Durante gli anni della scuola superiore ho avuto modo di avvicinarmi al mondo dell'architettura e alla progettazione in maniera tangibile.
Per questo motivo mi sono iscritto al corso di laurea in Design e Comunicazione del Politecnico di Torino.
Le mie passioni sono molte e spaziano in vari campi, dal mondo della moda a quello dell'automotive, con particolare interesse anche ai temi di attualità e politica. Sono molto attento alla cura del dettaglio, dei particolari e della bellezza. Nulla deve essere lasciato al caso.
Credo che in ogni ambito in cui ci si applica sia indispensabile farlo con dedizione e cura, in ogni caso al meglio delle proprie potenzialità.
In questa prima parte del racconto sarà possibile vedere il mio percorso di crescita in quanto progettista, attraverso il viaggio in alcuni miei progetti accademici, che mi hanno formato e attraverso i quali ho potuto costruire un mio pensiero critico e un metodo di progettazione.

During my high school years, I was able to approach the world of architecture and design in a tangible way.
For this reason I enrolled in the degree course in Design and Communication of Politecnico di Torino.
My passions are many and range in various fields, from the world of fashion to the automotive one, with particular interest also in current affairs and politics. I am very attentive to attention to detail, details and beauty. Nothing should be left to chance.
I believe that in every area in which one applies it is essential to do it with dedication and care, in any case to the best of one's potential.
In this first part of the story it will be possible to see my growth path as a designer, through the journey in some of my academic projects, which formed me and through which I was able to build my own critical thinking and design method.

1 **BACKGROUND BOOK 2019 - 2022** | F. **Panero** | Prof. P.F. **Caliari**

Politecnico di Torino - DAD

BACKGROUND BOOK

2019 - 2022

Fabio Panero

1

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

Fabio Panero S272799

BACKGROUND BOOK

2019 - 2022

Fabio Panero

Premessa

Durante gli anni della scuola superiore ho avuto modo di avvicinarmi al mondo dell'architettura e alla progettazione in maniera tangibile. Infatti, all'istituto tecnico per geometri, ho iniziato ad approfondire i temi legati alla pianificazione degli spazi e degli ambienti, nutrendo un interesse sempre maggiore.
In realtà queste discipline sono una mia passione fin da quando, da bambino, immaginavo e disegnavo piante e suddivisioni interne delle case, da quando con le tessere del domino o i mattoncini Lego realizzavo vere e proprie architetture e arredi per ospitare le vite immaginarie dei proprietari della mia innumerevole collezione di "macchinine". Allo stesso modo il mondo delle quattro ruote fa parte del mio percorso di avvicinamento alla progettazione e allo studio delle forme. E anche in questo caso fin dalla più tenera età. Ricordo i momenti delle vacanze, i momenti di quando si doveva andare al mare e in autostrada non potevano esistere argomenti di conversazione perché continuamente interrotti dal mio citare modello e casa automobilistica delle macchine che ci superavano o che sopraggiungevano nel senso di marcia contrario. Le auto mi hanno sempre affascinato, non

During my high school years, I was able to approach the world of architecture and design in a tangible way. In fact, at the technical institute for surveyors, I began to investigate issues related to the planning of spaces and environments, nurturing an ever-increasing interest.
In reality, these disciplines have been a passion of mine ever since, as a child, I imagined and drew plants and internal subdivisions of houses, since with domino tiles or Lego bricks I created real architectures and furnishings to host the imaginary lives of the owners of the my countless collection of "toy cars". In the same way, the world of four wheels is part of my approach to the design and study of shapes. And even in this case from an early age. I remember the moments of the holidays, the moments when you had to go to the sea and on the highway, there could be no topics of conversation because they were continually interrupted by my mentioning

tanto per il comparto motore/potenza quanto più per il loro forte aspetto estetico, espressivo e funzionale.
Un ulteriore elemento che mi lega alla progettazione è l'inquieta attesa dell'inizio delle nuove edizioni del festival di Sanremo per scoprire quali scenografie, quali istallazioni avrebbero contraddistinto la Kermesse oppure la voglia di vedere le strutture caratterizzanti i grandi eventi, quali padiglioni di esposizioni e mostre.
Per queste ragioni, oggettive e personali, per via di un percorso di avvicinamento al mondo del design sempre più intenso ho deciso di intraprendere il percorso di Laurea in Design e Comunicazione offerto dal Politecnico di Torino.
Le mie passioni, oltre a quelle già citate, sono molte e spaziano in vari campi, dal mondo della moda a quello dell'automotive, con particolare interesse anche ai temi di attualità e politica. Una caratteristica che mi contraddistingue è quella dell'attenzione alla cura del dettaglio, dei particolari e della bellezza. Secondo me, secondo la mia logica, nulla deve essere lasciato al caso e le cose che accadono per sorpresa devono essere valorizzate, custodite e amplificate in modo da renderle ancora più speciali.
Credo che in ogni ambito in cui ci si applica sia indispensabile farlo con dedizione e cura, con rispetto e attenzione, con cauta determinazione e, in ogni caso, al meglio delle proprie potenzialità.

Questo primo volume prende in considerazione la prima parte del mio racconto di crescita all'interno dell'ambiente accademico e sarà possibile vedere il mio percorso di sviluppo in qualità di progettista, attraverso un viaggio in alcuni miei progetti universitari, che mi hanno formato e attraverso i quali ho potuto costruire un mio pensiero critico e ho potuto cogliere un metodo di progettazione.
Occorre in primo luogo chiarire che l'evoluzione visibile prende in considerazione il percorso che il Politecnico di Torino prevede per i suoi studenti e si tratta quindi di un approfondimento che sviscera il tema della progettazione in tre grandi livelli di esplorazione del progettista, visto come mediatore tra saperi. Il primo livello risponde alla domanda "Come fare?" e prende in considerazione un designer esploratore di tipo consapevole, che viene guidato al raggiungimento dell'obiettivo attraverso una metodologia prestazionale e deduttiva. L'esploratore due, definito come designer di scenario si occupa di dare risposta alla domanda "Cosa fare?", avendo come scopo il raggiungimento di un obiettivo posto in una ambito più allargato, dove vi sono comunque materiali e tecnologie date. Il terzo livello si occupa del quesito "Dove fare?" e l'ambito d'azione così come la metodologia da applicare, devono essere ricercate dallo stesso designer giustappunto definito navigante.

the model and car manufacturer of the cars that passed us or that arrived in the opposite direction. Cars have always fascinated me, not so much for the engine / power sector as for their strong aesthetic, expressive and functional aspect.
A further element that binds me to the design is the restless waiting for the start of the new editions of the Sanremo festival to find out which sets, which installations would have distinguished the Kermesse or the desire to see the structures that characterize major events, such as exhibition pavilions and exhibitions.
For these reasons, objective and personal, due to an increasingly intense approach to the world of design, I decided to undertake the degree course in Design and Communication offered by the Polytechnic of Turin.
My passions, in addition to those already mentioned, are many and range in various fields, from the world of fashion to the automotive one, with particular interest also in current affairs and politics. A feature that distinguishes me is that of attention to detail, details and beauty. In my opinion, according to my logic, nothing must be left to chance and the things that happen by surprise must be valued, preserved and amplified in order to make them even more special. I believe that in every area in which one applies it is essential to do it with dedication and care, with respect and attention, with cautious determination and, in any case, to the best of one's potential.
This first volume takes into consideration the first part of my growth story within the academic environment and it will be possible to see my development path as a designer, through a journey in some of my university projects, which have formed me and through which I was able to build my own critical thinking and I was able to grasp a design method. First of all, it is necessary to clarify that the visible evolution takes into consideration the path that the Politecnico di Torino foresees for its students and it is therefore an in-depth study that explores the theme of design in three great levels of exploration by the designer, seen as a mediator between knowledge. The first level answers the question "How to do it?" and takes into consideration a conscious explorer designer, who is guided to achieve the goal through a performance and deductive methodology. Explorer two, defined as a scenario designer, deals with answering the question "What to do?", With the aim of achieving a goal set in a broader context, where there are still materials and technologies given. The third level deals with the question "Where to do?" and the scope of action as well as the methodology to be applied must be researched by the same designer who is called a navigator himself.

Indice

09 **Uroboro**
Keyword Design I C. Germak I 2019

17 **Owlways with you**
Concept Design I C. Campagnaro I 2020

25 **Kabloom**
Storytelling e Animazione Virtuale I R. Covino I 2020

31 **Welcome Chair**
Design di Scenario I F. Martorana I 2021

39 **Moody**
Design per la produzione seriale I C. Germak I 2021

47 **Vasis**
Modello virtuale per la produzione I P. Minetola I 2021

51 **Design dell'Esplorazione**
Design dell'Esplorazione I F. Montagna, B. Lerma I 2022

Descrizione del progetto

L'obiettivo del progetto è la realizzazione di un calendario gregoriano per il quale vengono posti chiari requisiti di progettazione in termini di materiali e tipologie di connessioni che possono essere utilizzati.
All'interno del laboratorio di Keyword Design, nel corso di Design si trattano temi di varia natura e settore, tra questi viene analizzato il tema dei Materiali e delle Connessioni, con particolare riferimento al comparto del legno e delle connessioni per forma che trovano una vasta quantità di tipologie applicabili e da poter mettere in pratica.
A valle di alcune lezioni teoriche si passa alla fase più pratica e concreta, la fase attraverso la quale si iniziano ad applicare le nozioni apprese e si incomincia a costruire il metodo critico di approccio alla progettazione. A tale scopo viene quindi lanciata l'esercitazione di cui sopra è riportato un estratto di Brief.
Per la progettazione e la successiva effettiva costruzione del calendario gregoriano è possibile utilizzare un unico materiale: il legno, e i possibili multipli elementi del prodotto devono utilizzare esclusivamente connessioni di tipo reversibile, anch'esse in materiale legnoso.

Project description

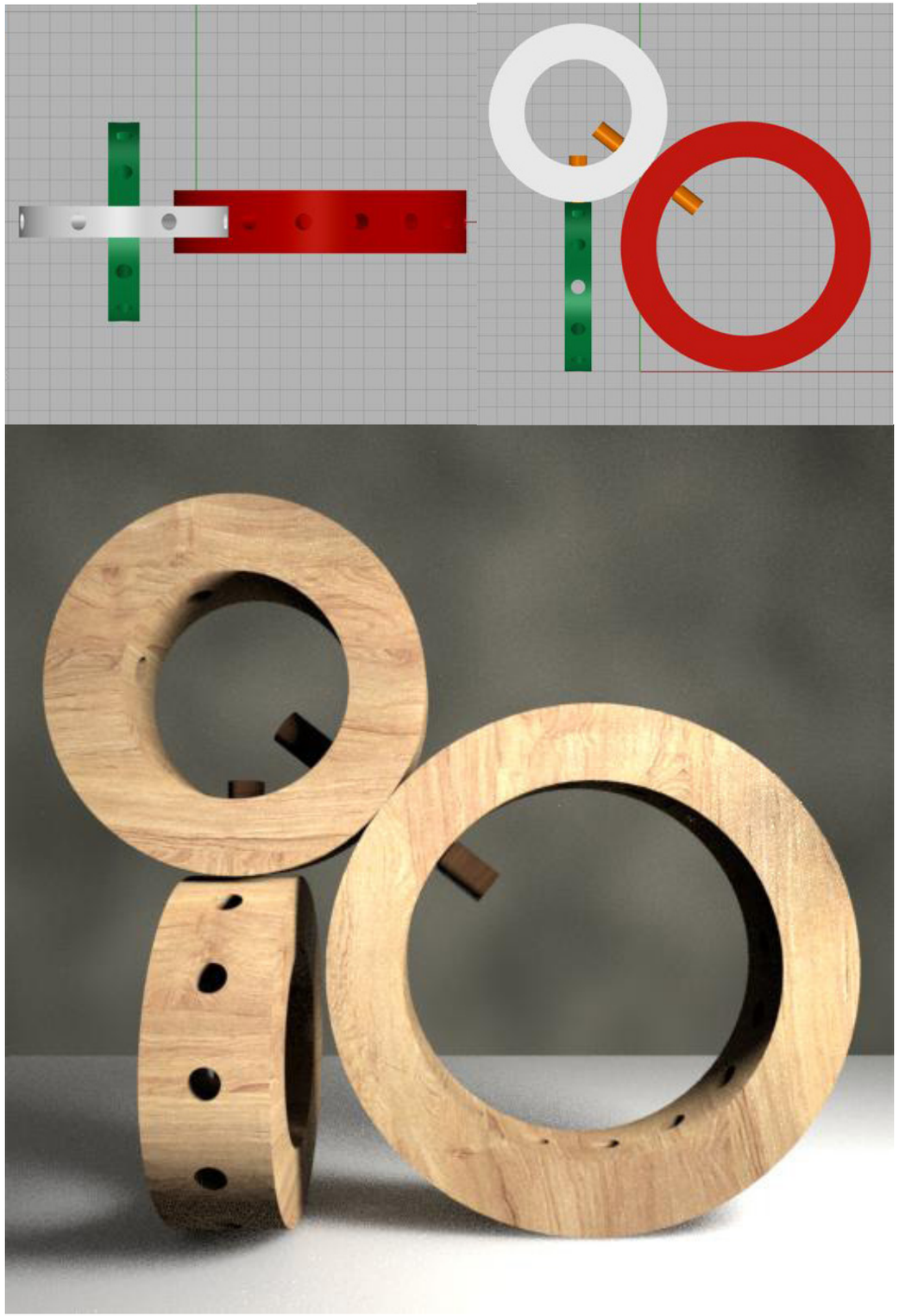
The goal of the project is to create a Gregorian calendar for which clear design requirements are set in terms of materials and types of connections that can be used. Within the Keyword Design laboratory, in the Design course topics of various nature and sector are dealt with, among these the theme of Materials and Connections is analyzed, with particular reference to the sector of wood and connections by shape that find a vast quantity of types that can be applied and that can be put into practice.
After some theoretical lessons we move on to the more practical and concrete phase, the phase through which we begin to apply the notions learned and we begin to build the critical method of approach to design. For this purpose, the above exercise is then launched and an extract from the Brief is shown.
Having considered the design constraints, it is possible to start the concept and creation phase of the project. We therefore start from the idea of

Presi in considerazione i vincoli progettuali, è possibile iniziare la fase di concept e creazione del progetto. Si parte quindi dall'idea di ciclicità e di ripetitività caratteristiche essenziali e fondanti l'idea del calendario gregoriano, uno strumento perenne ed immortale, la cui funzionalità rimarrà eterna proprio per via della sua natura ovvero la capacità di essere costantemente attuale e la sua forte impossibilità di obsolescenza.

Ed è proprio dall'idea di costante continuità che Uroboro inizia a prendere forma: quale figura è in grado di raccontare l'idea di infinito, di rotondità e di continuità? Il CERCHIO.
Una volta resa centrale la necessità di basare l'espressività del prodotto intorno alla forma circolare, si è poi cercato di creare un sistema in grado di far interagire e di mettere in connessione grandezze, quali date, giorni della settimana e mesi, che per loro natura sono diverse, sia in significato sia in quantità. A questo problema viene in soccorso una soluzione apparentemente banale ma altamente efficace: dare grandezze geometriche diverse alle diverse grandezze semantiche. Ed ecco così che si hanno a disposizione tre cerchi di diverse dimensioni a seconda del diverso significato. Sorge però una nuova difficoltà: com'è possibile connettere i tre elementi distinti permettendo loro un'autonomia statica e una facilità di lettura dell'informazione da parte dell'utente?

Questa fase è risultata la più complessa all'interno del percorso progettuale, perché con un'unica soluzione era necessario ovviare molteplici problemi. Si è quindi giocato con le diverse forme conferendo loro diverse conformazioni fino a giungere a quella finale, più esaustiva e completa: la disposizione in asse di due cerchi e del terzo perpendicolare ai primi. In questo modo dai due punti di contatto dei tre elementi sarebbe stato possibile comprendere le informazioni relative a data, giorno e mese. Rimane però parzialmente irrisolto il tema della stabilità statica dell'oggetto, poiché dei tre punti minimi di appoggio che un prodotto deve avere per risultare stabile, il calendario ne presenta solo due. In questo caso però la soluzione è uscita automaticamente, è infatti risultato sufficiente fornire gli elementi di una terza dimensione. Grazie infatti al dimensionamento opportuno della profondità dei tre cerchi è stato possibile ottenere un prodotto in grado di autoreggersi.
Rimaneva però così ancora scoperto il nodo delle connessioni,

cyclicality and repetitiveness essential and founding characteristics of the idea of the Gregorian calendar, a perennial and immortal instrument, whose functionality will remain eternal precisely because of its nature or the ability to be constantly current and its strong impossibility of obsolescence.
And it is precisely from the idea of constant continuity that Ouroboros begins to take shape: which figure is able to tell the idea of infinity, roundness and continuity? The circle.
Once the need to base the expressiveness of the product around the circular shape was central, we then tried to create a system capable of interacting and connecting quantities, such as dates, days of the week and months, which for them nature are different, both in meaning and in quantity. An apparently trivial but highly effective solution comes to the rescue: giving different geometric quantities to different semantic quantities.
This phase was the most complex within the design process, because with a single solution it was necessary to overcome multiple problems. We then played with the different shapes giving them different conformations until we reach the final one, more exhaustive and complete: the arrangement in axis of two circles and of the third perpendicular to the first ones. In this way, from the two points of contact of the three elements it would have been possible to understand the information relating to the date, day and month. However, the issue of the static stability of the object remains partially unsolved, since of the three minimum points of support that a product must have to be stable, the calendar presents only two. In this case, however, the solution came out automatically, it was in fact sufficient to provide the elements of a third dimension. In fact, thanks to the appropriate dimensioning of the depth of the three circles, it was possible to obtain a product capable of self-standing.
However, the node of the connections still remained uncovered, in fact the elements remained standing only because they were supported, but a simple support would not have been enough to guarantee functionality, moreover the circle that did not have supports on the ground would have

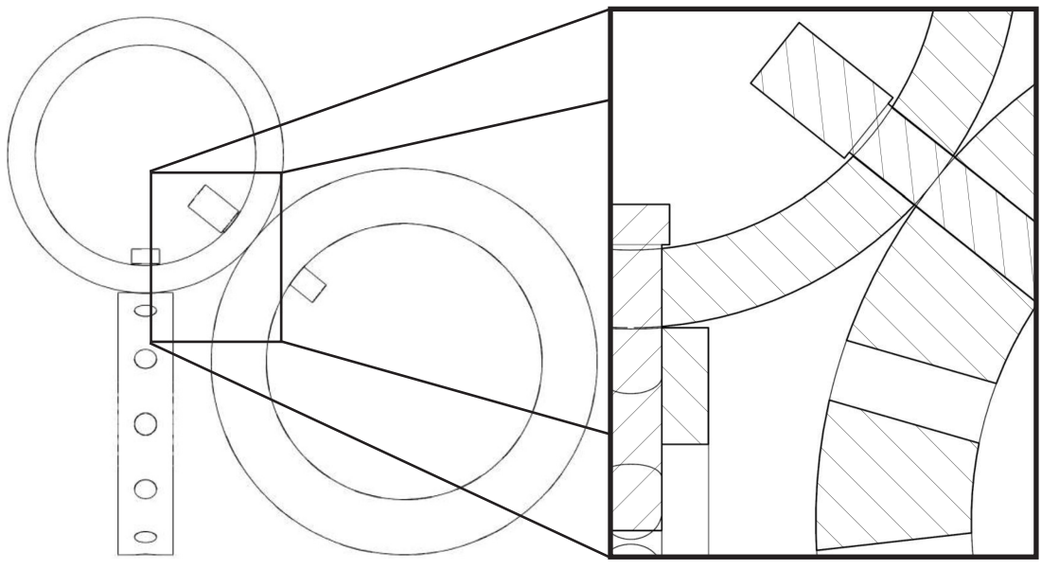


infatti gli elementi rimanevano in piedi solo perché appoggiati, ma non sarebbe stato sufficiente un semplice appoggio per garantire la funzionalità, inoltre il cerchio che non disponeva di appoggi a terra sarebbe stato particolarmente instabile. Si è quindi optato per una tipologia di connessione “a chiodo”, in cui due “spine” possono essere inserite e tolte dai cerchi opportunamente bucati.

In ultimo è stato necessario segnare le informazioni di date, giorni e mesi in corrispondenza dei fori dei cerchi.

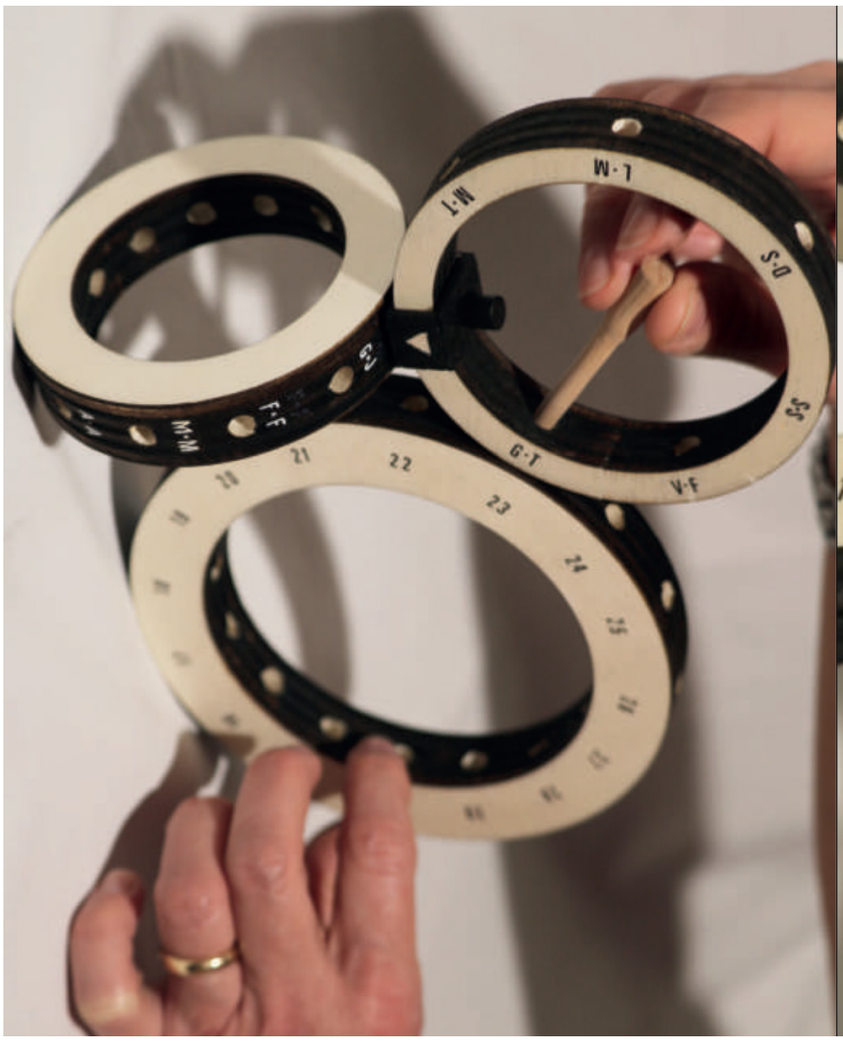
In un’ottica di futura messa nel mercato del prodotto si è ritenuto necessario risolvere il tema dell’uso dei materiali e di massima riduzione di scarti e sfridi. Per questo motivo tutti i cerchi sono ottenibili da un’unico pezzo di legno che, tagliato al laser, permette di ottenere i cerchi forati delle diverse dimensioni.

been particularly unstable. We therefore opted for a type of “nail” connection, in which two “pins” can be inserted and removed from the appropriately pierced circles.
Finally, it was necessary to mark the information of dates, days and months in correspondence with the holes in the circles.
With a view to putting the product on the market in the future, it was deemed necessary to resolve the issue of the use of materials and the maximum reduction of scraps and scraps. For this reason, all the circles are obtainable from a single piece of wood which, laser cut, allows to obtain perforated circles of different sizes.



M·T
L·M
S·O
S·S
V·F
G·T
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
18
19
20
F·F
M·M
A·A
23

M·T
L·M
S·O
S·S
V·F
G·T
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
18
19
20
F·F
M·M
23


M·T
L·M
S·O
S·S
V·F
G·T
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
18
19
20
F·F
M·M
23

M·T
G·T
V·F
22
23
24
25
26
F·F
23

OWLWAYS WITH YOU

Concept Design I C. Campagnaro I 2020

Descrizione del progetto

Durante il secondo periodo didattico del primo anno, all'interno del modulo di Concept Design noi studenti siamo stati istruiti su processi e significati delle fasi progettuali e dei punti cardine da seguire all'interno di un percorso di ideazione e creazione. Un importante focus è poi stato posto sull'importanza che ha la fase di analisi di contesto ovvero la fase di analisi delle esigenze dell'utilizzatore finale e di tutte le utenze che intercorrono alla creazione del prodotto. Tutto ciò basato sulla necessità e la fondamentale importanza dell'applicazione di un metodo.

Al fine di concretizzare in termini reali le nozioni apprese dal corso teorico è stata lanciata un'esercitazione le cui richieste definivano i margini entro cui potersi muovere, avendo sempre attenzione e cura delle effettive necessità, esplicite o implicite, del potenziale target finale, liberamente definibile a seconda della tipologia progetto.

La richiesta consisteva nell'ideazione di una Coperta in grado di suscitare nell'utente nuove emozioni e che fosse in grado di rispondere in modo determinato ad alcune esigenze di libera scelta

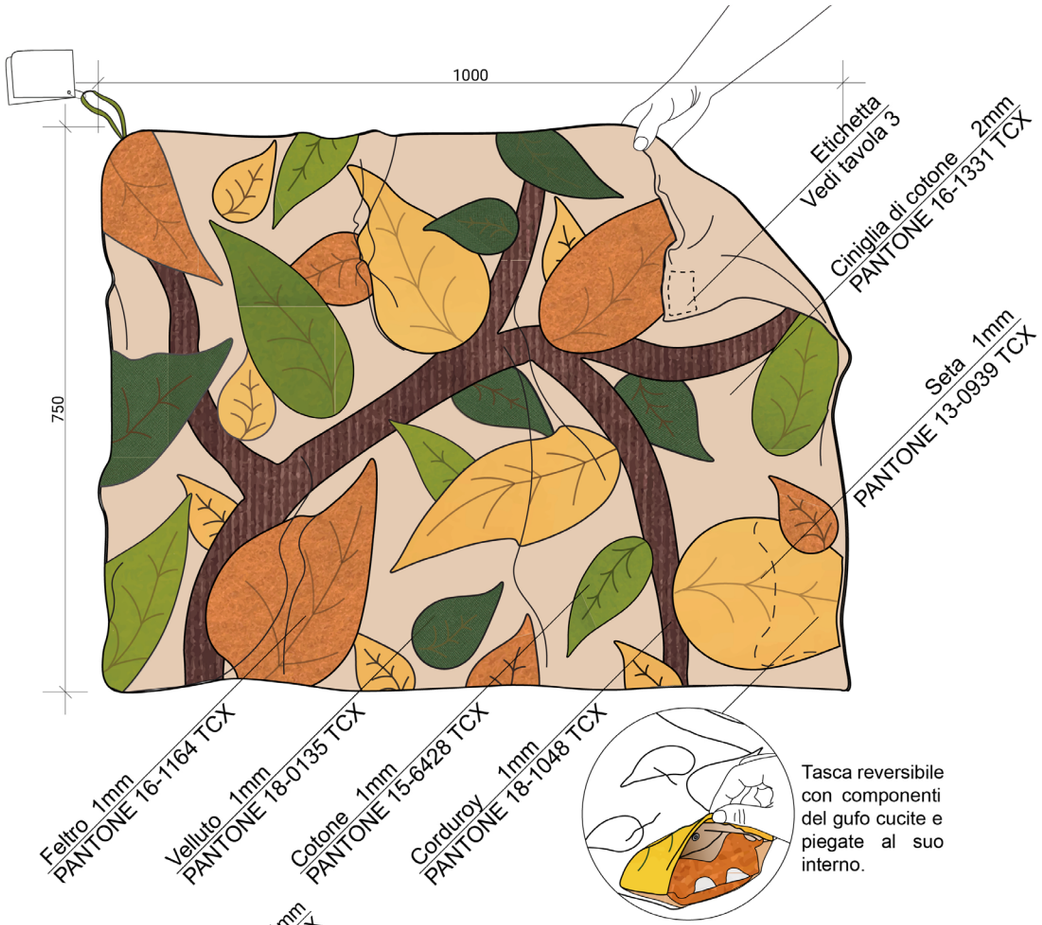
Project description

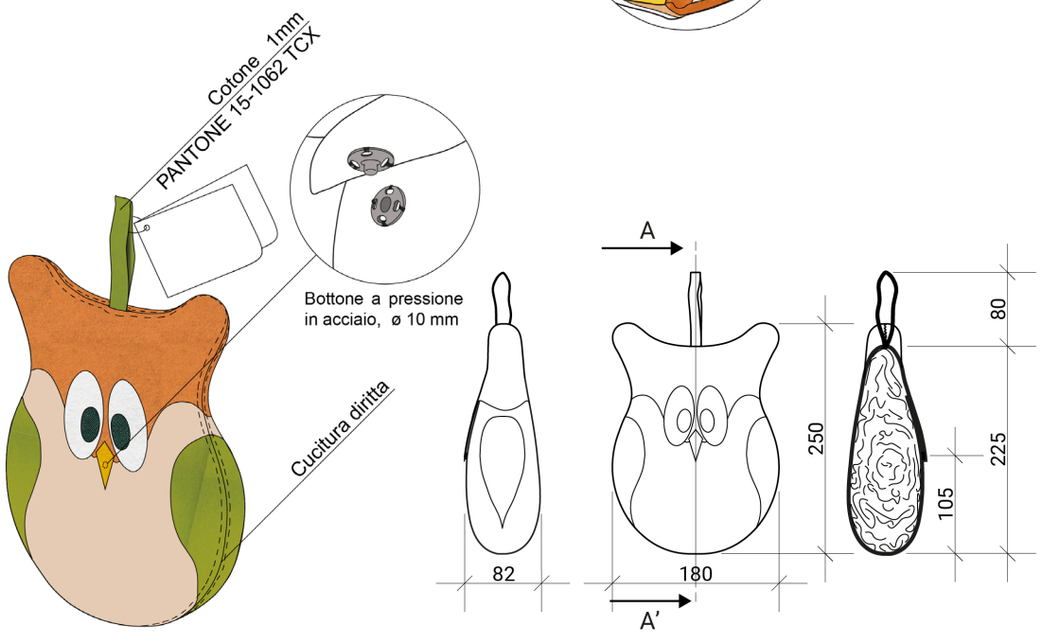
During the second teaching period of the first year, within the Concept Design module, we students were instructed on the processes and meanings of the design phases and the key points to follow within a path of conception and creation. An important focus was then placed on the importance of the context analysis phase or the phase of analysis of the needs of the end user and of all the users involved in the creation of the product. All this based on the need and the fundamental importance of applying a method.
In order to concretize in real terms the notions learned from the theoretical course, an exercise was launched whose requests defined the margins within which to be able to move, always paying attention and care to the actual needs, explicit or implicit, of the potential final target, freely definable depending on the type of project.
The request consisted in the design of a blanket capable of arousing new emotions in the user and capable of responding in a determined way to

e definizione.
All'interno del gruppo di lavoro, in una sessione creativa che ha utilizzato la tecnica del brain-storming, sono stati definiti alcuni possibili contesti e scenari di progetto caratterizzati da diversi target e quindi dalle relative diverse esigenze. Tra questi si è deciso di lavorare sul tema della coperta intesa come un oggetto in grado, in potenza, di essere un oggetto transizionale utile, se non quasi fondamentale, affinché possa avvenire con naturalezza e semplicità il distacco tra genitori e figlio per l'inserimento nel contesto sociale ovvero per agevolare l'inserimento alla scuola d'infanzia.
Una volta definito in questo modo il possibile range d'azione all'interno del quale muoversi e operare, è stato necessario, dopo un attento studio e analisi del significato, definire con precisione gli aspetti esistenziali degli utenti le caratteristiche imprescindibili che possono caratterizzare un oggetto come transizionale. Infatti questo tipo di prodotti non nascono propriamente con la sicura ed effettiva certezza di essere accompagnatori all'interno del processo di distacco dai genitori, ma richiedono una scelta del bambino, una scelta che avviene puramente a livello emozionale e sensazionale, basata su sentimenti che il neonato riesce a provare e sentire propri. Il processo di scelta, tuttavia, può essere influenzato e "guidato" attraverso la presenza di elementi salienti che hanno lo scopo effettivo di catturare l'attenzione del bambino invogliandolo a propendere per l'oggetto, senza comunque avere la certezza matematica della scelta.
Quindi, per tentare di "governare" la decisione, a seguito di studi di potenziali competitor già presenti sul mercato, si sono definite alcune caratteristiche imprescindibili, delle vere e proprie linee guida di progetto, di cui avrebbe dovuto disporre il prodotto.
Tra queste troviamo la qualità dei materiali, intesa come capacità di mantenere gli odori di casa e, in particolar modo, i profumi di padre e madre. A livello materico risulta di notevole importanza la capacità di stimolare l'esperienza tattile del bambino attraverso l'uso di texture e pattern differenti. Inoltre, trattandosi di un prodotto destinato ai bambini, è fondamentale porre l'attenzione sulla flessibilità d'uso e sulla semplicità di manutenzione e pulizia.
Un ulteriore aspetto chiave del progetto risiede nella sua trasformabilità. Infatti, in un'ottica di crescita del bambino e di suo

certain needs of free choice and definition.
Within the working group, in a creative session that used the brain-storming technique, some possible contexts and project scenarios were defined, characterized by different targets and therefore by their different needs. Among these, it was decided to work on the theme of the blanket intended as an object capable, potentially, of being a useful, if not almost fundamental, transitional object, so that the separation between parents and child for insertion can occur naturally and easily. in the social context or to facilitate inclusion in kindergarten.

Once defined in this way the possible range of action within which to move and operate, it was necessary, after a careful study and analysis of the meaning, to precisely define the existential aspects of the users and the essential characteristics that can characterize an object as transitional. In fact, this type of products are not born with the safe and effective certainty of being accompaniers within the process of separation from the parents, but require a choice of the child, a choice that occurs purely on an emotional and sensational level, based on feelings that the newborn can feel and feel their own. The process of choice, however, can be influenced and "guided" through the presence of salient elements that have the actual purpose of capturing the child's attention, enticing him to lean towards the object, without however having the mathematical certainty of the choice.
Among these we find the quality of the materials, understood as the ability to keep the smells of home and, in particular, the scents of father and mother. At a material level, the ability to stimulate the child's tactile experience through the use of different textures and patterns is of considerable importance.
A further key aspect of the project lies in its transformability. In fact, with a view to the child's growth and development also from a cognitive point of view, given the fact that a transitional object is not abandoned until the age





sviluppo anche dal punto di vista cognitivo, considerato il fatto che un oggetto transizionale non viene abbandonato fino ai 4/5 anni di vita (dato medio), è importante considerare un aspetto ludico più interattivo nella fase più avanzata e finale di utilizzo. A tal fine si è deciso di implementare la possibilità, attraverso una tasca posta in un angolo della coperta, di raccogliere il tessuto e di trasformare l'oggetto piano in un pupazzo tridimensionale, sfruttando la parte tessile come soffice riempimento dell'oggetto. La forma del pupazzo, quella di un gufo, è costituita da alcuni elementi caratterizzanti il motivo stesso della coperta, contraddistinta da un tronco marrone in velluto a coste, da foglie di diverse dimensioni, colori e materiali nell'ottica di multisensorialità, il tutto posizionato su uno sfondo in ciniglia beige. La trasformazione è poi fermata, in un caso e nell'altro, da un sistema di bottoni a pressione. Un'ultima caratteristica importante risiede poi

of 4/5 years (average figure), it is important to consider a playful aspect more interactive in the most advanced and final phase of use. To this end, it was decided to implement the possibility, through a pocket placed in a corner of the blanket, to collect the fabric and transform the flat object into a three-dimensional puppet, using the textile part as a soft filling of the object. The shape of the puppet, that of an owl, is made up of some elements characterizing the motif of the blanket, characterized by a brown corduroy trunk, leaves of different sizes, colors and materials in the perspective of multisensoriality, all positioned on a beige chenille background. The transformation is then stopped, in both cases, by a system of press studs.

nel laccio che permette di evitare lo smarrimento del prodotto che, se riesce nel suo intento, si potrebbe trasformare in una sorta di piccola tragedia. Oltre alla fase progettuale teorica è stato poi molto utile realizzare il prodotto fisico per avere maggiore contezza delle scelte operate e al fine di apportare modifiche per migliorare ulteriormente il prodotto finale e il progetto in sé.

A last important feature lies in the lace that allows you to avoid the loss of the product which, if it succeeds in its intent, could turn into a sort of small tragedy. In addition to the theoretical design phase, it was also very useful to create the physical product to have greater awareness of the choices made and in order to make changes to further improve the final product and the project itself.

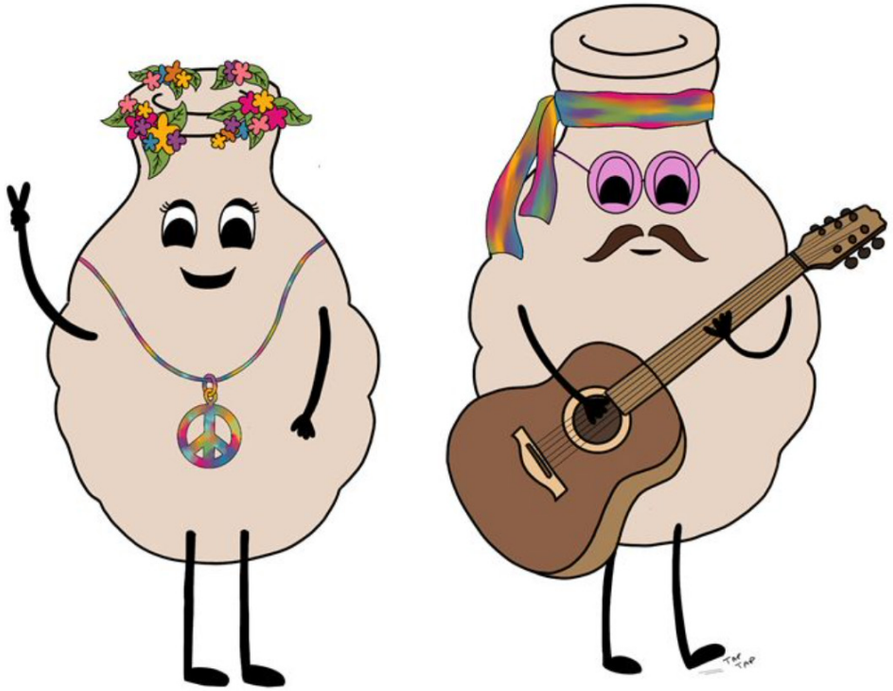
Descrizione del progetto

Il progetto consiste nella creazione di un video animato, attraverso la moderazione 3D, di un packaging sostenibile. Elemento fondamentale nella costruzione dello spot risiede nella scrittura di uno storytelling forte, che sia in grado di raccontare qualità e caratteristiche del prodotto. Si tratta quindi di una pubblicità incentrata sui valori dell'oggetto che va raccontato e descritto in pochi secondi e per il quale la storia che lo sostiene possa essere sviluppata attraverso la moderazione 3D e l'animazione virtuale dei prodotti e degli elementi che compaiono nel video.

Chiarito lo scopo del progetto si passa alla scelta del prodotto da raccontare e sul quale costruire una storia in vista della successiva animazione.
Il packaging scelto è Seedbom Kabloom, si tratta di bombe in schiuma di carta a base di amido e fibra naturale 100% biodegradabile contenenti un mix di compost organico e semi di fiori non OGM. La loro rilevanza è dovuta alla semplicità di utilizzo e per la filosofia che seguono, quella del Guerrilla Gardening, un movimento urbano volto a restituire alla natura le aree grigie delle città.

Project description

The project consists in the creation of an animated video, through 3D moderation, of a sustainable packaging. A fundamental element in the construction of the commercial lies in the writing of a strong storytelling, which is able to tell the quality and characteristics of the product. It is therefore an advertising focused on the values of the object that must be told and described in a few seconds and for which the story that supports it can be developed through 3D moderation and virtual animation of the products and elements that appear in the video.
Having clarified the purpose of the project, we move on to the choice of the product to tell and on which to build a story in view of the next animation.
The packaging chosen is Seedbom Kabloom, these are paper foam bombs based on starch and 100% biodegradable natural fiber containing a mix of organic compost and non-GMO flower seeds. Their relevance is due to



Visto il potenziale ampio target di utilizzo del prodotto si decide di sviluppare un racconto basato sulla comicità. L'idea è quella di trasformare due bombe impersonificandole in due fidanzati hippie, Alba e Cosmo, che si trovano a passeggiare in un triste parco spoglio, immerso in una città grigia e inquinata. Dopo alcuni istanti passati a contemplare il brutto che li circonda, Alba fa una proposta a Cosmo e gli chiede in tono malizioso: "Scoppiamo?" Il fidanzato accetta e dopo un cambio di scena si nota lo stesso parco trasformato in un allegro giardino fiorito, circondato da una città pulita ed armonica. In questo modo si racconta la funzione e l'importanza del prodotto e del significato del Guerrilla Gardening sfruttando un doppio livello di comicità: la natura hippie e lo scoppio, comprensibile anche dai bambini, e una sfumatura, percepibile da un pubblico adulto, che ruota intorno al fraintendimento della parola "scoppiamo".

Una volta definita l'idea base del racconto è stato possibile dettagliare più nel particolare le caratteristiche dei protagonisti, i loro comportamenti e le loro abitudini, gli accessori in loro possesso all'interno delle scene e i loro movimenti. Si è quindi passati alla fase di costruzione per scene definendo con immagini e descrizioni quelle che potevano essere le possibili inquadrature e transizioni da una scena ad un'altra. Conclusasi questa fase è stato necessario creare l'ambientazione e i personaggi sui software di modellazione. Avendo a disposizione tutti gli elementi si è costruito l'animatic, un abbozzo iniziale del video attraverso il quale si capiscono del dettaglio i tempi da dedicare ad ogni scena anche al fine di capire quanto devono essere partiocolareggiate. In ultimo si è passati alla fase di animazione per le singole scene ottenendo così il risultato finale a pezzi che si sono poi montanti in un unico video al quale si sono aggiunti gli effetti sonori e i dialoghi.

the simplicity of use and to the philosophy that they follow, that of Guerrilla Gardening, an urban movement aimed at restoring the gray areas of cities to nature. Given the potential wide target of use of the product, it was decided to develop a story based on comedy. The idea is to transform two bombs by impersonating them into two hippie boyfriends, Alba and Cosmo, who find themselves walking in a sad bare park, immersed in a gray and polluted city. After a few moments spent contemplating the ugliness that surrounds them, Alba makes a proposal to Cosmo and asks him in a mischievous tone: "Shall we burst?" The boyfriend accepts and after a change of scene we see the same park transformed into a cheerful flower garden, surrounded by a clean and harmonious city. In this way the function and importance of the product and the meaning of Guerrilla Gardening are told by exploiting a double level of comedy: the hippie nature and the outbreak, understandable even by children, and a nuance, perceptible by an adult audience, which rotates around the misunderstanding of the word "we burst". Once the basic idea of the story was defined, it was possible to detail the characteristics of the protagonists, their behaviors and habits, the accessories in their possession within the scenes and their movements in more detail. We then moved on to the stage of construction by scenes, defining with images and descriptions what could be the possible shots and transitions from one scene to another. At the end of this phase it was necessary to create the setting and the characters on the modeling software. Having all the elements available, the animatic was built, an initial sketch of the video through which the time to be dedicated to each scene is understood in detail, also in order to understand how much they must be written about. Finally, we moved on to the animation phase for the individual scenes, thus obtaining the final result in pieces that were then assembled in a single video to which sound effects and dialogues were added.

Scansionare per vedere lo spot Kabloom

Scan to see Kabloom spot

WELCOME CHAIR

Design di Scenario I F. Martorana I 2021

Descrizione del progetto

All'interno del corso di Design di Scenario si è affrontato un tema molto importante a livello di formazione per i progettisti del futuro, quello del riuso e del riciclo.
Infatti, in collaborazione con Triciclo Onlus, lo scopo dell'esercitazione verteva sulla necessità di dare nuova vita a prodotti in disuso e in condizioni di manutenzione non ottimali. Si è quindi dovuto operare su sedute che presentassero evidenti problemi di usura conferendo loro una seconda funzione che ne permettesse una nuova fruizione. Era quindi necessario cambiare la destinazione d'uso della materia prima trasformando così la sedia in un altro oggetto.
La prima fase, quella di presa di coscienza di forme e materiali, ma anche delle modalità di assemblaggio e connessione è risultata essere molto importante perché permetteva in primo luogo di capire le qualità su cui fare leva per il progetto e soprattutto per leggere gli elementi chiave e le forme salienti da mantenere riconoscibili nell'output finale.
Per questo motivo si è scelto di mantenere alcuni punti saldi attorno ai quali avviare l'azione di riuso. Tale ispirazione è stata mossa dallo schienale ricurvo, dai pomelli superiori e dal particolare motivo delle

Project description

Within the Scenario Design course, a very important issue was addressed in terms of training for the designers of the future, that of reuse and recycling.
In fact, in collaboration with Triciclo Onlus, the purpose of the exercise focused on the need to give new life to disused products and in less than optimal maintenance conditions. It was therefore necessary to work on seats that presented evident wear problems, giving them a second function that would allow them to be used again. It was therefore necessary to change the intended use of the raw material, thus transforming the chair into another object.
The first phase, that of becoming aware of shapes and materials, but also of the methods of assembly and connection, turned out to be very important because it allowed in the first place to understand the qualities on which to leverage for the project and above all to read the key elements. and the salient forms to be kept recognizable in the final output.

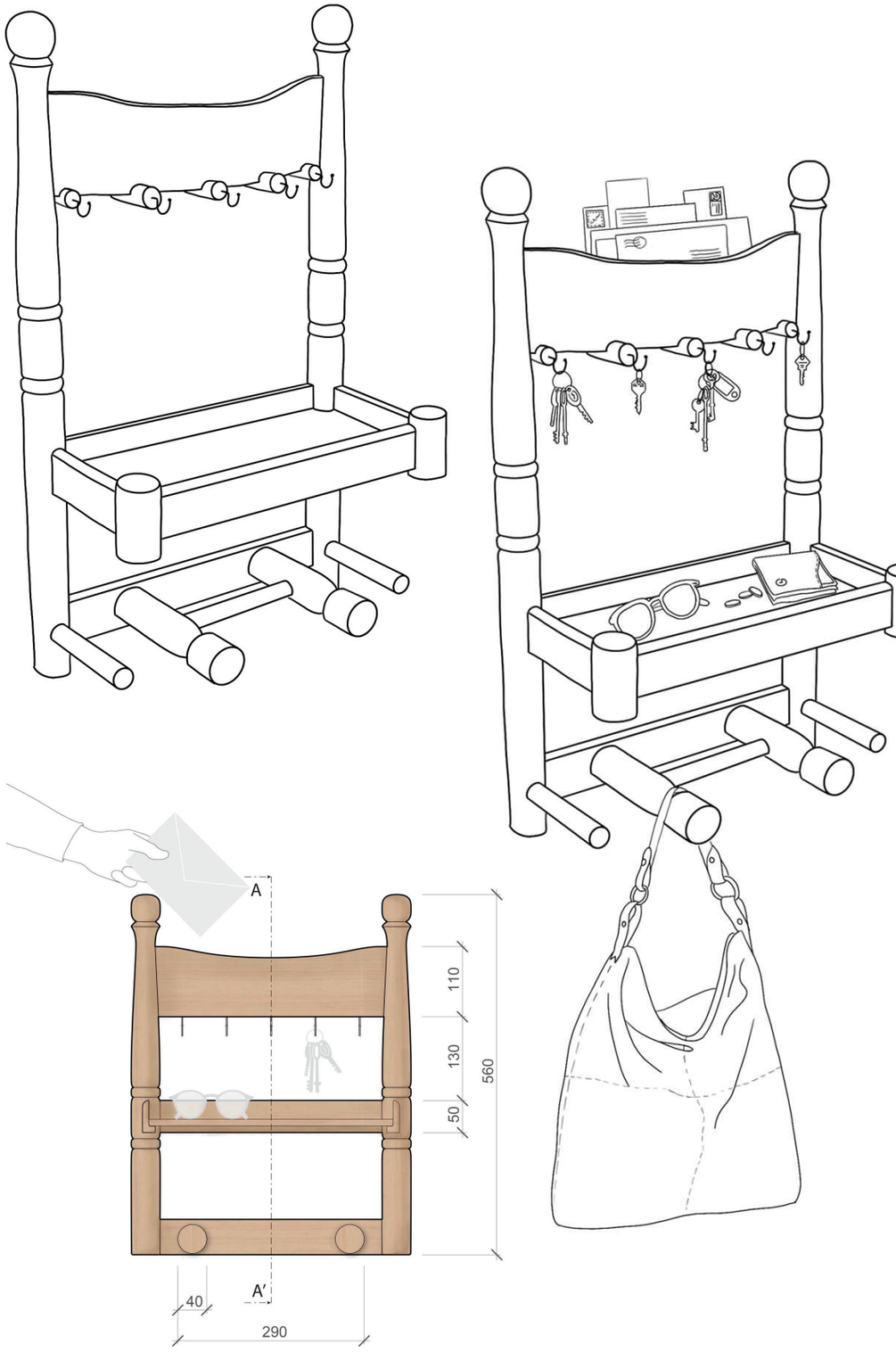
gambe lavorate al tornio, oltre al contrasto delle forme morbide con la regolarità della seduta.
A seguito di diverse proposte che però snaturavano in toto la composizione originale della sedia, si è deciso di sviluppare un complemento d'arredo da porsi all'ingresso delle abitazioni che assolvesse a molteplici funzioni quali quella di porta buste, di svuota tasche, di porta chiavi e di poggia borse.
Le forme hanno guidato tale suddivisione funzionale. Infatti lo schienale ricurvo ricordava una sorta di buca delle lettere e mensola inclinata su cui, con l'aggiunta di un piano, potessero essere appoggiati elementi le cui importanti questioni vanno risolte nei giusti tempi. La forma regolare della seduta, per mezzo di un taglio degli elementi laterali, si è trasformante in un piano adatto ad appoggiare elementi di medie e piccole dimensioni come portafogli, occhiali e telefono di lavoro. Per assolvere alla funzione di porta chiavi si sono aggiunti 5 ganci che, oltre al piano porta buste e al piano svuota tasche, costituiscono gli unici elementi di novità a livello di materiali e componenti. In ultimo la funzione portaborse è stata suggerita dalla forma degli elementi delle gambe che presentano una gola adatta ad accogliere i manici delle borse. Per quanto riguarda le connessioni si è deciso di evitare l'uso di colle o altri metodi d'unione irreversibili operando con connessioni reversibili, quali spine, chiodi e viti che già caratterizzavano il prodotto d'origine. In ultimo è prevista una riverniciatura attraverso l'uso di impregante per dare un colore più contemporaneo e neutro al prodotto in modo tale da poterlo inserire in ambienti diversi caratterizzati da stili diversi.

Visto il posizionamento consigliato all'interno dell'ambiente domestico e vista la tipologia di prestazioni a cui assolve, welcome chair si pone come una sorta di secondo ingresso, come un filtro che accoglie l'ospite o il proprietario stesso di casa invitandolo, sull'uscio, a lasciare ansie e preoccupazioni dovute al mondo esterno per vivere lo spazio domestico in tranquillità e serenità affrontando le questioni affidate alla welcome chair solo quando si è pronti.

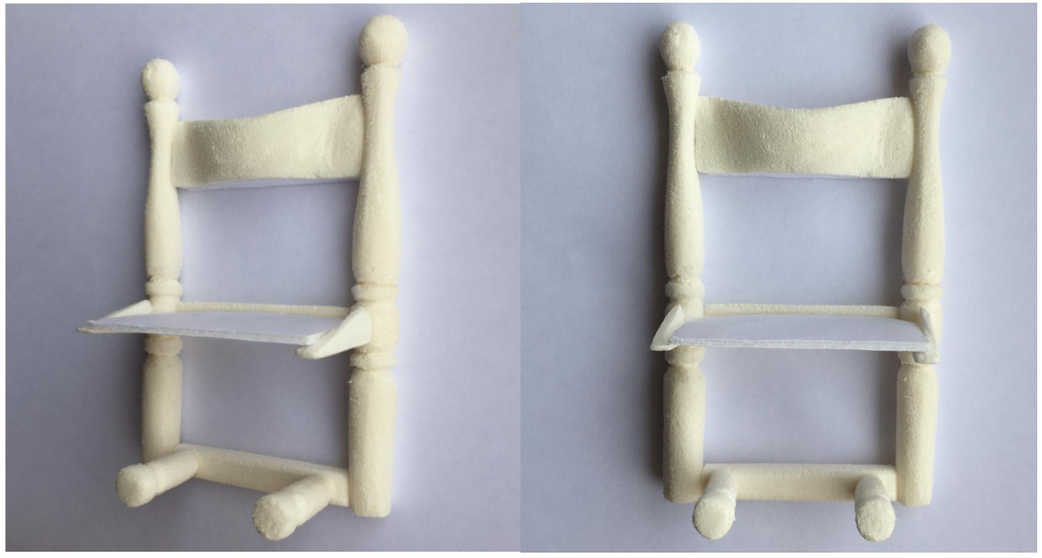
Anche in questo caso, oltre all'attività progettuale, si è passati alla fase di realizzazione vera e propria attuando le modifiche e il percorso

For this reason, it was decided to maintain some solid points around which to start the reuse action. This inspiration was moved by the curved backrest, the upper knobs and the particular motif of the legs worked on the lathe, in addition to the contrast of the soft shapes with the regularity of the seat.
Following various proposals which, however, completely distorted the original composition of the chair, it was decided to develop a piece of furniture to be placed at the entrance of the houses that would perform multiple functions such as that of envelope holder, pocket emptier, door keys and bag rests.
Forms guided this functional subdivision. In fact, the curved backrest resembled a sort of letterbox and inclined shelf on which, with the addition of a top, elements could be placed whose important issues must be resolved in the right time. The regular shape of the seat, by means of a cut of the side elements, has been transformed into a surface suitable for supporting medium and small sized elements such as wallets, glasses and work phones. To fulfill the function of key holder, 5 hooks have been added which, in addition to the envelope holder surface and the pocket emptier surface, constitute the only new elements in terms of materials and components. Lastly, the bag holder function was suggested by the shape of the leg elements that have a groove suitable for accommodating the handles of the bags. As for the connections, it was decided to avoid the use of glues or other irreversible joining methods by operating with reversible connections, such as plugs, nails and screws that already characterized the original product. Finally, a repainting is foreseen through the use of primer to give a more contemporary and neutral color to the product so that it can be placed in different environments characterized by different styles.
Given the recommended positioning within the home environment and given the type of services it performs, the welcome chair is a sort of second entrance, like a filter that welcomes the guest or the owner of the house

di rinnovamento della sedia. Questa fase ha permesso di rendere tangibili e cogliere i possibili errori progettuali fatti, correggendoli e perfezionando la parte tecnica della progettazione.



by inviting him, on the door, to leave anxieties and worries due to the outside world to experience the domestic space in tranquility and serenity, addressing the issues entrusted to the welcome chair only when ready.
Also in this case, in addition to the design activity, we moved on to the actual construction phase by implementing the changes and the path of renewal of the chair. This phase made it possible to make tangible and grasp the possible design errors made, correcting them and perfecting the technical part of the design.

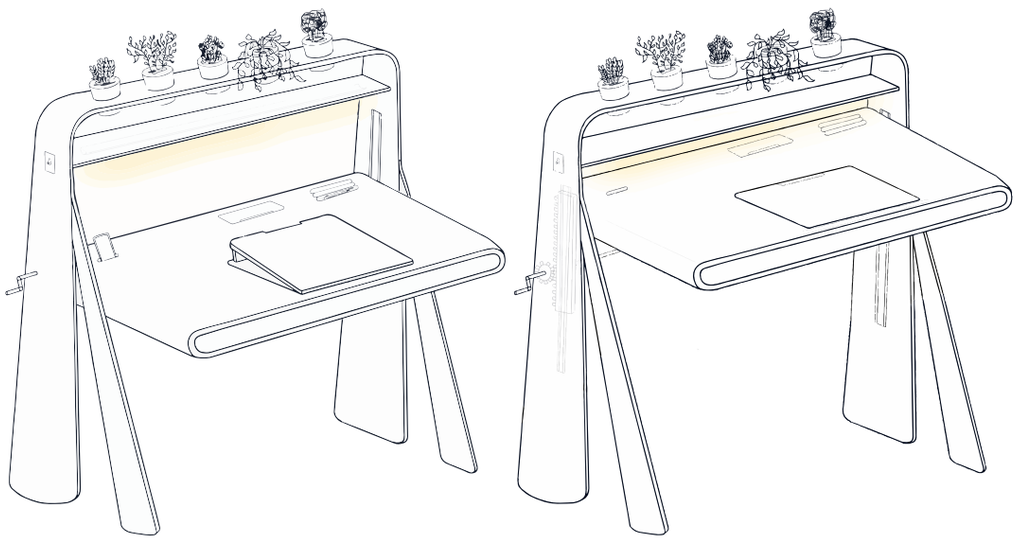


Descrizione del progetto

Il laboratorio di Design per l'industrializzazione ha introdotto un nuovo argomento molto importante nell'ottica della progettazione di prodotti, già trattato in diverse modalità e con diverse sfumature ma senza mai, fino a questo momento, entrare nei dettagli tecnici delle modalità del disegno per la produzione seriale industrializzata.
L'obiettivo progettuale del corso consisteva infatti nella progettazione di un complemento d'arredo, dedicato o integrato, in grado di assolvere alle esigenze degli impiegati in smart-working. Il filone progettuale seguito è stato quello della progettazione di un arredo dedicato la cui caratteristica imprescindibile fosse la capacità di avere il piano di lavoro in grado di adattarsi a diverse altezze per consentire il suo utilizzo sia in posizione seduta sia in posizione in piedi.
Prima di passare alla fase di progettazione vera e propria è stato necessario svolgere un'analisi benchmark, molto utile per capire a che punto si trovasse il mercato e per valutare le caratteristiche dei prodotti competitor, anche in base alla loro fascia di prezzo, al fine di realizzare un nuovo prodotto in grado di porsi con elementi di novità all'interno del mercato, avendo un occhio di riguardo anche al tema

Project description

The Design laboratory for industrialization has introduced a very important new topic from the point of view of product design, already treated in different ways and with different nuances but without ever, up to this moment, going into the technical details of the design modalities for industrialized serial production.
The design objective of the course was in fact the design of a piece of furniture, dedicated or integrated, able to meet the needs of smart-working employees. The design trend followed was that of the design of a dedicated furniture whose essential feature was the ability to have the worktop able to adapt to different heights to allow it to be used both in a sitting position and in a standing position. Before moving on to the actual design phase it was necessary to carry out a benchmark analysis, very useful to understand at what point the market was and to evaluate the characteristics of competing products, also based on their price range, in order to to create a new

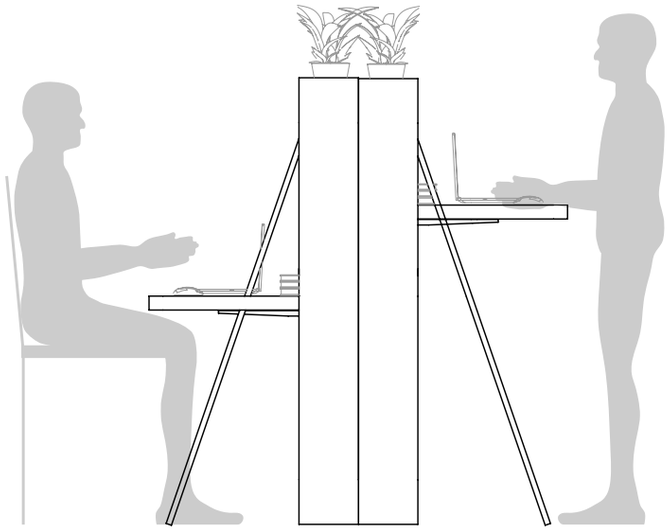


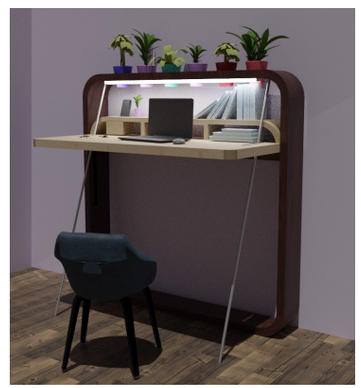
del piazzamento del prodotto in base al costo e al prezzo finale. Per rendere quest'analisi più veritiera e dettagliata si è utilizzato il metodo Kano. Tale procedimento di analisi, sviluppato dal designer e professore giapponese Noriaki Kano, confronta tipologie varie dello stesso prodotto mettendo in relazione tra loro caratteristiche ritenute fondamentali per il prodotto considerato e valutandole in base alla loro presenza in più o meno prodotti assegnando punteggi diversi a seconda che si tratti di fattori di base, di fattori prestazionali o di fattori delight.

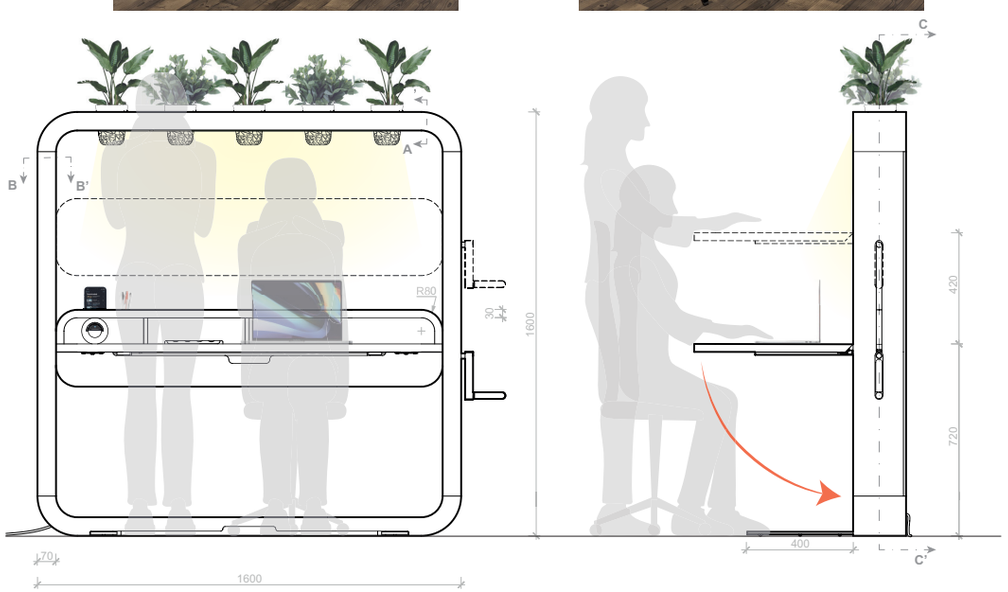
L'idea progettuale nasce dalla volontà di generare una sensazione di benessere nell'utente finale della postazione per smart-working, ma anche dalla necessità di realizzare un prodotto, producibile serialmente, in grado di integrarsi nelle abitazioni in modo neutrale e con delle soluzioni salvaspazio.
Si decide così di basare il ragionamento sull'idea di un piano abbattibile, in grado di presentare dimensioni adeguate per il lavoro in fase di utilizzo ma anche di ridurle ai minimi termini in caso di non fruizione. Il piano deve comunque presentare la possibilità di essere configurato e regolato a diverse altezze e per questo si decide, anche nell'ottica di ridotta necessità di manutenzione, di scegliere un meccanismo di tipo vite-madrevite che, azionato per mezzo di una manovella, ne consentisse la traslazione verticale. Tuttavia la scelta era caratterizzata da un presenza importante e impattante a livello espressivo e si è quindi scelto di inglobare il tutto in una struttura a portale cava che, oltre a ospitare il meccanismo, fosse anche in grado di accogliere i piedi e i basamenti per dare sicurezza e stabilità all'arredo, sia in configurazione chiusa sia in configurazione aperta.
Nella parte superiore dell'anello esterno, nell'ottica della sopra citata volontà di creare benessere per l'utente, sono stati previsti l'inserimento di una lampada LED per illuminare il piano di lavoro e cinque fori atti ad ospitare vasi con piantine aromatiche per infondere calma e condizionare la concentrazione dell'utente.
Per completare in maniera opportuna il progetto si è poi progettato Vasis la tipologia di coprivaso, pensato per la scrivania, che verrà analizzato in seguito.

product capable of presenting itself with new elements within the market, also having an eye on the issue of product placement based on cost and final price. To make this analysis more truthful and detailed, the Kano method was used. This analysis procedure, developed by the Japanese designer and professor Noriaki Kano, compares various types of the same product by relating characteristics considered fundamental for the product considered and evaluating them based on their presence in more or less products, assigning different scores depending on whether be it basic factors, performance factors or delight factors.

It was thus decided to base the reasoning on the idea of a collapsible plan, capable of having adequate dimensions for the work being used but also to reduce them to a minimum in case of non-use. In any case, the hob must have the possibility of being configured and adjusted at different heights and for this reason it is decided, also with a view to reduced need for maintenance, to choose a screw-nut type mechanism which, operated by means of a crank, allowed vertical translation. In the upper part of the outer ring, in view of the aforementioned desire to create well-being for the user, the insertion of an LED lamp to illuminate the worktop and five holes have been provided to accommodate vases with aromatic plants for instill calm and condition the user's concentration.
To properly complete the project, Vasis was then designed the type of toilet seat, designed for the desk, which will be analyzed later.
Finally, the worktop has in the fixed, non-collapsible part, larger volumes that reflect the bevel of the corners of the portal inside which they are allocated: the motion transmission shaft to the second screw, the one farthest from the crank, the hinges and supports for the top in an open configuration, the electrical connection hidden inside a hatch to which the sockets can be hooked, a shelf to support stationery, a pen holder and an acoustic





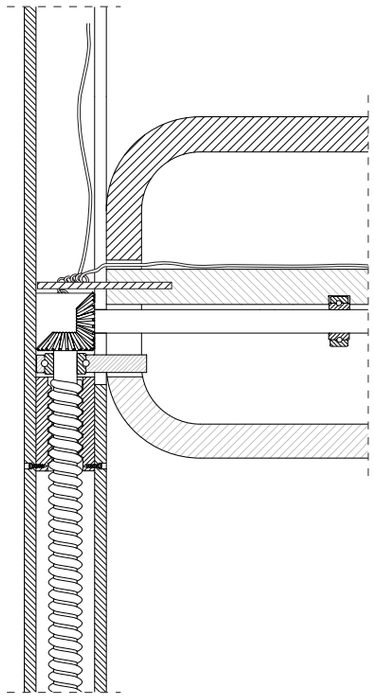


In ultimo il piano di lavoro presenta nella parte fissa, non abbattibile, volumi maggiori che riprendono la smussatura degli angoli del portale al cui interno sono allocati: l'albero di trasmissione del moto alla seconda vite, quella più distante dalla manovella, il sistema di cerniere e di supporti per il piano in configurazione aperta, la connessione elettrica nascosta all'interno di una botola a cui agganciare le prese, una mensola per appoggiare la cancelleria, un contenitore portapenne e un amplificatore acustico per forma che può fungere anche da poggia smartphone. A completamento è previsto un setto traslabile che all'occorrenza può essere utilizzato per garantire una maggiore privacy.

Tutta la scelta delle connessioni e dei materiali, oltre a quella del dimensionamento degli elementi è stata guidata dalla presenza sul mercato degli elementi necessari e dalle effettive modalità di assemblaggio e trasporto che devono essere centrali in un prodotto progettato per la realizzazione in serie.

amplifier by shape that can also act as a smartphone holder. The whole choice of connections and materials, as well as that of the dimensioning of the elements was guided by the presence on the market of the necessary elements and by the actual assembly and transport methods that must be central in a product designed for mass production.

MOODY



VASIS

Modello virtuale per la produzione I P. Minetola I 2021

Descrizione del progetto

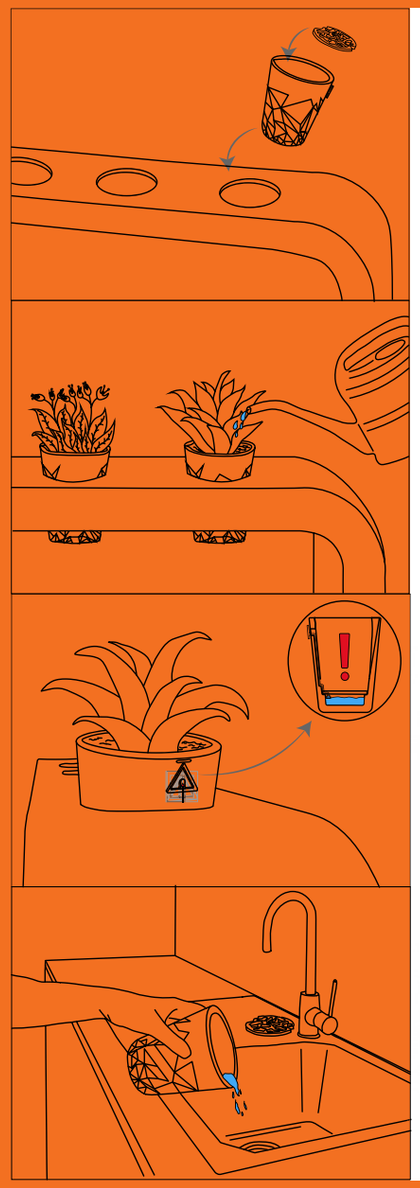
Come detto, in parallelo al progetto della scrivania, è stato sviluppato il progetto di un coprivaso che potesse inserirsi e dialogare con la postazione di lavoro ma che potesse esistere anche come prodotto a se stante. La richiesta base per lo sviluppo del progetto era la possibilità di produrlo utilizzando una delle tecnologie di manifattura additiva, comunemente nota come stampa 3D. L'intenzione era quella di creare un prodotto in grado evitare il ristagno dell'acqua tra il vaso della pianta e il coprivaso, causa di cattivi odori e di malessere stesso della pianta. Per ovviare questo problema si è previsto l'inserimento di una piastra che sopraelevasse il vaso dal fondo del coprivaso, creando in questo modo uno spazio in grado di accogliere l'acqua in eccesso. In questo modo sarebbe però stato necessario immaginare anche un sistema di segnalazione del livello di acqua presente. Si è quindi deciso di realizzare una forma di cono al cui interno venisse posto un galleggiante che, con un'asta realizzata direttamente in fase di realizzazione del coprivaso stesso segnalasse all'esterno l'aumentare o il diminuire del livello di acqua presente. In ultimo, per agevolare l'azione di svuotamento del coprivaso dall'acqua in eccesso è stata prevista una conformazione a beccuccio nella

Project description

As mentioned, in parallel with the desk project, the project for a toilet seat was developed that could fit in and communicate with the workstation but that could also exist as a product in its own right. The basic requirement for the development of the project was the possibility of producing it using one of the additive manufacturing technologies, commonly known as 3D printing. The intention was to create a product capable of avoiding water stagnation between the plant pot and the pot cover, which is the cause of unpleasant odors and the plant's own discomfort. To overcome this problem, a plate was inserted that would raise the vase from the bottom of the toilet seat, thus creating a space capable of accommodating excess water. In this way, however, it would also have been necessary to imagine a system for signaling the level of water present. It was therefore decided to create a cone shape inside which a float was placed which, with a rod made directly during the making of the toilet seat itself, signaled the increase or decrease

parte superiore interna del prodotto, senza che questo comportasse una variazione all'espressività esterna della forma conica. Come metodologia di produzione più appropriata è stata individuata la tecnica PolyJet fusion.

in the level of water present on the outside. Finally, to facilitate the action of emptying the toilet seat from excess water, a spout shape has been provided in the upper internal part of the product, without this entailing a change in the external expressiveness of the conical shape. The PolyJet fusion technique has been identified as the most appropriate production method.



DESIGN DELL'ESPLORAZIONE

Design dell'Esplorazione I F. Montagna, B. Lerma I 2022

Descrizione del progetto

Il primo periodo del terzo anno è stato dedicato all'analisi di diversi scenari, ovvero alla figura del designer esploratore, e quindi a tutte quelle attività che si svolgono nel campo della progettazione dove non vi sono brief o scenari opportunamente definiti, ma per i quali occorre effettuare analisi e studi partendo da parole chiave o concetti astratti.

Si parte quindi con una fase di analisi nell'ambito in cui ci si muove, che tuttavia è poco definito e non presenta nessun contesto specifico d'azione. È quindi compito del progettista individuare le criticità e i temi poco esplorati, o totalmente nuovi, per tentare dei dare soluzioni valide che siano portatrici di innovazioni e in grado di trainare lo sviluppo. Molto importante risulta quindi l'abbandonarsi, in un primo momento, alle sessioni creative quali brainstorming, analogie e costruzioni di personaggi e mondi immaginari al cui centro vi sia il tema progettuale che si intende indagare e navigare.
Una volta trovata la possibile strada da percorrere e su cui attivare la progettazione più specifica, risulta fondamentale uno studio del mercato. Si tratta di una fase in cui si vanno ad analizzare nel dettaglio

Project description

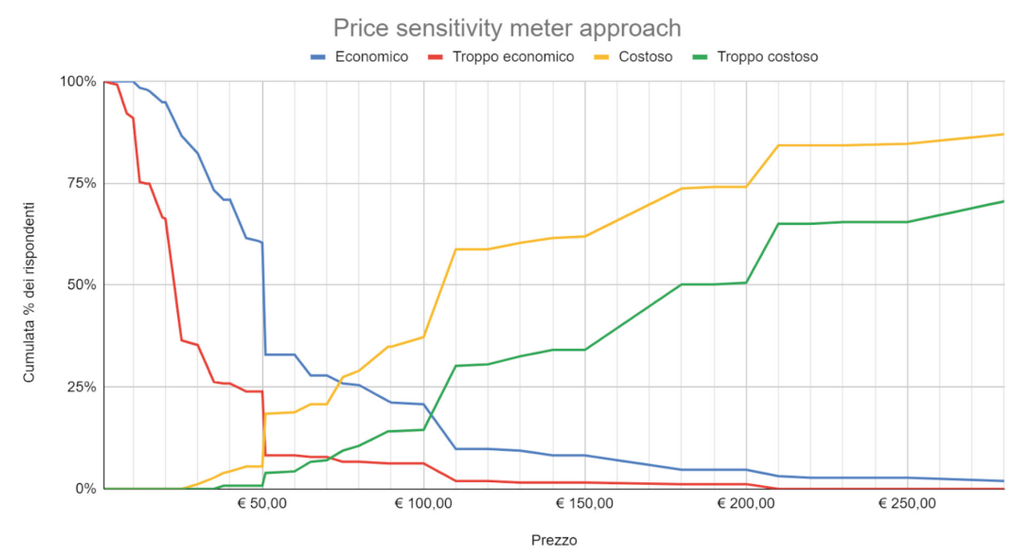
The first period of the third year was dedicated to the analysis of different scenarios, that is to the figure of the explorer designer, and therefore to all those activities that take place in the field of design where there are no briefs or suitably defined scenarios, but for which it is necessary to carry out analyzes and studies starting from keywords or abstract concepts.
We then start with an analysis phase in the context in which we are moving, which however is poorly defined and does not present any specific context of action. It is therefore the designer's task to identify the critical issues and the little explored or totally new themes, to try to give valid solutions that are carriers of innovations and able to drive development. It is therefore very important to abandon oneself, at first, to creative sessions such as brainstorming, analogies and constructions of characters and imaginary worlds at the center of which is the design theme that is intended to be investigated and navigated.

tutti i player che entrano in gioco per vedere a quale livello si trova la tecnologia che domina il campo d'azione in cui ci si vuole muovere, studiando le tipologie di brevetti che sono stati registrati e le fonti e aziende cha hanno portato avanti gli studi. È inoltre importante analizzare in quali contesti geografici e culturali vengono fatte le maggiori ricerche e quali altre tecnologie e innovazioni concorrono nello studio e sviluppo della stessa. Non sempre è possibile trovare i dati che sono e sarebbero necessari, ma si tratta di una fase delicata e indispensabile per capire la bontà dell'idea progettuale e per plasmarla alla luce delle informazioni che si trovano al fine di renderla maggiormente incisiva a livello di sviluppo e innovazione.

Once the possible way to go and on which to activate the most specific design has been found, a market study is essential. It is a phase in which all the players that come into play are analyzed in detail to see at what level the technology that dominates the field of action in which one wants to move is found, studying the types of patents that are were registered and the sources and companies that carried out the studies. It is also important to analyze in which geographical and cultural contexts the major research is carried out and which other technologies and innovations contribute to the study and development of the same. It is not always possible to find the data that

Una volta dettagliata l'idea progettuale e definita nei termi tecnologici è poi indispensabile un calcolo relativo alla costificazione, anche in relazione alla tipologia di prodotto finale e al target per cui è pensato. Alla fine del calcolo si capisce in modo più chiaro e dettagliato se si tratta di un progetto sostenibile e quindi se l'investimento da fare per supportare e realizzare lo sviluppo del prodotto sarà ripagato e ricompensato in tempi opportuni avendo una validità economica oltre che sociale, di sviluppo e miglioramento delle condizioni dell'ambito in cui ci si è posti.

are and would be necessary, but it is a delicate and indispensable phase to understand the goodness of the design idea and to shape it in the light of the information found in order to make it more effective at the development level. and innovation.
Once the design idea has been detailed and defined in the technological terms, a calculation relating to the costing is then essential, also in relation to the type of final product and the target for which it is designed. At the end of the calculation it is clearer and more detailed if it is a sustainable project and therefore if the investment to be made to support and implement the development of the product will be repaid and rewarded in due time having an economic as well as social validity, of development and improvement of the conditions of the environment in which it is placed.



Siamo costantemente influenzati da ciò che ci circonda. Dall'ambiente in cui siamo immersi cogliamo ogni cosa, il più delle volte in maniera inconsapevole. Il nostro io inconscio subisce in ogni istante pressioni di energie che siano esse positive o negative. Tutto ciò caratterizza il nostro modo di sentire noi stessi e gli altri, caratterizza le nostre emozioni e i nostri sentimenti e definisce il nostro modo di rapportarci con il contesto, il modo in cui agiamo nel mondo.
La bellezza è, forse, un entità del pensiero, il risultato di un atto progettuale, immaginario. È un qualche cosa che costruiamo prima nella nostra mente e che poi, in un secondo momento, rendiamo e percepiamo come concerto. Tuttavia è però inevitabile che il concetto di bello sia accompagnato dal suo opposto: il brutto. Ma, forse, è proprio da questa dicotomia che la bellezza della forma e del significato prende ancora più valore e importanza.

We are constantly influenced by what surrounds us. From the environment in which we are immersed, we grasp everything, most of the time in an unconscious way. Our unconscious self is subjected to pressures of energies, whether positive or negative, at every moment. All this characterizes our way of feeling ourselves and others, characterizes our emotions and our feelings and defines our way of relating to the context, the way we act in the world.
Beauty is, perhaps, an entity of thought, the result of an imaginary, planning act. It is something that we first build in our mind and then, at a later time, we render and perceive as a concert. However, it is inevitable that the concept of beauty is accompanied by its opposite: the ugly. But, perhaps, it is precisely from this dichotomy that the beauty of form and meaning takes on even more value and importance.

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

Politecnico di Torino - DAD

EXHIBIT DESIGN BOOK

Tesi di Laurea

Fabio Panero

2

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

Fabio Panero S272799

EXHIBIT DESIGN BOOK

Tesi di Laurea

Fabio Panero

Abstract

Siamo costantemente influenzati da ciò che ci circonda. Dall'ambiente in cui siamo immersi cogliamo ogni cosa, il più delle volte in maniera inconsapevole. Il nostro io inconscio subisce in ogni istante pressioni di energie che siano esse positive o negative. Tutto ciò caratterizza il nostro modo di sentire noi stessi e gli altri, caratterizza le nostre emozioni e i nostri sentimenti e definisce il nostro modo di rapportarci con il contesto e il modalità con cui agiamo nel mondo.
Ma, ci siamo mai chiesti cosa succederebbe se fossimo circondati solo dalla bellezza? Che cosa sarebbe il nostro vivere se intorno a noi ci fosse solo il bello? Ma prima ancora, che cos'è la bellezza?
La bellezza è, forse, un entità del pensiero, il risultato di un atto progettuale, di un'azione immaginaria. È un qualche cosa che costruiamo prima nella nostra mente e che poi, in un secondo momento, rendiamo e percepiamo come concerta.

We are constantly influenced by what surrounds us. From the environment in which we are immersed we grasp everything, most of the time in an unconscious way. Our unconscious self undergoes expressions of energies, whether positive or negative, at every moment. All this characterizes our way of feeling ourselves and others, characterizes our emotions and our feelings and defines with our way of relating the context and the way we act in the world.
But, have we ever wondered what would happen if we were surrounded only by beauty? What would our life be like if there was only beauty around us? But before that, what is beauty?
Beauty is, perhaps, an entity of thought, the result of a planning act, of an imaginary action. It is something that we first build in our mind and then, in a second moment, we render and perceive as a concert. However, it is inevitable that the concept of beauty is accompanied by its opposite: the ugly. But, perhaps, it is precisely from this dichotomy that the beauty of form and meaning takes on even more value and importance.

Tuttavia, è però inevitabile che il concetto di bello sia accompagnato dal suo opposto: il brutto. Ma, forse, è proprio da questa dicotomia che la bellezza della forma e del significato prende ancora più valore e importanza.
In ogni caso, in questo volume ci si vuole focalizzare sull'importanza della bellezza e si vuole tentare di dare risposta ai primi due quesiti. Si vuole quindi entrare in una dimensione, immaginaria e onirica, in cui tutto sia bello, in cui ogni aspetto sia caratterizzato da una bellezza tanto alta da essere ineffabile.

In any case, in this volume we want to focus on the importance of beauty and we want to dare to answer the first two questions. We therefore want to enter a dimension, imaginary and dreamlike, in which everything is beautiful, in which every aspect is characterized by a beauty so high as to be ineffable.

Indice

07 **Exhibit Design**

11 **La Bellezza**

15 **Relazione con il Contesto**

19 **Ve·ne·re**

La collezione
Il percorso
L'immagine coordinata

53 **Hydrid Restaurant**

63 **Villa Adriana**

La buffer zone
Il padiglione termale ed espositivo
La comunicazione
Fashion & Heritage

107 **Fonti**

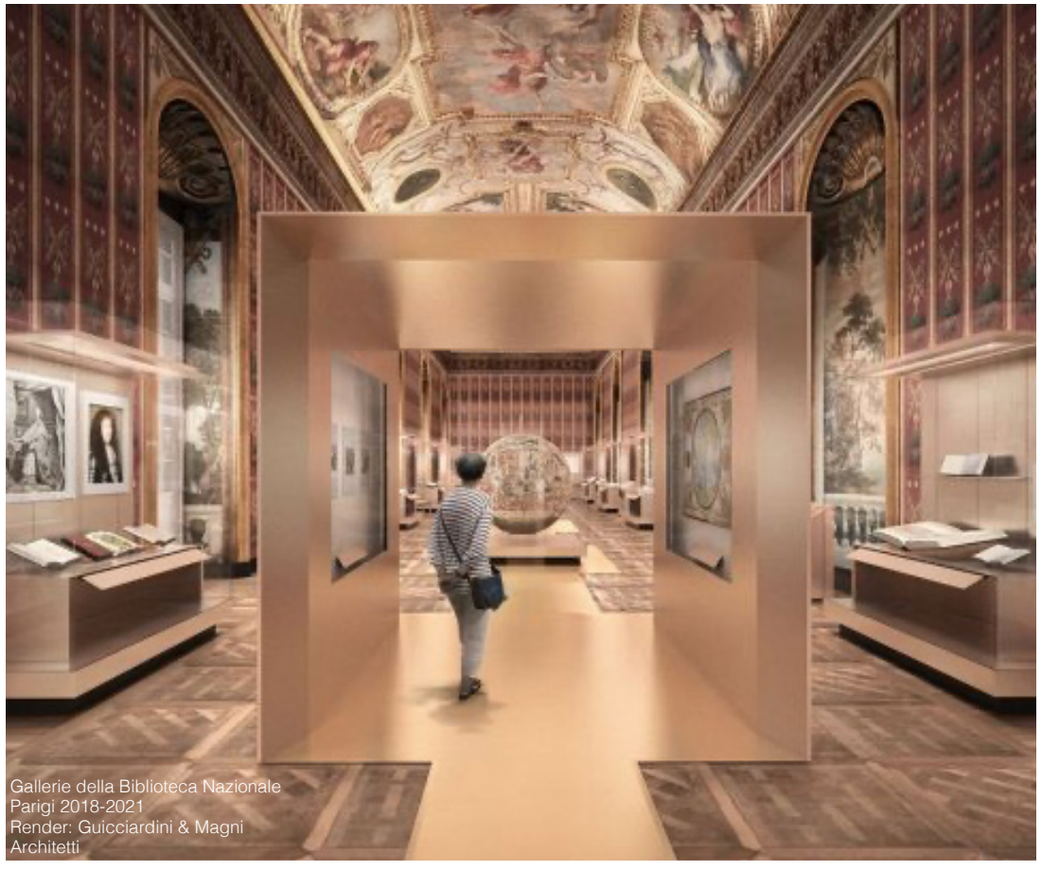
Bibliografia
Sitografia
Note

Exhibit Design

"L'Exhibition Design è quella pratica progettuale che, coinvolgendo luoghi, spazi e architetture, predispone apparati concettuali e apparati fisici (allestimenti e installazioni) volti alla comunicazione intesa nelle sue accezioni più ampie."

Partendo dalla definizione del significato della disciplina, si intuisce fin da subito che si tratta di un ramo della progettazione che prende in considerazione molteplici aspetti e che ha un fortissimo legame con il tema della spazialità e dell'architettura. Proprio per questo motivo occorre chiarire in partenza quelle che sono le sostanziali differenze che esistono tra la progettazione di prodotti e componenti, il design industriale, e quella di allestimenti e installazioni, il design dell'esporre. Se nel primo caso ogni forma è legata a una determinata funzione, sono quindi le funzioni a guidare e a dettare le forme (sia di significato sia fisiche), nel secondo caso, sebbene esista una funzione chiave chiara e definita, sono le forme, anche qui intese come unione di form and shape, a guidare il resto delle funzioni. In altri termini nell'Exhibit Design la funzione è chiara: poter fruire degli spazi per comprendere il racconto in cui si è inseriti, ma le modalità di interazione sono dettate dalle forme e dai significati che il progettista intende dare.
Un'ulteriore differenza molto importante sta nella tipologia di utenza finale e nell'uso che questa fa dell'output della progettazione. Nel disegno industriale l'utenza finale si interfaccia con un prodotto fisico che, a seconda della sua tipologia, il più delle volte presenta dimensioni tali per cui l'utilizzatore lo gestisce in una posizione di predominanza. Inoltre il target a cui si fa riferimento è molto più specifico perché, indipendentemente dal fatto che si tratti di designing for all o for each, si prendono in considerazione caratteristiche specifiche per le quali si intendono soddisfare singole esigenze. Nell'exhibition design, invece, non si tratta più di un "semplice utilizzatore" ma di un vero e proprio visitatore, o meglio di molti visitatori. Questo cambia in modo radicale la considerazione del target perché si tratta di un numero di persone non propriamente definito che interagisce con l'output della progettazione in un modo totalmente diverso. Si è difronte a una variazione di scala notevole, in cui non è più l'utente a predominare il prodotto, ma è il prodotto a predominare e a ospitare al suo interno il visitatore.

Per maggiore completezza, si tratta in sostanza di molteplici artefatti che interagiscono e che devono comunicare con l'osservatore al fine di veicolare un messaggio o un insieme di informazioni. Queste devono arrivare, colpire e suscitare nell'osservatore delle emozioni forti e intense, tali da essere ricordate anche nel lungo periodo.
Vi sono comunque numerosi elementi della progettazione che sono comuni e completamente sovrapponibili tra le due discipline della progettazione. Spicca sugli altri in modo eloquente la necessità di veicolare informazioni e messaggi, benchè siano di natura differente. Un ulteriore elemento di incontro sta nella centralità dell'uomo come fine ultimo del processo progettuale sebbene, nel caso della museografia, sia parimenti importante la corretta valorizzazione dell'opera d'arte.
In ogni caso tutta la progettazione deve essere volta alla creazione di bellezza, sia essa progettazione di prodotti, spazi o allestimenti.

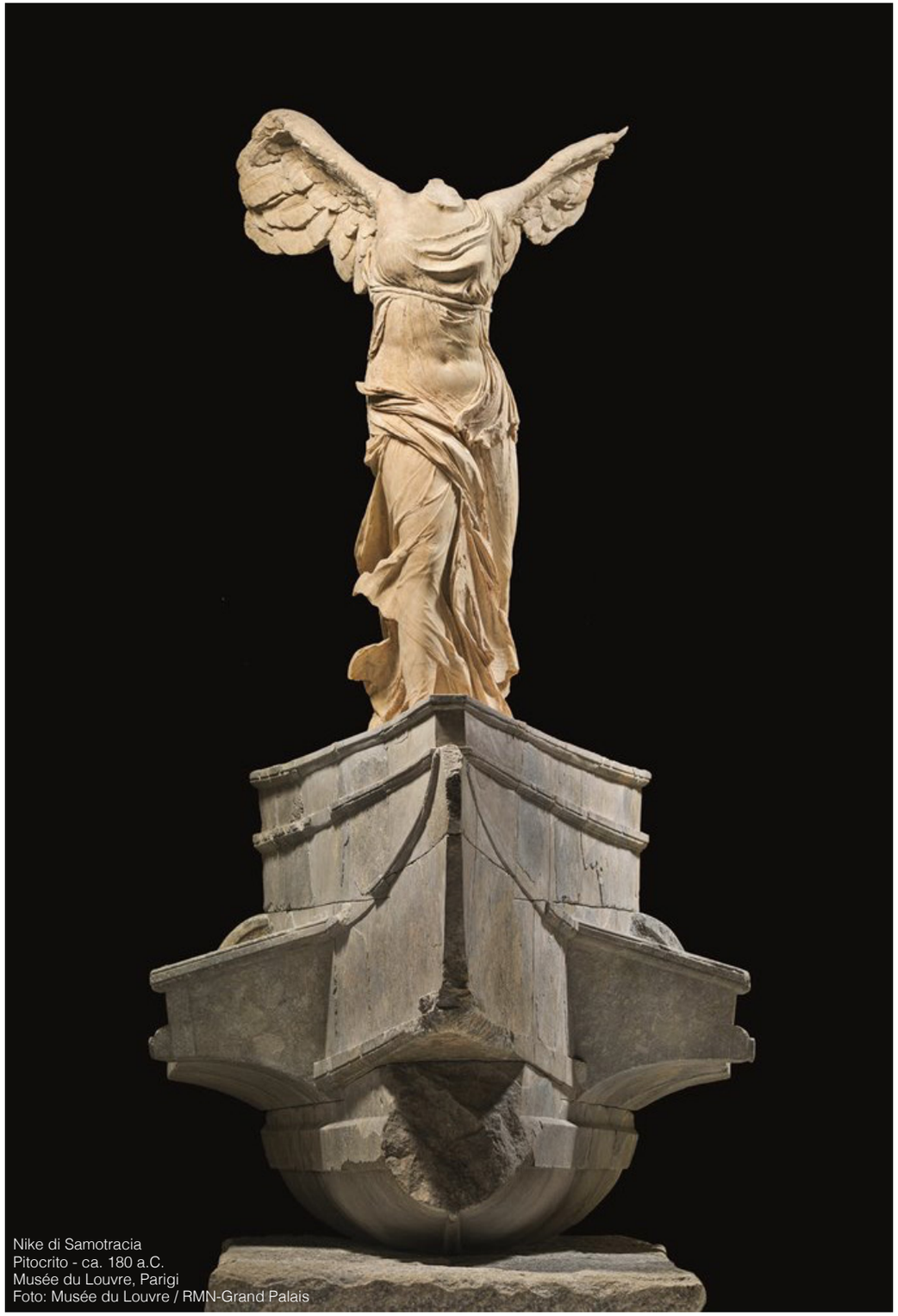


Gallerie della Biblioteca Nazionale
Parigi 2018-2021
Render: Guicciardini & Magni
Architetti

Modello al vero della
sezione della chiesa
San Carlo alle quattro
fontane di F. Borromini,
allestimento di Mario Botta
Lago di Lugano, 1999
Foto: Enrico Cano

La Bellezza

La bellezza è arte, è pensiero, è forma, è struttura, è sostanza nella forma.
È musica, è armonia, è sintonia, è sentimento, è amore…
la bellezza è tutto, la bellezza salverà il mondo!
Sì, Dostoevski ha ragione, la bellezza ci salverà, ma solo se saremo noi a custodirla e salvarla a sua volta. Per riuscire in quest'impresa dobbiamo comprenderne il significato, dobbiamo studiarne e gestirne i processi di creazione e di diffusione, proprio come se si trattasse di un elemento di innovazione. Effettivamente si tratta di una vera e propria innovazione incrementale che, miglioria dopo miglioria, porta a un suo nuovo processo di costruzione e di lettura.
Adriano Imperatore diceva: *"Mi sentivo responsabile della bellezza del mondo"*. Allo stesso modo noi, oggi, dovremmo sentire questa stessa responsabilità, immutata nel valore e aggiornata alla contemporaneità nel gusto. Si tratta della necessità di riscoprire una forma di fascinazione da cui ci si deve far attrarre e che deve essere il motore in ogni ambito della progettazione e della creazione. Dobbiamo essere affascinanti nella creatività delle forme e dei significati.
In questa concezione, la bellezza deve essere talmente aulica da poter essere definita insostenibilmente ineffabile, irraggiungibile. Ed è questa nostra incapacità di coglierla nella sua interezza che ci deve creare una pulsione interna in grado di metterci in costante moto per cercare di avvicinarla sempre più, fino a poterla sfiorare.
Prima di giungere a questo, però, ci si deve interrogare su un fatto: la bellezza è data o è fatta?
Naturalemente la risposta più scontata e ovvia pare essere la prima. Inevitabilmente siamo portati e pensare che la bellezza sia data, che sia una caratteristica innata. Nella realtà, però, la vera bellezza è quella raggiunta con il duro lavoro, con lo stile. Essa è così caratterizzata da un atteggiamento proprio, da una sua vita che prevede una fase di nascita, di crescita e di sviluppo. La vera bellezza segue poi un sistema di regole e comportamenti che rimarcano la condizione essenziale per la sua espressione.
La bellezza ha così tante forme e declinazioni che la rendono mutabile pur rimanendo immutata, è caratterizzata da una potentissima capacità di persuasione che risiede nell'arte della moda, la quale, a sua volta, è il risulatato di un prezioso processo progettuale.



Nike di Samotracia
Pitocrito - ca. 180 a.C.
Musée du Louvre, Parigi
Foto: Musée du Louvre / RMN-Grand Palais

Ma la bellezza coincide anche con la semplicità. La semplicità non è povertà di idee o di risorse, ma sintesi di cose esuberanti e di grandi ricchezze. Solo i grandi uomini sanno parlare con semplicità di cose grandi. Quando intorno alle persone vi è semplicità, tutto è più chiaro e si può capire con facilità la bellezza oggettiva, e ogni qualità umana è come esaltata e portata al massimo della sua espressione.

Amore e Psiche
A. Canova - 1788-1793
Musée du Louvre, Parigi
Foto: Giada Rossi via Pixabay

Relazione con il Contesto

L'exhibit design è una disciplina che, forse più di ogni altra, deve interfacciarsi perennemente con il contesto su cui l'azione progettuale deve essere misurata in ogni singola scelta. Il contesto infatti, nella maggior parte dei casi, è costituito da beni di altissimo valore culturale, veri e propri simboli che devono necessariamente essere custoditi e valorizzati quanto la collezione esposta. Si deve creare una simbiosi tra l'esposizione e il suo contenitore che devono dialogare nella stessa modalità. È impensabile che una mostra o un allestimento vada ad offuscare l'ambinete ospitante, e allo stesso tempo è fuori da ogni scenario il fatto che la struttura tolga valore e importanza alla collezione esposta al suo interno. La difficoltà della progettazione sta proprio nel trovare il giusto equilibrio che sappia cogliere ogni elemento distintivo e caratterizzante e che sia in grado di leggere ogni marcatore sapendolo esaltare senza però andare a coprire l'essenza dell'altro elemento, complementare.

La comprensione dell'importanza dell'esistenza del dialogo, di una forte relazione è stata possibile grazie all'esercitazione che ci poneva davanti a uno dei capolavori di Andrea Palladio, la Basilica di Vicenza. In misura molto maggiore, tale importanza è stata tangibile nel lavoro fatto su un sito di valore e significato millenario come Villa Adriana, in cui ogni azione considerata innocua a una prima analisi può essere valutata come fortemente deleteria dopo una considerazione più approfondita. L'importanza di inserire l'allestimento in punta di piedi è fondamentale per la tenuta dell'immagine del sito e per la buona riuscita dell'allestimento stesso.

Questo atteggiamento credo debba essere riportato in ogni ambito della progettazione. Ogni qualvolta si agisce su un qualcosa caratterizzato da un'identità, è necessario farlo mantenendo l'integrità di tale significato e cercando di valorizzarlo ampliandone l'eco con la nuova addizione.

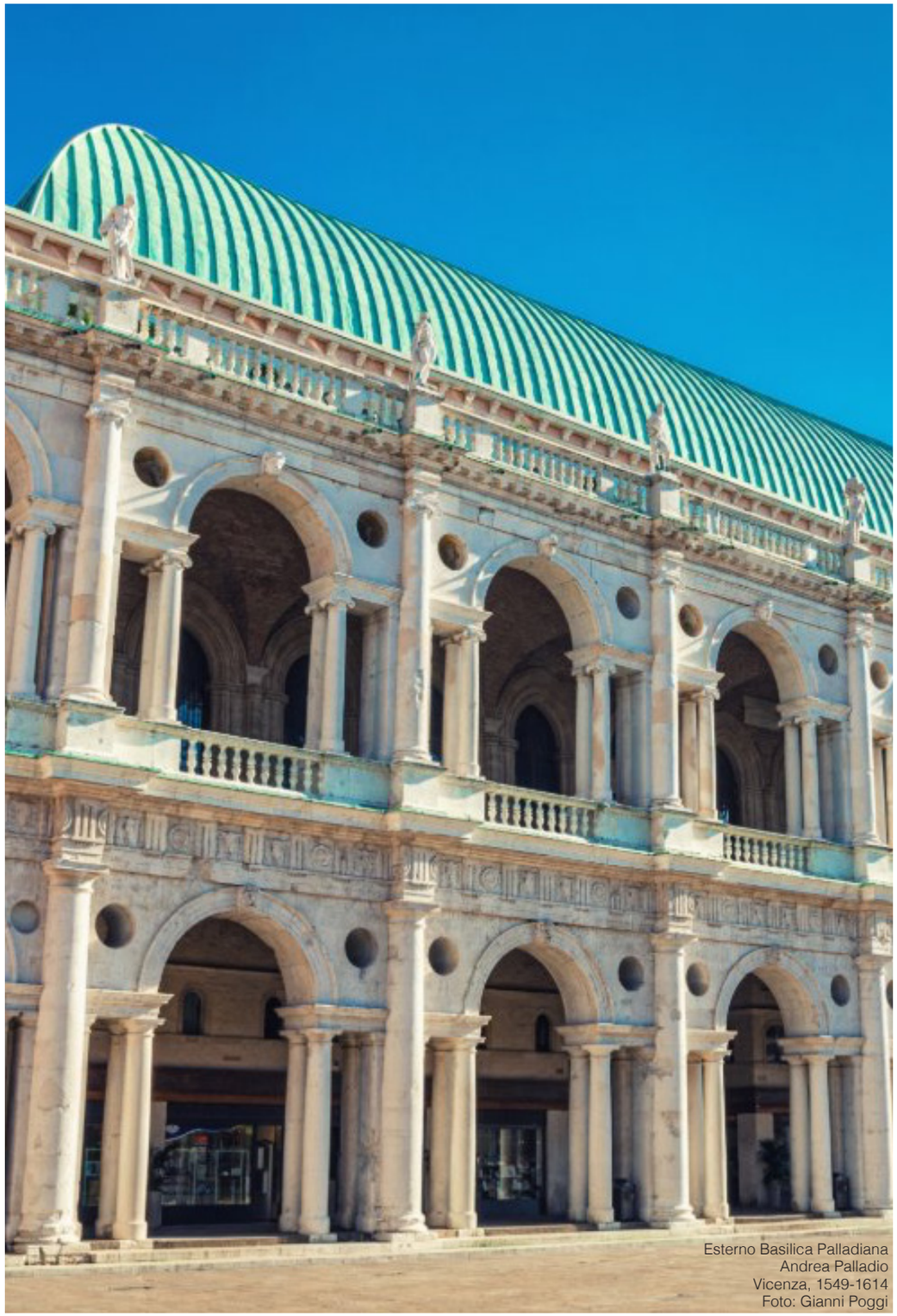
Diventa dunque un punto centrale della progettazione il tema della "reversibilità". In questo modo è consentito il ripristino del sito "ante operam" a conclusione dell'evento temporaneo organizzato.

Per concludere, un allestimento deve essere definito come un'architettura in grado di dialogare con gli elementi esistenti, rovine o monumenti di grande valore, per costruire conoscenza, memoria e identità, senza compromettere le qualità ambientali dei siti dove la stratificazione storica si manifesta e dove l'identità del luogo va perseguita e preservata.

Musealizzazione del sito Praça Nova
João Luís Carrilho Da Graça, 2010
Castello di São Jorge, Lisbona
Foto: Fernando Guerra, Sergio Guerra

Ve•ne•re

All'interno del corso di Design dell'esporre viene trattato il tema dell'allestiemnto come esercizio progettuale in grado di trasmettere, in occasione di grandi ricorrenze, eventi e anniversari, messaggi volti alla solenne celebrazione della bellezza. Viene quindi lanciata un'esercitazione che richiede lo sviluppo di un allestimento il cui tema è: "l'insostenibile ineffabilità della bellezza". Risulta così necessario immaginare un evento che possa e sappia celebrare la forma più alta della bellezza nella sua totalità ed interezza.
Tutto ciò deve avvenire all'interno della Basilica Palladiana di Vicenza, dentro l'ampia sala maggiore di uno degli edifici simbolo dell'architettura di Andrea Palladio e iconico per la città in cui è ubicato.
Chiariti luogo e tema generale, motori di tutte le scelte progettuali successive, si deve decidere con quali strumenti, forti e potenti, comunicare il messaggio primario: la Bellezza. Si deve partire con la scelta della collezione, definita sull'enciclopedia Einaudi come "*Un insieme di oggetti, naturali o artificiali, tenuti temporaneamente o definitivamente fuori delle attività economiche, soggetti ad una protezione speciale in un luogo chiuso sistemato a tale scopo, ed esposti allo sguardo del pubblico*".
La collezione deve quindi essere composta da più elementi che, per un periodo di tempo non necessariamente definito, sono posti al di fuori degli schemi del consueto utilizzo. Quest'azione al fine di poterli conservare e valorizzare all'interno di una mostra allestita allo scopo di esibire ai visitatori i beni selezionati. La scelta degli elementi da esporre va quindi ponderata in base al messaggio che si intende comunicare e alla quantità numerica che deve essere relazionata alla semantica con cui viene costruita la mostra. In altri termini la collezione va a definire un linguaggio di rappresentazione attraverso cui passa il nome stesso dell'allestimento, l'idea complessiva del racconto che si sta facendo, che rimarrà come immaginine e memoria per i visitatori.
Attenzione però, la scelta della collezione presenta ancora un grado di complessità ulteriore: va fatta anche in coscienza della qualità e della fama degli oggetti che si intendono esporre, poiché questo avrà una grande influenza sulla successiva definizione del percorso di visita. Per questo occorre identificare, tra quelli scelti, alcuni elementi chiave che diventeranno dei veri punti focali, degli elementi di spicco nel percorso di fruizione.



Esterno Basilica Palladiana
Andrea Palladio
Vicenza, 1549-1614
Foto: Gianni Poggi

Interno Basilica Palladiana
Andrea Palladio
Vicenza, 1549-1614
Foto: Artsupp

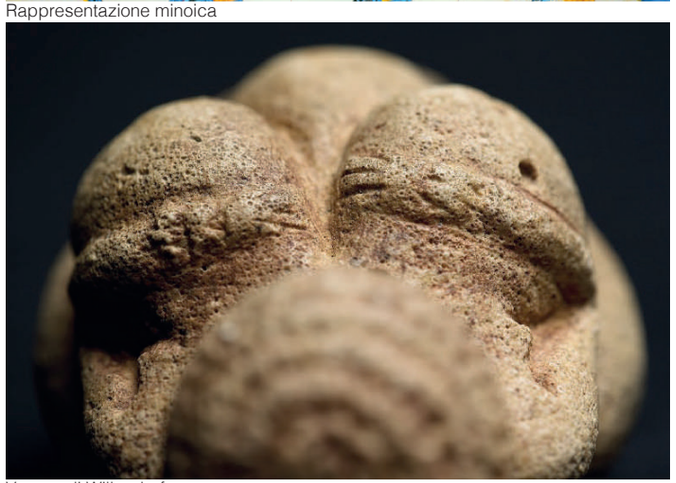
Tali artefatti avranno una funzione importantissima: sottolineare e dare accento al messaggio e scandire il tempo di visita dell'allestimento. La loro scelta darà quindi una regola all'interno della progettazione che si trasformerà, in base al loro posizionamento, in un vero e proprio ritmo importante tanto quanto quello melodico e musicale per la definizione di un brano.
Tornando alla mostra progettata, oggetto dell'esercitazione, si è scelto di analizzare il tema della bellezza come una sorta di viaggio temporale che portasse il visitatore a scoprire la bellezza idealizzata, identificata nella figura della dea Venere. Tale analisi viene poi rinforzata dai cambiamenti di paradigma nella concezione del simbolo femminile all'interno dei diversi periodi storici e dei vari ambienti culturali. La scelta di basare il racconto su Venere/Afrodite, sta nell'idea connaturata in ogni uomo e donna circa la visione e caratterizzazione metaforica e simbolica di tale divinità. Essa si fa infatti portatrice ed emblema della fertilità, dell'abbondanza, della femminilità, della freschezza, della solennità e, in termini più generali, di una bellezza idealizzata, alta, divina, irraggiungibile e quindi, per l'appunto, insostenibilmente ineffabile. Come detto, si è inoltre voluto dare un'accezione ancora più profonda cogliendo e mostrando come tale idealizzazione sia mutata e si sia plasmata adattandosi al cambiare dei tempi.

La collezione

La definizione della collezione, come descritto in precedenza, è stata basata sulla scelta di opere d'arte che fossero in grado di esplicitare il concept narrativo scelto e che quindi potessero passare il messaggio di bellezza visto attraverso il cambiamento nel tempo dell'idealizzato simbolo di Venere. A tal fine si è deciso di puntare su una collezione eterogenea costituita quindi sia da sculture sia da dipinti, ma che fosse in grado di integrare anche scene cinematografiche, installazioni artistiche e stampe.
Si parte con la prima rappresentazione della divinità giunta intatta ai giorni nostri dalla preistoria: la Venere di Willendorf, risalente al 24000-22000 a.C., seguita dalla Dea dei Serpenti, 1600-1580 a.C., scelta in quanto donna idealizzata e simbolo di potenza e bellezza femminile. Troviamo poi una coeva rappresentazione di donne minoiche. Proseguendo nella definizione della collezione si individuano l'Afrodite Cnidia e la Venere di Milo, rispettivamente risalenti al 360 e al 130 a.C., a rappresentazione della cultura classica, e le raffigurazioni di Nefertiti e Cleopatra ritenute le più belle figure femminili egizie.
In epoca medievale si sono selezionati due dipinti ritraenti la madonna col bambino. Risalenti al periodo Rinascimentale sono invece i due più noti capolavori di Sandro Botticelli: la Nascita di Venere e la Primavera.

Troviamo poi, legate dalla tipologia di composizione e di posa, la Venere di Urbino, la Venere Dormiente, le Maje Vestida e Desnuda, dipinti rispettivamente di Tiziano, Giorgione e Tiziano, Francisco Goya. Dello stesso filone compositivo è stata selezionata la scultura di Antonio Canova ritraente Paolina Borghese. Seguendo lo stile Neoclassicita Canoviano sono state selezionate le raffigurazioni in marmo delle tre grazie e la Venere Italica, opere di Canova. Avvicinandoci ai movimenti artistici del XX secolo sono state selezionate: la Nascita di Venere, ad opera di Bouguereau, e Les demoiselles d'Avignon di Pablo Picasso. Per i tempi più recenti è stata individuata la composizione della Marilyn nera di Andy Warhol, per via dell'iconicità della figura della bionda ma anche per porre l'accento sull'interiorità di un'icona tanto fragile quanto era l'attrice Holliwoodiana. Altro emblema simbolo della bellezza mistificata è rappresentato dalla scelta di includere nella collezione alcune scene tratte dal film la Dolce Vita di Federico Fellini. Completano la collezione l'opera Venere di Milo a cassetti di Salvador Dalì e la serie delle nove stampe, sempre a firma Andy Warhol, di Ladies and Gentleman. Sono state selezionate per evidenziare come l'evoluzione e l'ibridazione della cultura siano state in grado di porre l'attenzione sul tema delle diversità e sul sentire di emozioni più profondo insito in ogni individuo. In ultima battuta, per giungere all'idea di bellezza caratterizzante la contemporaneità, sono state individuate alcune copertine di Vogue ritraenti icone che spaziano dalle mitizzate dive e muse ispiratrici di Gianni Versace alle modelle come Chantelle Brown-Young o Ashley Graham, le cui fisicità erano ritenute, fino a poco tempo fa, limiti ma che oggi sono valorizzate e accettate anche dalle frange più radicali del settore della moda.

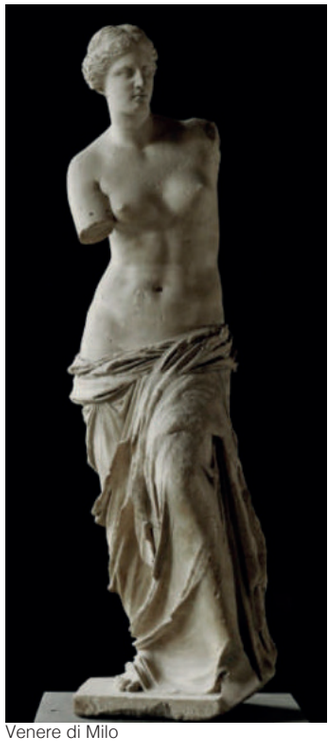
Rappresentazione minoica

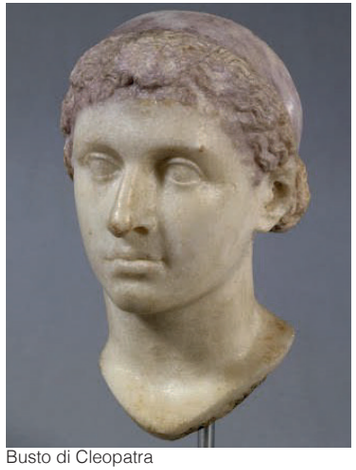

Venere di Willendorf

Dea dei serpenti

Busto di Nefertiti

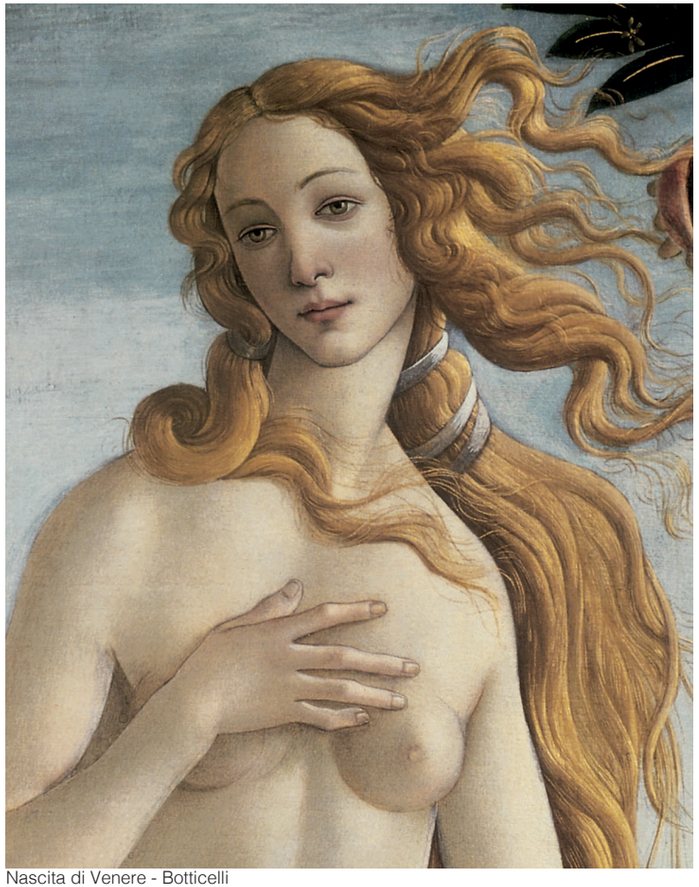
Afrodite Cnidia


Venere di Milo

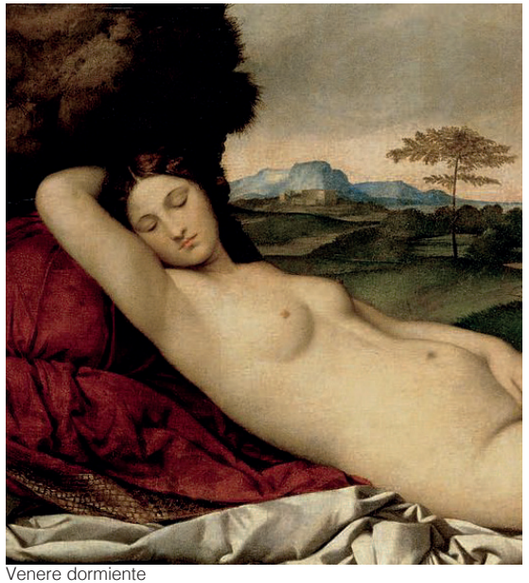

Busto di Cleopatra

Madonna col bambino

Madonna col bambino


Nascita di Venere - Botticelli

Primavera di Botticelli


Venere dormiente

Venere di Urbino

Maja vestida

Maja desnuda

Paolina Borghese

Venere Italica

Venere di Milo a cassetti

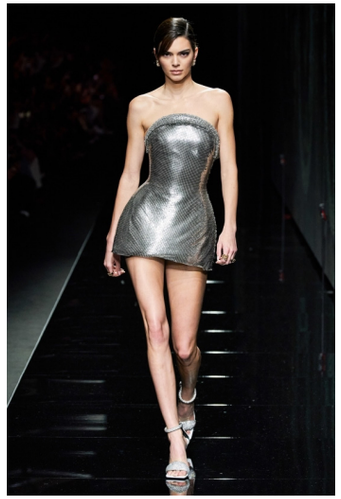
Tre Grazie

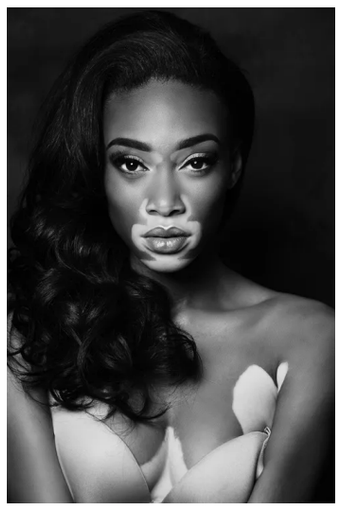
Nascita di Venere - Bouguereau

La Dolce Vita

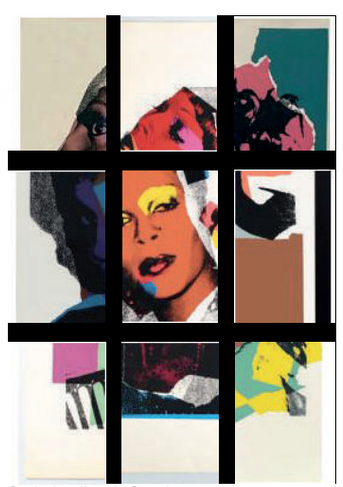
Les demoiselles d'Avignon

Marilyn





Serie Copertine Vogue



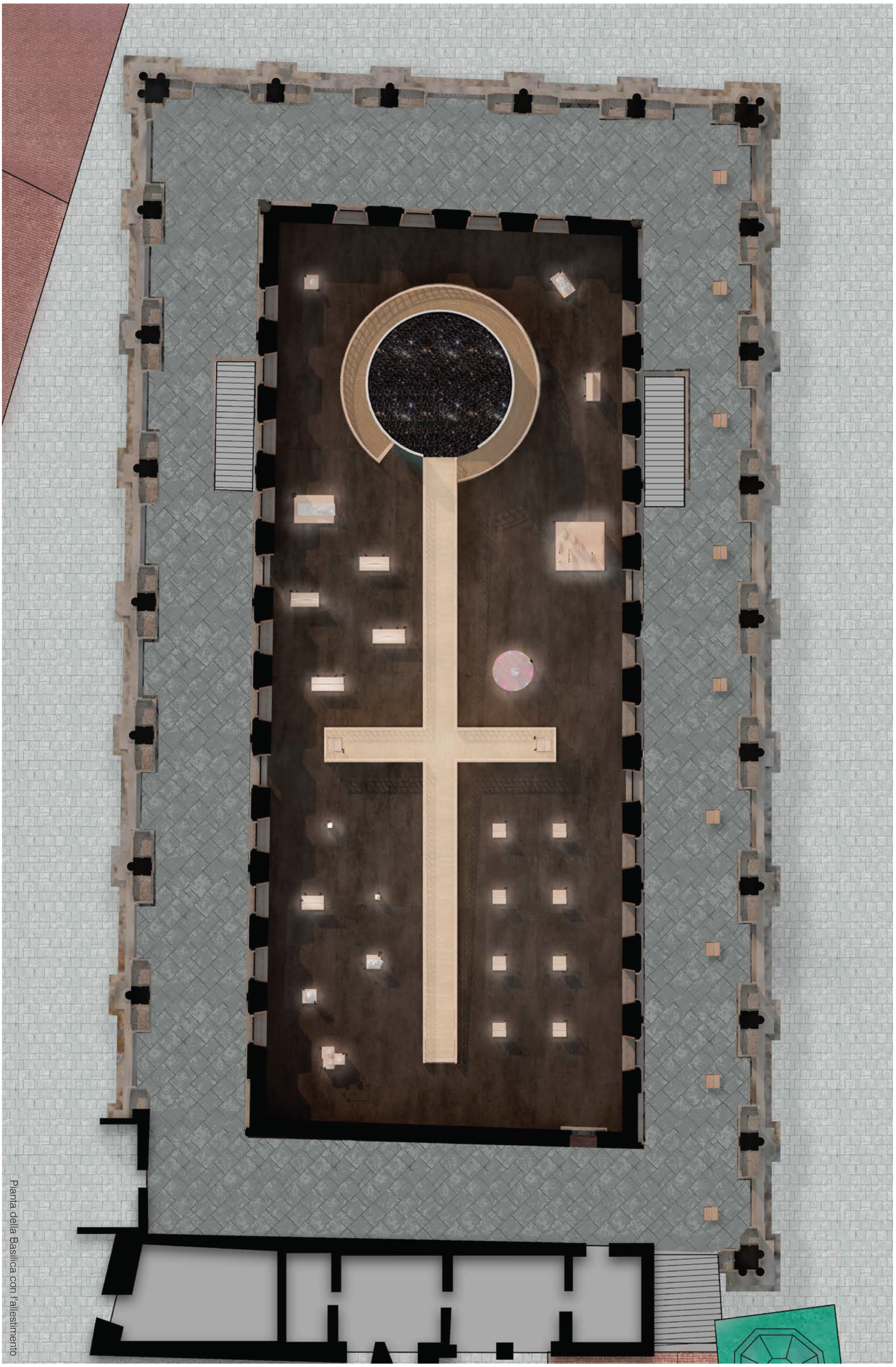
Serie Ladies & Gentleman

Il percorso

A valle della definizione della collezione si sono stabiliti gli Highlights, ovvero quegli elementi che, per fama o importanza, sono quelli maggiormente desiderati e attesi e che sono considerati i più eloquenti al fine di far percepire ai visitatori il messaggio. Nella fattispecie della collezione sopra descritta si sono individuati come elementi focus: il busto di Nefertiti, la nascita di Venere e la Primavera di Sandro Botticelli, la composizione dei dipinti delle Veneri Dormiente e di Urbino con le Maje e Paolina Borghese che, come detto in precedenza, seguono un filo comune nella costruzione della scena e nel posizionamento delle protagoniste. Particolare attenzione viene poi riservata alla Marilyn di Andy Warhol e alla serie delle copertine di Vogue.

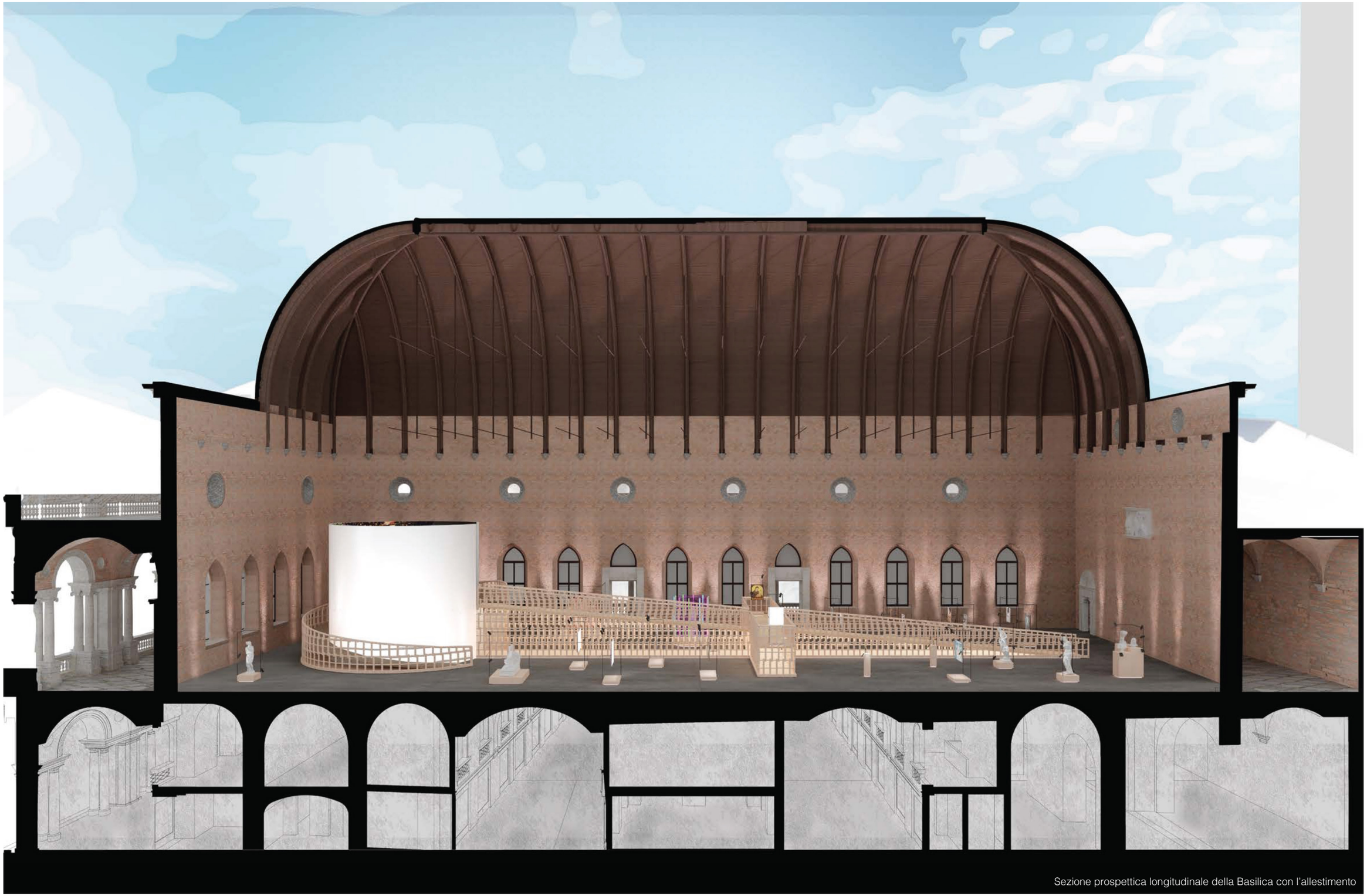
Definita tale scansione compositiva e considerando la volontà di costruire un percorso che seguisse una linea temporale, si è inevitabilmente iniziato a interfacciassi con la realtà della sala superiore della Basilica Palladiana di Vicenza. Si è quindi iniziato a predisporre una prima idea compositiva e di sviluppo del percorso, che tuttavia non entusiasmava per via del limitato sfruttamento degli ampi volumi della sede ospitante. Da qui è nata quindi una nuova esigenza, quella di voler sfruttare le ampie altezze disponibili per rendere la mostra una sorta di viaggio che non si limitasse all'esposizione del tema scelto per l'esposizione, ma che invece potesse relazionarsi con un percorso di scoperta del noto edificio progettato dal maestro Andrea Palladio. Questa nuova volontà ha fatto scaturire immediatamente un pensiero che sarà poi l'elemento trainante per dare ancora maggiore forza al concept. Si intende ricreare, per mezzo di pedane e percorsi inclinati, un simbolo di venere che si origini all'interno della sala e che si caratterizzato un'importante forma a sviluppo tridimensionale e che, in una delle estremità, vada ad abbracciare una forma cilindrica, una Tholòs dentro la quale saranno posti gli elementi ritenuti die maggiore interesse.

Si sviluppa così l'idea generale di pianificazione degli spazi e del percorso vero e proprio. La croce del simbolo di venere, oltre ad avere la funzione di elevare sottoforma di rampa inclinata il visitatore, ha il compito di dividere idealmente lo spazio in quattro zone. Infatti non vengono utilizzati altri elementi divisori, ad eccezione del cilindro creato per la Tholòs, che vadano ad ostacolare la vista degli osservatori, i quali percepiscono un ampio spazio libero dominato da una struttura molto presente ma leggera al tempo stesso. Quest'effetto è possibile grazie alla creazione di una fitta struttura di pali che hanno la funzione di reggere la rampa inclinata. Hanno poi un secondo compito, quello di delimitare le quattro zone idealmente create. Una volta definito l'accesso sul lato del loggiato che affaccia su Piazza delle Erbe, è stato possibile inserire la struttura caratterizzata, in pianta e in alzato, dal simbolo di Venere e iniziare l'allestimento delle quattro zone.

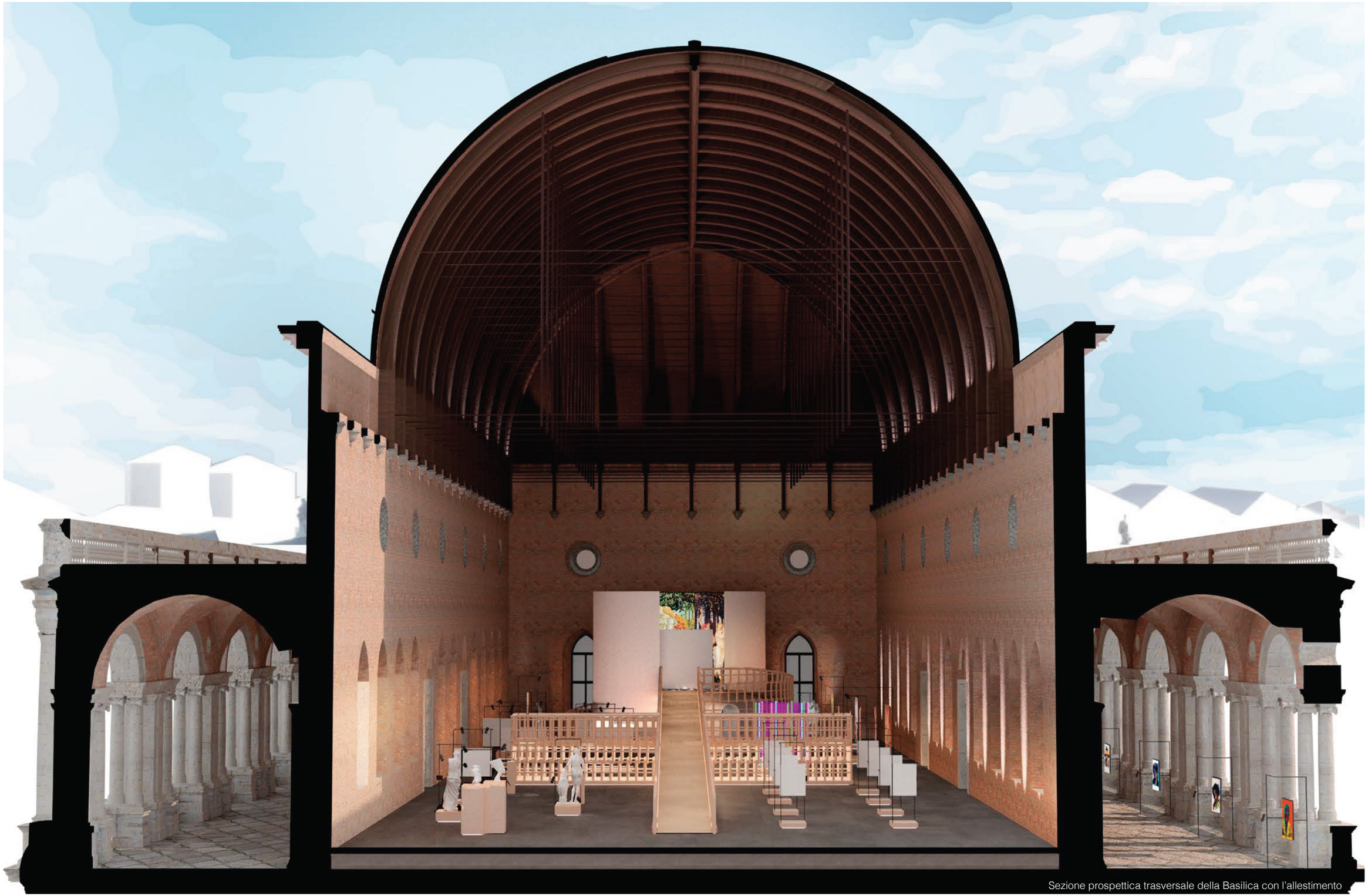


Pianta della Basilica con l'allestimento

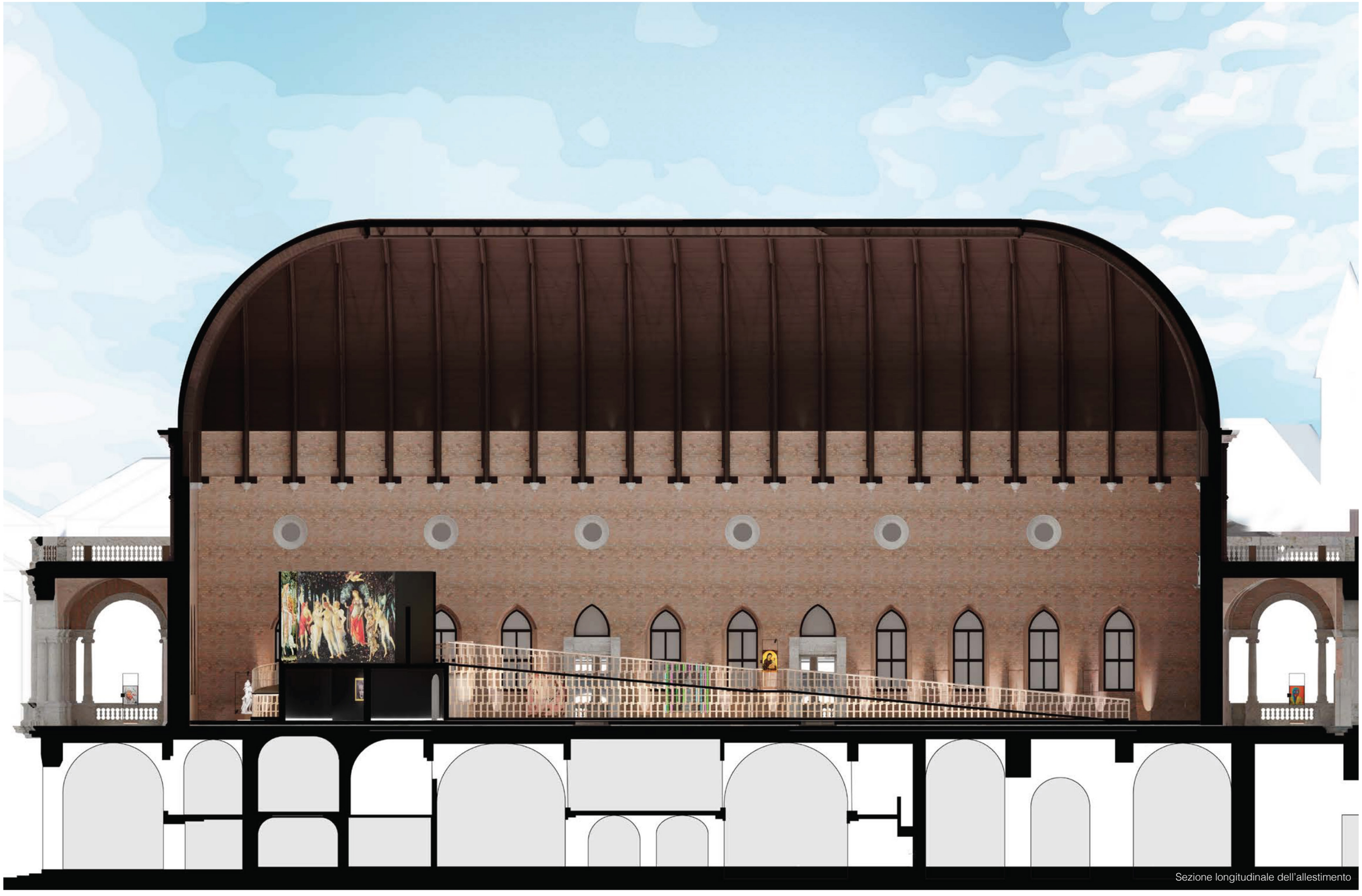
Nella prima parte si sono inserite le opere più antiche risalenti all'epoca avanti Cristo, avendo cura di distinguere le aree culturali e temporali di cui sono rapresentanti. L'elemento di maggior interesse individuato per questa zona, il busto di Nefertiti, è stato valorizzato per mezzo della creazione di un basamento che la mettesse in stretta relazione con le altre due opere egizie ma che le riservasse una posizione privilegiata e di dominio sulle altre.
Segue poi l'inizio della rampa, elemento di ascesa verso il grande Highlight che si è scelto di lasciare priva di opere sia per preparare il visitatore alla visione dell'elemento più importante sia per evitare l'uso dell'inclinazione che garantirebbe una discutibile esperienza di lettura delle opere. Eloquente in questo senso l'esempio del Guggenheim Museum di New York, in cui gli osservatori sono chiamati ad operare un notevole sforzo fisico che ne limita l'esperienza di visita e di fruizione dei lavori d'arte.
La salita è interrotta per motivi tecnici e di significato dal secondo asse della croce. I motivi tecnici sono quelli legati alla sicurezza dei visitatori poiché non sarebbe consentita la creazione di una rampa lunga oltre trenta metri senza la predisposizione di parti piane. Le ragioni di significato sono invece legate alla presenza del secondo asse della croce all'interno del simbolo di Venere e dalla volontà di esporre le due opere Medievali presenti all'interno della collezione scelta. E quindi, quale miglior postazione si sarebbe potuta trovare per delle opere rappresentanti l'età di mezzo, se non proprio in mezzo a un percorso di accesa?
Superato l'intervallo piano, riprende la salita fino al raggiungimento della parte superiore del cilindro, da cui è possibile ammirare un'insolito scorcio della sala superiore del magnifico "contenitore" ospitante: la Basilica Palladiana di Vicenza. Questa scelta è stata operata anche nell'ottica di creare una relazione con il contesto circostante l'allestimento e al fine di valorizzare al massimo la sede in cui ha luogo la mostra.
All'interno del volume circolare, che costituisce la seconda zona, sono presenti le due opere più note di Botticelli. Tuttavia la locuzione "sono presenti" non risulta essere la più appropriata, infatti all'interno dell'intera collezione sono presenti esclusivamente riproduzioni. Questa scelta è dettata da due motivi principali. Trattandosi, nella quasi totalità delle opere scelte, di capolavori fiori all'occhiello dei musei proprietari o gestori, difficilmente sarebbe stato possibile trovare accordi di concessione per l'organizzazione di una mostra temporanea. La seconda ragione è più legata all'espressività. Infatti, lavorando con riproduzioni è possibile liberare maggiormente la creatività rendendo possibile la creazione di vere e proprie installazioni utilizzando la notorietà e la sacralità delle opere originali. Ed è questo il caso:le opere di Botticelli non sono fisicamente presenti ma si tratta di proiezioni in scala ampliata. Lavorando con le proiezioni è infatti possibile far comparire gli elementi dei dipinti in animazioni che, come in una costruzione per livelli, rendano visibile un elemento alla volta in successione, fino a formare il quadro come si conosce nella sua totalità. Questa scelta è mossa dalla volontà di far cogliere ai visitatori anche i più piccoli elementi di dettaglio che difficilmente, con una visione superficiale, si potrebbero cogliere vedendo le rappresentazioni originali.
Scendendo, per mezzo di una rampa inclinata curva che ricalchi la parte circolare del simbolo di Venere, si giunge alla terza parte nella quale è possibile, in prima battuta, vedere la sopracitata composizione di quadri e scultura ritraenti donne diverse in pose simili. Oltre al colpo d'occhio generale è possibile addentrarsi tra le opere per coglierne più da vicino i dettagli. Proseguendo, agli angoli della Basilica si incontrano le altre due opere di Canova, arrivando poi a Les demoiselles d'Avignon, che non costituiscono elemento di Highlight, ma che si è comunque deciso di valorizzare per mezzo di una installazione in cui le singole sagome sono poste a profondità diverse, ma che, se viste frontalmente, possono essere percepite come un'unica composizione. La visita prosegue poi nella parte inferiore del cilindro in cui sono presenti due spazi, separati ma uniti da un setto centrale. All'ingresso è possibile vedere le proiezioni di scene tratte dalla Dolce Vita di Fellini. È stato scelto questo spazio perché più isolato e facilmente controllabile sia a livello di illuminazione che a livello di riproduzione audio. Nella parte posteriore del setto è possibile trovare l'elemento di particolare attenzione costituito dalla Marilyn nera. Si è scelto di destinare quest'opera a questo spazio per via dell'intimità del luogo e del forte livello emozionale ed emotivo che richiede la lettura e la comprensione del quadro. L'intimità dello spazio è stata inoltre enfatizzata con l'uso di materiali su pavimento, pareti e soffitto fonoassorbenti e di colore scuro, per aumentare la sensazione di estraniazione e di buio. Gli unici elementi di luce sono costituiti da un'illuminazione puntuale sull'opera e una striscia LED soffusa posta sul pavimento a seguire la circolarità della stanza. Uscendo è possibile trovare un'ulteriore istallazione, l'ultima della terza zona, costruita intorno alla Venere di Milo a Cassetti. Si tratta di una struttura costituita da luci al neon colorate poste verticalmente che, con nastri elastici posti paralleli al pavimento, imprigionano l'opera di Dalì precludendone la vista da lontano e obbligando il visitatore ad avvicinarsi per poter scorgere la statua nella sua interezza.
Segue poi una parte che si sviluppa sul loggiato con affaccio su Piazza dei Signori. In quest'area, sotto le nove arcate sono poste le nove stampe della serie Ladies&Gentleman di Andy Warhol. Si tratta di una scelta, quella di organizzare parte della mostra sul loggiato, fatta per collegare idealmente l'allestimento temporaneo con la presenza storica della città e per portare in parte il messaggio da dentro l'esposizione a fuori, ma anche per portare la cittadinanza a scoprire il dento.
Rientrando si accede poi alla quarta e ultima zona creata dal simbolo di Venere.



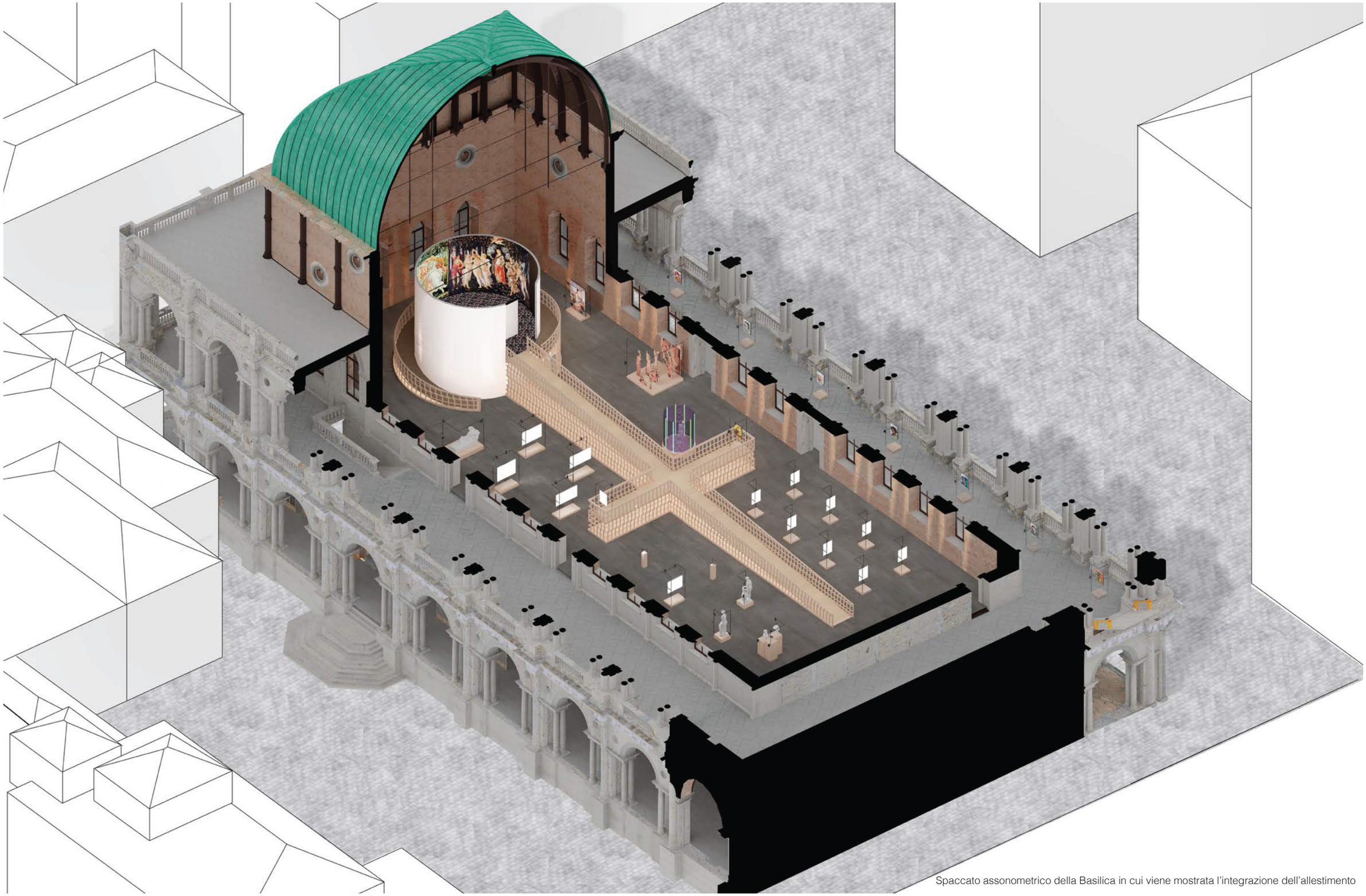
Sezione prospettica longitudinale della Basilica con l'allestimento



Sezione prospettica trasversale della Basilica con l'allestimento



Sezione longitudinale dell'allestimento



Spaccato assonometrico della Basilica in cui viene mostrata l'integrazione dell'allestimento

Il viaggio si sta per concludere, si è infatti giunti alla contemporaneità con la presenza dell'idealizzazione dei giorni nostri della bellezza, identificando la venere nelle modelle attraverso le copertine di Vogue. In quest'area l'allestimento prevede una sorta di passerella sulla quale il visitatore sfila e gli scatti delle modelle fungono da spettatori. Anche in questo caso la disposizione delle copertine segue la scansione temporale, passando dalle sfilate anni '80-'90 a quelle delle ultime collezioni moda.

L'immagine coordinata

Per quanto concerne la parte di comunicazione è stato necessario definire un logo che fosse evocativo e che rappresentasse l'idea generale della mostra, ovvero l'idea di bellezza intesa nella declinazione e con le accezioni conferite.

Il Naming è il risultato della riduzione ai minimi termini di opere contenute, scansione temporale e incisività. Per questo motivo si è scelto di chiamare la mostra Ve•ne•re poichè viene evocato in maniera chiara il contenuto, l'incisività sta nella brevità del nome e la scansione temporale è rappresentata dalla scansione delle sillabe che rimangono costanti nelle vocali, a rimarcare il significato e fil rouge presente nell'idealizzazione della bellezza. Per la costruzione del logo, è stata poi definita la parte di pittogramma che, con linee dure e sottili, ripropone il simbolo identificativo di Venere e, nella parte circolare, viene riproposta una stilizzazione del volto della nascita di Venere di Sandro Botticelli. A questa composizione si è poi sovrapposta la parte di logotipo, inserendo nei quattro quadranti le tre sillabe e le date in cui sarà possibile visitare l'allestimento.

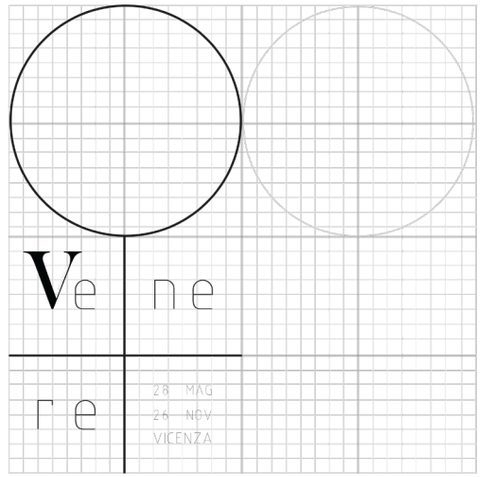
La palette colori è stata definita per cerare un dialogo con la città di Vicenza e con la Basilica Palladiana, infatti le cromie principali sono il verde rame, dato dalla copertura della basilica, il color rame, preso dagli elementi decorativi della parte superiore delle pareti esterne dell'edificio, il bianco, derivato dal rivestimento marmoreo della costruzione palladiana, e l'oro, preso dalla forte vocazione della città di Vicenza per la lavorazione del metallo.

Si sono poi immaginati alcuni prodotti per il merchandising della mostra e supporti cartacei e digitali per la pubblicizzazione dell'evento.

La comunicazione interna invece è stata scelta avendo particolare cura nel non inserire elementi che entrassero in contrasto con la pulizia e la semplicità dell'allestimento. Quindi gli elementi di illuminazione e di integrazione sonora sono stati disegnati e pensati in relazione ai piedistalli e basamenti, che presentano forme essenziali in modo da non distogliere l'attenzione dalle opere, vere protagoniste della mostra. Su questi elementi sono poi applicate targhe esplicative e di approfondimento sulle singole opere esposte. Anche i materiali scelti sono stati individuati nella stessa ottica e quindi colori e finiture sono neutre e poco impattanti. I basamenti, così come la struttura della rampa sono in legno chiaro, per evidenziare il contrasto con la copertura interna della sala, in legno lamellare scuro, ma senza risultare pesanti o stonati nell'armonia visiva.

L'illuminazione è stata scelta d'accento sulle opere e soffusa nell'ambiente per dare al visitatore un'idea di immersione in una dimensione onirica.

L'integrazione sonora ha invece la funzione di accompagnare ed enfatizzare il cambiamento temporale. Per questo motivo si sono scelti strumenti in grado di evitare disturbo e interferenza tra le varie melodie ma che fossero in grado di mantenere il suono localizzato intorno all'area di interesse.



80c7b1 a45c43 f2f2f0

5f502a a45c43 d4b969

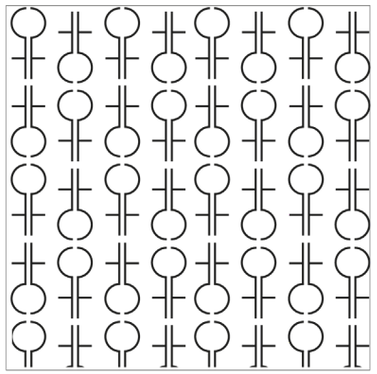
FONT

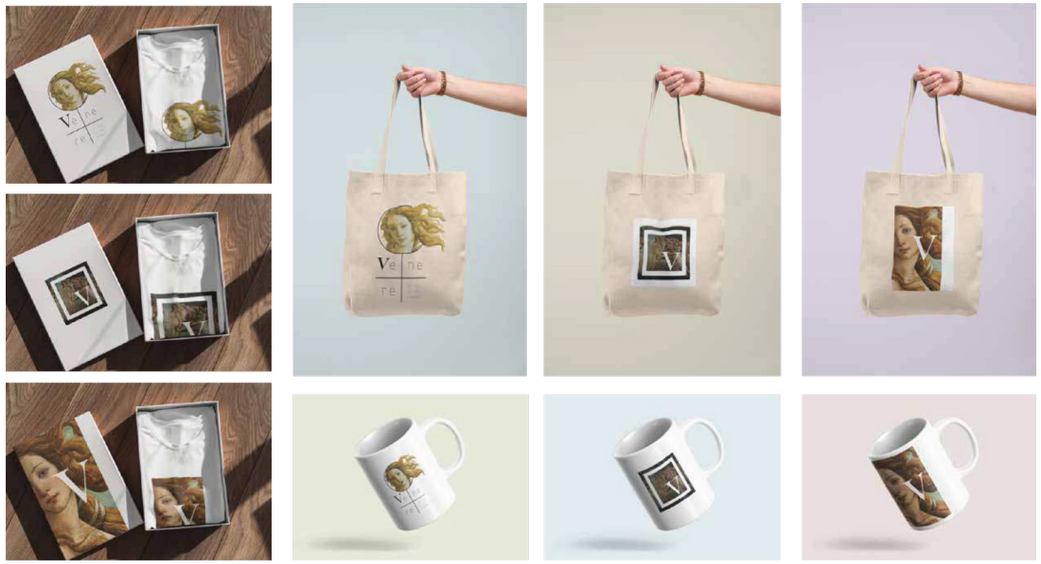
Genisio regular

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

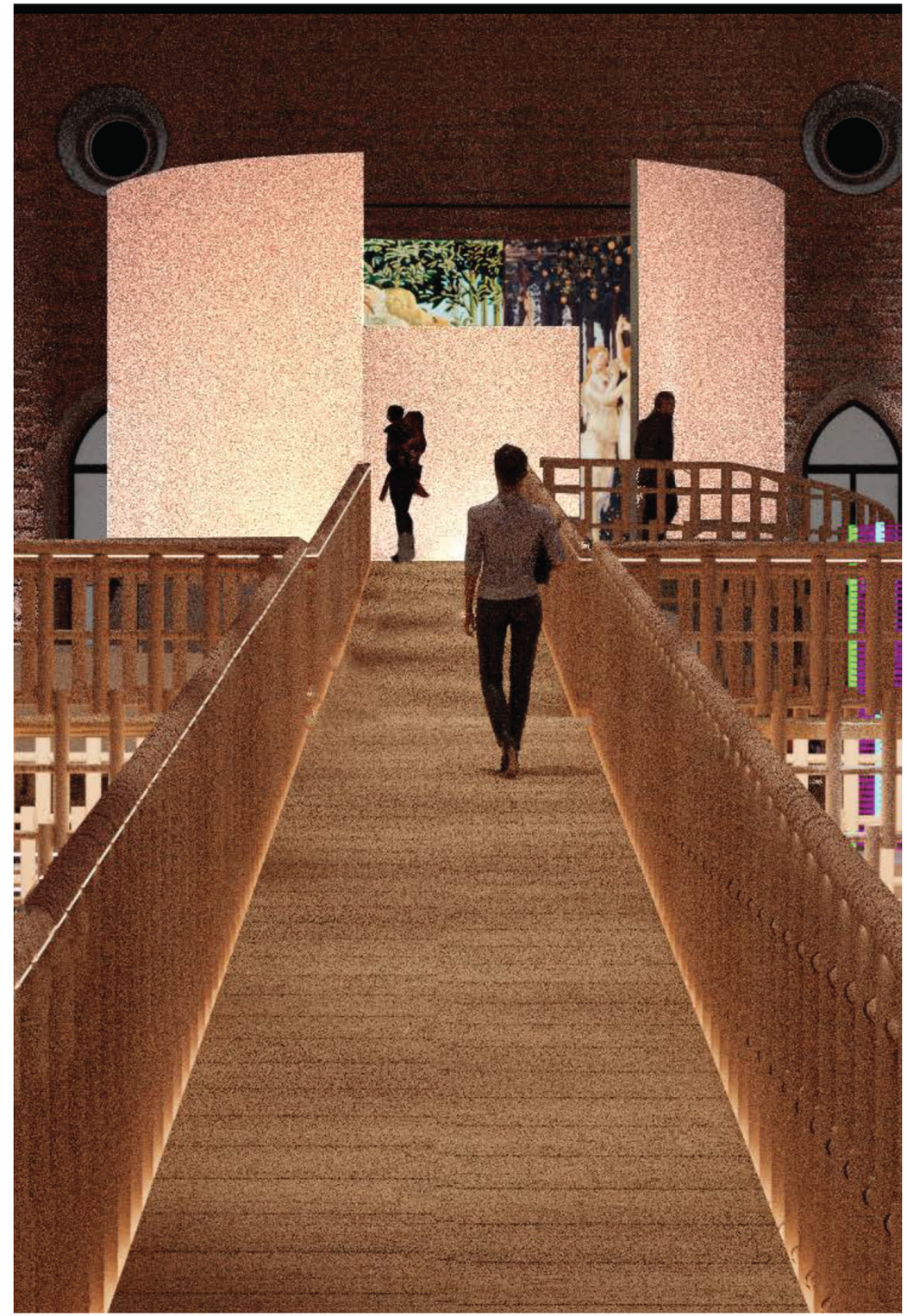
1234567890

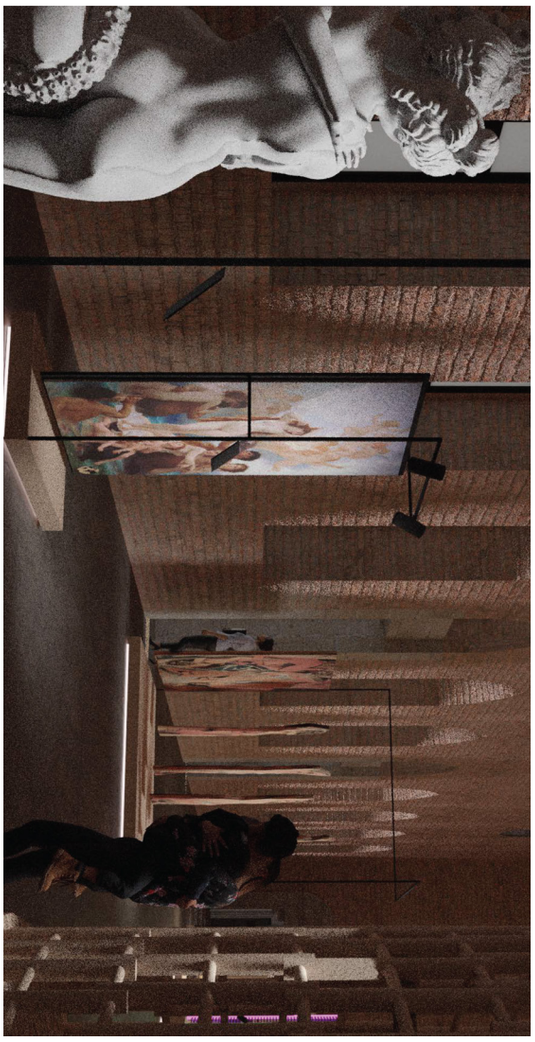


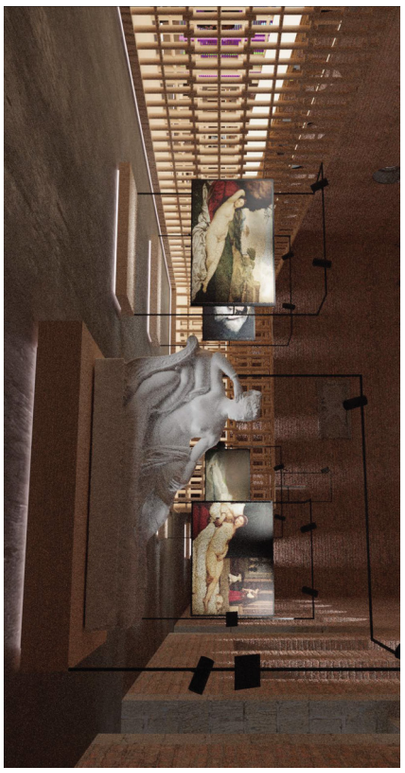


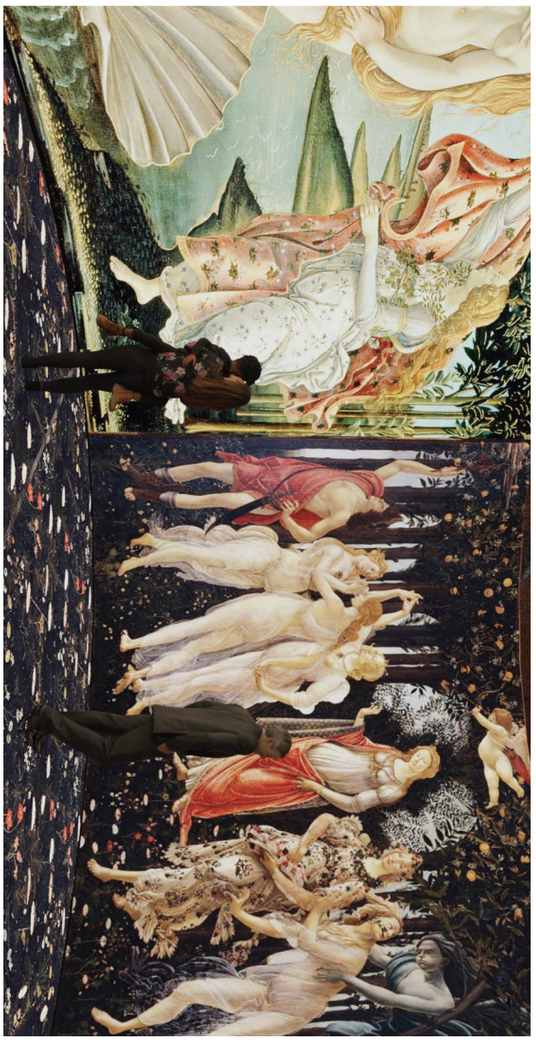
Costruzione del logo
Palette colori
Proposte di ticket di ingresso
Prodotti per il merchandising
Catalogo e sito web

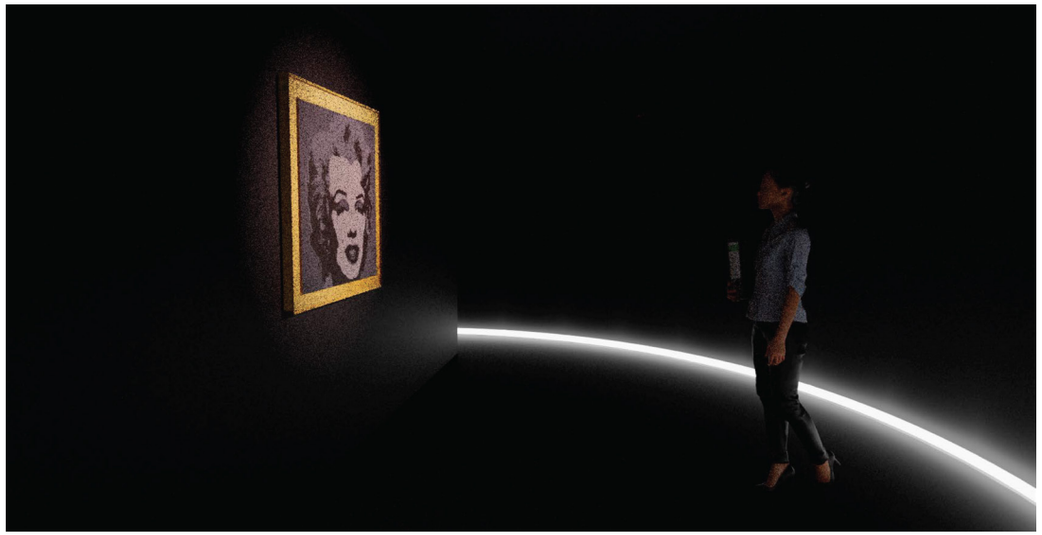
Di seguito i rendering dell'esposizione progettata











Il Fingerfood e relativo impiattamento pensati per la cerimonia inugurale di apertura

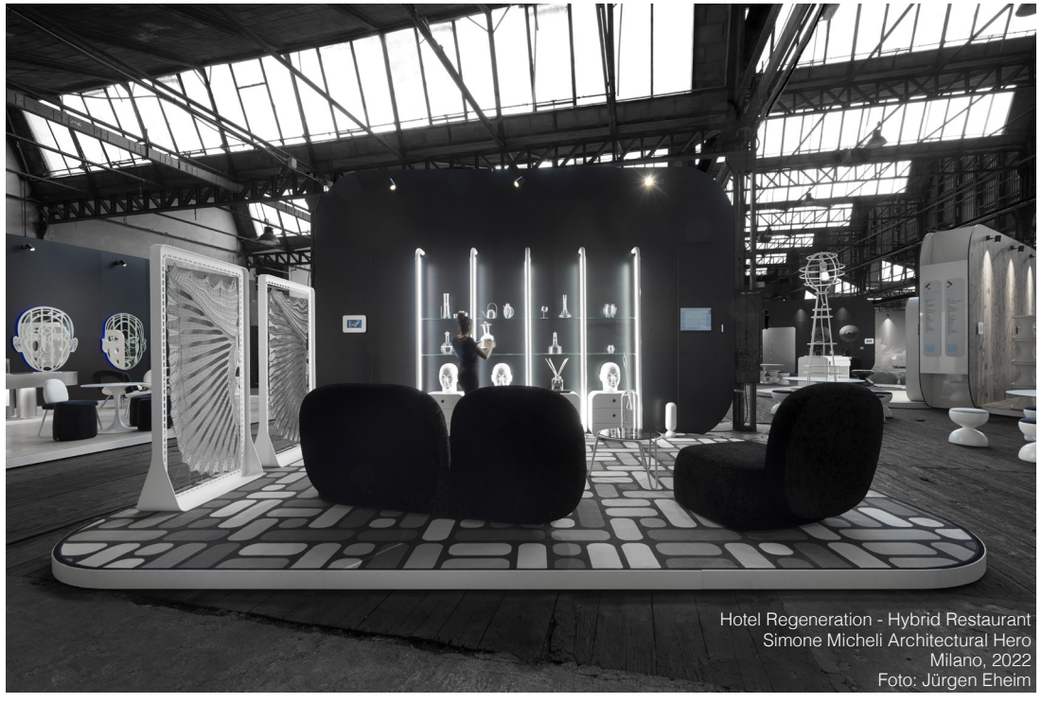
Hybrid Restaurant

Durante l'esperienza di tirocinio presso lo studio Simone Micheli Architectural Hero, mi è stato possibile partecipare in prima persona alla fase realizzativa di un allestimento in occasione del FuoriSalone 2022 all'evento Hybrid Restaurant curato ed organizzato dallo studio. Presso OfficinaVentura14 a Milano è stata organizzata un'esposizione che, connettendo food e design, ha suddiviso oltre 4000 metri quadri di area espositiva in sedici differenti installazioni della dimensione contract, una Conference area, una Networking area, un Out door – Garden area, firmate dall'architetto Micheli, e dedicate a testate giornalistiche internazionali e ad alcuni selezionati maestri della cucina, gli chef: Samuele Bravi, Terry Giacomello, Alessandro Miceli, Kunihiko Onuma, Daniele Repetti, Roberto Rinaldini, Paco Zanobini e Elena Minari e il Bartender Luigi Barberis.La mostra è stata caratterizzata da lussuosi spaccati tridimensionali: aree benessere, spazio per il gaming, aree relax, ambiti outdoor, un suggestivo shop, area pharmacy, area spazio per lungo degenti, office point, bar e gelateria, back office. L'evento ha incarnato il ruolo di ibrido e contaminante spazio immaginato per essere un fluido Temporary Restaurant coinvolgente, donando la possibilità di cenare tra le installazioni e l'area conference, ricca di offerte durante la programmazione diurna per creare link tra aziende partner e professionisti del settore.
Quest'esperienza ha permesso di comprendere l'importanza di una progettazione chiara e dettagliata, al fine di essere compresa da diverse maestranze che possono intervenire, in fase di allestimento e disallestimento, sulla stessa installazione ma in tempi diversi e con modalità di lavoro differenti. Una corretta comprensione e interpretazione infatti permettono di evitare errori di lettura che possono comportare perdite di tempo e causare gravi disagi nella gestione più operativa e nel rispetto del cronoprogramma. Tuttavia si deve sempre essere preparati ed è necessario avere una soluzione pronta ed eseguibile in caso di imprevisti o di sbagliate considerazioni in fase di progettazione. Serve quindi avere un occhio di riguardo e prestare particolare attenzione alla flessibilità delle scelte progettuali che si prendono. Anche in questo caso la relazione con il contesto è stata un importante elemento da considerare, sebbene non si trattasse di un particolare bene culturale ma di un'officina meccanica dismessa. I forti elementi strutturali caratterizzati da uno stile industriale si sono dovuti esaltare affinché l'intero edificio potesse valorizzare l'esposizione e l'allestimento.

Fase di allestimento Hybrid Restaurant
Simone Micheli Architectural Hero
OfficinaVentura14 - Milano, 2022
Foto: Fabio Panero

Hotel Regeneration - Hybrid Restaurant
Simone Micheli Architectural Hero
Milano, 2022
Foto: Jürgen Eheim

Hotel Regeneration - Hybrid Restaurant
Simone Micheli Architectural Hero
Milano, 2022
Foto: Jürgen Eheim



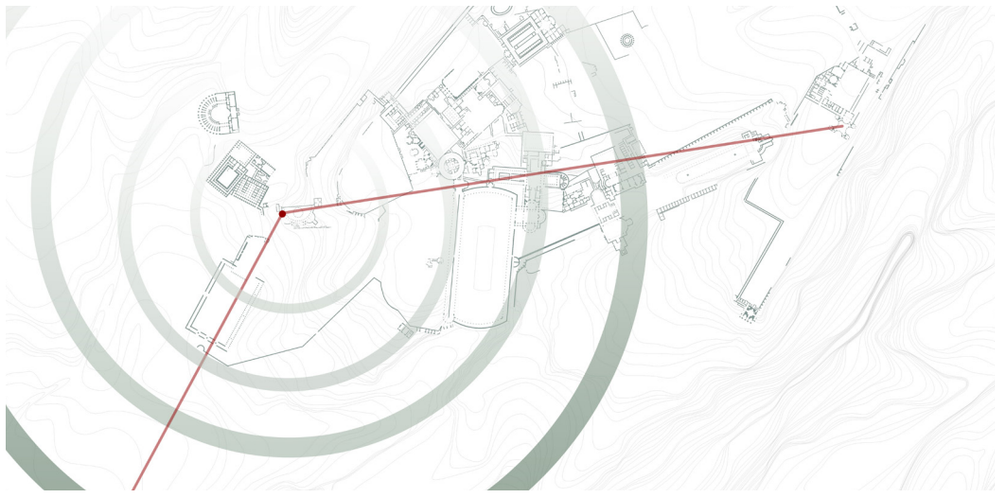
Hotel Regeneration - Hybrid Restaurant
Simone Micheli Architectural Hero
Milano, 2022
Foto: Jürgen Eheim

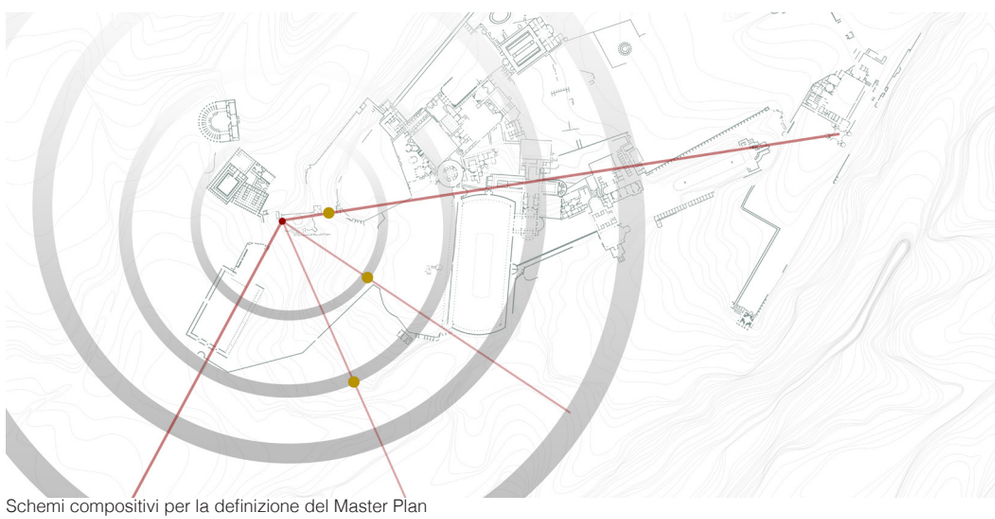
Villa Adriana

Il Premio Piranesi, giunto alla sua ventesima edizione, è un'esperienza intensiva di progettazione e di coesione sociale. Si propone di far vivere agli studenti contemporanei, in un periodo condensato, le esperienze che, a partire dalla metà del XIX secolo, i Pensionnaires francesi avevano modo di fare in occasioe del Grand Prix de Rome. Più nel dettaglio, in due settimane, giovani architetti e progettisti sono chiamati ad interfacciarsi con un sito archeologico che, prima di essere tale, è fonte di meraviglia e grandiosità. Si tratta del sito, patrimonio Unesco dal 1999, di Villa Adriana: la domus voluta dall'Imperatore Adriano. In questo grandioso luogo pieno di storia, pieno di presenza e, allo stesso tempo, pieno di mancanza si è chiamati ad operare per la bellezza, per immaginare ciò che non c'è più sulla base di ciò che rimane, per valorizzare un bene che prima ancora di essere culturale è un bene per l'anima.

L'obiettivo è quello di rendere le nuove generazioni partecipi nella protezione delle rovine, fragili testimoni della storia, e nel responsabilizzarle rendendole custodi di ciò che è giunto fino ai nostri giorni per poterne cogliere i valori più profondi e veri, dai quali deve scaturire la riscoperta della progettazione. Si tratta dell'incontro con una progettazione ideata per durare nel tempo, anche per millenni, e per essere apprezzata e idealizzata per via della sua linfa: la bellezza.

Più nel dettaglio è richiesto uno sforzo progettuale non indifferente poiché, nel breve tempo a disposizione, si richiede la progettazione in quattro grandi ambiti. Il primo riguarda il recupero paesaggistico attraverso la creazione di una zona cuscinetto che sappia legare l'ambiente urbano sorto in prossimità della villa e il patrimonio culturale, in un'ottica di valorizzazione dell'importanza del sito che sia facilmente leggibile dai turisti e dalla cittadinanza di Tivoli. Il secondo tema riguarda la progettazione di un padiglione, condensato in un'unica struttura o diffuso, che ricrei l'idea essenziale dell'edificio termale romano inteso come uno spazio ibrido basato sul rapporto tra corpo umano idealizzato, per mezzo della presenza di una collezione d'arte di opere scultoree e archeologiche, e l'acqua intesa come elemento di benessere fisico, mentale e di socialità.





Schemi compositivi per la definizione del Master Plan

La terza sfera di progettazione riguarda la comunicazione e richiede la creazione di una brand identity in grado di comunicare, attraverso logo, sito, merchandising e supporti stampati, l'importanza, i valori e le caratteristiche del sito archeologico.
In ultimo è richiesto lo sviluppo di un progetto di fashion & heritage il cui scopo è quello di imparare dall'ormai rodato connubio tra bellezza, rappresentata dalla moda e dalle sue maison più note, e grande bellezza, costituita dal patrimonio culturale di siti archeologici e monumenti simbolo. Questo sensibilizzando la nuova generazione di progettisti ed educandola a cogliere i modelli che già funzionano per diffonderli e ulteriormente migliorarli.

La buffer zone

Per la realizzazione del parco di accesso all'area archeologica si è deciso di seguire un processo di accompagnamento dei turisti per la loro preparazione psicologica all'incontro con la grande bellezza. Si è quindi deciso di prendere come linee compositive due assi generatori provenienti dalla villa e una serie di cerchi concentrici i quali avrebbero presentato caratteristiche compositive differenziate in base alla vicinanza con il parco archeologico. Si è poi lavorato su due diversi layer: uno materico, che prevede l'utilizzo di una vegetazione che si intensifica man mano che ci allontaniamo dalla villa e uno più architettonico dove vengono inserite delle aree di sosta o di Belvedere.
Nel master Plan è possibile vedere la porta della grande villa Adriana, sull'asse diretto dal quadriportico del teatro greco, attraverso la quale i visitatori sono inseriti e proiettati nella realtà del parco con una struttura imponete ma integrata al tempo stesso. La porta funge da primo filtro d'accesso ed è costituita da una grande rampa inclinata la cui copertura quasi comprime in un imbuto l'osservatore che viene come risucchiato in una grande piazza circondata da gradinate, a ricordare un teatro, al cui centro è posto uno specchio d'acqua dominato da una statua. La struttura presenta poi un secondo livello che si comporta come una terrazza sulla piazza e si pone come un punto panoramico da cui vedere un nuovo scorcio sul parco, tema del progetto, e sullo skyline naturale e di resti di Villa Adriana.
Superata la prima divisione dall'ambiente urbano di Tivoli, inizia la fase di preparazione vera e propria all'interno dell'ampia zona cuscinetto. Le aree circolari concentriche cui si faceva prima riferimento intendono stimolare il visitatore con sensazioni e suggestioni visive, olfattive e uditive differenziate. Nella prima zona, la più estesa e distante dal sito archeologico, sono stati pensati i percorsi com materiali più rumorosi che si sposano con lo scrosciare forte e potente di fontane e giochi d'acqua presenti. La

Master Plan degli Horti Adrianei

Ricostruzione della possibile vista su Tivoli dopo gli interventi

vegetazione è caratterizzata da piante ad alto fusto che ostruiscono la vista in modo significativo. Si tratta quindi di una sorta di foresta, che va via via diradandosi verso l'area successiva, in cui il turista è ancora assorto dai pensieri del mondo esterno e sembra quasi essere ancora non curante di ciò cui si sta avvicinando.
La seconda zona è caratterizzata da stimoli uditivi più contenuti in cui anche la fauna si fa più silenziosa a causa di una vegetazione più contenuta sia a livello di densità sia a livello dimensionale. Qui si inizia a percepire una sorta di sacralità del luogo e l'attenzione si fa più viva.
Nella terza zona, quella a ridosso dei resti romani, il silenzio diventa lo stimolo uditivo preponderante, la vista è completamente consentita grazie alla vegetazione bassa arricchita da elementi floreali ed essenze che vanno a stimolare anche l'apparato olfattivo. In quest'area gli elementi d'acqua si silenziano in specchi mossi dal solo scorrere lento azionato dal vento. Qui regna la contemplazione del luogo e l'ospite è finalmente pronto per interfacciarsi con la maestosità di ciò che c'è ed ha la mente lucida per immaginare ciò che non si vede, per fare lo sforzo di idealizzazione e contemplazione del bello.
Infine, nell'ottica di piena valorizzazione della Villa, i percorsi si sviluppano sull'intera area in oggetto e intendono dare ai visitatori piena libertà di movimento e scelta di direzione attraverso la quale fruire di nuovi e singolari punti di vista.

Sezione territoriale con le essenze vegetali inserite nel progetto

Sezione territoriale "a maquette"

Viste “a maquette” della nuova porta

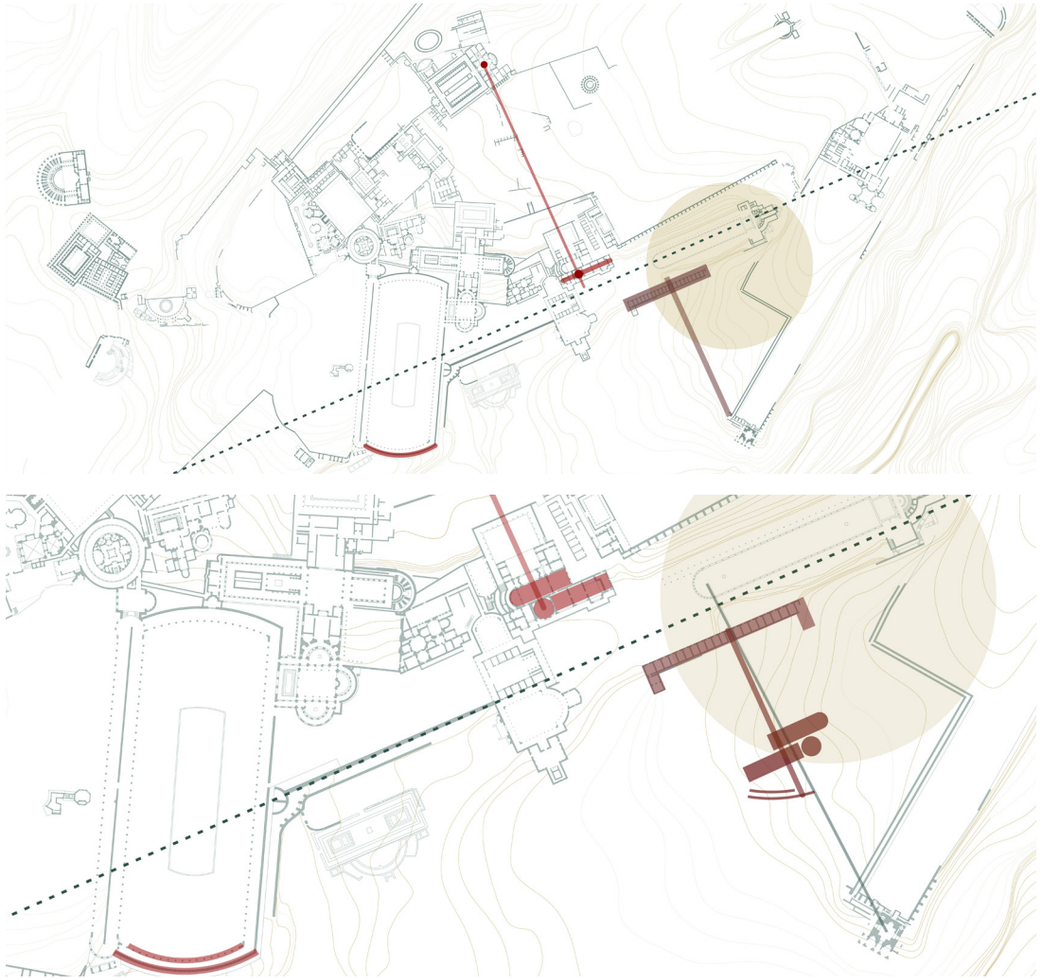
Il padiglione termale ed espositivo

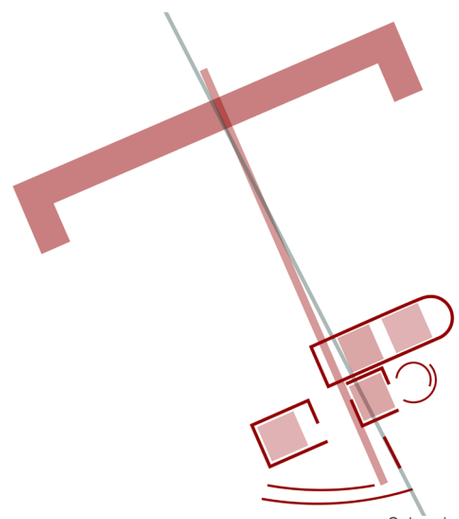
La progettazione dei padiglioni ad uso espositivo e termale è partita dall'idea di valorizzare gli elementi d'acqua in particolar modo l'area adiacente la zona dal Canopo. A tal fine si sono analizzati gli assi generatori e caratterizzanti le disposizioni originarie degli ambienti della villa. Oservando l'assialità presente tra la vasca del pecile e quella del canopo e la congiunzione tra piazza d'oro , fulcro e origine della composizione, e il complesso delle grandi terme, si è deciso di sviluppare il progetto riportando in modo parallelo l'ultimo asse citato, facendolo partire dal centro dell'antiquarium. In questo modo si è definito un asse sul quale si sarebbe sviluppata una via prioritaria che potesse proiettare il visitatore sul canopo sfruttando la differenza di quota tra le due porzioni dell'antiquarium. Inoltre su questo viale avrebbero poi avuto origine i volumi del padiglione e l'intero intervento progettuale.

Poiché si tratta di una zona protetta a livello archeologico, e di conservazione dal punto di vista curturale, è considerato impossibile lo sviluppo ipogeo e comunque la realizzazione di uno sbancamento superiore a quote di 40-50 centimetri. È inoltre da considerare fondamentale il vincolo di reversibilità della costruzione, la cui progettazione deve essere pensata per non modificare in modo permanente il territorio su cui sorge, ma che al contrario deve poter essere smantellata con agilità.

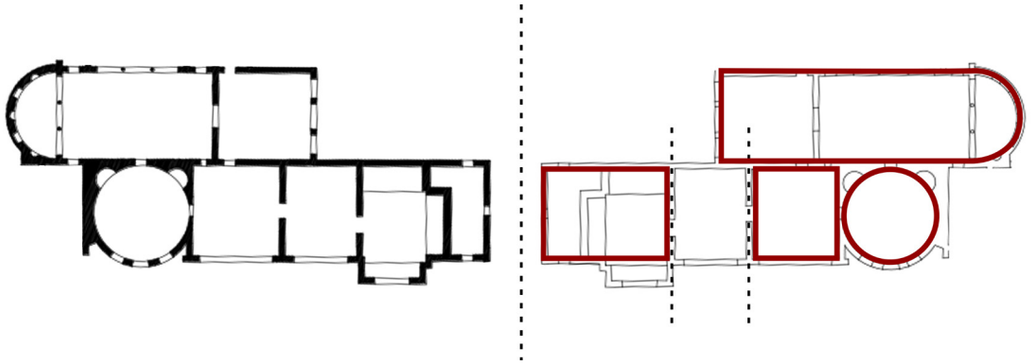
Chiariti questi elementi si è poi sviluppata, intorno all'area selezionata, l'idea concreta di padiglione che nasce dallo studio delle forme del complesso delle grandi terme. Specchiando e scomponendo tale costruzione si sono ottenuti tre corpi entro i quali posizionare i volumi vuoti e pieni dei nuovi padiglioni. Per dare importanza a questi spazi e allo schema compositivo da cui originano si è deciso di caratterizzarli in qualità di temenos, recinti entro i quali c'è il sacro. I padiglioni si sviluppano a quote diverse per rispettare il pendio irregolare del luogo e la disposizione della collezione espositiva e delle vasche si sviluppa sia in zone coperte che all'aperto ma in ogni caso ben definite dalle murature perimetrali. Di notevole importanza è poi la relazione con lo spazio circostante: l'uliveto, in cui si è immersi, e il complesso del canopo, più distante. I nuovi padiglioni sono volutamente distaccati e isolati dal resto dei percorsi turistici per non rovinare l'armonia e lo spirito del luogo. Vi sono in ultimo due spazi dedicati esclusivamente all'esposizione e delimitanti l'area di intervento: la zona dell'antiquarium, nella quale vengono valorizzate la composizione a celle già presente e l'asse della via che affaccia come una sorta di pontile sulla vasca del Canopo, e una curva a doppia parete che si pone nei pressi della via per Roccabruna. Quest'ultima forma deriva dal forte elemento caratterizante l'area del Pecile. la curvatura del muro di contenimento, ed è utilizzata per rimarcare l'origine compositiva e delle assialità, anima del progetto.

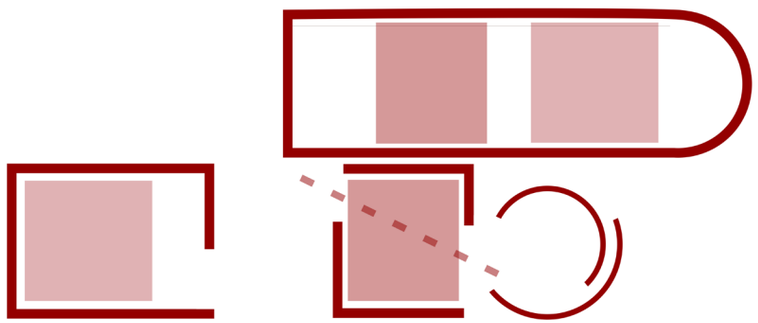
I basamenti sui quali vengono inserite le opere della collezione rimandano ai volumi e alle forme dei padiglioni e sono quindi connotati da una bordatura

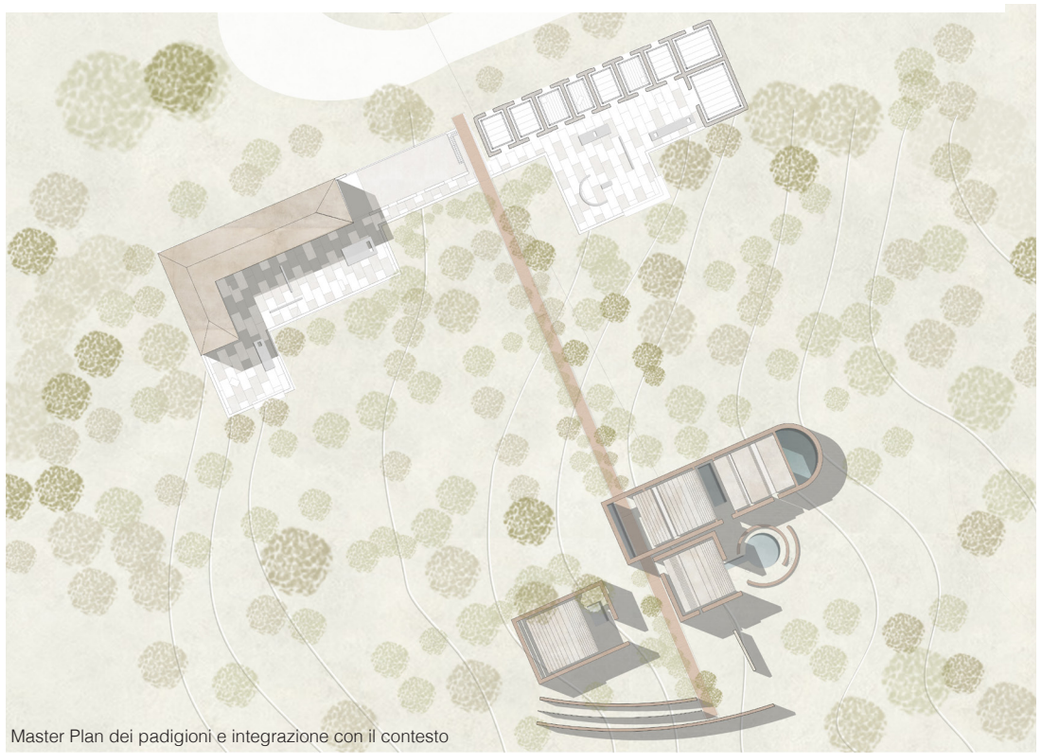




Schemi compositivi per il progetto dei padigioni

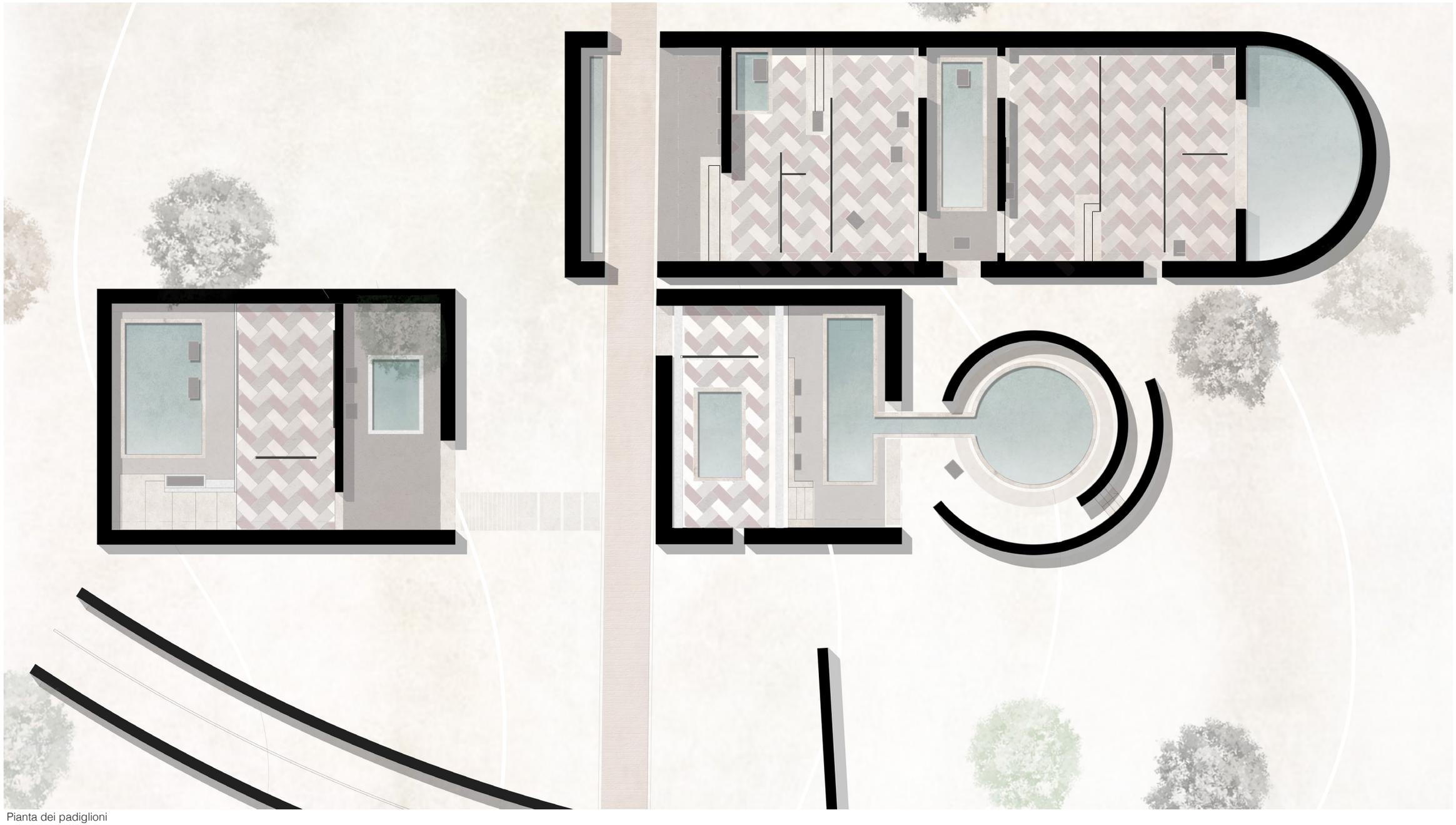




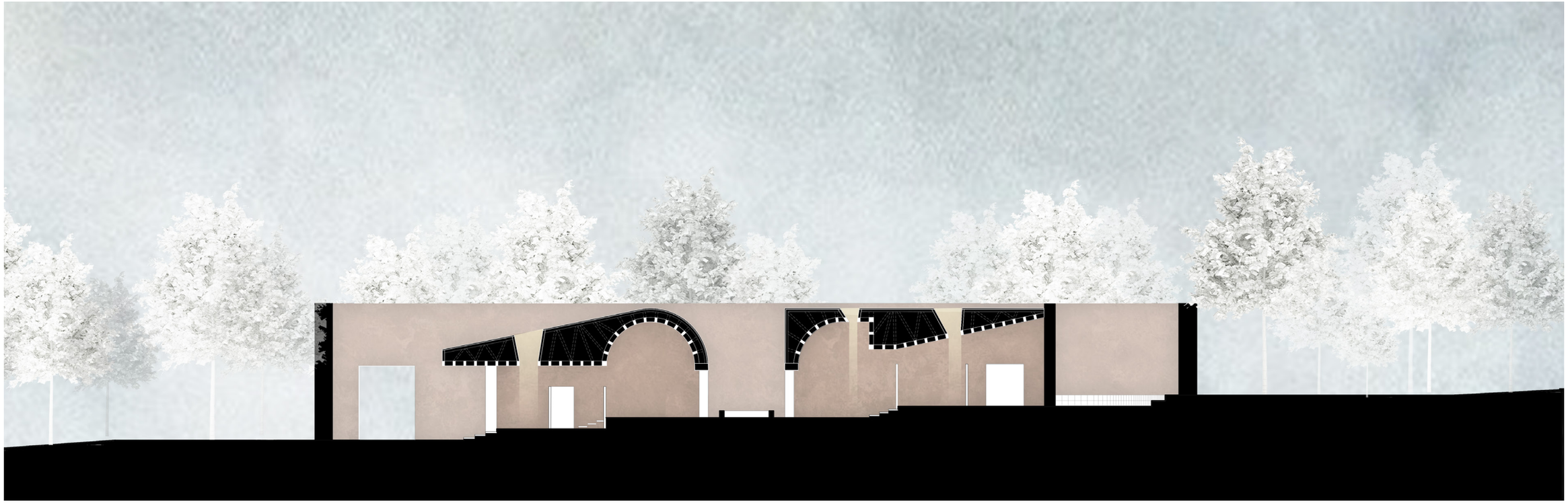


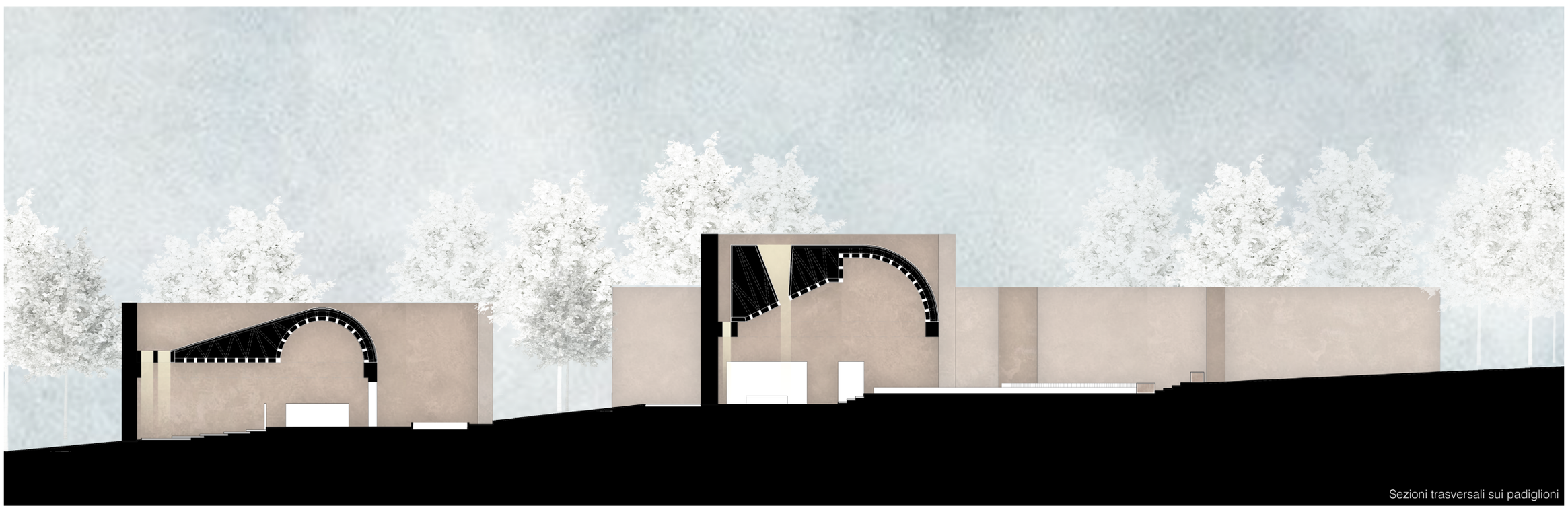
Master Plan dei padigioni e integrazione con il contesto

esterna, la recinzione, e una massa interna, il luogo sacro, su cui è posta l'opera. Tra l'esterno e l'interno è presente uno scuretto, che continua su un lato tagliando la bordatura, nel quale viene posta un'illuminazione LED.
I materiali dei padiglioni sono stati scelti in un'ottica di rimando alla romanità ma anche tenendo presente il requisito di reversibilità. Per questo motivo si sono scelti elementi in cotto e laterizio, messo in opera a secco, e rivestimenti in pietra chiara. Altri rivestimenti sono pensati in marmo e granito, in particoler modo per la decorazione di vasche e piscine.
Le coperture sono pensate in materiale metallico prefabbricato rivestito da una lastra, anch'essa in metallo, per la duttilità del materiale che si dimostra in grado di assecondare le forme organiche delle stesse volte.
Gli elementi di arredo sono costituiti da rivestimenti metallici con finitura lucida, e da strutture lignee reticolari interne per supportare i grandi carichi posti in essere dalle sculture.
Ulteriore grande elemento decorativo e distintivo risulta essere l'acqua che, con le sue propietà, è in grado di enfatizzare forme e finiture con le sue riflessioni e proiezioni di luce che rendono vivo ogni materiale che la circonda.
In fine si sfrutta la luce per definire il fluire del tempo ma anche per modificare lo spazio nell'arco della giornata. Si tratta infatti di una forte componente considerata nel progetto e gestita attraverso ampi e diffusi lucernari, in grado di integrarsi con l'architettura e le sue volte, caratterizzandole.

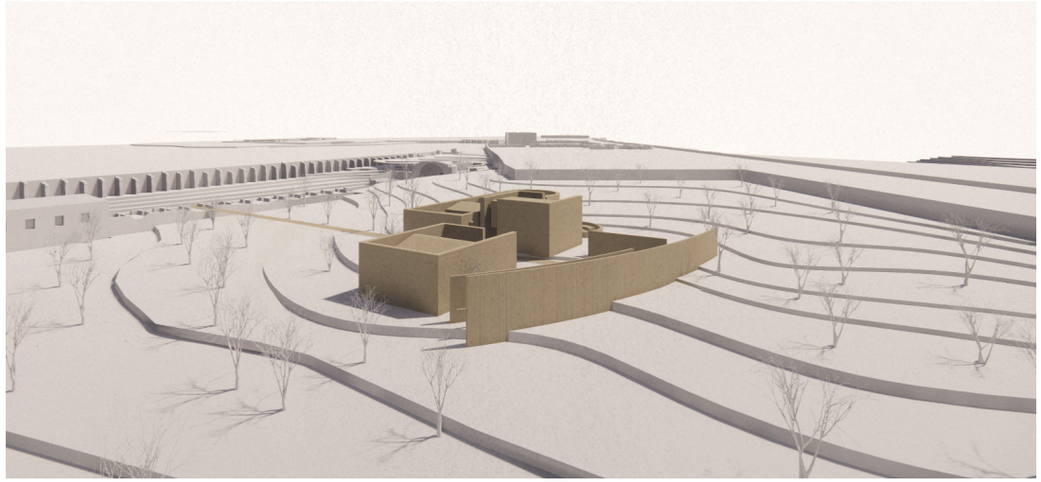


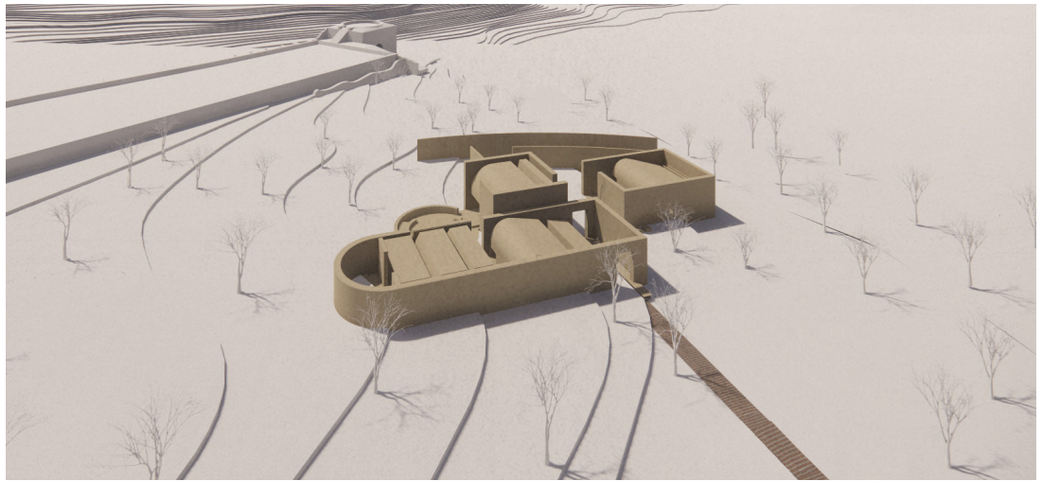
Pianta dei padiglioni

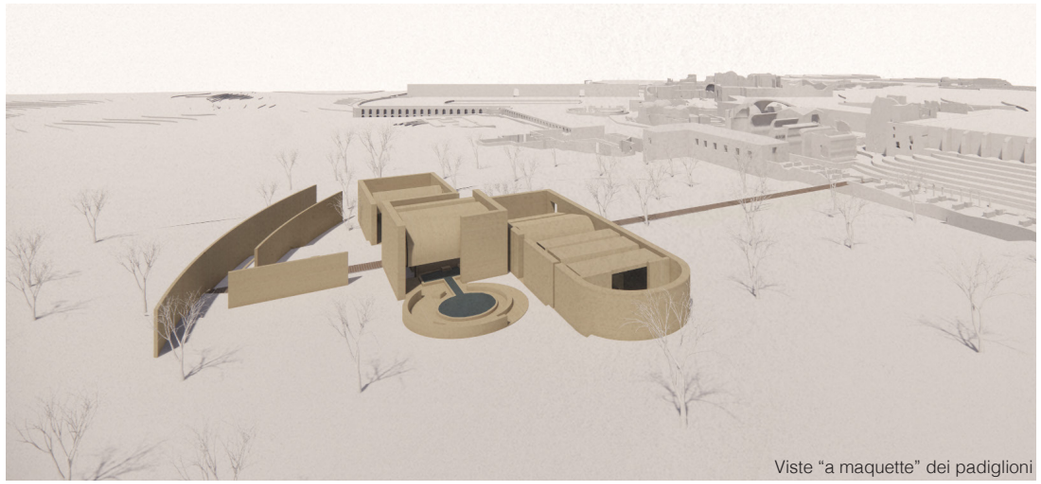




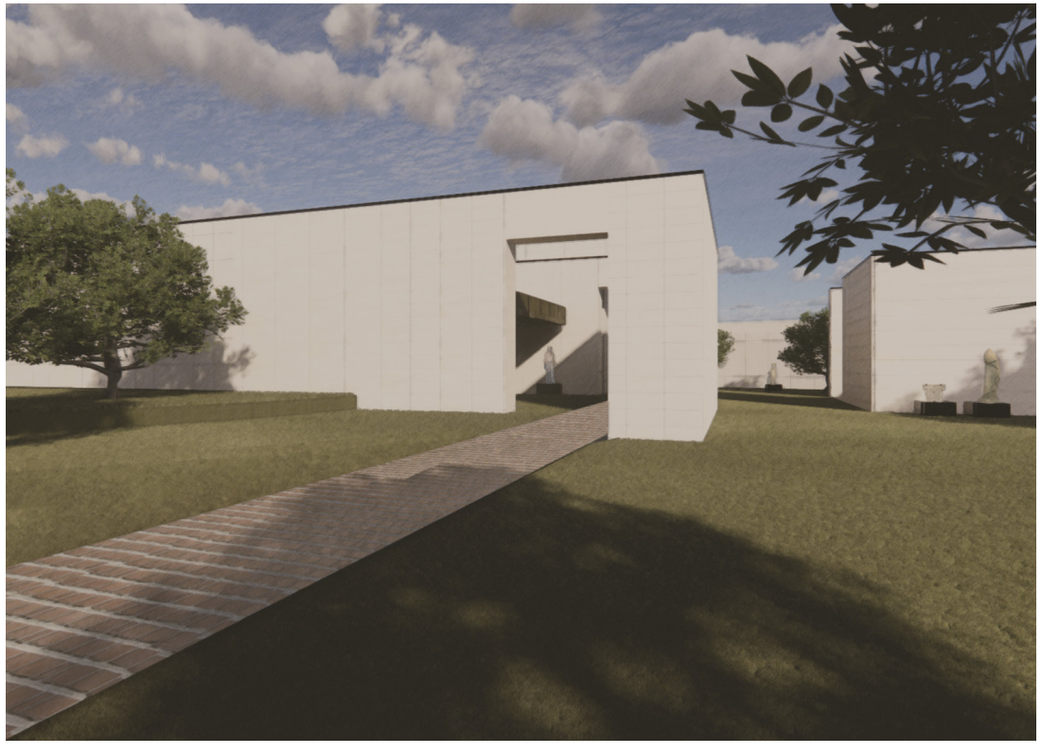
Sezioni trasversali sui padiglioni



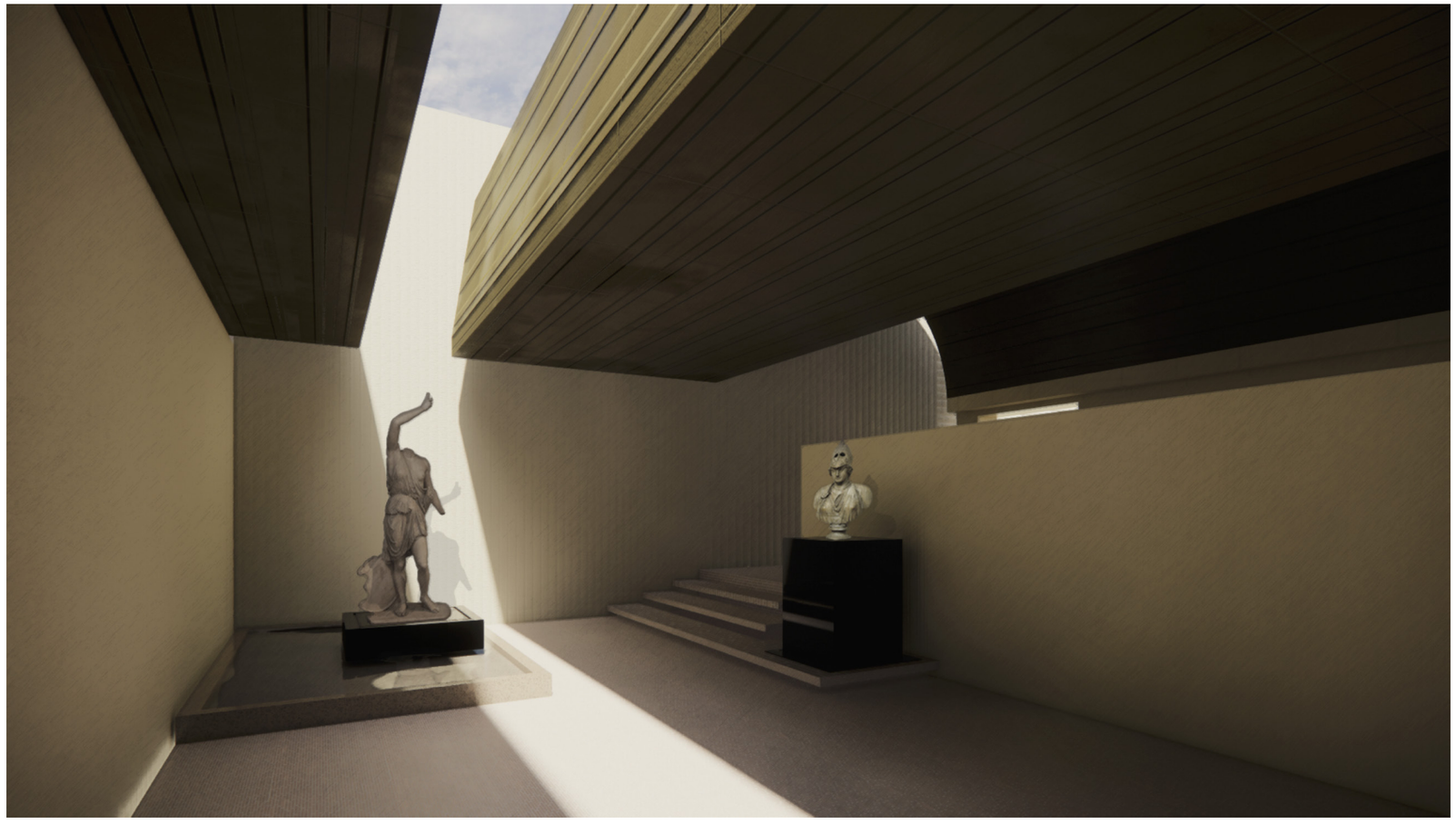




Viste “a maquette” dei padiglioni



Viste renderizzate degli esterni dei padiglioni



Viste renderizzate degli esterni (sotto) e degli interni (sopra e a lato) dei padiglioni

Viste renderizzate degli interni di un padiglione

La comunicazione

Come detto, è richiesta anche la progettazione di una nuova immagine coordinata dedicata al sito archeologico di villa Adriana.

A tal fine si parte con la progettazione come se si trattasse di una vera e propria azione di rebranding e si mette quindi in atto una sessione creativa che si sviluppa sotto forma di brainstorming. Vengono selezionate tre parole chiave: Bellezza, Acqua e Villa da cui far partire la pioggia di idee. Al termine della sessione risultano altre caratteristiche, collegate ai tre elementi di partenza, utili allo sviluppo del logo: canopo, riflesso, romanità. Da qui si sviluppano alcune idee che, dopo processi di semplificazione e trasformazione sfociano nella proposta finale.

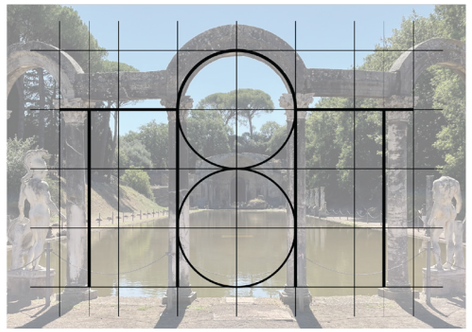
Si tratta della rappresentazione stilizzata di una seriliana in quattro elementi verticali, due elementi piani e un elemento ad arco a tutto sesto centrale. Vi è poi una linea, a rappresentare la linea di terra. Scendendo nella lettura del pittogramma, viene riproposta la stessa seriliana, capovolta e “sporcata” con dei tagli al fine di creare come un disturbo dovuto al movimento dell’acqua sulla riflessione. Accanto al pittogramma descritto si trova il logotipo composto dalla scritta Villa, sopra la linea di terra, e Adriana, sotto. Il tema della riflessione viene riproposto sulle iniziali della scritta creando una specchiatura tra la “V” e la “A”. Per enfatizzare quest’aspetto le due lettere vengono distanziate in modo leggermente maggiore rispetto al resto delle due parole.

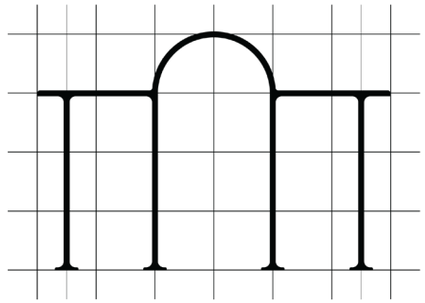
In concomitanza con la definizione del logo è stato importante procedere alla scelta della font più appropriata che si abbinasse all’idea concettuale. Si è quindi optato per uno stile che ricordasse l’idea di romanità: l’Empiric Roman. Conclusa la definizione del logo, è stata effettuata la scelta della palette cromatica, anche in questo caso in un’ottica di riproposizione dell’idea di romanità. Si sono individuate quattro alternative: un rosso/bordeaux, un beige, un azzurro e un verde salvia, colori tipicamente utilizzati negli abiti e nelle decorazioni degli edifici signorili. Si è poi ritenuto opportuno scegliere una seconda font, più neutra e meno impattante, per la comunicazione fisica e il supporto alle informazioni stampate e digitali: il Work Sans.

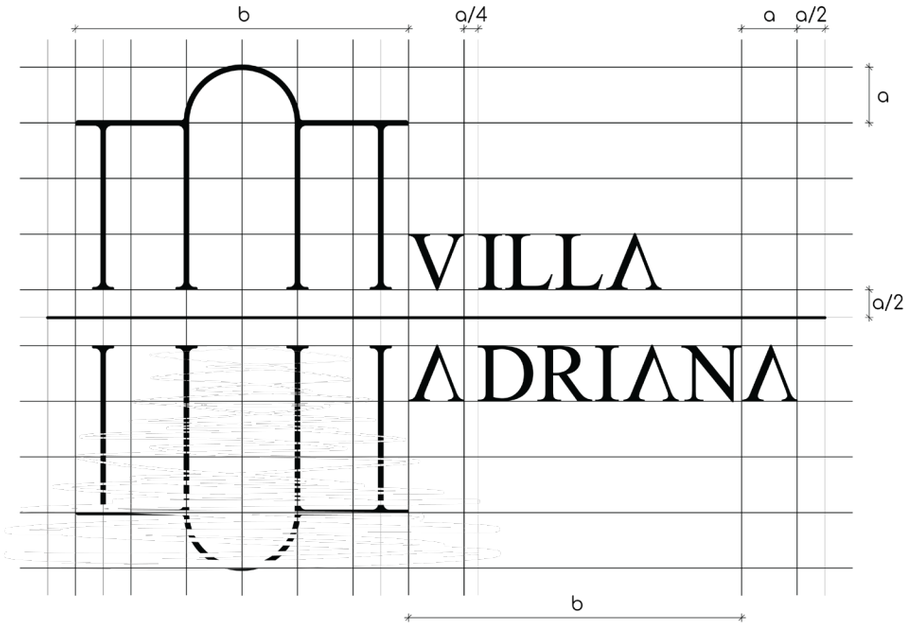
In seguito si è lavorato sulla costruzione delle informazioni da veicolare, in particolar modo su biglietti di ingresso e brochure, per la parte stampata, e sito-web in visualizzazione computer e smartphone, per la parte digitale. In entrambi i casi si è puntato molto sulla capacità comunicativa delle immagini più note e iconiche della Villa.

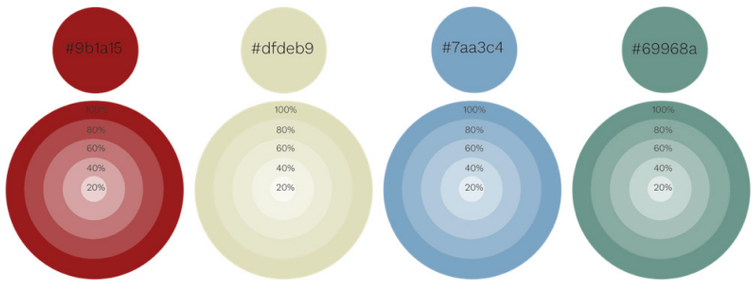
Si è poi sviluppata la parte più legata al merchandising creando linee di prodotti differenziati a seconda dell’uso o del target di vendita. Per i turisti vengono proposti la tote bah in tessuto, la borraccia, il catalogo della villa, una pochette/portapenne e delle t-shirt. Per gli ospiti dei padiglioni termali una linea di essenze e profumatori d’ambiente, delle candele aromatiche, del sapone, l’olio e il vino. Per il personale addetto alla biglietteria e alla sorveglianza vengono proposte delle polo dedicate e dei nastri da badge riportanti il logo del sito.

Infine, viene pensato un logo dedicato al comparto ristorante/bar che andrà a caratterizzare sia le divise del personale addetto sia tovagliato.









VILLA
ADRIANA

VILLA
ADRIANA
SULLE ORME DI ADRIANO
CATALOGO

VILLA
ADRIANA

VILLA
ADRIANA

VILLA
ADRIANA

VILLA
ADRIANA

VILLA
ADRIANA

Fashion & Heritage

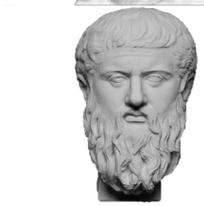
Per la parte di relazione tra moda e sito archeologico è stato individuato come brand Brunello Cucinelli. La scelta è ricaduta su questo marchio per una duplice ragione: a causa della filosofia dell'impresa e dello spirito dell'imprenditore. È stata individuata una sorta di parallelismo tra la figura di Adriano Imperatore, motore e origine della costruzione di Villa adriana, e quella di Cucinelli, l'imprenditore illuminato del cashmere. Questa sovrapposizione è ben visibile nel culto dei libri, nello studio della filosofia, nella concezione della creazione di spazi e ambienti progettati per il lungo termine e nel rapporto con il futuro. Il parallelismo è ancora più evidente nell'opera di recupero di Solomeo, il borgo umbro in cui ha sede l'impresa, che ricalca la concezione adrianea dei luoghi, sia nell'accezione di protezione fisica che ristoro per la mente. L'ispirazione che Cucinelli prende dall'imperatore è fortissima sul tema dell'arte e della cultura. Adriano imperatore, nel 130 d.C., diceva: "Fondare biblioteche è un po' come costruire ancora granai pubblici: ammassare riserve contro l'inverno dello spirito" e, oggi, Brunello Cucinelli riporta in luce questo significato dando vita, nel 2024, alla Biblioteca Universale di Solomeo. Ma non solo, nell'opera di restauro di Solomeo l'imprenditore ha già realizzato un teatro e un anfiteatro, quello che chima il foro delle arti e dei mestieri, una biblioteca per i propri dipendenti, un vigneto e una coltivazione di girasoli e il monumento alla dignità dell'uomo.
Il brand è stato scelto anche per l'idea di capitalismo umanistico di cui si fa precursore nell'industria della moda e dell'idea di umana sostenibilità che concorre insieme con quella ambientale, o dell'armonia con il creato come ama definire Cucinelli, ed economica alla costruzione della sostenibilità dell'impresa.
Scendendo nel dettaglio dell'esercizio progettuale, l'evento consiste nella celebrazione del decimo anniversario per la quotazione in borsa dell'azienda e si tratta di una cena celebrativa allestita nello spazio del Serapeo e del Canopo. Viene quindi pensato un allestimento per l'happening e consiste nella ricreazione dell'organizzazione dei grandi eventi all'epoca di Adriano. Lo spazio scelto era infatti destinato, in origine, a gestire eventi di grande valore istituzionale per la celebrazione di importanti ricorrenze con banchetti e intrattenimento per gli ospiti. A tal proposito, vista la caratura dell'evento immaginato, si intendono ricreare i giochi d'acqua che caratterizzavano lo spazio del Serapeo che, oltre a quella ornamentale, avevano una funzione ben definita: separare lo spazio del potere, destinato l'imperatore e alla cerchia ristretta di suoi più vicini collaboratori, dal resto degli invitati pur mantenendo un rapporto di vicinanza fisico e un forte contatto visivo. Non potendo per ovvie ragioni modificare le strutture dei resti a noi pervenuti e tantomeno metterli in pericolo con l'uso di acqua, e considerando la vocazione tessile del marchio per cui si organizza l'evento, si è deciso di ricreare la scenografia con drappi e veli sostituti dell'acqua.

L'effetto finale ha quindi una doppia valenza: quella evocativa e di ricapitolazione della funzione originaria delle cascate, e quella di esaltazione dell'impresa con la valorizzazione e la resa identitaria dei prodotti tessili. Per dare maggiore risonanza l'area circostante la vasca del Canopo viene coperta, nella zona di passaggio, con una passetella in vetro retroilluminata in punti spot per dare l'idea agli ospiti di camminare su una superficie stellata. Inoltre, questa scelta progettuale vuole in un certo estendere lo specchio d'acqua all'esterno della vasca, creando un ambiente alquanto suggestivo ed emozionale.
A completamento della cerimonia di festeggiamento viene poi pensato, nella zona espositiva riqualificata dell'antiquarium, uno spazio temporaneo in cui lo stilista possa mettere in mostra la nuova collezione di moda presentata in occasione dell'evento sopra descritto. Questa scelta ha una seconda finalità, quella di creare una connessione perdurante nel tempo tra il marchio di moda e la Villa. Tale relazione deve essere in grado di andare oltre al singolo evento e per amplificare la risonanza mediatica della collaborazione.
La campagna di comunicazione e pubblicizzazione dell'evento è realizzata attraverso la realizzazione di manifesti che ripropongono immagini evocative dei paesaggi di Villa Adriana, sede dell'evento, e le accompagnano con citazioni celebri di Adriano Imperatore e Socrate, salde guide e fonti di ispirazione di Brunello Cucinelli, imprenditore e impresa per cui viene progettato l'evento e l'idea più generale di collaborazione.

Fabbrica ottenuta dalla riconversione di un opificio abbandonato

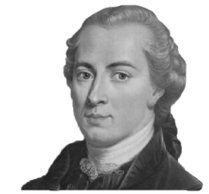
Vigneto nelle campagne di Solomeo

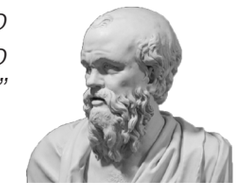
Tributo alla dignità dell'uomo



"Costruire, significa collaborare con la terra, imprimere il segno dell'uomo su un paesaggio che ne resterà modificato per sempre; contribuire inoltre a quella lenta trasformazione che è la vita stessa delle città."

"Fondare biblioteche è un po' come costruire ancora granai pubblici: ammassare riserve contro l'inverno dello spirito che da molti indizi, mio malgrado, vedo venire."





Borgo di Solomeo

Villa Adriana

Allestimento progettato per l'evento Brunello Cucinelli X Villa Adriana

BRUNELLO CUCINELLI
VILLA ADRIANA
“Mi sentivo responsabile della Bellezza del Mondo”
ADRIANO

BRUNELLO CUCINELLI
VILLA ADRIANA
“Avere ragione troppo presto significa avere torto”
ADRIANO

BRUNELLO CUCINELLI × VILLA ADRIANA

“Fondare biblioteche è come costruire granai pubblici: ammassare riserve contro l'inverno dello spirito che da molti indizi vedo venire”

ADRIANO

BRUNELLO CUCINELLI × VILLA ADRIANA

“Non dalle ricchezze ma dalle virtù nasce la Bellezza”

SOCRATE

BRUNELLO CUCINELLI
VILLA ADRIANA
“Il vero luogo natio è quello dove per la prima volta si è posato uno sguardo consapevole su sé stessi: la mia prima patria sono stati i libri”
ADRIANO

BRUNELLO CUCINELLI
VILLA ADRIANA
“Ogni piacere si arricchisce del ricordo di piaceri trascorsi”
ADRIANO

Fonti

Bibliografia

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

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

Caliari Pier Federico, *La forma della bellezza. Torino*, Porporal Group S.r.l., 2022

Cucinelli Brunello, *Il sogno di Solomeo*, Milano, Feltrinelli Editore, 2018

Dellapiana Elena, Montanari Guido, *Una storia dell'architettura contemporanea*, Milano, UTET Università, 2015

Dodsworth Simon, Anderson Stephen, *The Fundamentals of Interior Design*, Londra, Ava Pub Sa, 2018

Hughes Philip, *Exhibition Design: An Introduction*, Londra, Laurence King Pub, 2015

Accademia Adrianea, Bando Piranesi Prix de Rome, Roma

Sitografia

https://www.comune.vicenza.it - *Consultato in data 30/03/2022*

https://www.museocanova.it - *Consultato in data 12/04/2022*

http://www.palladiomuseum.org - *Consultato in data 12/04/2022*

https://www.uffizi.it - *Consultato in data 13/04/2022*

https://salonenautico.com - *Consultato in data 17/04/2022*

https://www.louvre.fr/en - *Consultato in data 28/04/2022*

https://www.vipiu.it/leggi/la-vicenza-del-passato-basilica-di-palladio/
Consultato in data 03/05/2022

http://www.arte.it/canova/amore-e-psiche-la-favola-dell-anima-secondo-canova-17151
Consultato in data 15/05/2022

https://museodicastelvecchio.comune.verona.it/nqcontent.cfm?a_id=42545
Consultato in data 24/05/2022

https://www.simonemicheli.com - *Consultato in data 20/05/2022*

https://www.salonemilano.it/it - *Consultato in data 04/06/2022*

https://www.simonemicheli.com/project/hotel-regeneration-hybrid-restaurant-designed-by-simone-micheli-2022/ - *Consultato in data 12/08/2022*

https://www.archdaily.com.br/br/01-20123/musealizacao-da-area-arqueologica-da-praca-nova-do-castelo-de-s-jorge-carrilho-da-graca-arquitectos - *Consultato in data 18/08/2022*

https://archidiap.com/opera/parc-de-la-villette/ - *Consultato in data 26/08/2022*

http://www.tadao-ando.com/projects/ - *Consultato in data 27/08/2022*

https://www.brunellocucinelli.com/it/my-life.html - *Consultato in data 30/08/2022*

https://artsupp.com/it/vicenza/musei/basilica-palladiana - *Consultato in data 03/09/2022*

https://www.storicang.it/a/samotracia-il-santuario-della-vittoria_14735
Consultato in data 07/09/2022

https://www.espazium.ch/it/archi3-19_segreto_di_mose - *Consultato in data 12/09/2022*

https://www.artribune.com/professioni-e-professionisti/who-is-who/2019/07/intervista-architetto-marco-magni/ - *Consultato in data 12/09/2022*