è stato 1,1s il qual è parso essere un ottimo risultato.



Valutazione economica

Concludiamo illustrando le due analisi relative al corso di Valutazione Economico del Progetto che sono avvenute in fase di approccio alla progettazione o in parallelo allo suo sviluppo. La prima è l'analisi esigenziale-prestazionale, che utilizza il software Superdecision, e che è utile a comprendere quali sono i focus e le caratteristiche principali della mostra che si dovranno tenere in considerazione in fase di realizzazione; la seconda è la stima dei costi e ricavi del progetto espositivo utile a comprendere la realizzabilità della mostra.

Per quanto riguarda la prima analisi, inizialmente è stato definito il contesto decisionale fissando l'obiettivo della mostra, identificando prima gli stakeholder con i quali ci si sarebbe trovati a lavorare, poi gli addetti necessari alla realizzazione e funzionamento della mostra e infine il fruitore che dovrà essere in grado di comprendere a pieno il significato e il contenuto della mostra. Successivamente è stata strutturata una tabella esigenziale stabilendo quattro criteri, detti *cluster*, e suddivisi ciascuno in sotto criteri denominati *nodi*. Un esempio è il cluster della *fruibilità* che contiene al suo interno *accessibilità, comunicazione concisa e diretta e illuminazione strategica*. Utilizzando un meccanismo detto a "rete semplice" sono dunque state indagate le relazioni tra i nodi, sia quelle tra cluster differenti che quelle all'interno dello stesso. In quest'ultimo caso si viene a creare un loop in quanto tutti i nodi sono interconnessi tra loro; ne è un esempio il cluster sopra citato della fruibilità. Una volta inserite nel software Superdecision le relazioni individuate sono stati automaticamente generati i confronti a coppie che sono stati valutati manualmente dal team utilizzando la Scala di Saaty ottenendo un ordine di priorità sia all'interno di ciascun cluster che tra tutti i singoli sotto criteri. Dunque, una volta realizzata la mostra si è potuto notare che seppur parte del progetto fosse cambiato in corso d'opera, il percorso espositivo è rimasto per lo più in linea con le volontà espresse durante l'analisi. Infatti, l'illuminazione strategica, la valorizzazione del percorso e della collezione e l'esperienza visiva e uditiva che sono spiccati come nodi più importanti, sono tutti stati rispettati. Diverso è avvenuto invece nella considerazione dell'ambiente in quanto la valorizzazione della basilica, che era inizialmente marginale, è diventato fattore di rilevante importanza.

Il processo di stima dei costi e dei ricavi consiste nella creazione del piano economico finanziario della mostra a partire dagli strumenti di valutazione economica del progetto e dalle indagini di marketing. Il suddetto è un documento contabile di riferimento che comprende il materiale utile a comprendere le entrate e le uscite della mostra e dunque un ipotetico ammontare degli investimenti necessari per la sua realizzazione. Il primo step è consistito in un'analisi del contesto sia territoriale (*research-based*) che di mercato (*mar-*

ket-driven) che ha influenzato nelle fasi successive la valutazione di ciascun *pricing* al fine di massimizzare le entrate da parte dei visitatori, degli sponsor e dei donatori. Nell'analisi sono stati differenziate 9 categorie principali di analisi: *funzionamento, amministrazione e gestione operativa, allestimento e realizzazione, manutenzione, gestione delle collezioni, curatela, catalogo, personale e piano di promozione e comunicazione*. Per ciascuno è stato svolto un calcolo di stima più o meno approssimato a seconda delle informazioni che sono state possibili reperire. Infatti molte informazioni sono state basate su casi studio precedenti e non su una specifica e precisa analisi di tutte le caratteristiche. Inoltre, va sottolineato che alcuni dati sono stati tralasciati in quanto il soggetto in questione è una mostra temporanea all'interno di uno spazio espositivo già utilizzato per altri eventi e quindi già fornito di determinati servizi come ad esempio i sistemi di sicurezza all'interno della categoria del *Funzionamento* piuttosto che parte del personale già assunto dalla struttura della Basilica Palladiana nella categoria del *personale*. Dunque, per la categoria del *Funzionamento*, effettivamente sono stati presi in considerazione solo i dispositivi e le utenze, considerando acquisti e consumi degli apparecchi illuminanti e acustici identificati a seguito dei progetti svolti con il corso Luce e Suono.

La categoria dell'*Amministrazione e gestione operativa* è un esempio, insieme a quella della *Manutenzione*, di un'area nella quale si è svolto un calcolo approssimativo mettendo in relazione una percentuale data ad un'altra spesa, senza la verifica effettiva di ogni costo.

Considerando la peculiarità della mostra, tutt'altro che convenzionale, per i calcoli relativi all'*Allestimento e realizzazione* si è deciso di procedere effettuando una stima sintetica. Questo ha permesso, infatti, di ottenere un valore adeguato seppur non completamente veritiero siccome i fornitori non hanno potuto fornire una documentazione adeguata. In ragione della complessità della mostra è stato deciso poi di sovrastimare il valore ottenuto.

A mio parere interessante è stato soprattutto lo studio effettuato per la *Gestione della collezione*. Essa è costituita di riproduzioni, noleggi, trasporto e assicurazioni. Nel primo caso si è partiti dal preventivo di una riproduzione dal quale si è estrapolato il coefficiente di quotazione dell'opera rispetto all'autore e svolgendo la proporzione rispetto alle dimensioni delle diverse statue si sono calcolate tutte le diverse quotazioni delle riproduzioni. Nel secondo caso, il noleggio è avvenuto secondo tre modalità differenti: noleggio di opere originali per le quali si è calcolato l'1% rispetto al valore d'asta di un'altra opera Canoviana, noleggio da privati che si è considerato essere gratuito e prestito da parte di un'azienda proponendo come risarcimento un investimento nel piano di comunicazione e promozione della mostra. Nel terzo caso si è valutato il trasporto delle opere originali tenendo in conto il valore di esse, la logistica, il mezzo di trasporto necessario, l'imballaggio, le operazioni doganali e la documentazione annessa come ad esempio

le operazioni doganali e la documentazione annessa come ad esempio l'assicurazione che è definita dal valore artistico, dal materiale, dal tipo di spostamento e dai requisiti di conservazione dell'opera.

Per quanto riguarda la *Curatela*, considerando il lavoro di quattro curatori junior e non di professionisti si è moltiplicato per il monte ore complessivo di lavoro lo stipendio orario minimo nella fascia nazionale dello stipendio di un curatore.

Concludiamo la sezione costi parlando del *Bookshop* e del *Promozione e comunicazione* che utilizzano procedimenti simili identificando il prezzo di produzione del singolo elemento in questione e moltiplicandolo per il numero desiderato ottenuto con un procedimento logico collegato da quello dei visitatori della mostra.

Si entra dunque nella fase di stima dei ricavi, ovvero quella in cui si indagano le tipologie di risorse utili ad ammortizzare i costi. Queste sono risorse di tipo *autogenerate* come i biglietti di ingresso, le attività speciali e i prodotti in vendita al bookshop o risorse *esterne* come invece gli sponsor, ovvero gli investimenti.

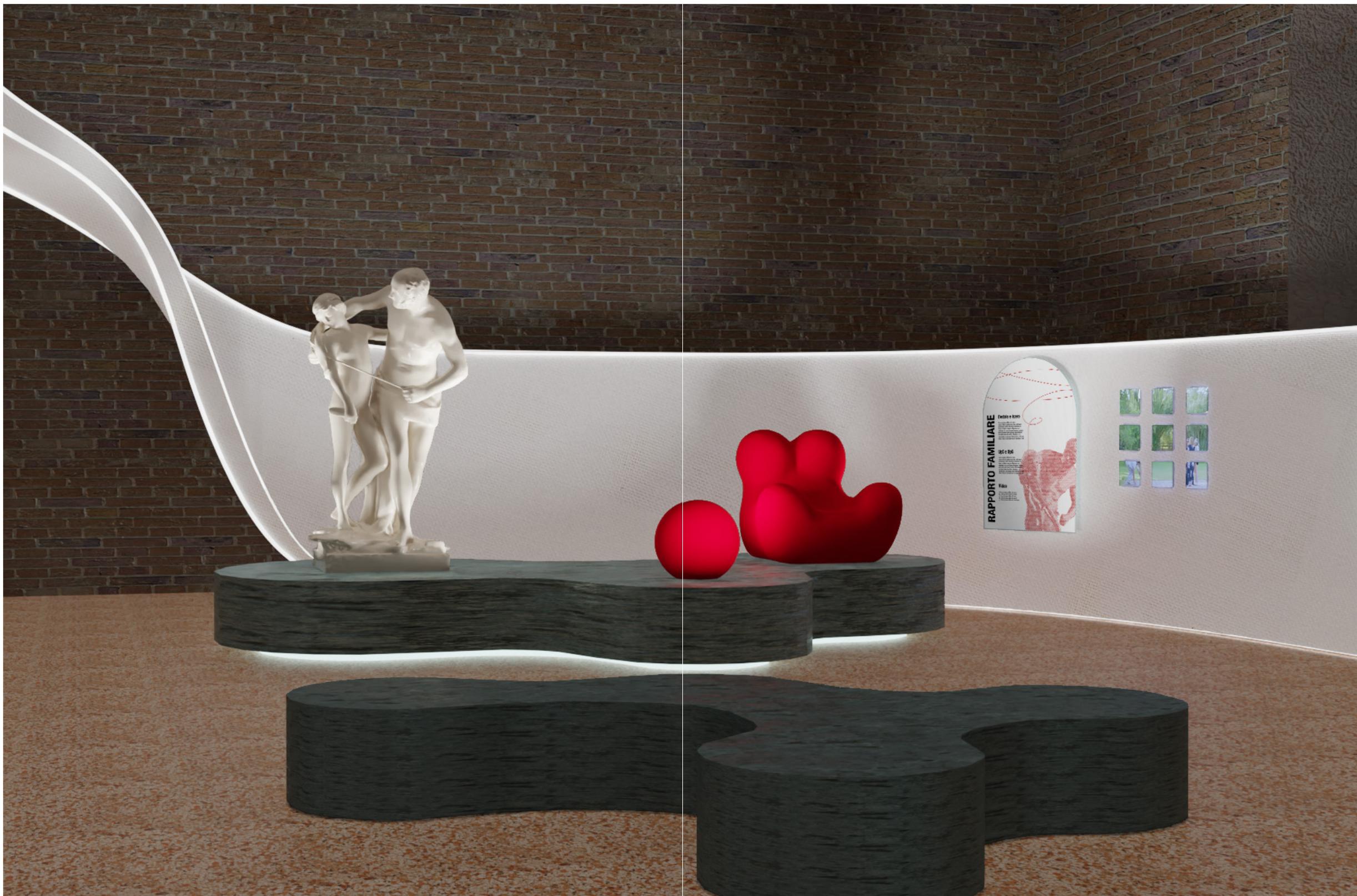
L'analisi termina con la verifica del guadagno effettuando la sottrazione fra ricavi e costi. Nel caso in questione essa è risultata positiva il che ha significato che la mostra è effettivamente realizzabile e che seppur necessario, uno sponsor non è indispensabile.





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

Render



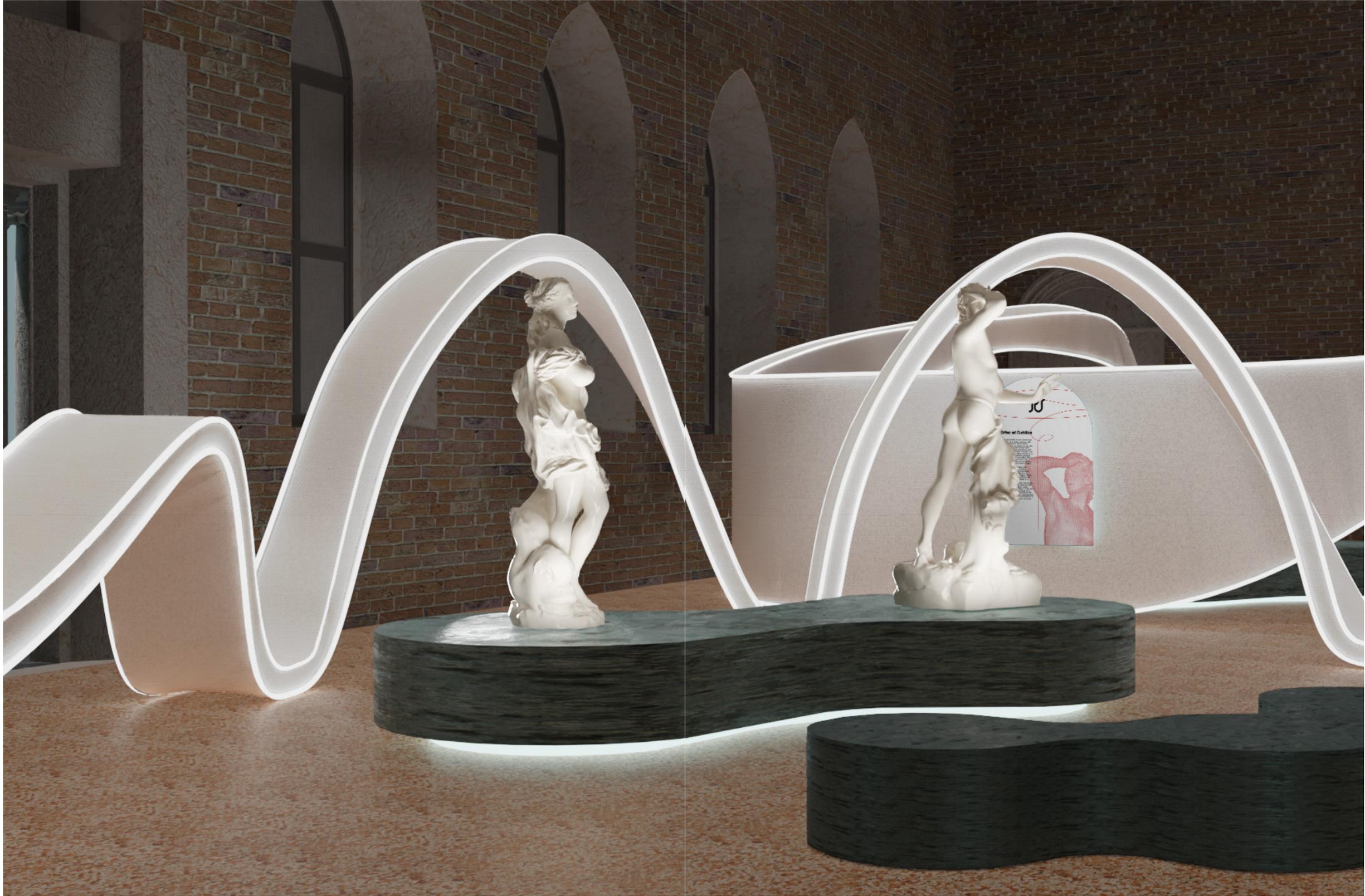


Exhibit Design per l'archeologia. Un progetto per la villa dell'imperatore Adriano a Tivoli.

Render



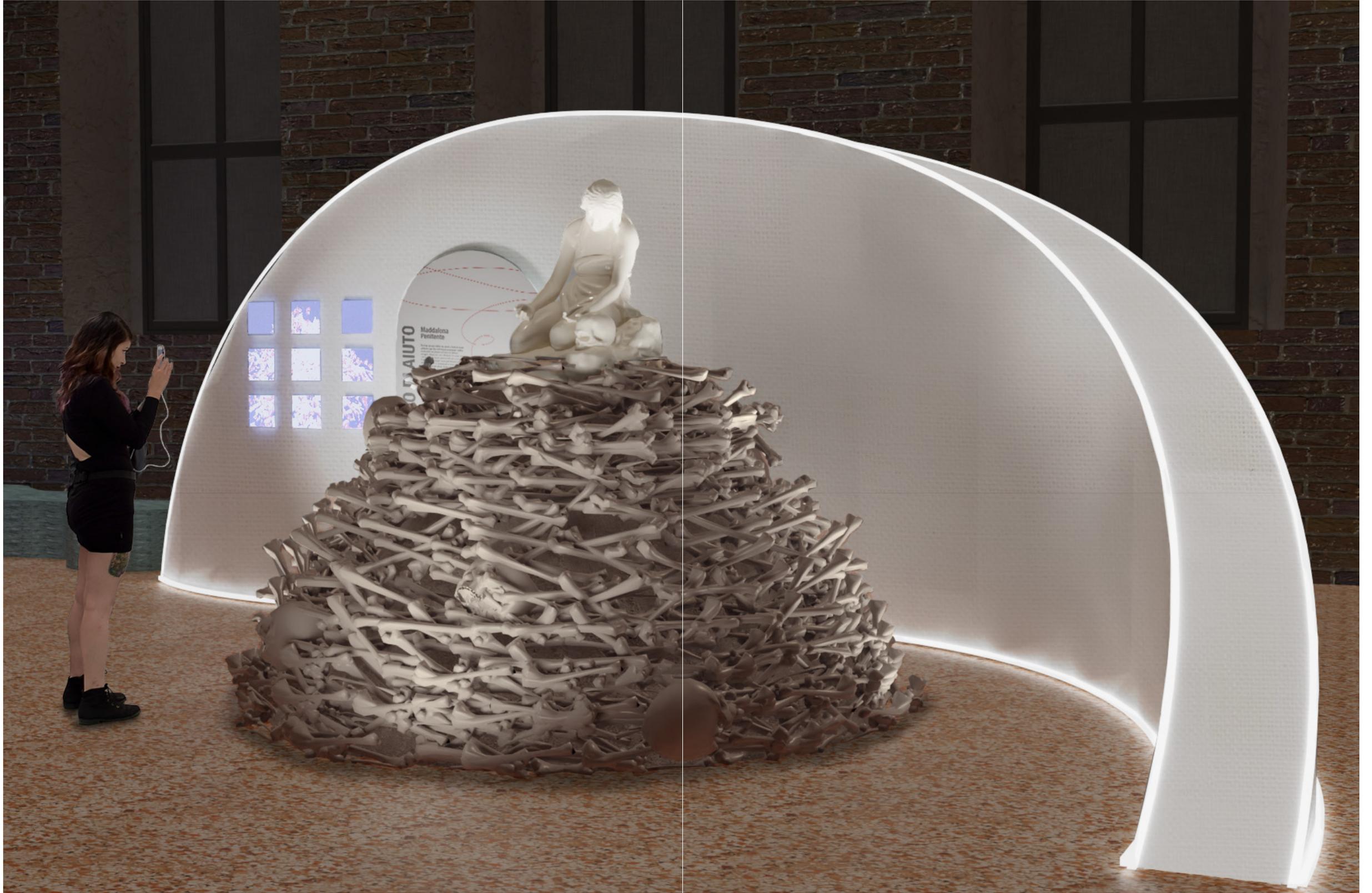


Exhibit Design per l'archeologia. Un progetto per la villa dell'imperatore Adriano a Tivoli.



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

Designing Villa Adriana

Il progetto è stato sviluppato all'interno della *Ventesima Edizione del Workshop-Concorso di Architettura e Museografia per l'archeologia di Villa Adriana – Piranesi Prix de Rome* il quale è stato organizzato nel sito Unesco di Villa Adriana a Tivoli dal 23 agosto al 5 settembre 2022 dall'*Accademia Adrianea di Architettura e Archeologia di Roma*.

Sin dal 1663, quando è stato istituito dal Re di Francia Luigi XIV sotto suggerimento del ministro delle finanze Colbert, esso ha avuto come intento quello di formare le competenze artistiche e professionali di giovani scultori pittori e successivamente, dal 1920, anche di architetti. Insieme ai pensionnaires francesi è stato, infatti, un promotore di grandi sperimentazioni teoriche riguardanti l'architettura per l'archeologia. Tutt'ora, esso si pone come obiettivo quello di formare i partecipanti in tale ambito al fine di valorizzare i contesti archeologici e continua a farlo seguendo i tre principi storici del premio, ossia la considerazione del patrimonio antico come ricerca, la progettazione in situ e l'esperienza del *Grand Tour*. In particolare il workshop spinge a confrontarsi con i principali elementi caratterizzanti la villa: il paesaggio archeologico, l'architettura e l'acqua; esso chiede di commisurarsi sia con i luoghi della villa in cui la presenza dell'acqua è storicizzata in quanto appartenente al progetto originale, sia con il paesaggio archeologico e naturalistico attraverso la progettazione di nuove soluzioni. Inoltre, a seconda delle zone di lavoro invita a compiere dei ragionamenti riguardo ai differenti modi di gestione dell'acqua la quale può essere ad esempio captiva piuttosto che ex macchina o naturans naturas al fine di progettare le migliori architetture d'acqua, dei capolavori.

Numerose sono le risorse che vengono investite in tali attività al fine di trovare espedienti per preservare le aree archeologiche che, a causa delle continue sollecitazioni naturali o di gestione, sono considerate "ad alto rischio". In relazione a ciò, al fine di trovare le migliori soluzioni, è considerata di primaria importanza la condivisione di idee e saperi e per questo il Premio, oltre ad essere aperto a differenti Paesi, spinge a collaborare in gruppi di lavoro.

Come detto, il Premio si svolge all'interno della residenza Imperiale di Adriano, essa infatti si presta ad interessanti studi grazie alla sua complessa struttura che combina il tipico schema romano, appartenente al mondo antico, con un rivoluzionario principio ordinatore che invece si discosta completamente dal mos maiorum.

Nel dettaglio gli obiettivi progettuali sono stati la creazione di un padiglione termale-espositivo reversibile che fosse in relazione con le architetture termali romane — caratterizzate da un significativo ruolo della cultura — e l'organizzazione di una sistemazione paesaggistica nella *Buffer Zone Unesco* che desse invece nuova vita ai luoghi della Villa e alle sorgenti d'acqua presente in essi. Per poterli realizzare, il Premio ha fornito un elenco di aree strategiche sia interne che esterne alla Villa dove possibile attuare la progettazione. Nel caso del lavoro esposto di seguito nel book, per la realizzazione del padiglione è stata selezionata la zona in prossimità dell'Antiquarium del Canopo, conosciuto anche come Mouseia, mentre per la parte di valorizzazione territoriale ne sono state scelte due differenti: quella che si estende dall'Antiquarium fino alla *Torre della Roccabruna*, e quella compresa tra il *Canopo*, la *Piazza d'Oro* e gli *Inferi*.

Considerando che per la costruzione del padiglione termale-espositivo si è pensata ad una moderna azione ricostruttiva riprendendo la pianta del vecchio edificio, si può osservare che il progetto complessivo si è mosso

in più direzioni di valorizzazione. Per il progetto del padiglione è avvenuta, infatti, una valorizzazione di tipo *fisico architettonico*, ovvero di intervento diretto sul bene, mentre per la sistemazione paesaggistica è avvenuta una valorizzazione di tipo *strategico produttivo*, in quanto si è andati ad operare in zone esterne al bene.

Oltre a queste due consegne, il progetto ha richiesto di includere nelle strategie di valorizzazione territoriale la progettazione di un evento di Fashion & Heritage e che facesse da ponte tra i due progetti sopra citati. Queste tipologie di eventi, infatti, risultano essere grandiose occasioni per riqualificare i siti in quanto permettono il trasferimento di elevate risorse economiche, oltre che l'organizzazione di progetti di comunicazione culturale e di allestimenti d'eccellenza attirando a sé nuovo pubblico.

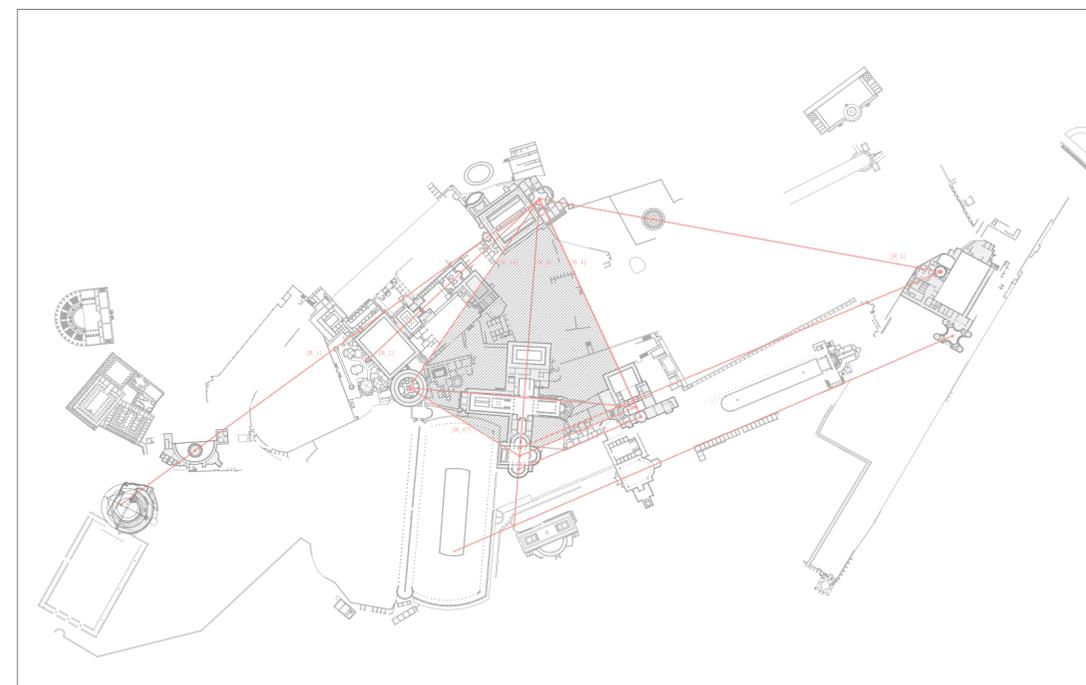
In ultimo, con il fine di organizzare un progetto di valorizzazione nella sua completezza è stata richiesta la progettazione dell'impianto di comunicazione visiva per la Grande Villa Adriana la quale ha riguardato sia l'ideazione del logotipo che la sua declinazione sui differenti supporti grafici.²²

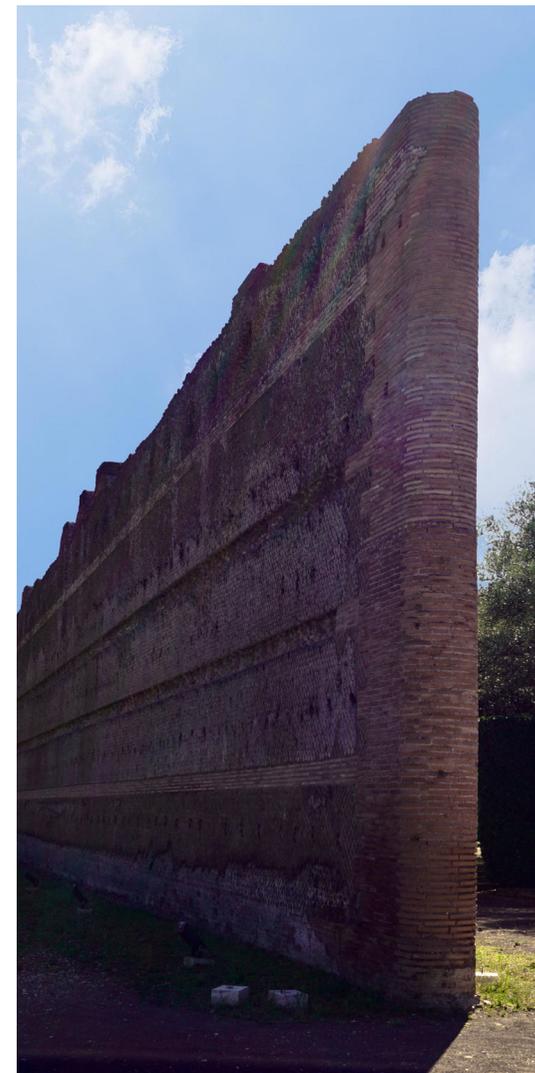




Struttura compositiva di Villa Adriana

Interessante è porre un focus sulla complessa struttura composita di Villa Adriana. Diversamente dai principi dell'antichità classica, che si basano su modelli a griglia ortogonale, essa è costruita con una *natura pivotante* mediante una *composizione polare a carattere radiale ipotattico*, ossia più punti connessi tra loro da assi genitori che si mostrano in pianta come una sorta di ventagli. Non si tratta di una deroga alla regola ma di un totale discostamento da essa. Dalle centralità, che all'interno della Villa sono numerose, partono gli assi che collegano secondo uno schema gerarchico tutte le architetture, autoreferenziali, della Villa. Introducendo il concetto di centralità infatti viene automatico aspettarsi anche i fattori di *diversità* ed *eccezionalità* tra gli edifici. Le sette centralità coincidono con architetture o elementi riconducibili all'elementare forma circolare oppure costruiti su un modello a pianta centrale. Esse sono la *Sala Quadrilobata della Piazza d'Oro*, la *Tholos del Tempio di Venere Cnidia*, il *Teatro Greco*, l'*Odeon*, il *Teatro Marittimo*, l'*Antinoeion* e infine l'*Edificio con Tre Esedre*. Dunque sono molteplici ma quelle principali per la Villa corrispondono solo alle prime due citate. Queste infatti, insieme ai due teatri identificano la zona fulcro di tutto il sito. Tale complessità di centri e assi probabilmente è il motivo per cui questo modello non si è diffuso nel mondo dell'architettura. Curioso è però scoprire che prima che venisse applicato alla Villa Adriana, questa metodologia era stata attuata solamente per la costruzione di complessi sacri come ad esempio l'Acropoli di Atene.²³





nelle pagine precedenti: Piazza d'Oro, Tempio di Venere Cnidia e pianta di Villa Adriana con gli assi principali

a sinistra in ordine: Canopo, Teatro Marittimo, Cento Camerelle

a destra: Muro del Pecile, Teatro Greco, Grandi terme





a sinistra: Rappresentazione ottocentesca di matrone romane alle Terme di Caracalla
in basso: Rappresentazione delle Terme di Diocleziano e la chiesa di Santa Maria degli Angeli a Roma



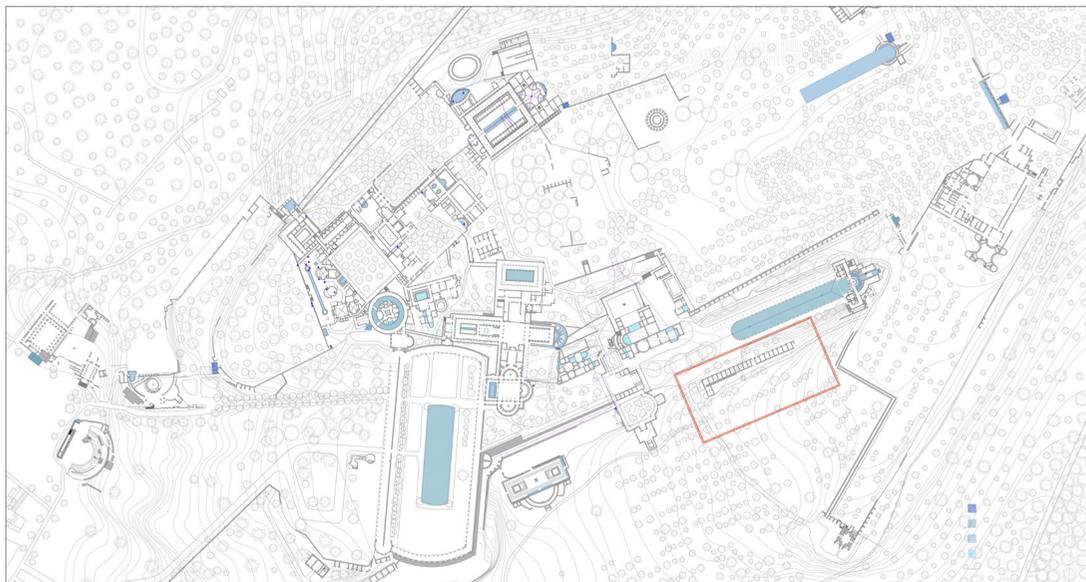
Padiglione termale-espositivo

Come già anticipato nella premessa, la prima consegna del Premio è consistita nella realizzazione di una straordinaria architettura d'acqua con funzione di padiglione termale-espositivo. All'interno di Villa Adriana il valore degli impianti termali infatti è chiaro. Essa nasce a ridosso di quattro dei tredici acquedotti che portano l'acqua a Roma e a meno di un chilometro dal Fiume Aniene e contiene al suo interno tre padiglioni termali, ossia le *Grandi Terme*, le *Piccole Terme* e le *Terme con Heliocaminus*.

L'aspetto riguardante la presenza di una zona espositiva all'interno dello spazio termale è fondante per il progetto in quanto è il fattore che fortemente rimanda, come richiesto dal Bando, il moderno progetto all'esperienza termale dell'antica Roma. In epoca romana infatti le terme erano luoghi con molteplici funzioni; non avevano solamente incarico igienico-sanitario ma rappresentavano anche luoghi culturali e di socializzazione, sia per gente elitaria che non. Esse erano considerabili come *città nella città*, luoghi democratici che spesso accoglievano differenti tipologie di eventi come quelli religiosi, politici o artistici; quest'ultimi ad esempio con esposizioni statuarie e giochi d'acqua.²⁴

Con l'obiettivo quindi di creare all'interno della Villa una zona di ozio, svago e benessere dalla quale poter contemplare la bellezza e ammirare la cultura, il padiglione è stato pensato come luogo in cui esibire sia internamente che esternamente collezioni d'arte o archeologiche.

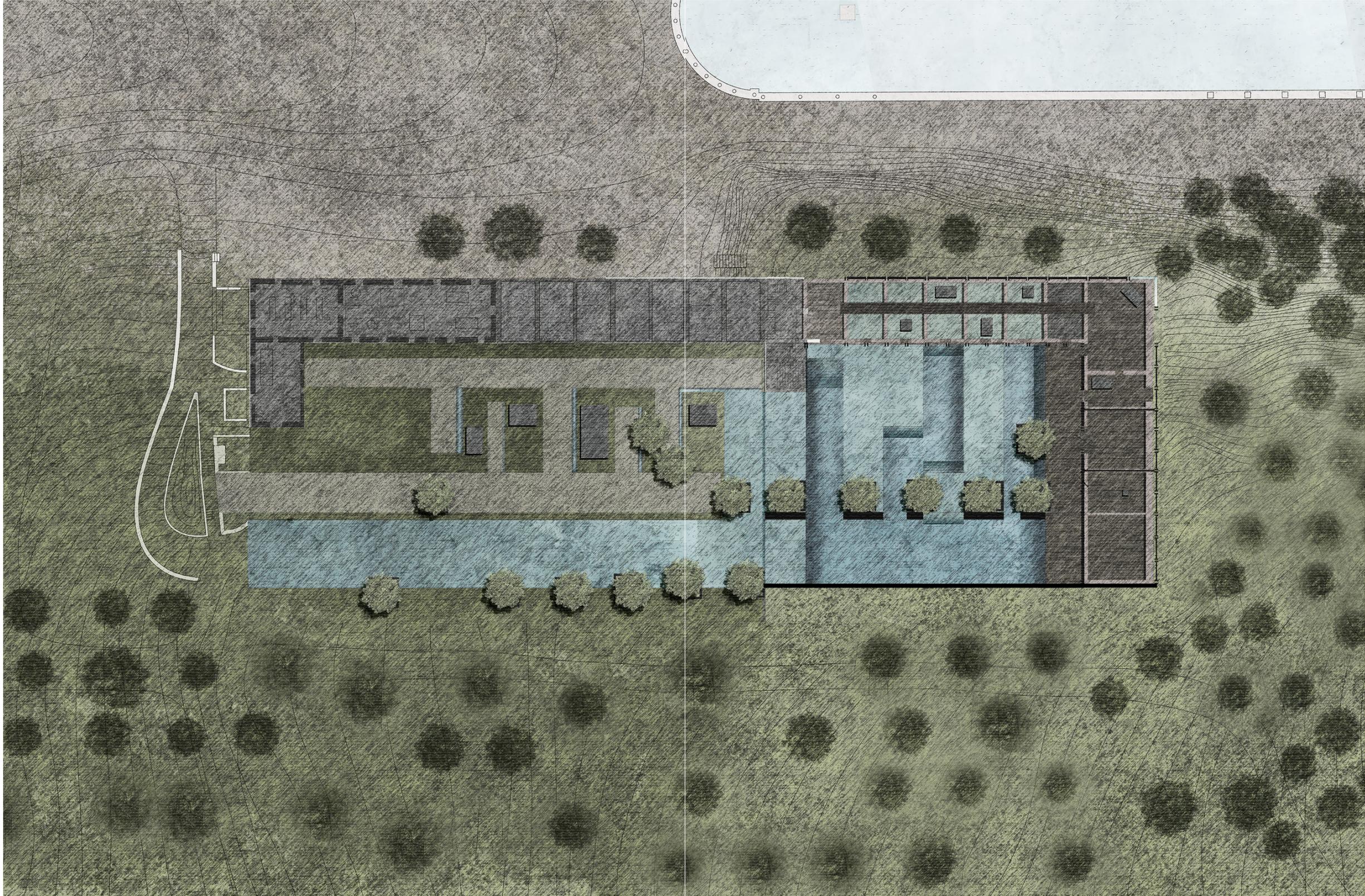
Le regole del Bando inoltre impongono una serie di indicazioni da rispettare come ad esempio la superficie massima da coprire (1000 mq + 500mq esterni) o l'altezza massima da raggiungere (6mt per le murature verticali e 8mt per il tetto a falde). Ulteriori indicazioni qualitative riguardano ad esempio la costruzione di edifici con volumetrie articolate in grado di catturare la luce in modo plastico, piuttosto che la limitazione delle superficie verticale vetrata che non deve superare il 30%. Per quanto riguarda le integrazioni funzionali, è richiesto che il padiglione sia dotato di un'area termale interna, una collezione permanente d'arte e un caffè-ristorante; inoltre esso deve contenere un ingresso-reception allo spazio termale in grado di controllare e gestire l'accesso agli spogliatoi, alle aree relax-culturali e alle vasche d'acqua, obbligatoriamente distinte nelle temperature; una deve essere infatti di acqua calda e l'altra di acqua fredda.²⁵



in alto: planimetria che mostra la collocazione del padiglione all'interno di Villa Adriana
 in basso: rendering del modello tridimensionale della planimetria e dell'area circostante con evidenziata la parete perimetrale anteriore dell'Antiquarium e la parete occidentale dei resti trovati con lo scavo.



in alto: sezione trasversale contestualizzata del padiglione termale-espositivo. Si nota il rapporto di forme e dislivello con il padiglione del Canopo.
 in basso: rendering del padiglione termale-espositivo contestualizzato. Visibile parte del Canopo sulla sinistra e il proseguimento dell'edificio dell'Antiquarium sulla destra.





Entrando dunque nella fase di progettazione, si è deciso di posizionare il padiglione nella zona del cosiddetto Antiquarium del Canopo.

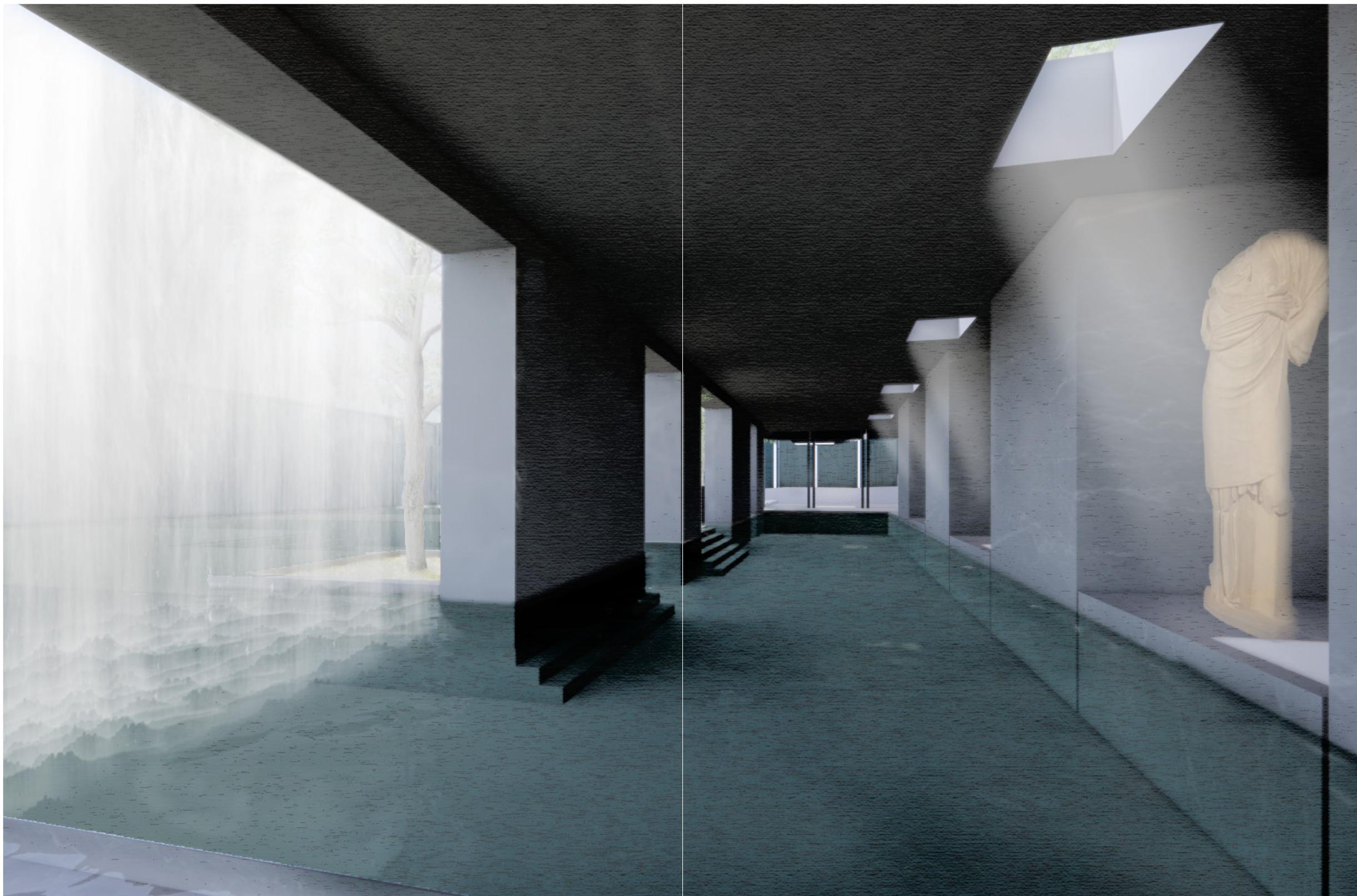
I recenti studi archeologici hanno mostrato che in origine questo edificio, ora parzialmente ricoperto dall'uliveto che si estende fino alla *Torre di Roccabruna*, era parte di un sistema a corte costruito su due livelli. L'ipotesi progettuale è stata quindi di tipo ricostruttivo e l'inserimento dei nuovi elementi è avvenuto secondo i tracciati regolatori dell'Antiquarium nell'ottica però di preservare tutti gli ulivi presenti sul terreno. Essi infatti oltre ad essere secolari, caratterizzano la villa ed essere all'interno di un sito appartenente al patrimonio Unesco sono anche il fulcro del progetto di valorizzazione territoriale che si è svolto in parallelo.

La costruzione dell'edificio ha quindi seguito quello a corte preesistente. Il grande cortile interno è diventato così un grande spazio d'acqua che accoglie una serie di piscine tutte collegate tra loro ma allo stesso tempo distinte dai diversi livelli di profondità dell'acqua che passano dai 120cm ai 150cm. Il giardino è caratterizzato anche da un cambio di dislivello che ha permesso di costruire una cascata artificiale e molto scenografica che si colloca quasi precisamente nella metà del giardino. Essa permette di collegare la zona delle piscine della quota più alta del giardino con quella posizionate alla quota più bassa. Una seconda cascata è realizzata anche nella zona sud ovest del giardino, questa permette la costruzione di un corpo semi-ipogeo, una sorta di "*ninfeo contemporaneo*", caratterizzato dall'essere uno spazio scuro, ombreggiato e illuminato solamente in maniera puntuale da una serie di aperture ricavate negli spazi tra gli ulivi. La cascata, come metafora del limite tra natura e architettura, assume il ruolo di portale e invita l'utente a varcarlo per entrare in una zona contemplativa che è anche espositiva. All'interno, infatti, sono costruite una serie di nicchie in cui sono collocate le statue appartenenti alla collezione del *Ciclo del Canopo*. Il suddetto salto di quota, determinato dalla naturale conformazione del terreno, permette inoltre di creare un sistema di recupero dell'acqua piovana utile ad irrigare gli ulivi e collegare le vasche. Infine, in maniera integrata alla struttura della vasca sono stati pensati dei sistemi contenitivi per gli ulivi in modo da preservarli nella loro collocazione e quota originaria. Essi vengono così valorizzati e valorizzano il giardino interno costellando le vasche d'acqua.

nella pagina precedente: pianta del padiglione termale-espositivo

a sinistra: render dello spazio d'acqua nella corte interna del padiglione nelle due zone con dislivelli differenti

nella pagina successiva: render del ninfeo contemporaneo

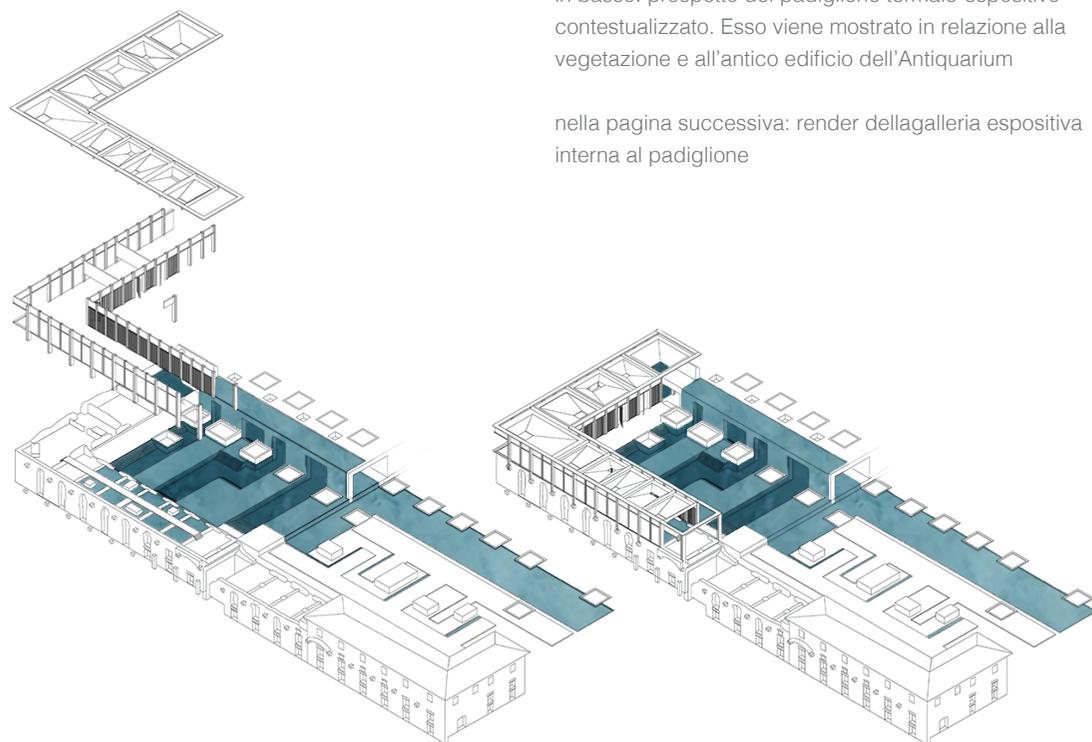


a sinistra: esploso assonometrico del padiglione termale-espositivo

a destra: assonometria del padiglione termale-espositivo. È visibile la copertura costituita da una serie di cannon lumière

in basso: prospetto del padiglione termale-espositivo contestualizzato. Esso viene mostrato in relazione alla vegetazione e all'antico edificio dell'Antiquarium

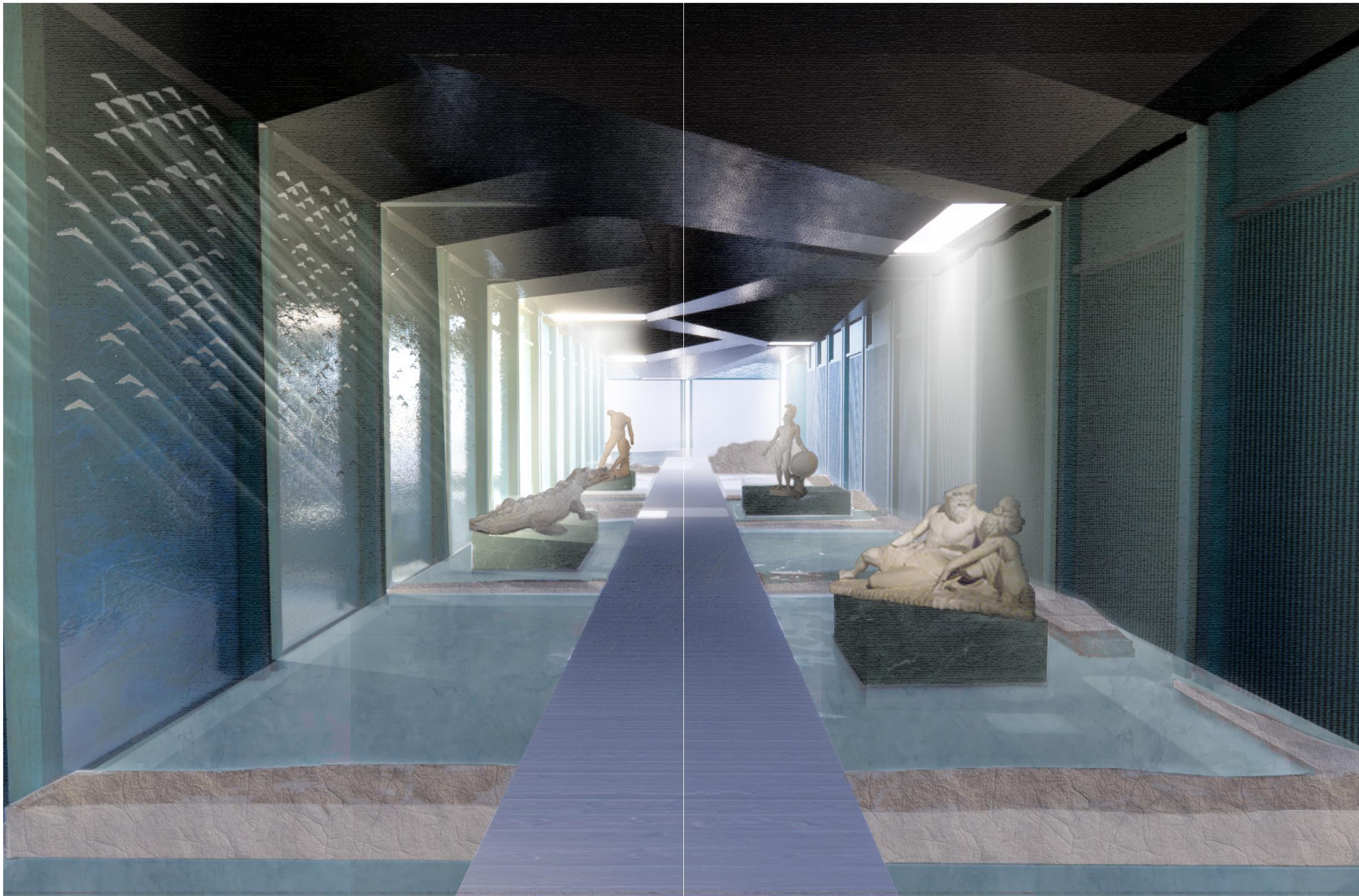
nella pagina successiva: render dellagalleria espositiva interna al padiglione

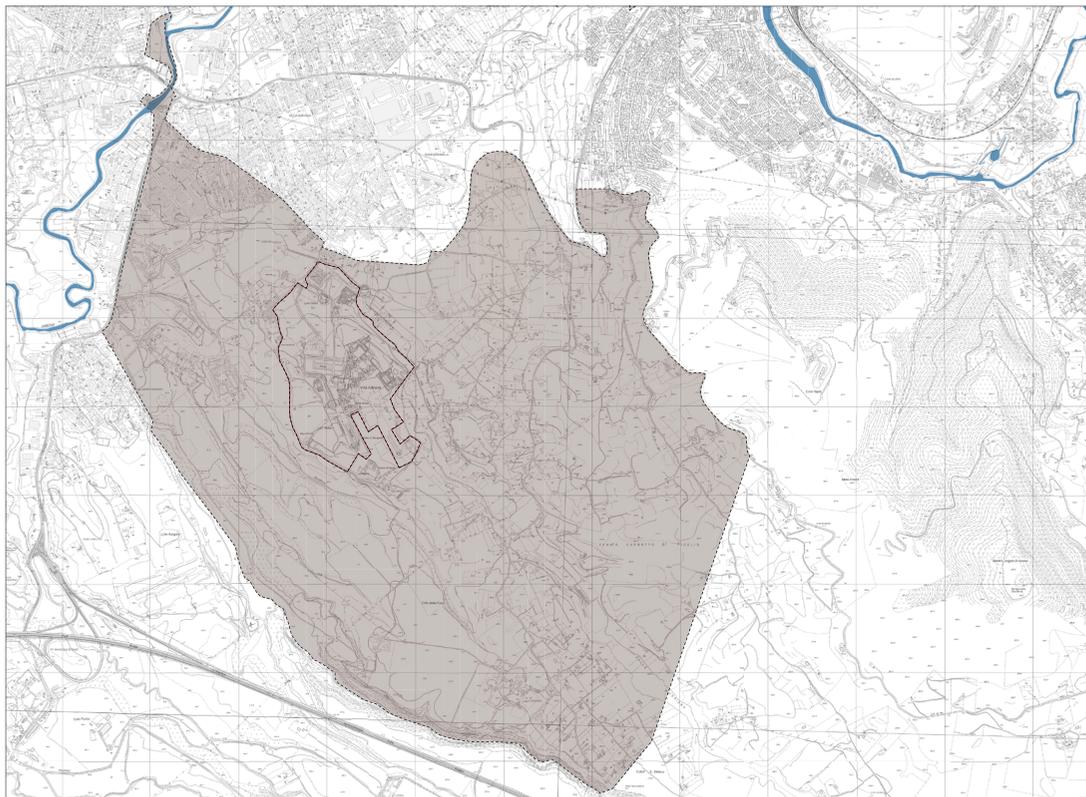


La zona esterna è collegata a quella interna mediante la massa d'acqua. Essa allaga gli spazi generando una piattaforma d'acqua unica nella quale sono collocate le opere d'arte della collezione come se stessero affiorando da essa. Lo spazio risulta essere una galleria espositiva d'acqua che, grazie al posizionamento di una passerella in legno, è interamente fruibile dallo spettatore che può spostarsi avanti e indietro per ammirare le opere. La passerella è collocata centralmente e in corrispondenza del corridoio, ancora visibile, determinato dagli antichi muri delle sale dell'Antiquarium.

Il padiglione è costruito come un telaio. Il lato esterno che dà sul Canopo è costituito da pannelli realizzati in rame ossidato, la colorazione dunque risulta verde. In punti strategici essi presentano intagli che riprendono la forma di del celebre *opus reticulatum*²⁶ caratterizzante l'intera Villa. Questi intagli permettono l'ingresso della luce e la sua vibrante diffusione nella galleria espositiva. Come fosse una lame, la luce entra anche dalla fessure dei pilastri che sorreggono il padiglione. Essi infatti sono costituiti da due parti distinte ma accostate. Il lato che invece dà sul cortile interno è costituito da pannelli in legno pivotanti. Questi permettono di dare continuità tra interno ed esterno in quanto permettono l'ingresso e la diffusione di luce, aria e acqua. La copertura del padiglione è realizzata in metallo e costituita dalla successione di *cannon lumière* diversificate nel posizionamento e nelle dimensioni delle aperture. Questi permettono alla luce di piovere dall'alto inondando in maniera plastica, e non costante, gli interni dell'edificio. Inoltre, la peculiarità consiste nel fatto che, con un effetto spot, essi illuminano le statue che infatti sono posizionate in corrispondenza dei fori. Gli effetti di luce si diversificano molto anche a seconda dell'ora della giornata.





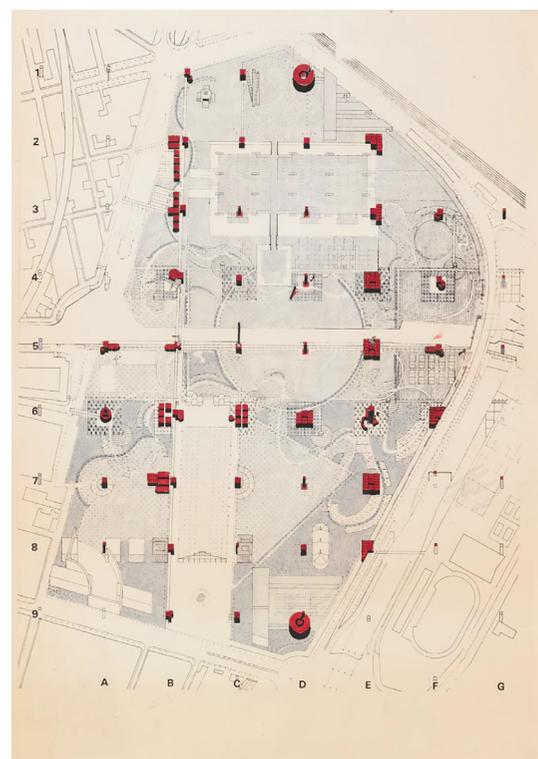
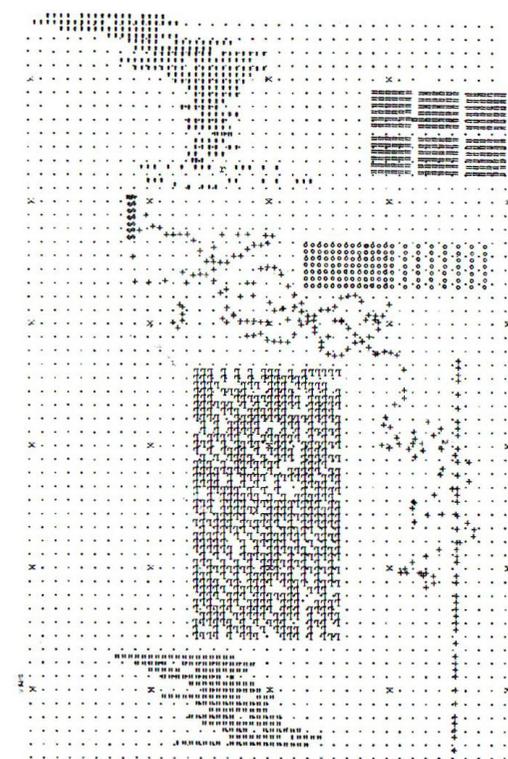
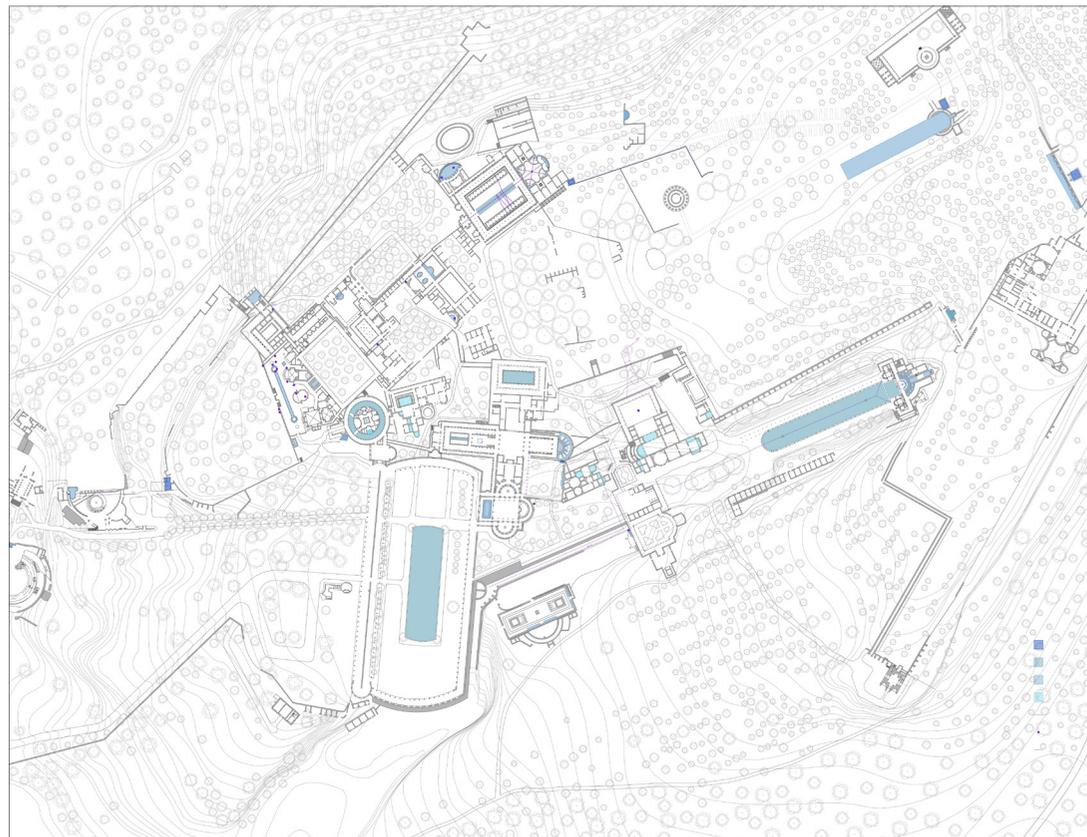


Valorizzazione territoriale

La seconda parte di progetto, svolta in parallelo, riguarda la valorizzazione territoriale della zona paesaggistica della Villa Adriana. Il sito infatti non risulta prestigioso solo per la presenza dell'archeologia, a sostegno di essa infatti ci sono il grande uliveto settecentesco piantato dai gesuiti e l'importante presenza di acqua. Come detto anche precedentemente, quest'ultima ha un ruolo davvero significativo per la Villa. Originariamente infatti essa si estendeva dalla Via Maremmana fino ai pressi del Fiume Aniene il quale era in grado di approvvigionare il complesso di tutta l'acqua di cui necessitava. Il territorio relazionato alla Villa, dunque, un tempo risultava molto più ampio di quello che invece, al giorno d'oggi, è visitabile e rispetto a quello su cui il Bando ha chiesto di progettare. Quest'ultimo infatti corrisponde solamente ai terreni più prossimi alla Villa — idealmente compresa fra il *Teatro Nord* e il *Teatro Sud* — e che si estendono tra i vari padiglioni, visitabili e non. Queste zone sono denominate “*zone cuscinetto*” o *Buffer Zone* in quanto incaricate di tutelare e proteggere la zona archeologica del sito attraverso l'attuazione di aree con funzioni inerenti ai valori culturali del sito.

Nella formulazione del concept di progetto dunque ha prevalso l'intenzione di valorizzare e tutelare l'uliveto secolare della villa. In particolare si sono scelte le due zone che affiancano e collegano la zona del Canopo, in quanto area già predisposta ad accogliere il progetto del padiglione termale-espositivo. Una volta selezionato l'Antiquarium come spartiacque, si è quindi deciso di selezionare da un lato l'uliveto che si estende fino alla *Torre di Roccabruna*, e dall'altro quello compreso tra il *Canopo*, la *Piazza d'Oro* e gli *Inferi*. La scelta è stata supportata da due fattori principali: la consultazione del *Tractatus*, testo tecnico di Pier Federico Mauro Caliarì²⁷, e lo studio autonomo della struttura e mappatura del territorio. Il primo ha guidato i ragionamenti sugli assi generali della villa e su quelli che in particolare toccano e caratterizzano queste zone; il secondo invece ha permesso di confermare la scelta delle zone grazie all'individuazione di due interessanti assi che collegano le archeologie del *Mausoleo* e degli *Inferi* con la *Torre di Roccabruna* e che passano per la vasca del *Canopo*.

in alto: pianta dell'attuale Buffer Zone di Villa Adriana che si estende fino al Fiume Aniene
in basso: masterplan di Villa Adriana in relazione al progetto di Valorizzazione Territoriale

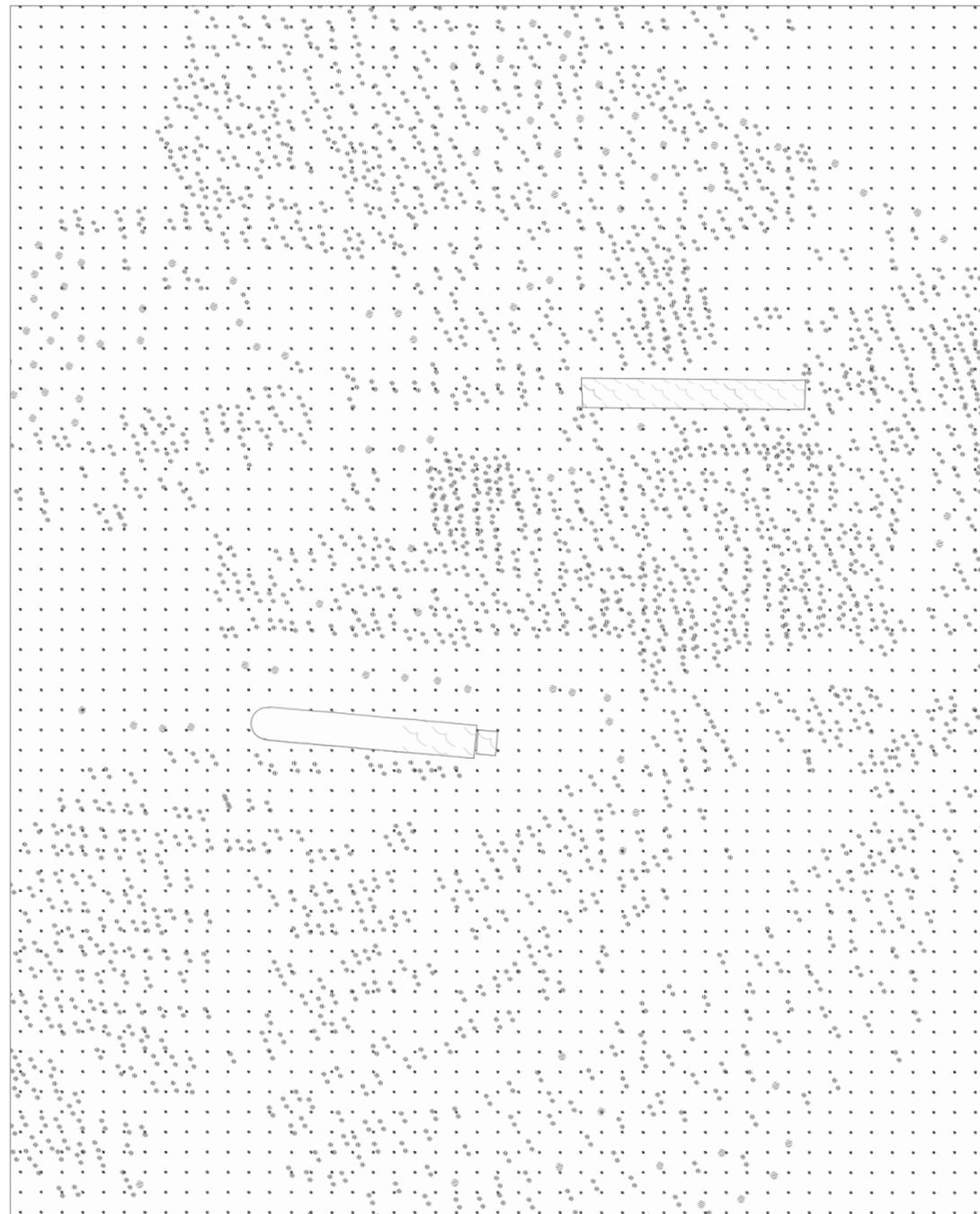


Il progetto è partito osservando il modo di articolarsi del patrimonio naturale della Villa e tra le prime cose si è notato che seppur facente parte del mondo naturale, l'uliveto si poteva leggere in una struttura più o meno precisa. Si è deciso quindi di creare una complessa struttura di mappatura nella quale, mediante simboli differenti, sono state identificate le posizioni e dimensioni delle fonti d'acqua e degli ulivi del patrimonio. L'azione si è ispirata ai lavori realizzati dal designer e architetto Andrea Branzi il quale codifica elementi architettonici attraverso figure geometriche stilizzate, quasi artistiche. In particolare si è guardato alla pianta *No-stop City* che realizza nel 1969 insieme al suo studio *Archizoom*²⁸. Ciò che è emerso da questa prima mappatura è stata la presenza di zone regolari e irregolari nella maglia dell'uliveto. Successivamente, per avere un quadro generale di tutta l'area, è stata condotta una seconda mappatura. Oltre alle fonti d'acqua e agli ulivi sono quindi state identificate tutte le parti archeologiche comprese nella zona, considerando sia quelle già emerse dagli scavi che quello ancora da scavare. Contemporaneamente è stata individuata una maglia che fosse invece regolare e che prendesse come modulo ripetitivo le architetture della Villa. A questo scopo sono state individuate le sostruzioni lineari presenti sopra la vasca del Canopo e la distanza fra le murature è stata moltiplicata fino ad ottenere un pattern regolare a punti.

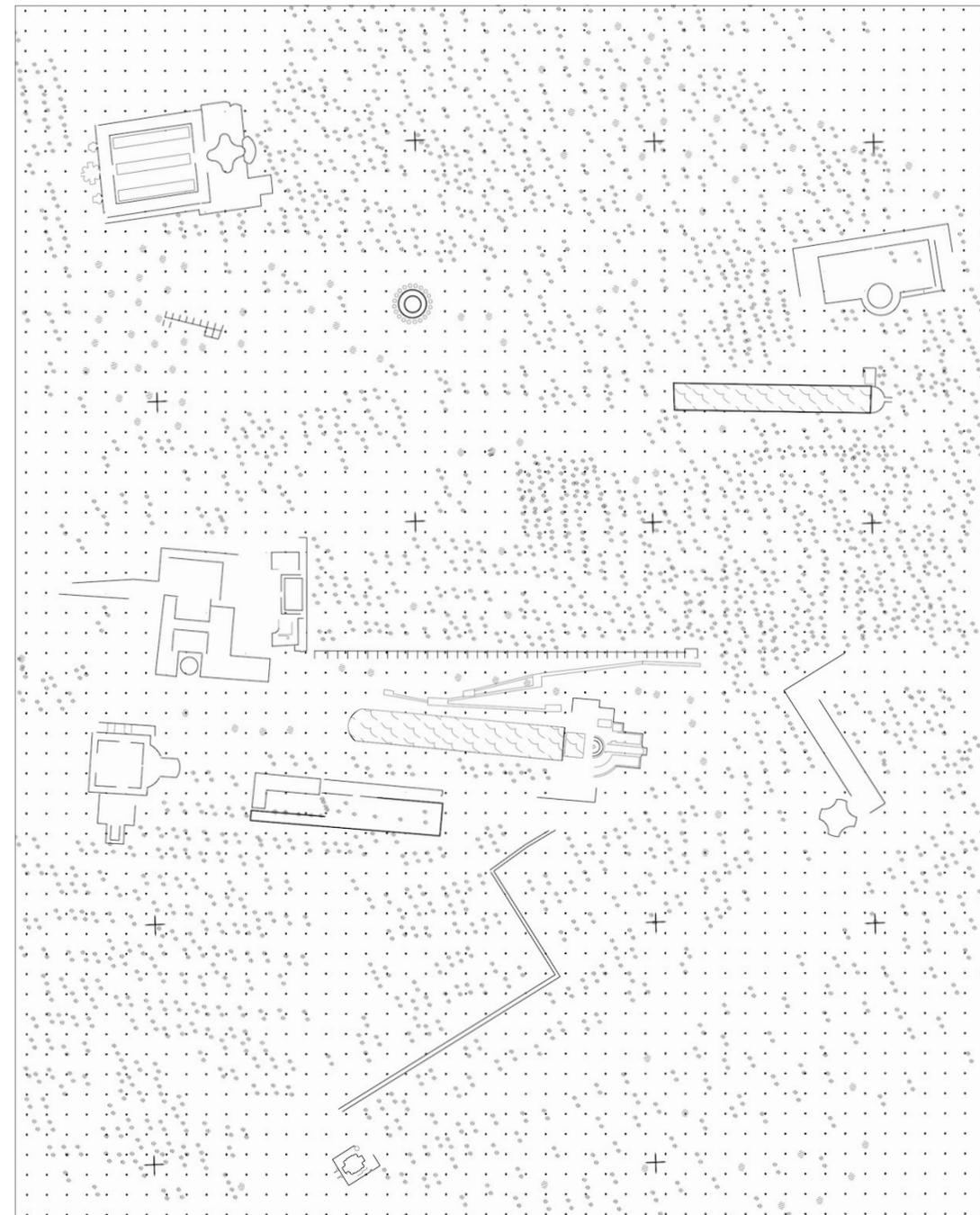
La maglia regolare e la seconda mappatura del territorio sono, dunque, stata sovrapposte ottenendo in questo modo la vera struttura di base della valorizzazione. La sovrapposizione ha mostrato la presenza di alcune zone di vuoto e altre di pieno che sono state individuate come punto di riflessione per la successiva azione progettuale. Infatti, se da un lato la mancanza di vegetazione offriva la possibilità di arricchire nuovamente il terreno attraverso architetture effimere e non, dall'altro, le zone piene suggerivano la tutela ed esaltazione della natura attraverso costruzioni in simbiosi con essa. Tuttavia va sottolineato che la disposizione degli interventi architettonici non è avvenuta considerando le intere zone emerse, essi sono stati attuati a partire da specifici punti individuati sulla griglia e alternati da una determinata frequenza.

La disposizione delle costruzioni ha poi preso ispirazione dalle strutture create da Bernard Tschumi nel 1982 all'interno del *Parc de la Vilette*,²⁹ caratteristico sia per il modo di organizzazione lo spazio generale che per il modo di organizzare le singole strutture e composizioni di architetture.

in alto: Planimetria di Villa Adriana con mappatura dell'uliveto e delle fonti d'acqua
a sinistra: Pianta *No-stop City* di Andre Branzi insieme allo studio Archizoom, 1969
a destra: Bernard Tschumi, Sistema compositivo del *Parc de la Vilette*, 1982



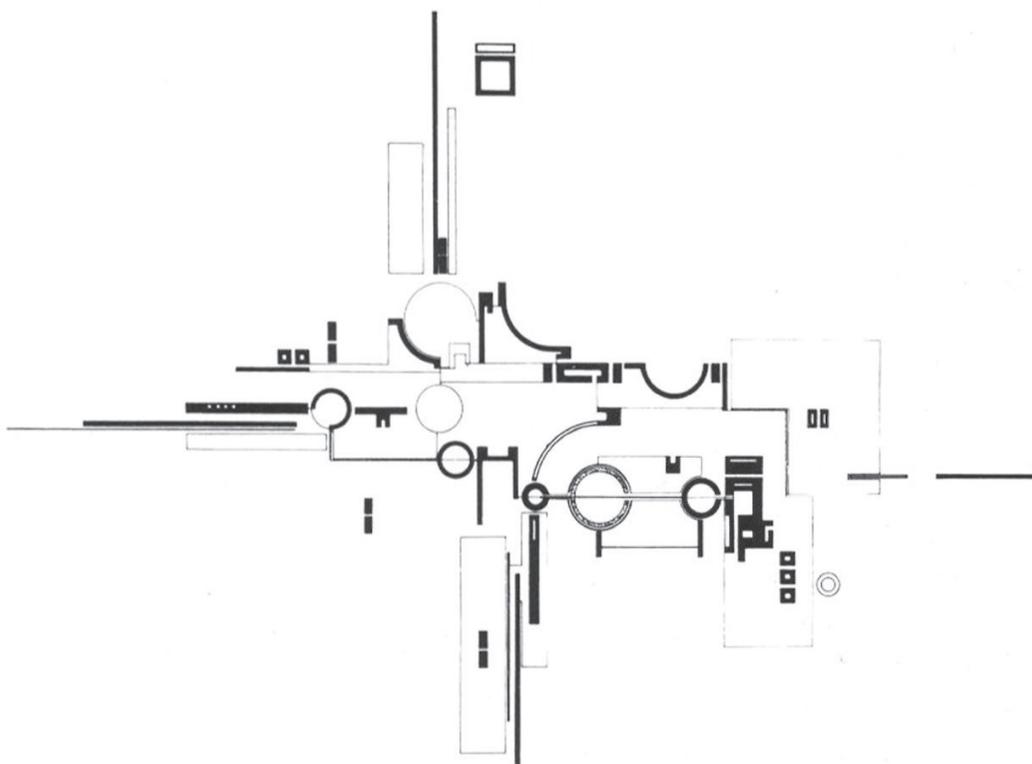
mappatura dell'uliveto e delle fonti d'acqua secondo il metodo di Andrea Branzi



mappatura delle archeologie in aggiunta alla mappatura dell'uliveto e delle fonti d'acqua secondo il metodo di Andrea Branzi

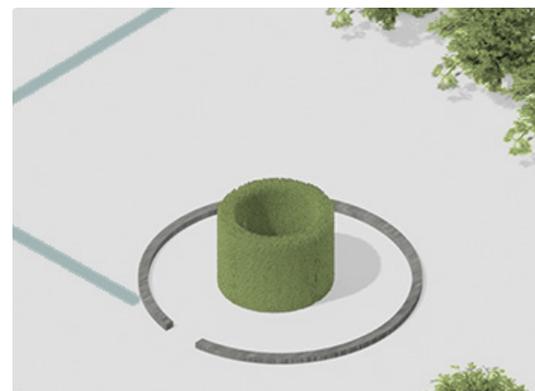
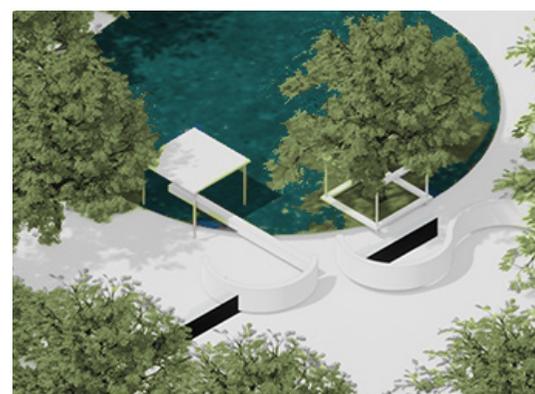
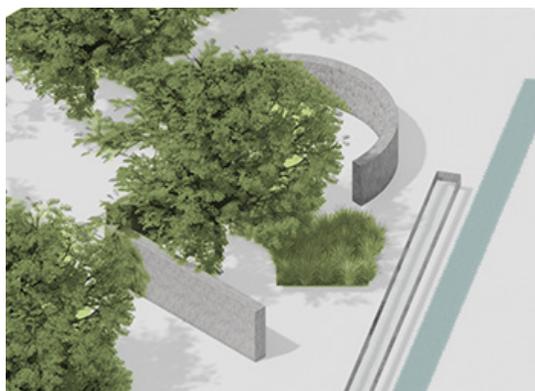
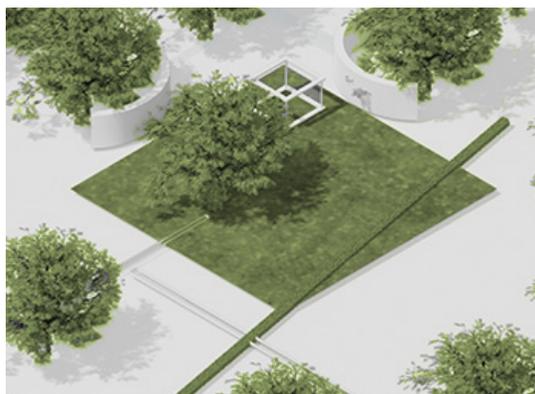


in alto: Carlo Scarpa, *Fondazione Querini Stampalia*, 1869
 a sinistra: Louis Kahn, *Salk Institute*, 1960
 in basso: Aldo Loris Rossi, *Foundry Plan per Ercolano*, 1964
 a destra: abaco delle famiglie di elementi architettonici



Per la realizzazione delle composizioni architettoniche si è ragionato prima su piccola scala, ossia sui singoli oggetti da collocare nell'area individuata per poi assemblarli a formare zone attrezzate e articolate nel rispetto della griglia. Per il progetto è stato quindi creato un abaco degli elementi, costituito da cinque tipologie di architetture che poi, al fine di legarsi alla villa, sono state declinate in elementi vegetali e d'acqua utilizzando appunto come filo conduttore l'uliveto e le fonti d'acqua caratterizzanti la villa. Le famiglie di architetture sono: le sedute, le stanze, i muri, i telai, i portali e le superfici. Per il modo di comporle si è guardato al progetto *Foundry Plan per Ercolano* di Aldo Loris Rossi.³⁰ Da esso sono stati ripresi i legami e gli equilibri fra i diversi elementi i quali hanno aiutato a ponderare il collocamento di architetture d'acqua, vegetali e quelle invece fruibili dell'utente. Inoltre, il modo di interpretare e posizionare l'acqua è stato guidato da due progetti: la *Fondazione Querini Stampalia* di Carlo Scarpa³¹, per la modalità di captare e rinchiudere l'acqua in forme geometriche primitive e il *Salk Institute* di Louis Kahn³² per la creazione di un solco d'acqua utilizzato come elemento di collegamento visivo. In pianta sono state rappresentate tutte le composizioni sparse nel territorio ma solo di cinque è stata fatta anche una rappresentazione ravvicinata a volo d'uccello. Esse sono costituite da elementi simili appartenenti alle sei famiglie, come ad esempio rigagnoli di acqua che guidano l'utente in una passeggiata nell'uliveto, superfici di acqua e di erba, panchine che si districano in mezzo ai profili degli alberi e altre strutture relazionate al paesaggio, eppure sono tutte differenti nel modo di comporsi.





render delle differenti composizioni degli elementi architettonici
in basso a destra: render della ricostruzione del Mausoleo

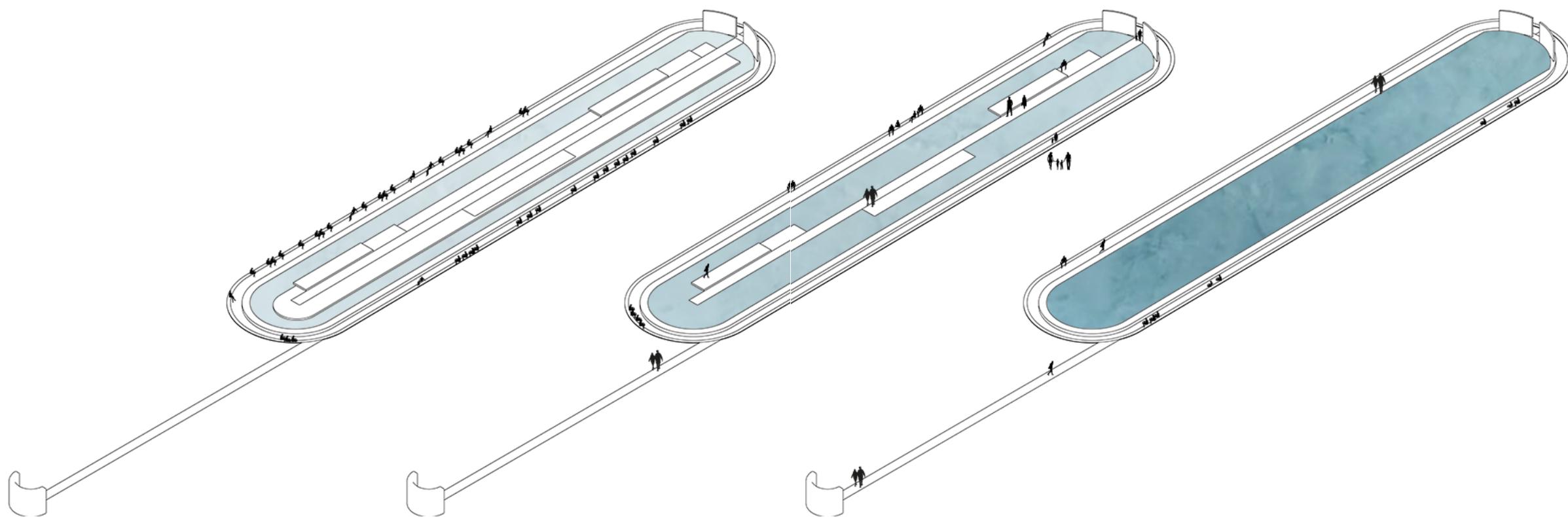


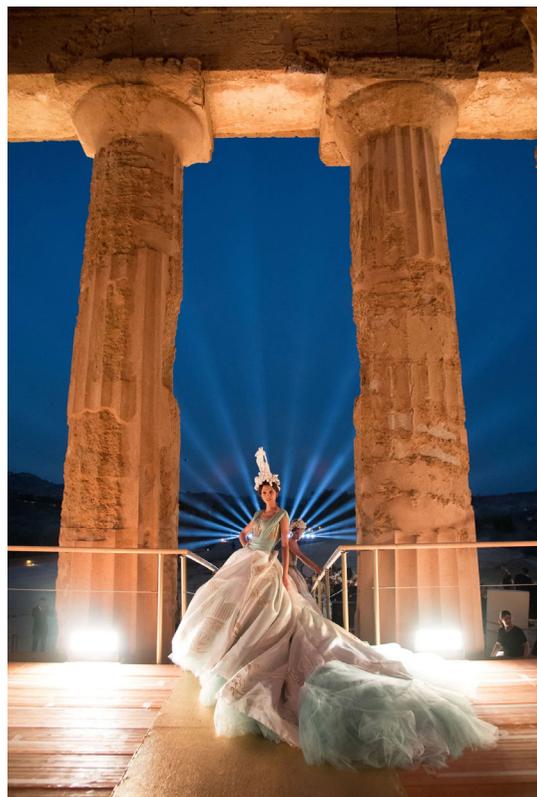
masterplan in cui è visibile la collocazione delle differenti composizioni all'interno del patrimonio territoriale

assonometria della ricostruzione della vasca degli inferi in cui vengono mostrati i diversi livelli di profondità d'acqua e il modo di usufruirne da parte del pubblico

Insieme a questa parte del progetto ci si è occupati della ricostruzione paesaggistica del *Mausoleo* e degli *Inferi*. Si tratta rispettivamente di un piccolo tempio circolare e di un'architettura affiancata da una grande vasca d'acqua che non essendo state totalmente scavate non sono visitabili.

Per il primo si è pensato ad un piccolo intervento attraverso una ricostruzione geometrica e semplificata tramite la vegetazione; per il secondo invece è stato svolto un lavoro più sostanzioso al fine di rivalutare la struttura e interpretare l'antico significato dell'elemento acqua particolarmente caratterizzante la zona. L'intervento è quindi consistito nella ricostruzione di una vasca larga 100 metri, come quella originale, con posizionato al suo interno una grossa passerella. Essa è costituita da tre differenti livelli di camminamento che vengono mostrati o celati in base alla quantità di acqua presente nella vasca che infatti è variabile. La vasca è inoltre circondata da un fossato che mediante una passerella-ponte, posizionata sul suo lato corto, permette al visitatore di muoversi all'interno e all'esterno della struttura o addirittura di sedersi per ammirare il paesaggio e la sfilata sulla passerella da diversi punti di vista.





Fashion & Heritage

All'intero del progetto è stato chiesto poi di associare al tema di valorizzazione paesaggistica un'azione di branding in cui si vedesse collaborare una *maison* di alta moda con il sito archeologico della Grande Villa. La moda, infatti, opera come grande attrattore e generatore di attività collaterali legate al mondo delle arti, della musica, della danza, del teatro e anche dell'exhibit design. La Brand Heritage, è una parte importante della Brand Identity per qualsiasi marchio³³. Essa consiste infatti nella storia e nell'insieme di caratteristiche che nel tempo hanno reso l'azienda tale giustificandone, così, il suo valore all'interno della società. Importante è dunque trovare gli strumenti giusti per valorizzarla, organizzarla e comunicarla e spesso essi corrispondono ad all'allestimento di musei d'impresa, ad archivi, a mostre, a performance, a vere e proprie politiche di heritage branding e ad altre forme di storytelling.³⁴ La Brand Heritage risulta particolarmente importante nel settore del lusso, quando il patrimonio storico del marchio diventa un mezzo per reinterpretare la tradizione individuando significativi collegamenti tra passato e presente in grado di emozionare l'audience. Spesso vengono infatti organizzate campagne pubblicitarie di rievocazione storica o di collezioni "heritage" che riproducono prodotti del passato e che vedono l'archivio e il museo come protagonisti incontrastati.³⁵ Il primo raccoglie e descrive la storia aziendale (documenti, prodotto, materiali aggregati, ecc) rendendola consultabile, mentre il secondo espone il medesimo materiale al pubblico generico e ai clienti in un percorso di allestimento in grado di valorizzare e narrare il contenuto. Alcuni di questi progetti sono immateriali, altri permanenti ma tutti sono accomunati dall'essere organizzati all'interno della sfera del marketing al fine di raccontare la storia, il mito, l'eredità e il valore del brand e instaurare, così, fiducia nei consumatori. Ne sono un esempio molti marchi di lusso come Chanel, Fendi e Saint Laurent, che usano la storia per comunicare e commercializzare i loro prodotti.

in alto a sinistra: Sfilata Collezione Primavera/ Estate 2013 di Chanel al Grand Palais di Parigi

in alto a destra: Sfilata Collezione Autunno/ Inverno 2016/17 di Fendi alla Fontana di Trevi

a destra: Sfilata Collezione Primavera/Estate di Saint Laurent alla Parigi Fashion Week
in basso: tre immagini della sfilata di Dolce&Gabbana alla Valle dei Templi di Agrigento, luglio 2019

nelle pagine successive: Sfilata Collezione Primavera/Estate 2016 di Valentino a Parigi

Quasi paradossale è il costante cambiamento ed evoluzione della moda e la capacità però di alcuni brand, come la *maison* Valentino, di sviluppare un'estetica forte e senza tempo. Gli stilisti, Maria Grazia Chiuri e Pierpaolo Piccioli, hanno infatti dato vita a Parigi, in occasione della collezione primavera-verile del 2016, ad una Haute Couture fiabesca. La collezione è ispirata alle ballerine-muse dell'artista e stilista Fortuny e agli abiti usati dalle danzatrici Isadora Duncan e Loie Fuller. *“Da lui abbiamo appreso soprattutto l'arte del tempo che passa, la bellezza delle cose che invecchiano.”*³⁶ In passerella hanno sfilato infatti delle muse danzanti, delle ballerine che vestono un'estetica atemporale con abiti meravigliosi e sartoriali. I giochi di plissettatura rimandano allo stile classico e le piccole coroncine di serpenti d'oro sul capo e i piedi nudi ricordando invece la mitologia greca. Questa collezione, *Valentino Haute Couture Printemps/Été 2016*, è appunto quella che è stata scelta per il progetto di Fashion & Heritage. Ciò che ha influenzato la scelta è stata la palette colori e la maestosità dei capi caratterizzati da chiari riferimenti al mondo bizantino e quello orientale. La palette infatti utilizza toni

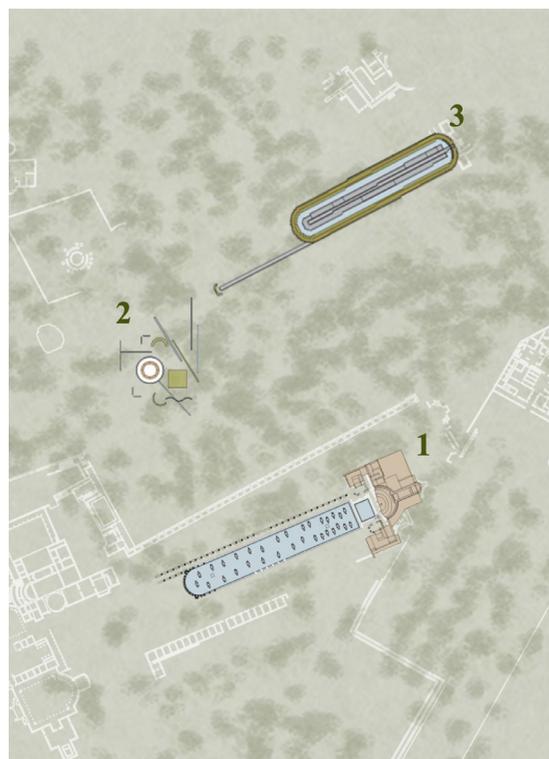
caldi e terrosi come il rosso, l'oro, il verde oppure il bronzo che rimandano e si legano in maniera armoniosa al contesto archeologico. Il mondo bizantino è ricordato dalle linee semplici dei mantelli e dei lunghi strascichi insieme ai profondi scollari a V che esaltano il décolleté; il mondo orientale invece viene rievocato dalle originali fantasie realizzate con pavoni, draghi e altre creature mistiche.³⁷

Nel corso degli anni si è diffusa l'esigenza di spettacolizzare gli eventi utilizzando location incredibili come gli spazi storici o contemporanei.³⁸ Un esempio d'eccezione in Italia è quello organizzato nel 2019 dalla *maison* *Dolce&Gabbana* nell'incantevole cornice della Valle dei Templi ad Agrigento. Il progetto è quindi stato realizzato in linea con questa nuova esigenza. Si è deciso, infatti, di allontanarsi dal tradizionale fashion show in cui lo stilista mette in mostra la sua nuova collezione su una passerella, e di allestire invece uno spettacolo teatrale dove sono le ballerine e le attrici ad indossare gli abiti d'alta moda.



Lo show è stato quindi pensato come uno spettacolo itinerante suddiviso in tre atti che godono di tre scenografie differenti, tutte incredibili. Una è il *Canopo*, una l'*uliveto* e una la *bocca degli Inferi*. Allo spettatore viene quindi chiesto di muoversi da un luogo all'altro del sito e tale percorso gli permette anche di ammirarlo da un altro punto di vista.

La prima scenografia è allestita nella zona del Canopo, padiglione simbolo di Villa Adriana ed emblema di bellezza ed eleganza. Si tratta di una tappa molto coinvolgente per gli spettatori, essi sono infatti invitati a sedersi all'interno di alcune barche che, in maniera non ordinaria, sono posizionate nella vasca centrale del Canopo. Questo fa sì che essi possano ammirare da una differente prospettiva il Serapeo da un lato e contemporaneamente le arcate del Canopo e gli altri padiglioni della Villa dall'altro. È appunto nel Serapeo che prende vita la scena teatrale accompagnata da giochi d'acqua e di luce che creano un ambiente davvero suggestivo. Il secondo atto si svolge nella radura e utilizza gli elementi dell'abaco come parte strutturale per la scenografia; interessante è notare il rialzamento della piattaforma centrale utilizzata come palco. Questa verticalità infatti è stata creata per rimandare all'idea del monte in quanto esso è significativo per la scena teatrale riprodotta. Infine, per assistere al terzo e ultimo atto gli spettatori sono invitati a spostarsi nella zona degli Inferi e a sedersi sul terreno a bordo vasca. Qui gli attori infatti recitano sulla lunga passerella posta in mezzo alla vasca, già precedentemente illustrata.



masterplan con la collocazione delle tre scenografie

nelle pagine successive: render della scenografia nella zona del Canopo, render della scenografia nell'uliveto, render della scenografia nella vasca degli inferi

Le Baccanti è l'opera teatrale che Euripide ha scritto tra il 407 ed il 406 a.C e che è stata scelta per il progetto.³⁹ Come spesso ricorre nei temi trattati dai suoi lavori, essa narra in modo emozionante il conflitto tra ragione e irrazionalità. Egli mette in scena un'opera fortemente antireligiosa raccontando in chiave negazionista la storia delle Baccanti e del loro messaggio religioso.⁴⁰ Vengono infatti messi in evidenza, quasi come dispetto, tutti gli aspetti più sconcertanti del dionisismo invece che quelli positivi. Rispettando i canoni immaginifici e di misteriosità del mito greco e del teatro antico, l'opera racconta la storia intrecciata e travagliata di Dioniso. Egli infatti, secondo il mito, è nato dall'unione tra il dio Zeus e la donna mortale Semele ma l'invidia del popolo non riconosce la sua divinità. Il testo mostra quindi l'immensità dell'irrazionale nella sfida fra divino e umano e fra ragione e folle abbandono ritraendo Dioniso come un dio il cui unico interesse è la vendetta verso coloro che non credono in lui.³⁵ Allo stesso modo le Baccanti, donne devote a Dionisio, vengono descritte come molto più motivate a compiere atti violenti piuttosto che a gioire del dio. La mitologia narra che esse indossavano pelli di animali, cacciavano e correvano danzando e suonando per i monti in stato di ebbrezza e che al culmine dell'esaltazione, coincidente con l'estasi, dilaniavano e divoravano crudo l'animale sacro, per impossessarsi della divinità stessa. Inoltre il mito narra che esse allattassero cuccioli di lupi e di cerbiatti godendo di una maternità indifferenziata e non regolata dalle forme della società.⁴¹

La tragedia è stata selezionata in quanto si lega alla natura rituale, misterica e violenta dei riti di Antinoo. Nota, infatti, è la relazione tra il giovane greco e l'imperatore che gli studi hanno identificato come una pederastia greca, ossia una relazione sentimentale e educativa tra un uomo maturo e un fanciullo. Questa istituzione era infatti diffusa anche nella cultura romana.⁴² Il profondo rapporto pieno di affetto, stima, rispetto e complicità, termina però nel 130 d.C. con la misteriosa morte di Antinoo ed è proprio a questo aspetto che l'opera teatrale si ricollega. La sua morte infatti è un evento misterioso, alcuni sostengono infatti sia caduto in acqua, altri che si sia suicidiato e altri ancora che sia avvenuto un omicidio per gelosia o un sacrificio umano. Il tema del mistero si unisce a quello della ritualità per fare da ponte tra l'opera e la Villa. Essa infatti porta con sé un'aurea misteriosa in quanto si narra che al suo interno si svolgessero dei rituali senza avere mai avuto, però, una conferma di questo.



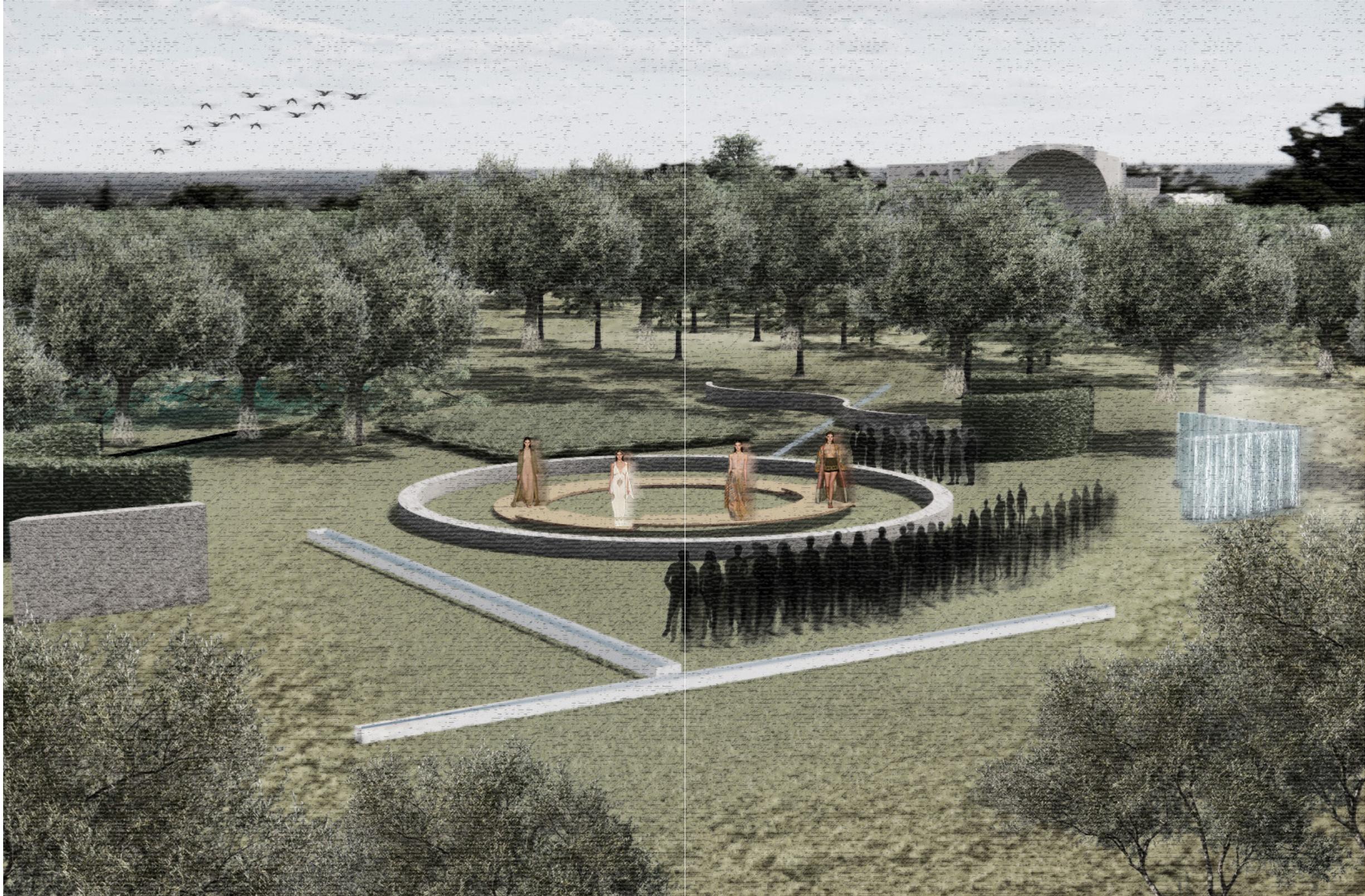


Exhibit Design per l'archeologia. Un progetto per la villa dell'imperatore Adriano a Tivoli.

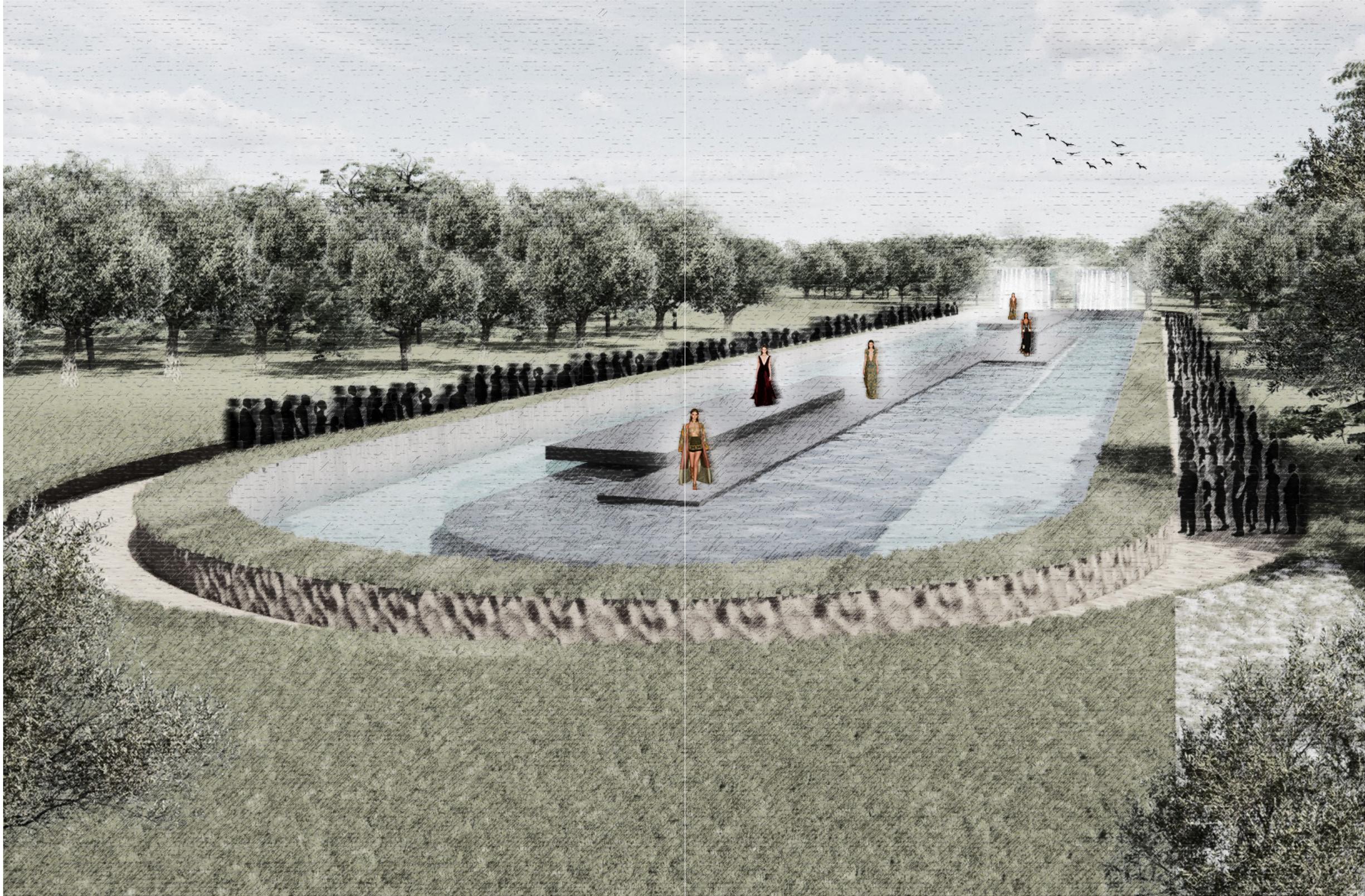
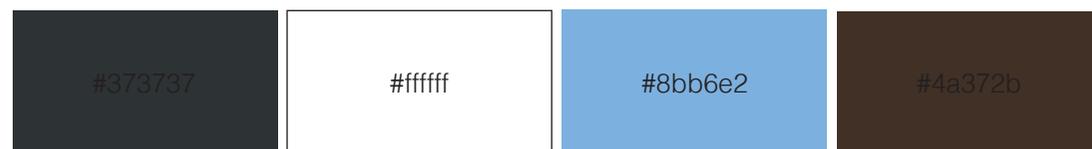


Exhibit Design per l'archeologia. Un progetto per la villa dell'imperatore Adriano a Tivoli.

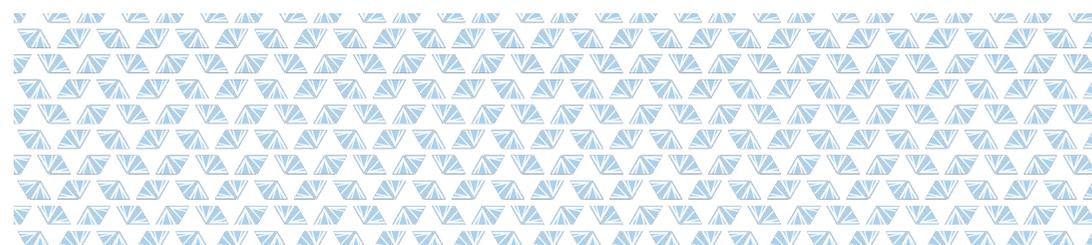


Montserrat - Regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

黑體-繁 - Light

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789



in ordine dall'alto verso il basso: costruzione del logo, palette colori, varinati colori, font principale e secondario, pattern

Progetto della comunicazione coordinata

Insieme alla progettazione del padiglione e del sistema di valorizzazione territoriale è stato richiesto di realizzare una proposta progettuale relativa all'impianto di comunicazione visiva riferita all'ente *Villa Adriana. Unesco Archaeological Site*. È stato dunque realizzato un logotipo unendo al logo "Villa Adriana" un nuovo pittogramma che si è posto come obiettivo quello di comunicare una delle caratteristiche principali che stanno alla base della costruzione della Villa, ovvero la costruzione mediante assi organizzati su una *composizione policentrica*. Dopo aver osservato le numerose piante di Villa Adriana si è, infatti, cominciato a costruire il pittogramma mediante la combinazione di segmenti e punti per poi decidere di rimuovere quest'ultimi e realizzare solamente segmenti con origini in comune. Questo infatti ha permesso di replicare in maniera semplificata, e tendente quasi all'astratto, il concetto sopra citato.

In parallelo si è ragionato anche su come poter combinare le due iniziali del sito, V e A, in quanto particolarmente si prestano ad una riflessione per la loro forma opposta e complementare. In un'ottica di modernità si è deciso di astrarre anche queste semplificandole mediante l'accostamento di due triangoli invertiti uno rispetto all'altro. Essi presentano un riempimento colorato e fanno da sfondo ai segmenti dall'origine in comune sopra citati. Questi segmenti sono di spessori differenti e la loro quantità varia da un triangolo all'altro con il fine di aiutare a leggere le due lettere. Nel triangolo di sinistra gli assi più spessi riprendono la lettera V disegnandola per intero all'interno del triangolo, mentre in quello di destra l'asse più spesso, che è orizzontale, rappresenta il trattino della lettera A.

La direzione della progettazione è sempre stata quella di creare un logotipo moderno, semplice ed elegante e questo è stato reso possibile anche attraverso la scelta della palette e dei font.

Per quanto riguarda i colori sono stati scelti una tonalità di azzurro e una di marrone. Il primo (#8bb6e2) vuole rappresentare l'acqua, in quanto una delle caratteristiche più importanti della Villa; il secondo (#4a372b) invece vuole rimandare alla terra, evidenziando che si tratta di un sito archeologico colmo di reperti sia a cielo aperto che ancora disposti nel sottosuolo. Per la versione in bianco e nero invece non è stato scelto un nero desaturato (#373737) in quanto ritenuto adeguato a trasmettere eleganza e raffinatezza in maniera più delicata. Dato che è stata prodotta anche la variante estesa del logotipo che presenta come logo "Villa Adriana. Unesco Archaeological Site" i font selezionati sono stati due. *Montserrat - Regular* è quello principale, utilizzato per "Villa Adriana" mentre per "Unesco Archaeological Site" è stato usato *Heiti TC - Light*. Il primo ha un peso maggiore rispetto al secondo ed è caratterizzato da forme tondeggianti che occupano molto spazio. Questo permette di dare ariosità al logotipo e di esaltare, per con-

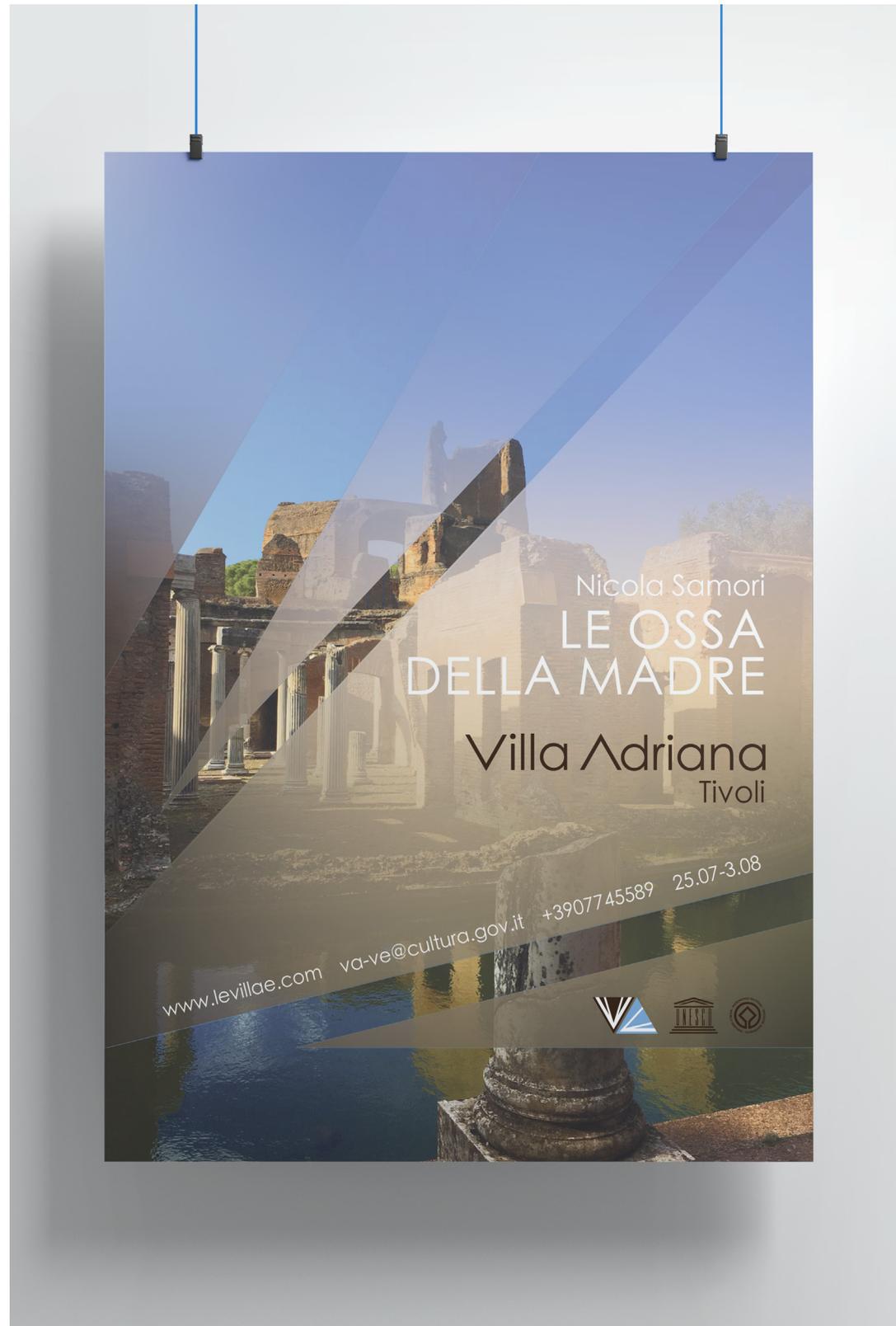


trapposizione le due grandi iniziali, V ed A, che non sono affatto curve. Il font è stato modificato ad hoc per il progetto, la A infatti è stata realizzata capovolgendo la lettera V, motivo per cui essa non ha la il trattino orizzontale. Questo non solo ha permesso di avere due forme analoghe all'interno della scritta ma anche di riprendere la medesima ampiezza dei due triangoli del pittogramma creando una perfetta continuità tra i due elementi.

L'insieme di quanto prodotto è poi stato raccolto all'interno di un manuale di Immagine Coordinata. Questo permette di avere linee guida ben chiare per poter applicare e declinare nella maniera corretta gli elementi grafici sui vari supporti di comunicazione, sia cartacei che digitali. Il logotipo è stato infatti studiato nel dettaglio considerando sia le dimensioni minime sia l'area di rispetto da mantenere attorno ad esso per garantirne una corretta lettura.



in alto a sinistra: versione compatta del logotipo
 in alto a destra: monogramma
 in basso: logotipo



Il brand book contiene inoltre anche tutti i mockup che sono stati realizzati al fine di mostrare le varie applicazioni del logotipo e pittogramma. Gli elementi grafici, infatti, sono fondamentali per comunicare su larga scala e a differenti tipologie di target. Sono stati impostati mockup per i manifesti, per il sito web, per la segnaletica da posizionare all'interno del padiglione o all'aria aperta lungo i percorsi di Villa Adriana, per gli oggetti da gift shop e per il corredo del ristorante-bar come ad esempio i packaging alimentari. Interessante è sottolineare che sono stati realizzati due differenti manifesti. Il primo è stato creato per il sito in generale e per comunicare eventuali mostre o eventi temporanei organizzati in loco. Esso riprende all'interno della grafica il pittogramma e immagini suggestive della Villa. Il secondo è stato invece realizzato in maniera specifica per l'evento di Fashion & Heritage. La grafica è quindi composta sempre da un'emozionale immagine della villa ma in primo piano spiccano le le attrici-modelle con i vestiti e gioielli firmati Valentino. Il manifesto risulta essere ancora più grafico e di effetto rispetto al primo per i colori, la grafica e gli effetti applicati. Alle modelle è stato aggiunto infatti un effetto movimento che incrementa la loro leggerezza rendendole quasi impalpabili e richiamando così l'evanescenza tipica delle baccanti del mito di Euripide che viene messo in scena alla Villa. Infine, le forme astratte che adornano il manifesto riprendono quelle dei gioielli indossati dalle modelle.





nelle pagine precedenti:
supporto stampato, mockup
manifesto per mostra
temporanea e supporto digitale,
mockup sito web

a sinistra: mockup
merchandising e corredo bar
in basso: mockup packaging
alimentare

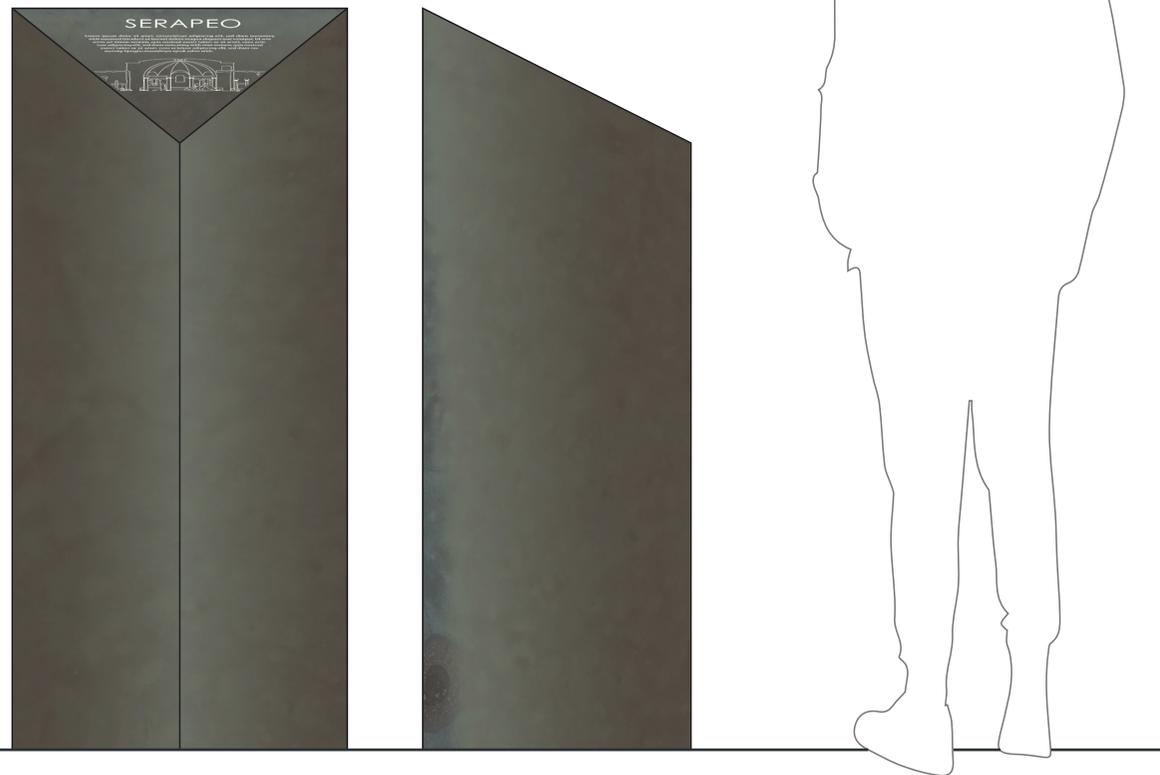
a destra: mockup
merchandising, tote-bag



in basso: segnaletica per il sito archeologico realizzata in corten e a forma prismatica aperta sul retro

a destra in alto: mockup business card

a destra in basso: mockup segnaletica intra al padiglione termale espositivo





supporto stampato, mockup
manifesto per evento di Fashion
and Heritage

1. L. Basso Peressut, P. F. Caliarì, *Architettura per l'archeologia. Museografia e allestimento*, Prospettive Edizioni, Roma 2014, copertina del volume
2. Giovan Battista Aleotti, (1546-1636), chiamato l'Argenta per il suo luogo di nascita, è un architetto particolarmente conosciuto per le scenografie teatrali e gli allestimenti che realizza. La maggior parte dei suoi lavori sono stati realizzati nella città di Ferrara e il Gran Teatro Farnese costruito, tra il 1617-1618, al primo piano del Palazzo della Pilotta di Parma può considerarsi il suo masterpiece. La scenografia è molto semplificata infatti un grande palcoscenico si posiziona dietro ad una monumentale apertura trabeata. La stanza ha la forma di una U e ha una molteplice funzione, ossia quella di accogliere la platea, piuttosto che la scenografia o tornei. Cfr. https://it.wikipedia.org/wiki/Giovan_Battista_Aleotti e https://it.wikipedia.org/wiki/Teatro_Farnese (pagine consultate il 12/09/2022)
3. P. F. Caliarì, *La forma della bellezza*, Edibus, 2022, pp.57-75
4. Ernesto Nathan Rogers (1909-1969) è un architetto italiano triestino. Tra le azioni per cui è noto vanno menzionate la fondazione, insieme ad altri tre architetti, dello studio BBPR e la direzione delle due importanti riviste Domus e Casabella. Si aggiunge a queste il famoso slogan enunciato al IV Congresso internazionale di architettura moderna del 1933. Il congresso discute il tema della Città Funzionale fissando all'interno della Carta di Atene i 95 punti che accomunano il pensiero modernista riguardo la visione dell'Urbanistica. Particolarmente significativa è la considerazione in cui la città viene divisa in 5 zone a seconda della funzione che si compie. Esse sono: abitare, lavorare, ricrearsi e circolare. Cfr. <https://www.treccani.it/enciclopedia/carta-d-atene/> e [https://it.wikipedia.org/wiki/Carta_di_Atene_\(CIAM\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Carta_di_Atene_(CIAM)) e https://it.wikipedia.org/wiki/Ernesto_Nathan_Rogers (pagine consultate il 12/09/2022)
5. L. Basso Peressut, P. F. Caliarì, *Architettura per l'archeologia. Museografia e allestimento*, Prospettive Edizioni, Roma 2014, presentazione di Romolo Martemucci pp.9-10
6. P. F. Caliarì, *Rovina e Modernità. Dialettica dell'illuminismo*, a cura di Bigiotti S., Corvino E., Maresca E., Marselli E., Russo Cecotti L.m Spada M., citazione p.6
7. P. F. Caliarì, *Valorizzazione dei Beni Culturali. Appunti su Villa Adriana*, in M.B.,B.F.F., C.P.F., D.P., G.N., M.F., M.P., P.F., S.G., a cura di SACCO Daniela, Villa Adriana: Memoria, storia, fortuna, futuro: Volume 1, 2016, p.64
8. L. Basso Peressut, P. F. Caliarì, *Architettura per l'archeologia. Museografia e allestimento*, Prospettive Edizioni, Roma 2014, presentazione di Romolo Martemucci pp.9-10
9. P. F. Caliarì, *La forma della bellezza*, Edibus, 2022, p.21
10. P. F. Caliarì, *La forma della bellezza*, Edibus, 2022, pp.17-22
11. P. F. Caliarì, *La forma della bellezza*, Edibus, 2022, p.6
12. L. Basso Peressut, P. F. Caliarì, *Architettura per l'archeologia. Museografia e allestimento*, Prospettive Edizioni, Roma 2014, p.65
13. Mario Botta (1943) è un architetto e scultore svizzero noto per le sue architetture fortemente geometriche e attente al particolare. Nel 1999 realizza in legno la rappresentazione, in dimensioni reali, dello spaccato della Chiesa del San Carlo alle Quattro Fontane su una piattaforma sul lago di Lugano, riproducendo e evocando quella barocca prodotta dall'architetto Borromini. Si tratta infatti di un'architettura-scultura-installazione che celebra i quattrocento anni dalla nascita di Francesco Borromini. Inizialmente doveva essere temporanea ma il suo successo la fa rimanere per tre anni. Adesso l'opera non esiste più in quanto è stata distrutta da un incendio. Cfr. <https://medium.com/@gennyatzeni/mario-botta-e-francesco-borromini-storia-di-unopera-tra-l-effimero-e-l-eterno-164df339d5f8> e https://it.wikipedia.org/wiki/Mario_Botta (pagine consultate il 12/09/2022)
14. P. F. Caliarì, *La forma della bellezza*, Edibus, 2022, p.7
15. P. F. Caliarì, *La forma della bellezza*, Edibus, 2022, p.28
16. Tale definizione riguardo la collezione è stata formulata dallo storico polacco, di origini francesi, Krzysztof Pomian. Egli crede che essa sia allo stesso tempo segno, strumento e prodotto utili a comunicare con il pubblico l'"invisibile". Dal momento infatti che gli oggetti vengono estrapolati dal mercato, seppur visibili, non sono più realmente accessibili e quindi considerati dal museografo invisibili. Cfr. <https://ilmanifesto.it/pomian-il-museo-nelle-tombe> (pagine consultate il 12/09/2022)
17. P. F. Caliarì, *Valorizzazione dei Beni Culturali. Appunti su Villa Adriana*, in M.B.,B.F.F., C.P.F., D.P., G.N., M.F., M.P., P.F., S.G., a cura di SACCO Daniela, Villa Adriana: Memoria, storia, fortuna, futuro: Volume 1, 2016, p.65
18. Umberto Eco (1932-2016) è uno saggista e romanziere di grande successo. Il suo romanzo più famoso è appunto *Il nome della Rosa*, scritto nel 1980 e vincitore del Premio Strega nel 1981. Si tratta di un giallo deduttivo ambientato nel 1327 che incrocia storia, narrazione e filosofia raccontando la storia di un manoscritto ritrovato all'interno di un monastero benedettino. Il titolo del libro è stato scelto dallo scrittore perché ritenuto "più bello" del mero nome del protagonista. Esso in oltre, come sostenuto dai nominalisti, da ragione al fatto che tutto l'universo si riduce ad un nome, ad un fatto linguistico. Cfr. https://it.wikipedia.org/wiki/Umberto_Eco e https://it.wikipedia.org/wiki/Il_nome_della_rosa (pagine consultate il 12/09/2022)
19. Cfr. https://www.comune.vicenza.it/uffici/cms/unesco.php/il_sito_unesco/le_componenti_del_sito/logge_del_palazzo_della_ragione_-_basilica_palladiana_vicenza (pagina consultata il 12/09/2022)
20. Cfr. https://it.wikipedia.org/wiki/Relazione_interpersonale (pagina consultata il 17/04/2022)
21. U. Eco, *Nel nome della rosa*, Bompiani, 2019
22. Accademia Adrianea, *Bando Piranesi Prix de Rome, 2022*
23. P. F. Caliarì, *La composizione policentrica di Villa Adriana e il tecnografo post alessandrino*, in *Anarkh*, n. Speciale 84, Agosto 2018
24. Cfr. <https://www.capitolivm.it/societa-romana/le-terme-romane/> (pagina consultata il 12/09/2022)
25. Accademia Adrianea, *Bando Piranesi Prix de Rome, 2022*, pp.18-19
26. L'Opus reticulatum, oppure opera reticolata, è una delle tecniche che i romani utilizzavano per realizzare le opere cementizie. Essa permetteva di ottenere pareti con un pattern a reticolo diagonale in quanto il modulo ripetitivo aveva una forma piramidale a base quadrata che veniva inserito dalla parte della punta nel cemento, lasciando così in vista solo la base. Il processo prevedeva poi la copertura di questi con l'intonaco ma spesso, invece, il pattern è stato valorizzato mettendolo a contrasto e in alternanza con altre forme geometriche. Cfr. https://it.wikipedia.org/wiki/Opera_reticolata (pagina consultata il 12/09/2022)
27. P. F. Caliarì, *Tractatus Logico Sintattico. La forma trasparente di Villa Adriana*, Roma, Arti Grafiche La Moderna, 2012
28. Andrea Branzi (1938 -) è un designer, architetto, filosofo di oggetti e spazi, storico e teorico del design. Si laurea in architettura a Firenze e fonda con altri designer lo studio Consulenti design Milano (CDM) con cui ha creato il centro di colorimetria creativa Colorterminal e il Centro design Montefibre. Grazie a quest'ultimo si aggiudica nel 1987 il Compasso d'oro. Nel 1995 conquista il terzo Compasso d'oro alla carriera dopo essere diventato co-fondatore e direttore didattico di Domus Academy e per l'attività che ha svolto al suo interno. Nel 1970 Branzi pubblica No-Stop-City, una ricerca visionaria di un sistema metropolitano del futuro, senza confini, in cui persone, merci e informazioni si muovono. Cfr. <https://www.italicanet.com/aggiornamenti/design/andrea-branzi-e-la-no-stop-city.kl> (pagina consultata il 12/09/2022)
29. Bernard Tschumi (1944 -) è un architetto svizzero formato a Parigi e al Politecnico federale di Zurigo, laureato nel 1969. Dal 1981 diventa un libero professionista e riesce a vincere il concorso per Parc de la Vilette di Parigi nel 1982, dove aprirà lo studio nel 1983. Tschumi essendo un decostruttivista destabilizza nei suoi progetti il rapporto tra forma, funzione e significato. Parc de la Vilette è un open plan costituito da tre sistemi autonomi basati su punti, linee e superfici, la loro sovrapposizione crea una serie di situazioni che strutturano il parco di Parigi. La struttura compositiva è sviluppata secondo una griglia di linee orizzontali e verticali; gli edifici sono posizionati ad ogni incrocio della griglia. Gli edifici vengono definiti da lui follie, ovvero edifici senza regole, diversi l'uno dall'altro in calcestruzzo armato ricoperti di lamiera rossa. Cfr. https://it.wikipedia.org/wiki/Bernard_Tschumi (Pagina consultata il 12/09/2022)

30. Aldo Loris Rossi (1933-2018) è un architetto italiano noto anche come l'architetto dell'utopia le cui ben controllate nelle geometrie e strutture son considerate tra le più originali nell'epoca contemporanea. Il suo stile è stato plasmato da più influenze ma particolarmente rilevante è quella organica di Frank Lloyd Wright. Con i suoi lavori, Rossi si muove nel campo delle macrostrutture nel quale di primaria importanza è la considerazione del contesto territoriale, per le grandi misure, e quello culturale, caratterizzato da un forte clima rivoluzionario. Inoltre, famose sono le sue opere, come il Foundry Plan per Ercolano, in grado di aprire gli spazi e allo stesso tempo di avvolgere chi si trova all'interno utilizzando principalmente, in maniera armoniosa, forme concave e convesse. Cfr. https://it.wikipedia.org/wiki/Aldo_Loris_Rossi e <https://www.valentinasolano.it/aldo-loris-rossi-utopia-e-realta/> (pagine consultate il 12/09/2022)
31. Carlo Scarpa (1906-1978) è stato un architetto, designer e accademico Italiano, tra i più importanti del XX secolo. Alcuni dei temi fondamentali da lui trattati nei suoi progetti sono: il disegno e la riflessione visuale, l'interesse per l'Exhibit Design, il restauro di edifici preesistenti e la progettazione di nuove architetture in contesti antichi. Un elemento fondamentale dell'opera di Scarpa è l'uso sapiente della luce; lo spazio luminoso diventa dunque il modo per far comprendere le sculture, collocate da Scarpa in modo tale che risulti impossibile spostarle da quel luogo. In progetti come la Fondazione Querini Stampalia di Venezia però, il tema principale diventa l'acqua. L'acqua alta del canale penetra all'interno degli spazi del piano terra ma, grazie ai percorsi rialzati, i visitatori possono visitare tutti gli ambienti senza limitazioni. l'acqua viene quindi sfruttata in combinazione con l'ambiente che la circonda, senza denaturalizzare l'elemento. Cfr. https://it.wikipedia.org/wiki/Carlo_Scarpa <https://www.dattiloteca.it/carlo-scarpa-alla-fondazione-querini-stampalia/> (pagine consultate il 12/09/2022)
32. Louis Isadore Kahn (1901-1974) è un architetto statunitense il cui stile è stato influenzato dalla monumentalità classica e dalle rovine greche e romane. Il suo stile infatti è caratterizzato da forme geometriche simmetriche e il Salk Institute for Biological Studies, una delle architetture più importanti del XX secolo, ne è un chiaro esempio. Esso è un rinomato istituto di ricerca la cui realizzazione è stata commissionata dallo scienziato Jonas Salk nel 1959. L'edificio, collocato su una scogliera, è caratterizzato da un imponente cortile interno diviso a metà da un canale d'acqua. Esso si immette in altre vasche e guida lo sguardo dello spettatore verso l'oceano oltre a trasmettere un senso di rilassamento. Inoltre, esso contribuisce a creare un senso di opposizione tra l'orizzontalità del terreno e la verticale dell'architettura. Cfr. https://it.wikipedia.org/wiki/Louis_Kahn e https://it.wikipedia.org/wiki/Salk_Institute_for_Biological_Studies (pagine consultate il 12/09/2022)
33. Cfr. www.ninjamarketing.it/2018/11/05/che-cose-il-brand-heritage/ (pagina consultata il 9/09/2022)
34. Cfr. <https://www.ffri.it/fashion-journal/archivi-moda/gli-strumenti-dellheritage-marketing-archivio-e-museo-dimpresa/> (pagina consultata il 9/09/2022)
35. Cfr. <https://www.ffri.it/fashion-journal/archivi-moda/fashion-heritage/> (pagina consultata il 7/09/2022)
36. Cfr. <https://it.mustfashion.eu/valentino-haute-couture-printempsete-2016/> (pagina consultata il 9/09/2022)
37. Cfr. <https://manintown.com/i-luoghi-della-moda-quando-una-sfilata-diventa-spettacolo/2021/11/10/> (pagina consultata il 7/09/2022)
38. Cfr. https://it.wikipedia.org/wiki/Le_Baccanti (pagina consultata il 28/08/2022)
39. Cfr. https://it.weeksnews.org/it/Le_Baccanti (pagina consultata il 28/08/2022)
40. Cfr. <https://www.fondazionevalla.it/approfondimenti/la-follia-sacra/> (pagina consultata il 29/08/2022)
41. Cfr. https://www.treccani.it/enciclopedia/baccanti_res-dd1ae0a3-1d57-11d5-71de-b24-0016357eee51/ (pagina consultata il 29/08/2022)
42. Cfr. <https://www.lasinodoro.it/adriano-e-antino-storia-di-un-amore-eterno/> (pagina consultata il 26/08/2022)

riferimenti iconografici

- p. 8, Roberto Capucci, evento di moda dello stilista al Teatro Farnese, 1996
<https://www.studioefa.it/portfolio-item/allestimento-mostra-roberto-capucci/>
- p.11, Mario Botta, *Il giovane Borromini*, rappresentazione del San Carlino alle quattro fontane a Lugano
<https://medium.com/@gennyatzeni/mario-botta-e-francesco-borromini-storia-di-unopera-tra-l-effimero-e-l-eterno-164df339d5f8>
- p. 22, Loggiato Basilica Palladiana
<https://www.thegeographicalcure.com/post/top-attractions-in-vicenza-italy>
- p. 22, Basilica Palladiana Contestualizzata
<https://traveltalia.pl/wloskie-miasta/page/12/>
- p. 22 Salone Basilica Palladiana
https://www.beniculturalionline.it/location-1538_Basilica-Palladiana.php
- p. 22, Vista esterna Basilica Palladiana
<https://www.pedestal-eternoivica.com/en/posts/basilica-palladiana-in-vicenza>
- p. 26, Canova, *Autoritratto*, 1812
<https://www.artribune.com/turismo/2019/08/mostre-carrara-estate/>
- p. 28, Canova, *Testa di Medusa*, 1800-1801
<https://mcarte.altervista.org/canova-perseo-trionfante-1801/>
- p.28, Dalì, *Autoritratto Cubista*, copia stampata, 1823
<https://www.livrescolaire.fr/page/6083957>
- p.28, Picasso, *Ritratto di Ambrosio Vollard*, copia stampata, 1909-1910
<https://okanb.com/post/182505730881/pablo-picasso>
- p.28, Canova, *Testa di Calliope*, 1812
<https://www.ilgiornaledellarte.com/articoli/a-montecarlo-tornano-i-fasti-dell-impero/136691.html>
- p. 30, Canova, *Dedalo e Icaro*, 1779
<https://www.arteworld.it/dedalo-e-icaro-canova-analisi/>
- p. 30, Canova, *Le Tre Grazie*, 1812-1817
<https://www.finestresullarte.info/opere-e-artisti/tre-grazie-antonio-canova-bertel-thorvaldsen>
- p. 31, Fratelli Castiglioni, *Lampada Luminator*, 1955
<https://apilluminaazione.com/lampade-da-terra-flos/621-flos-luminator.html>
- p. 30, Gianni Versace, *Vestito per Donatella Versate*, 1992;
<https://www.vogue.it/moda/article/versace-abito-disegnato-da-gianni-per-donatella>
- p. 31, Pesce, *Poltrona Up5 e Up6*, 1969

<https://living.corriere.it/tag/gaetano-pesce/>

p. 32 Canova, *Venere e Marte*, 1816

<https://artsandculture.google.com/asset/venere-e-marte/qAGj3NCEBcoDbw?hl=it>

p. 32, Canova, *Orfeo*, 1775

<https://artsandculture.google.com/entity/orfeo/g122r2rg7>

p. 32, Canova, *Euridice*, 1775

<https://artsandculture.google.com/asset/euridice-antonio-canova/uQE-I1S5mEqrTA>

p. 34, Canova, *Maddalena Penitente*, 1793-1796

https://www.tribune.com/arti-visive/arte-moderna/2019/11/mostra-scultura-antonio-canova-roma/attachment/17_jodice_maddalena/

p. 35, Marina Abramovich, *Balkan Baroque*, 1997

<https://needlemountain.tumblr.com/post/88974888289/insani-mens-balkan-baroque-marina-abramovic>

p. 36, Exekias, vaso *Lotta tra Achille e Pentessilea*, 525 a.C. circa

<https://www.amazon.it/Achille-Penthesilea-Exekias-British-Dionysos/dp/B06XS9QLGR>

p. 36, Licurgo, vaso *Caccia al Cinghiale Calidonio*, 360-350 a.C

<https://museoantichitawinckelmann.it/una-caccia-mitica/>

p. 36, Canova, *Teseo in lotta con il Centauro*, 1805

<https://artsupp.com/it/artisti/antonio-canova/teseo-vincitore-del-centauro>

p. 38, Canova, *Danzatrice con i Cembali*, 1809-1012

<https://www.perungiorno.it/yq030w1w1t9.foto.html>

p. 38, Canova, *Danzatrice con le mani sui fianchi*, 1809-1012

https://www.tribune.com/arti-visive/arte-moderna/2019/11/mostra-scultura-antonio-canova-roma/attachment/canova_09/

p. 38, Canova, *Danzatrice con il dito al mento*, 1809-1012

<https://it.wahooart.com/@/6E3SPY-Antonio-Canova-Danzatrice-con-dito-al-mento-1809-1814>

p. 39, Canova, *Napoleone come Marte Vincitore*, 1803-1806

<https://pinacotecabrera.org/mostra/il-ritorno-di-napoleone/>

p. 40, Carlo Del Bianco e Bisazza, *Mosaico Bonaparte*

<https://www.architonic.com/it/product/bisazza-bonaparte-pannello-in-mosaico/1135438>

p. 40-41, Helmut Newton, *Dall'opera fotografica*, Schirmer/Mosel, 1993

p. 42, *Looking Up*, 2008, Pechino

<https://www.bizbash.com/home/media-gallery/13324489/deco>

p. 44, Nicolas Feldmeyer, *Woven Portico Installazione*, Central Building at the University of College, Londra 2012

<https://www.pinterest.it/pin/89227636348210536/>

p.44, Ary Indrajanto e altri, *Sunyata: The Poetics of Emptiness*, Biennale di Venezia, 2018,

<https://www.archdaily.com/895626/sunyata-the-poetics-of-emptiness-the-indonesian-pavilion-at-the-2018-venice-biennale>

p. 46, Olafur Eliasson, *Your Rainbow Panorama* per l'Art Gallery, Aarhus, 2011

<https://account.travelplace/your-rainbow-panorama.html>

p. 46, Pravda Bureau, *Future Materiality*, Mosca, 2019

<https://www.archdaily.com/921152/future-materiality-pavilion-pravda>

p. 47, Jeppe Hein, *Dimensional Circle*, Copenhagen, 2011

<http://massivart.com/art-we-love/>

p. 47, EsDevlin, *Mirror Maza*, South London, 2016

<https://www.tribune.com/arti-visive/arte-contemporanea/2016/12/installazione-arte-pubblica-the-floating-piers-christo-lago-iseo/attachment/mirror-maze-di-es-devlin/>

p. 50, Shun Kawakami e artless inc., *Between Art and Design*, Giappone, 2012

<https://www.artless.co.jp/alog/portfolio/exhibition-of-art-design-shun-kawakami-artless-inc/>

p. 50, Lisa Taylor, *Imagination Explores*, Australia, 2011

<https://www.indesignlive.com/projects/imagination-explores-100-years-of-cba>

p.50 Paul Cocksedge, *Please Be Seated*, Londra, 2012

<https://www.dezeen.com/2019/09/18/paul-cocksedge-please-be-seated-furniture-london/>

p. 105, Pianta di Villa Adriana con gli assi principali

Materiale didattico fornito dall'Accademia Adrianea, Premio Piranesi Prix de Rome 2022

p.108, Rappresentazione ottocentesca di matrone romane alle Terme di Caracalla

https://it.wikipedia.org/wiki/Terme_romane

p.108, Rappresentazione delle Terme di Diocleziano e la chiesa di Santa Maria degli Angeli a Roma

<https://www.capitolivm.it/societa-romana/le-terme-romane/>

p. 110, Planimetria che mostra la collocazione del padiglione all'interno di Villa Adriana

Materiale didattico fornito dall'Accademia Adrianea, Premio Piranesi Prix de Rome 2022

p.110, Rendering del modello tridimensionale della planimetria e dell'area circostante con evidenziata la parete perimetrale anteriore dell'Antiquarium e la parete occidentale dei resti trovati con lo scavo

Ottati, Adalberto, Bertacchi, Silvia, Adembri, Benedetta, *Integrated methods for documentation and analysis of archaeological heritage: the residential building along the western side of the Canopus at Hadrian's Villa. Initial results and research perspective*, crediti immagine S. Bertacchi, n. 2, 2018, p. 93

p.123, Pianta dell'attuale Buffer Zone di Villa Adriana che si estende fino al Fiume Aniene

Materiale didattico fornito dall'Accademia Adrianea, Premio Piranesi Prix de Rome 2022

p.125, Planimetria di Villa Adriana con mappatura dell'uliveto e delle fonti d'acqua

Materiale didattico fornito dall'Accademia Adrianea, Premio Piranesi Prix de Rome 2022

p.125, Pianta No-stop City di Andre Branzi insieme allo studio Archizoom, 1969

<https://www.pinterest.com/pin/303500462379790188/>

p.125, Bernard Tschumi, Sistema compositivo del *Parc de la Villette*, 1982

<https://www.pinterest.it/pin/488851734549380097/>

p. 128, Carlo Scarpa, *Fondazione Querini Stampalia*, 1869

<https://www.dattiloteca.it/carlo-scarpa-alla-fondazione-querini-stampalia/>

p.128, Louis Kahn, *Salk Institute*, 1960

<https://www.objectsmag.it/salk-institute-il-capolavoro-di-louis-kahn/>

p.128, Aldo Loris Rossi, *Foundry Plan per Ercolano*, 1964

<https://archiveofaffinities.tumblr.com/post/59017490031/aldo-loris-rossi-foundry-plan-ercolano-naples>

p.128, Sfilata Collezione Primavera/Estate 2013 di Chanel al Grand Palais di Parigi
<https://vogue.globo.com/moda/moda-news/noticia/2015/09/relembre-os-cenarios-incriveis-dos-desfiles-da-chanel.html>

p.134, Sfilata Collezione Autunno/Inverno 2016/17 di Fendi alla Fontana di Trevi
<https://fashion.thewom.it/fashion-culture/momenti-iconici-storia-fashion-show>

p.134, Sfilata Collezione Primavera/Estate di Saint Laurent alla Parigi Fashion Week
<https://it.france.fr/it/parigi/lista/parigi-settimana-moda-ss-2020>

p.134, Sfilata di Dolce&Gabbana alla Valle dei Templi di Agrigento, luglio 2019
<https://www.vogue.it/moda/article/dolce-and-gabbana-agrigento-sfilata-alta-moda-tempio-della-concordia>

p.134, Sfilata Collezione Primavera/Estate 2016 di Valentino a Parigi
<https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2016-couture/valentino/slideshow/collection#2>

bibliografia

ACCADEMIA ADRIANEA, *Bando Piranesi Prix de Rome*, 2022

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

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

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

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

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

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

CALIARI, Pier Federico, *La composizione policentrica di Villa Adriana e il tecnigrafo post alexandrino*, in *Anarkh*, n. Speciale 84, Agosto 2018

OTTATI, Adalberto, BERTACCHI, Silvia, ADEMBRI, Benedetta *Integrated methods for documentation and analysis of archaeological heritage: the residential building along the western side of the Canopus at Hadrian's Villa. Initial results and research perspective*, crediti immagine S. Bertacchi, n. 2, 2018

https://it.wikipedia.org/wiki/Giovan_Battista_Aleotti e https://it.wikipedia.org/wiki/Teatro_Farne-se (pagine consultate il 12/09/2022)

<https://www.treccani.it/enciclopedia/carta-d-atene/>

[https://it.wikipedia.org/wiki/Carta_di_Atene_\(CIAM\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Carta_di_Atene_(CIAM))

https://it.wikipedia.org/wiki/Ernesto_Nathan_Rogers (pagine consultate il 12/09/2022)

<https://medium.com/@gennyatzeni/mario-botta-e-francesco-borromini-storia-di-unope-ra-tra-l-effimero-e-l-eterno-164df339d5f8> (pagina consultata il 12/09/2022)

https://it.wikipedia.org/wiki/Mario_Botta (pagina consultata il 12/09/2022)

<https://ilmanifesto.it/pomian-il-museo-nelle-tombe> (pagina consultata il 12/09/2022)

https://it.wikipedia.org/wiki/Umberto_Eco e https://it.wikipedia.org/wiki/Il_nome_della_rosa (pagina consultata il 12/09/2022)

https://www.comune.vicenza.it/uffici/cms/unesco.php/il_sito_unesco/le_componenti_del_sito/logge_del_palazzo_della_ragione_-_basilica_palladiana_vicenza (pagina consultata il 10/09/2022)

https://it.wikipedia.org/wiki/Relazione_interpersonale (pagina consultata il 17/04/2022)

<https://www.capitolivm.it/societa-romana/le-terme-romane/> (pagina consultata il 12/09/2022)

https://it.wikipedia.org/wiki/Opera_reticolata (pagina consultata il 12/09/2022)

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

https://it.wikipedia.org/wiki/Bernard_Tschumi (pagina consultata il 12/09/2022)

https://it.wikipedia.org/wiki/Aldo_Loris_Rossi (pagine consultate il 12/09/2022)

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

https://it.wikipedia.org/wiki/Carlo_Scarpa (pagina consultata il 12/09/2022)

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

https://it.wikipedia.org/wiki/Salk_Institute_for_Biological_Studies (pagina consultata il 12/09/2022)

https://it.wikipedia.org/wiki/Louis_Kahn (pagina consultata il 12/09/2022)

www.ninjamarketing.it/2018/11/05/che-cose-il-brand-heritage (pagina consultata il 9/09/2022)

<https://www.ffri.it/fashion-journal/archivi-moda/gli-strumenti-dellheritage-marketing-archivio-e-museo-dimpresa/> (pagina consultata il 9/09/2022)

<https://www.ffri.it/fashion-journal/archivi-moda/fashion-heritage/> (pagina consultata il 7/09/2022)

<https://it.mustfashion.eu/valentino-haute-couture-printempsete-2016> (pagina consultata il 9/09/2022)

<https://manintown.com/i-luoghi-della-moda-quando-una-sfilata-diventa-spettacolo/2021/11/10/> (pagina consultata il 7/09/2022)

https://it.wikipedia.org/wiki/Le_Baccanti (pagina consultata il 28/08/2022)

https://it.weeksnews.org/it/Le_Baccanti (pagina consultata il 28/08/2022)

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

https://www.treccani.it/enciclopedia/baccanti_res-dd1ae0a3-1d57-11de-bb24-0016357eee51/ (pagina consultata il 29/08/2022)

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