EXHIBIT DESIGN BOOK

Tesi di Laurea

Maria Tiberi

Abstract

L'elaborato affronta il tema dell'Exhibition Design, pratica progettuale che, coinvolgendo luoghi, spazi, architetture predispone apparati concettuali e fisici (allestimenti e installazioni) volti alla comunicazione.
Lo scopo dell'elaborato è quello di avere una più chiara visione d'insieme, indagando sulla storia e sulla composizione orografica e topografica di Villa Adriana, residenza imperiale extraurbana realizzata dall'imperatore Adriano nei pressi di Tivoli.
Lo studio parte dalla considerazione di nuove forme di comunicazione culturale basate sulla realtà aumentata, sulle forme di interazione mediante intelligenza artificiale e sull'utilizzo dei più recenti dispositivi di ricostruzione di spazi perduti con modalità virtuali. Solo successivamente è stata realizzata con un'operazione ricostruttiva di architettura l'area del Canopo e Serapeo all'interno del sito archeologico di Villa Adriana, partendo dal loro status de facto di rovina così come restituito.
Il progetto finale inserito all'interno dell'elaborato è frutto di un'esperienza di progettazione intensiva presso Villa Adriana durante la quale sono stati sviluppati temi di Exhibit Design applicati al paesaggio e alla museologia.

The thesis deals with the theme of Exhibition Design, a design practice that involves places, spaces, architectures prepares conceptual and physical devices (installations) aimed at communication.
The aim of the project is to have a clearer overview, investigating the history and the orographic and topographical composition of Villa Adriana, an extraurban imperial residence built by Emperor Hadrian near Tivoli.
The study starts from the consideration of new forms of cultural communication based on augmented reality, forms of interaction through artificial intelligence and the use of the latest devices for reconstruction of lost spaces with virtual modes. Only later was realized with a reconstructive operation of architecture the area of the Canopus and Serapeum inside the archaeological site of Villa Adriana, starting from their status of de facto ruin as returned.
The final project included in the work is the result of an intensive design experience at Villa Adriana during which were developed themes of Exhibit Design applied to the landscape and museology.

Indice

6 **Premessa**

13 **Tirocinio Digital Exhibit Design**

1. Tecnologie di Realtà Aumentata e Realtà Virtuale
    1.1 Realtà Aumentata
    1.2 Realtà Virtuale
    1.3 Casi Studio di AR e VR nel mondo dell'arte

2. Adriano e Villa Adriana
    2.1 Adriano, l'imperatore architetto
    2.2 Villa Adriana, ubicazione e storia
    2.3 L'architettura di Villa Adriana
    2.4 Itinerario di visita di Villa Adriana
        2.4.1 Itinerario del Pantanello
        2.4.2 Itinerario della Domus
        2.4.3 Itinerario del Pecile
        2.4.4 Itinerario del Canopo
        2.4.5 Itinerario dell'Accademia
        2.4.6 Itinerario degli Edifici Periferici

3. Canopo e Serapeo
    3.1 Stato di fatto, modellazione 3D
    3.2 Ricostruzione, modellazione 3D
    3.3 Collezione di Canova

105 **Designing Villa Adriana**

1. Valorizzazione territoriale

2. Fashion and Heritage

3. Padiglione espositivo nell'area dell'Antiquarium

4. Immagine coordinata
    4.1 Logotipo e pittogramma
    4.2 Manuale di Immagine Coordinata
    4.3 Evento di Fashion and Heritage

182 **Note**

187 **Iconografia**

192 **Sitografia**

197 **Bibliografia**

Premessa

Oggetto di tesi è il percorso didattico culturale che ha avuto inizio durante le ore di tirocinio con il prof. Pier Federico Mauro Caliari e si è concluso con un progetto di valorizzazione territoriale e la creazione di un padiglione termale-espositivo collocato all'interno di Villa Adriana a Tivoli in occasione della partecipazione al workshop-concorso Piranesi Prix de Rome. Un progetto relativo all'Exhibit Design, disciplina dell'esporre e della mostra in ambito museale e archeologico.

Il designer e l'architetto nell'ambito dell'Exhibit Design sono figure complementari e, nel mondo della museologia, l'architetto diventa designer e progettista. Il designer/architetto non si occupa solo della funziona conservativa delle opere e al loro aspetto ma anche e soprattutto della loro valorizzazione, accessibilità e diffusione di sapere e bellezza. Con il termine valorizzazione si intende l'insieme di strategie e linee guida che ci aiutano a conferire valore al patrimonio culturale e a promuoverne le potenzialità, migliorandone le condizioni di conoscenza e incrementandone la fruizione collettiva e individuale[1]. Le esposizioni, dunque, comunicano conoscenza e bellezza e lo fanno per scaturire una reazione nello spettatore, viene attribuita quindi quella che è la "forma della bellezza". La forma e la valorizzazione di questa si ottiene dopo un lungo processo che parte dalla conoscenza dell'argomento trattato, del luogo, del motivo e del mittente per il quale si progetta. Tutto ciò emerge durante la fase preliminare di scenario, di fondamentale importanza per la parte successiva di progettazione.

Una prima parte di questo elaborato mostra infatti lo studio e l'analisi dei singoli padiglioni all'interno di Villa Adriana. Sebbene sia uno dei siti archeologici meglio conservati giunto fino a noi, Villa Adriana ad oggi presenta notevoli carenze per quanto riguarda la permanenza dei visitatori e la valorizzazione degli edifici che la compongono. Il workshop annuale Piranesi Prix de Rome organizzato dall'Accademia Adrianea ha come unico scopo quello di valorizzare il sito archeologico UNESCO e incentivare la conoscenza di questo invitando studenti di tutto il mondo a realizzare progetti volti alla valorizzazione territoriale, paesaggistica e architetturale di Villa Adriana.

L'obiettivo dell'elaborato è quello di analizzare e studiare i diversi padiglioni

The subject of the thesis is the cultural educational path that began during internship with prof. Pier Federico Mauro Caliari and concluded with a territorial enhancement project and the creation of a thermal-exhibition pavilion located inside Villa Adriana in Tivoli on the occasion of participation in the Piranesi Prix de Rome workshop-competition. A project related to Exhibit Design, a discipline of exhibiting and exhibition in the museum and archaeological field.

The designer and the architect in the context of Exhibit Design are complementary professions and, in the world of museology, the architect becomes a designer and planner. The designer / architect is not only concerned with the conservative function of the works and their appearance but also and above all with their enhancement, accessibility and dissemination of knowledge and beauty. The term enhancement means the set of strategies and guidelines that help us to give value to cultural heritage and promote its potential, improving the conditions of knowledge and increasing its collective and individual use[1]. The exhibitions, therefore, communicate knowledge and beauty and do so to trigger a reaction in the viewer, therefore what is the "form of beauty" is attributed. The form and enhancement of this is obtained after a long process that starts with knowledge of the subject matter, the place, the reason and the sender for which it is designed. All this emerges during the preliminary stage of the scenario, which is fundamental for the next part of the project.

In fact, a first part of this work shows the study and analysis of the individual pavilions inside Villa Adriana. Although it is one of the best preserved archaeological sites that has come down to us, Hadrian's Villa today has significant shortcomings as regards the permanence of visitors and the enhancement of the buildings that compose it. The annual Piranesi Prix de Rome workshop organized by Accademia Adrianea has the sole purpose of enhancing the UNESCO archaeological site and encouraging knowledge of this by inviting students from all over the world to carry out projects aimed at the territorial, landscape and architectural enhancement of Villa Adriana.

The goal of the paper is to analyze and study the different pavilions present

presenti all'interno del vasto sito archeologico quale Villa Adriana, lo studio di ogni componente e materiale che un tempo era stato utilizzato per la realizzazione della residenza dell'imperatore Adriano. L'elaborato finale inserito nello stesso riguarda la creazione di una nuova struttura termale-espositiva che si rapporta all'archeologia all'interno del sedime di Villa Adriana e al concetto di acqua, in modo da risultare una struttura ostensiva atta ad esibire in modo adeguato il notevole patrimonio artistico e rappresentativo della villa. Nello specifico la nuova struttura termale-espositiva sarà localizzata sull'altura dell'edificio denominato Antiquarium ed interesserà la parte superiore dell'edificio, un tempo forse adibita a magazzino.
Lo scopo è quello di riproporre con il padiglione termale-espositivo la forma originaria dell'edificio avendo un approccio progettuale che favorisce il dialogo costante tra nuovo intervento e archeologia esistente. Le diverse ricostruzioni e i modelli di riferimento che nel corso degli anni hanno ipotizzato come potesse essere la forma originale dell'Antiquarium, sono stati alla base del progetto in quanto utili nella ricostruzione architettonica dal linguaggio semplice e pulito che potesse richiamare lo stile romano dell'opus in facciata.

Il rapporto tra antico e moderno è colonna portante del progetto inserito all'interno di questo elaborato. Gli interventi di museografia sono un punto di incontro tra Architettura e Archeologia e mostrano come il primo ha delle riflessioni sul secondo e come l'archeologia si comporta in risposta all'intervento architetturale. Le azioni di modernità sono dunque interventi evocativi di museografia, riprendono quello che un tempo c'era e che oggi possiamo solo che immaginare. Con interventi in ambito archeologico e museografico possiamo quindi riportare in vita la bellezza delle cose come nel caso delle rovine all'interno dei siti archeologici: considerate belle ruine che nel tempo si sono decomposte e che è possibile solo ipotizzare.
Con il progetto realizzato durante il workshop-concorso Piranesi Prix de Rome si intende restituire la bellezza delle rovine presenti e rendere nuovamente leggibile il loro aspetto. Si ripropone il ruolo centrale che un tempo aveva l'acqua all'interno di Villa Adriana attraverso la realizzazione di architetture d'acqua contemporanee con un duplice ruolo, spettacolare e didattico. Seguendo alcuni tracciati generatori della villa viene realizzata una sequenza di nuove fontane e specchi d'acqua che ricordano gli acquedotti romani un tempo presenti; si inseriscono poi degli interventi puntuali che riportano in vita alcune fontane e ninfei della villa come nel caso degli Inferi e del Mausoleo. Viene quindi realizzata una struttura termale che incorpora diverse funzioni: il padiglione ospita un'immensa vasca d'acqua a diversi livelli di profondità e temperatura ed una galleria espositiva che accoglie una collezione di statue.

within the vast archaeological site such as Hadrian's Villa, the study of each component and material that had once been used for the construction of the residence of Emperor Hadrian. The final work included in the same concerns the creation of a new thermal-exhibition structure that relates to the archeology within the grounds of Villa Adriana and to the concept of water, so as to be an ostensive structure capable of adequately exhibiting the remarkable artistic and representative heritage of the villa. Specifically, the new thermal-exhibition structure will be located on the height of the building called Antiquarium and will affect the upper part of the building, once perhaps used as a warehouse.
The aim is to re-propose the original form of the building with the thermal-exhibition pavilion having a design approach that has favored a constant dialogue between the new intervention and existing archeology. The different reconstructions and reference models that over the years have hypothesized how the original form of the Antiquarium could be, were the basis of the project as they are useful in the architectural reconstruction with a simple and clean language that could recall the Roman style of the opus on the facade.

The relationship between ancient and modern is the backbone of the project inserted within this work. The museography interventions are a meeting point between Architecture and Archeology and show how the first has reflections on the second and how archeology behaves in response to the architectural intervention. The actions of modernity are therefore evocative interventions of museography, they take up what once existed and that today we can only imagine. With interventions in the archaeological and museographic field, we can therefore bring the beauty of things back to life as in the case of the ruins within archaeological sites: considered beautiful ruins that have decomposed over time and that can only be hypothesized.
With the project carried out during the Piranesi Prix de Rome workshop-competition, the aim is to restore the beauty of the ruins present and make their appearance readable again. The central role that water once had within Villa Adriana is re-proposed through the creation of contemporary water architectures with a dual role, spectacular and educational. Following some generative paths a sequence of new fountains and water mirrors is created in the villa, reminiscent of the Roman aqueducts once present; then there are specific interventions that bring back to life some fountains and nymphaeums of the villa as in the case of the Underworld and the Mausoleum. A thermal structure is then created that incorporates various functions: the pavilion houses an immense water tank at different levels of depth and temperature and an exhibition gallery that shows a collection of statues.

Altra realizzazione di notevole importanza è la valorizzazione territoriale, studiata per mettere in relazione la natura dell'uliveto presente al di sopra del Canopo e l'archeologia degli edifici presenti all'interno della Villa. Il percorso ipotizzato è una lunga passeggiata alla scoperta dei luoghi nascosti di Villa Adriana, edifici un tempo abbandonati e che si vuole rivalorizzare utilizzandoli come scenografia di un grande spettacolo teatrale itinerante in tre atti: Le Baccanti di Euripide.

A conclusione di tutto ciò si è poi realizzata l'Immagine Coordinata, un book con all'interno il logo, il pittogramma, la palette e i diversi font utilizzati per la realizzazione di applicazioni fisiche e digitali legate al sito archeologico di Villa Adriana.

Another construction of considerable importance is the territorial enhancement, designed to relate the nature of the olive grove above the Canopus and the archeology of the buildings inside the Villa. The hypothesized path is a long walk to discover the hidden places of Villa Adriana, buildings that were once abandoned and that we want to revalue using them as the setting for a great traveling theatrical show in three acts: Euripides' Le Baccanti.

At the end of all this, the Coordinated Image was then created, a book containing the logo, the pictogram, the palette and the different fonts used for the creation of physical and digital applications related to the archaeological site of Villa Adriana.

Tirocinio Digital Exhibit Design

La rivoluzione tecnologica che ha preso avvio a partire dalla seconda metà del secolo scorso e che è culminata nel 1994 con l'invenzione del World Wide Web, ha portato cambiamenti sociali e culturali all'interno della società. Le innovazioni nel campo informatico e lo sviluppo delle tecnologie di informazione e comunicazione (ICT) hanno profondamente mutato il modo di produrre e di comunicare contenuti di qualsiasi genere e le modalità con cui le persone accedono alle informazioni. Anche le istituzioni museali sono state coinvolte da questa trasformazione digitale, ma solo una piccola parte di esse ha saputo comprendere l'entità del fenomeno e sfruttare le potenzialità dei nuovi strumenti tecnologici per conformarsi maggiormente alle nuove esigenze di un pubblico che non si accontenta più di fruire passivamente delle collezioni d'arte, ma che, al contrario, desidera che la visita museale diventi un'esperienza culturale di valore di cui essere protagonista.

1. Tecnologie di Realtà Aumentata e Realtà Virtuale

Negli ultimi anni si sente sempre di più la necessità di innovare il mondo che ci circonda, a partire dal cibo e dai viaggi fino ad arrivare all'arte, al cinema ed ai musei[2]. Dal 2007 ad oggi il numero di visitatori di musei, monumenti ed aree archeologiche è costantemente aumentato. Secondo una recente statistica ISTAT pubblicata nel 2018, il numero dei visitatori dei musei e delle gallerie statali è passato da poco più di 10 milioni, dato del 2007 su un campione di 197 istituzioni, a quasi 13 milioni nel 2017 (210 tra musei e gallerie)[3]. Per tale motivo, diverse strutture museali italiane hanno apportato numerosi cambiamenti generati da questa forte rivoluzione digitale, vivendo però non poche difficoltà nell'elaborazione di nuove strategie che tengano conto di tali mutamenti. Oggi l'80% dei musei italiani ha offerto almeno un contenuto online durante i mesi di chiusura per Covid-19, come laboratori o tour guidati virtuali[4].

Il rapporto tra Realtà Aumentata e Arte rappresenta la conseguenza naturale di un lungo processo di evoluzione digitale che sta investendo il settore museale. La scelta di offrire ai visitatori un percorso emozionale, informativo ed esperienziale di trasmissione della conoscenza risulta particolarmente efficace e attrattiva, soprattutto nei confronti delle giovani generazioni[2].

Figura 1 - Nuova esperienza sociale di realtà aumentata “Critical Distance” che enfatizza la connessione intrinseca tra le persone, le orche e l’oceano presso il Museo Nazionale di Storia Naturale dello Smithsonian, Washington DC.

Figura 2 - Esperienza sociale di realtà aumentata “Critical Distance” realizzata con ologrammi

L’applicazione della Realtà Aumentata e Virtuale nell’arte e nei Beni culturali di fatto trasforma la visita al museo in un’esperienza multisensoriale. Arricchisce la fruizione delle opere d’arte con informazioni aggiuntive e contenuti interattivi. Collegandosi con lo smartphone, il visitatore diventa più partecipe e attivo, immerso in un contesto virtuale unico e ad alto impatto emotivo[2].

Nel 2019 la Direzione Generale dei Musei ha pubblicato il Piano Triennale per la Digitalizzazione e l’Innovazione dei Musei con lo scopo di fornire un quadro di riferimento nell’adozione di soluzioni digitali e al fine di migliorare i servizi al pubblico. Il piano affronta la necessità di essere presenti in maniera efficace sui canali digitali con contenuti adeguati e in grado di coinvolgere il pubblico, ma anche con servizi di ticketing e commercializzazione. Tra gli obiettivi principali del piano troviamo:
- incrementare processi di tutela attraverso gli standard catalografici disponibili e nuovi percorsi di valorizzazione;
- presentare il patrimonio culturale sia grazie all’esposizione e narrazione delle opere che in termini di commercializzazione di servizi;
- rendere i musei spazi di condivisione;
- offrire strumenti sul tema dell’accessibilità in un’ottica di sistema;
- attivare partnership con imprese private[5].

Oggi, grazie ad AR e VR, avvicinarsi all’arte diventa un’esperienza a 360° che coinvolge amanti dell’arte e non. Le tecnologie immersive sono ormai state sdoganate e destinate a innovare le esperienze dei beni culturali in modo definitivo, valorizzando i beni esposti grazie al potere delle emozioni e aprendo la strada a nuovi visitatori. I vantaggi relativi all’uso di VR ed AR in ambito culturale, in particolare per i musei, sono evidenti:
- offerta di esperienze interattive, che generano maggiore coinvolgimento;
- possibilità di dare contenuti aggiuntivi, oltre alla tradizionale didascalia;
- coinvolgimento basato su tecniche di gioco e quindi maggiore appeal verso i pubblici più giovani;
- possibilità di raggiungimento di pubblici distanti dal luogo fisico del museo[6].

Le nuove tecnologie di Realtà Aumentata e Realtà Virtuale creano legami contestuali non più possibili e completano l’esperienza dei visitatori migliorando la fruizione dell’opera. È possibile preservare e conservare le strutture espositive nel tempo ma soprattutto ridare volumi e colori originali a rovine senza intervenire realmente sui reperti aggiungendo alle opere dei contenuti interattivi, oltre alle tradizionali didascalie. Con tecnologie di Realtà Aumentata e Realtà Virtuale non si ha però la possibilità di sentire l’atmosfera del museo fisico e le emozioni che esso trasmette, ma offre la possibilità di visitare qualsiasi museo dalla propria abitazione e in qualsiasi momento, sospendere la visita e godere di un’esperienza a 360°.

Figura 3 - Esperienza sociale di realtà aumentata “Critical Distance” presso il Museo Nazionale di Storia Naturale dello Smithsonian, Washington DC.

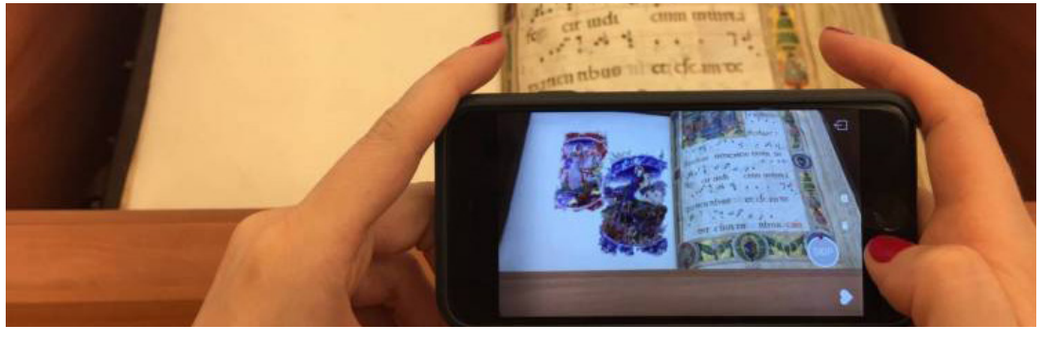


Figura 4 (in alto), Figura 5 (in basso) - contenuti di realtà aumentata realizzati da VareseMusei per raccontare in modo diverso il contenuto di ogni istituzione che fa parte del circuito espositivo varesino.

1.1 Realtà Aumentata

La Realtà Aumentata è una tecnologia, relativamente recente, e in continua evoluzione, la rappresentazione di una realtà alterata attraverso la quale si aggiungono nuovi livelli informativi in tempo reale e ad alto tasso di interazione. Informazioni sensoriali artificiali/virtuali si aggiungono alla scena reale, senza mai sostituirla completamente in quanto oggetti virtuali e oggetti reali coesistono nello stesso momento e nel medesimo luogo.
Per funzionare la Realtà Aumentata necessita di specifiche app e device mobili di qualsiasi tipo (smartphone, PC, occhiali particolari, ecc.) per vivere un'esperienza immersiva e un coinvolgimento sensoriale ed emotivo. Grazie all'utilizzo di app e device si riesce a leggere l'oggetto nell'inquadratura, il sistema lo riconosce e attiva un nuovo livello di comunicazione[7]. Le tre caratteristiche principali della realtà aumentata sono le seguenti:
- combinare oggetti reali con oggetti virtuali in un ambiente reale;
- interattività in tempo reale;
- registrazione in 3D.

Quando si parla di Realtà Aumentata la si può classificare in quattro differenti categorie:
- esperienza vissuta tramite dispositivi mobile in cui smartphone e tablet dotati di fotocamera, GPS, bussola e accelerometro possono essere utilizzati per visualizzare una serie di dati e informazioni relativi all'area che viene visualizzata tramite l'obiettivo della videocamera stessa. Si crea in tal modo una sovrapposizione tra gli elementi fisici presenti nell'ambiente e quelli digitali, proposti dal dispositivo;
- esperienza vissuta tramite utilizzo di software ed elaborazione su computer. In questo caso, la Realtà Aumentata consiste in specifici software in grado di riconoscere disegni in bianco e nero che vengono elaborati tramite marcatori specifici per la realizzazione di immagini, filmati e altri contenuti multimediali;
- esperienza vissuta tramite proiezione di video mapping. La video projection mapping è una tecnica di proiezione che trasforma qualsiasi superficie in un display dinamico sul quale visualizzare animazioni, immagini, video e giochi di luce che, entrando in rapporto con l'architettura sulla quale sono proiettati, creano effetti di grande impatto visivo. Attraverso il video mapping, le proiezioni animate riescono ad ingannare la percezione visiva dello spettatore al punto da non fargli più distinguere la realtà dalla finzione: le immagini coinvolgono totalmente chi guarda in un'esperienza immersiva, che trasforma ciò che si proietta in una sorta di illusione;
- esperienza vissuta tramite sovrapposizione in cui si è in grado di sostituire parzialmente o completamente la vista originale di un oggetto con una vista aumentata dello stesso.
La Realtà Aumentata entra nei Musei per promuovere e incentivare la fruizio-

ne del patrimonio storico-artistico coniugando tecnologie digitali e cultura. Con la tecnologia AR attuale i musei hanno l'abilità di fornire visite guidate dinamiche e interattive: gli animali estinti possono tornare in vita, le battaglie antiche possono essere spiegate, le dimostrazioni scientifiche possono prendere vita e gli affreschi consumati visti come nuovi.

1.2 Realtà Virtuale

La Realtà Virtuale è la capacità di ingannare i nostri sensi con un ambiente virtuale che possiamo esplorare e scoprire con l'utilizzo di output immersivi (ad esempio visori), un'esperienza di immersione completa in cui l'utente si isola dal mondo reale per immergersi in un mondo artificiale[8].

La Realtà Virtuale è un ambiente esclusivamente digitale creato da uno o più computer che simulano la realtà effettiva, ricreandola in modo non tangibile, veicolata ai nostri sensi mediante delle console, le quali consentono un'interazione con tutto quello che viene prodotto all'interno di tale mondo[9]. Esistono diversi tipi di sistemi ma tutti con le stesse caratteristiche perché mi consentono di visualizzare immagini tridimensionali a grandezza naturale e mi danno la capacità di muovermi all'interno della realtà virtuale muovendo la testa e quindi cambiando la direzione dello sguardo.

Come funziona la Realtà Virtuale? Esistono svariate implementazioni tecnologiche che richiedono device dedicati. Tuttavia, è comunque possibile distinguerli in due categorie ben definite: device che devono essere collegati ad un PC e dispositivi portatili. Nel primo caso ci si avvale di un computer per l'elaborazione dell'ambiente virtuale da ricreare e di un visore VR ad esso collegato per la sola visualizzazione (in genere si dispone inoltre di almeno un controller per interagire o per spostarsi all'interno del mondo digitale). Tale soluzione permette ad oggi di ottenere il massimo delle performance e del realismo in quanto un PC è dotato di una potenza di calcolo mediamente ben superiore a quella di un dispositivo dedicato. Ciò che l'utente vede attraverso il visore è un render in real time del mondo virtuale[10]. I device che devono essere collegati a dispositivi portatili, i cosiddetti visori (o standalone), sono invece device non vincolati ad una postazione PC con hardware integrato dedicato.

Esistono tre differenti tipologie di Realtà Virtuale:
- VR immersiva in cui l'utente viene completamente isolato dall'ambiente esterno e viene trasportato nella realtà parallela riprodotta e in essa viene assorbito completamente grazie anche ad un insieme complesso di accessori che integrano i visori professionali come ad esempio l'Oculus Rift;
- VR semi-immersiva in cui l'utente attraverso delle stanze fornite di dispositivi e schermi di retroproiezione surround riproducono le immagini e le proiettano sulle pareti, restituendo un effetto tridimensionale dello spazio circostante attraverso forme e convessità;
- VR non immersiva in cui l'ambiente ricreato digitalmente ha un minore impatto emotivo sul soggetto che è all'interno dello stesso e questo avviene anche a causa della qualità dei visori: nel Samsung Gear VR, ad esempio, è lo smartphone a servire da schermo in cui si ricrea l'ambiente virtuale, che è inserito in un apposito alloggiamento all'interno del visore[11].

La Realtà Virtuale permette uno scambio di dati grazie all'utilizzo di dispositivi informatici quali:
- visori con un campo visivo fra i 100 ai 110 gradi e un frame rate (frequenza di immagini proiettate) da 60 fps a 120 fps. I visori vantano di tecnologie avanzate come giroscopio, accelerometro e magnetometro per Head Tracking (spostamento dell'immagine seguendo i movimenti del capo lungo i 4 punti cardinali) e attraverso un sistema di puntamento ad infrarossi, ovvero, Eye tracking, si legge il movimento oculare per poter creare la profondità di campo[9];
- guanti tattili/aptici per rendere il senso del tatto realistico e per dare la sensazione di toccare l'oggetto virtuale grazie a centinaia di attuatori ad aria (processi di microfluidica). Per rendere il tutto più verosimile è stato creato un nuovo software di Rendering tattile, per mandare le informazioni tattili agli attuatori in grado di captare la trama, il peso e la rigidità degli oggetti virtuali[12];
- altoparlanti per l'udito che sfruttano i normali effetti sonori e li elaborano in modo che i suoni siano virtualmente posizionati ovunque nello spazio 3D. Usufruiscono di un sistema audio multicanale (sistemi audio binaurali) per riprodurre audio 3D a 360° intorno all'ascoltatore. Sono caratterizzati dall'effetto doppler, ovvero l'aumentare del suono in avvicinamento e il diminuire in allontanamento[13];
- maschere VR per l'olfatto e l'udito che sono in grado di integrare ai visori per VR immersiva un'interfaccia aptica (motori aptici e termici) per simulare odori e aromi, fino a 255 aromi diversi. In questo caso, gli odori sono nontossici e uguali a quelli utilizzati nell'industria alimentare[14];
- sala virtuale per VR semi-immersiva che crea una stanza simulata racchiusa in più schermi, con gradi di convessità differenti, che permettono l'immersione totale dell'utente. Per poter vivere un'esperienza unica ci si avvale di un mouse di tracciamento per la posizione del fruitore e di visori Shutter glasses. Nella stanza sono presenti proiezioni 3D stereoscopiche e periferiche aptiche[15];
- mouse, joystick, data gloves attivano però solo i sensi della vista e dell'udito che non riescono ad interagire con il contenuto (VR non-immersiva). L'utilizzatore potrà infatti esercitare un controllo sul contenuto proiettato, mediante questi strumenti che tuttavia non percepisce come appendici del proprio

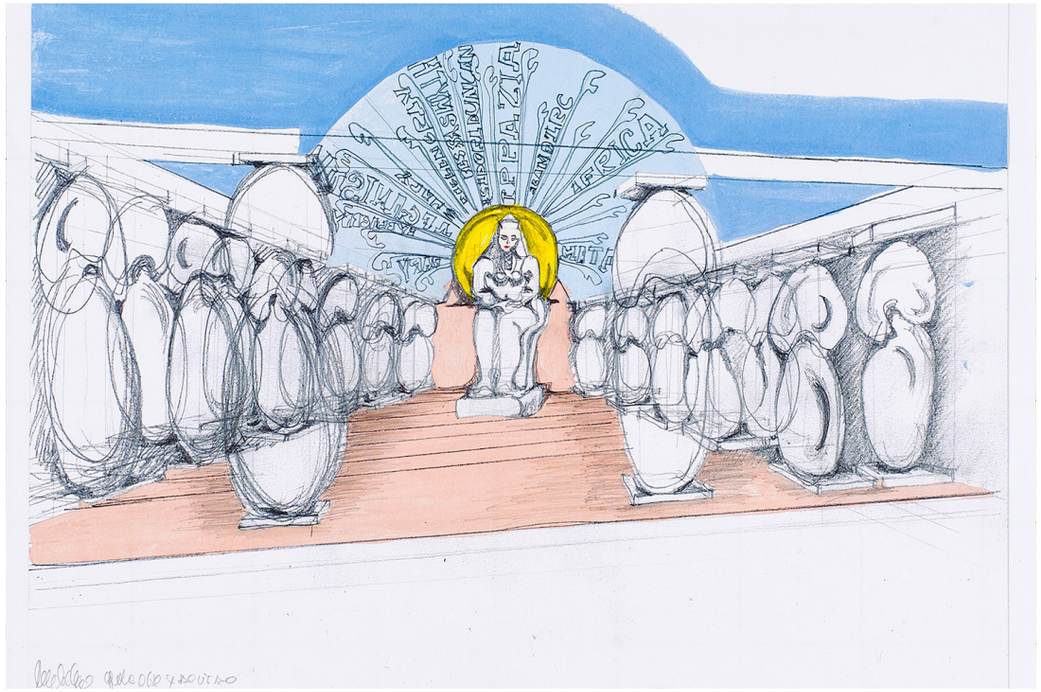


Figura 6 - Illustrazione di “Coraggio (delle donne)”

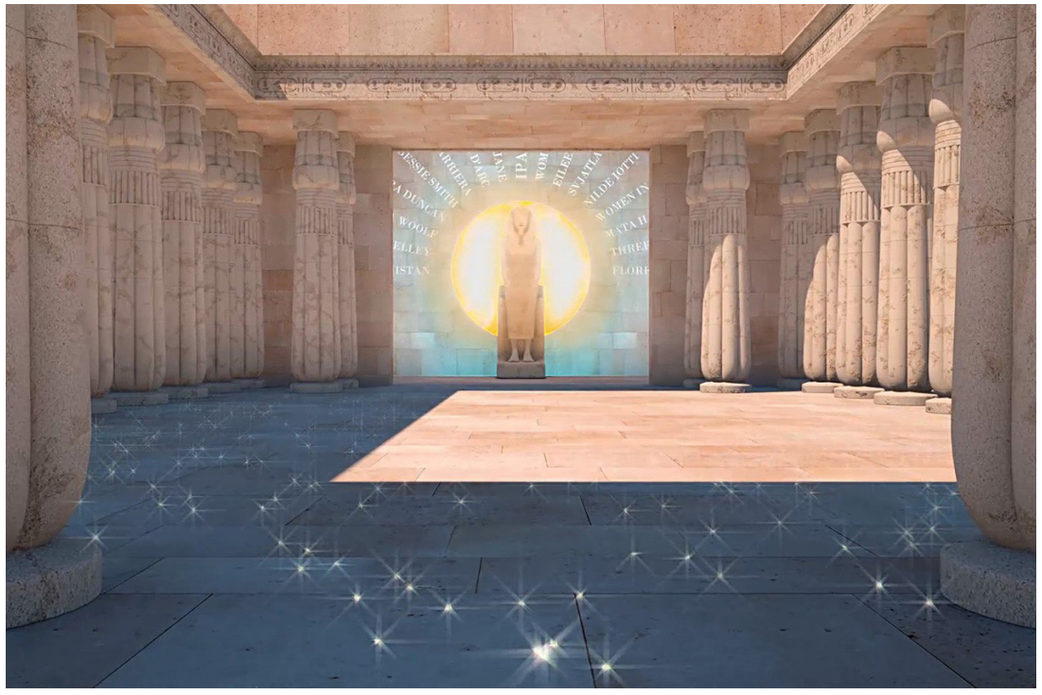


Figura 7 - Stanza Virtuale 3D di “Coraggio (delle donne)”, modello realizzato da Nanda Vigo nel 2016 in occasione della mostra Do ut do dedicata al design, all’arte e all’architettura.

corpo, poiché non possono trasmettergli alcuna sensazione fisica. Queste limitazioni, unite alle rilevanti criticità nel rendere su un monitor un’immagine tridimensionale di qualità, coinvolgono solo parzialmente il soggetto, che non potrà calarsi in un ambiente isolato dalle interferenze del mondo reale[15].

1.3 Casi studio di AR e VR nel mondo dell’arte

Secondo recenti studi, è possibile rendere molto più efficace l’esperienza museale attraverso le nuove tecnologie e gli ambienti digitali e immersivi (modelli e stampa 3D, realtà virtuale e aumentata) offrendo nuove e poco esplorate modalità di apprendimento, in quanto capaci di trasmettere i contenuti aumentando il coinvolgimento emotivo dei visitatori[16].

Nel mondo dell’arte, la realtà aumentata viene utilizzata per **colmare lacune**. A Torino il MAO Museo di Arte Orientale è stato oggetto di innovazione e studio da parte di Luca Lombardi, studente di Design e Comunicazione presso il Politecnico di Torino. Sono state selezionate quattro opere, tutte appartenenti alla sezione dell’Asia Meridionale, scelte sia per una questione di rilevanza culturale e artistica, sia perché rispondono perfettamente alle caratteristiche richieste dalle tecniche di acquisisizione tridimensionale. Tramite un’app, è possibile fermarsi davanti ai diversi manufatti e sperimentare la realtà aumentata, rilevare tramite restituzione fotogrammetrica le opere esposte e completare le parti mancanti tramite modellazione 3D[17].

Perpetuity corrisponde ad un’esperienza VR con l’intenzione di preservare e ricostruire il sito archeologico siriano di Palmyra, distrutto dall’ISIS. Nel 2015, l’antica città di Palmyra venne occupata e furono distrutti siti archeologici secolari. Arc/k Project è un’associazione no-profit che punta a ricreate la città di Palmyra nella sua interezza in una esperienza immersiva di realtà virtuale. Negli anni, Arc/k Project è riuscito a raccogliere ed elaborare migliaia di immagini della città realizzate prima della sua distruzione, grazie ai siti di Creative Commons, per poter ricreare oggetti ed edifici attraverso la scansione 3D. Grazie alle fedeli ricostruzioni 3D, le strutture archeologiche sono ricomposte digitalmente basandosi su fonti storiche, iconografiche e ricerca scientifica, videomapping e fotogrammetria per poi essere restituite sotto forma di scenari immersivi. AR e VR vengono coniugate per sovrapporre e ancorare al mondo reale un ologramma con riproduzione del passato[18].
A Roma, da aprile 2021 è possibile visitare il Circo Massimo in tutte le sue fasi storiche tramite la realtà virtuale e aumentata. Per la prima volta il Circo sarà visitabile in tutte le sue fasi storiche grazie a un’esperienza all’avanguardia dalla durata di 40 minuti circa che utilizza tecnologie interattive di visualizzazione a oggi mai impiegate in un’area all’aperto di così ampie dimensioni: la visita è fruibile con visori immersivi e sistemi auricolari stereofonici. I visitatori possono passeggiare tra le botteghe romane e

assistere a una corsa di quadrighe tra urla di incitamento e capovolgimento di carri, un percorso che prevedere otto differenti tappe in un rimando continuo tra presente e passato[19].

La tecnologia di realtà aumentata è stata utilizzata per **implementare l'esperienza artistica** all'interno del Museo di Arte Urbana Aumentata che propone l'utilizzo dell'AR per implementare l'esperienza visiva di opere di street art in diverse città: un museo a cielo aperto, fuori dal centro, per scoprire opere di street art sorprendenti, tra i quartieri di Milano, Torino, Palermo e Waterford. A Torino, il MAUA espone ben 46 opere di street art in realtà aumentata da esplorare in varie zone della città. Utilizzando l'app Bepart da smartphone o tablet le opere prendono vita[20].

A New York, un collettivo di otto artisti, che si definisce "MoMAR", ha "occupato abusivamente" la sala dedicata a Jackson Pollock del MOMA con la mostra in realtà aumentata "Hello, we're from the internet". Gli artisti hanno sovrapposto alle otto opere delle installazioni in realtà aumentata visibili attraverso l'applicazione open source. La scelta di rendere l'app gratuita ha permesso agli artisti di incoraggiare il pubblico alla partecipazione. Sfruttando la tecnologia dell'overlay, ovvero la sovrapposizione dell'animazione all'immagine reale, si crea un'interazione fra le due, visibile attraverso lo schermo del proprio telefono. Ad esempio, l'artista Gabriel Barcia-Colombo ha trasformato il dipinto "White Light" di Pollock in un gioco interattivo, in cui piccoli scheletri si arrampicano velocemente su lati del dipinto, come fossero ragni[21].

La realtà virtuale viene utilizzata come unico mezzo per **produrre arte** e per dare la possibilità ad artisti innovativi ed emergenti di esprimere attraverso questa tecnologia il proprio pensiero.
Il museo Artechouse fornisce piattaforme espositive basata sulla tecnologica VR in cui i visitatori entrano in stanze immersive prendendo parte alla vita di neuroni cerebrali o allo sbocciare di ciliegi. Che tu sia in uno degli spazi artistici, a casa o fuori nel mondo, l'app Artechouse Extended Reality (XR) consente a chiunque e ovunque di sperimentare l'arte innovativa. Artisti come Jon Rafman, Jacolby Satterwhite e Jakob Kudsk Steensen, hanno creato oggi opere e spazi virtuali artistici tramite modellazione 3D e rendering, in modo da permettere al fruitore di immergersi in vere e proprie opere d'arte[22].

Conoscere l'arte per mezzo di tecnologie di realtà aumentata è possibile. Google Arts & Culture propone una serie di attività digitali legate al mondo dell'arte e della cultura. Grazie al prestigio di cui gode, offre un ventaglio di opportunità molto vasto: è possibile visitare musei da casa, muovendocisi dentro grazie alla tecnologia foto/video 360° ad alta definizione, permettendo

Figura 8 (a sinistra) - Ricostruzione 3D della Scultura di Buddha Gupta realizzata da Luca Lombardi per la valorizzazione del patrimonio museale del MAO a Torino.

Figura 9 (in basso) - Fase di allineamento delle immagini ad opera di Metashape

al fruitore di godere di ogni singolo dettaglio sia delle architetture che dei dipinti. Vedere i più famosi dipinti in dimensione reale proiettati in casa nostra e fruire di molteplici atre attività gratuite permette una fruizione a 360° dell'arte[23].

A Firenze, Le Gallerie degli Uffizi offrono tour virtuali all'interno di alcune delle loro collezioni. Queste, chiamate Ipervisioni, permettono di muoversi all'interno di spazi tridimensionali e conoscere il mondo dell'arte con tecnologie innovative di AR e VR[24].

A Parigi, il museo del Louvre offre lo stesso servizio, un'iniziativa chiamata Petite Galerie che permette di muoversi all'interno di spazi tridimensionali ad alta definizione per potersi godere il Louvre anche dalla propria abitazione. Grazie alla tecnologia di foto a 360° è possibile muoversi all'interno degli spazi, e tramite l'applicazione di "hotspots" è possibile integrare informazioni aggiuntive per comprendere al meglio le opere[25].

Infine, tecnologie di realtà aumentata e realtà virtuale permettono di conoscere l'arte ed essere un **mezzo interattivo** con cui interagire.
A Cagliari, Sas Alas A Bolare è un percorso attraverso le bellezze della città che coniuga realtà virtuale, aumentata, avventura romanzesca e dinamiche interattive del gaming[26].

A Singapore, all'interno del Museo Nazionale il rinomato collettivo giapponese di arte digitale teamLab, ha creato Story of the Forest: un'installazione immersiva che trasforma 69 disegni della Collezione William Farquhar di disegni di storia naturale in animazioni tridimensionali. Story of the Forest trae ispirazione da questa preziosa collezione. Attraverso una straordinaria abilità artistica e tecnologia creativa, ti invita a interagire da vicino con la fauna animata della penisola malese nel XIX secolo[27].

Figura 10 (a destra) - Mostra d'arte avanguardistica ad opera dello studio Artechore

Figura 11 (in alto), Figura 12 (a destra) - Opere di artisti rivoluzionari dello studio di Artechore che lavorano con nuove tecnologie e nuove forme di espressione creativa.

Figura 13

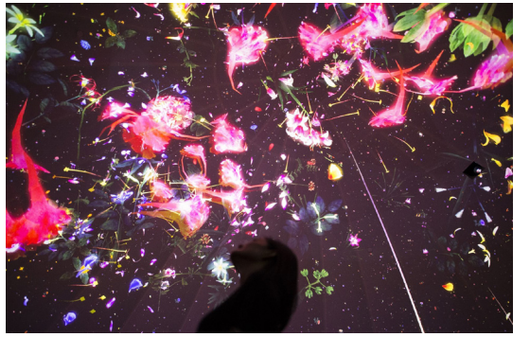


Figura 14

Figura 15

Figura 17

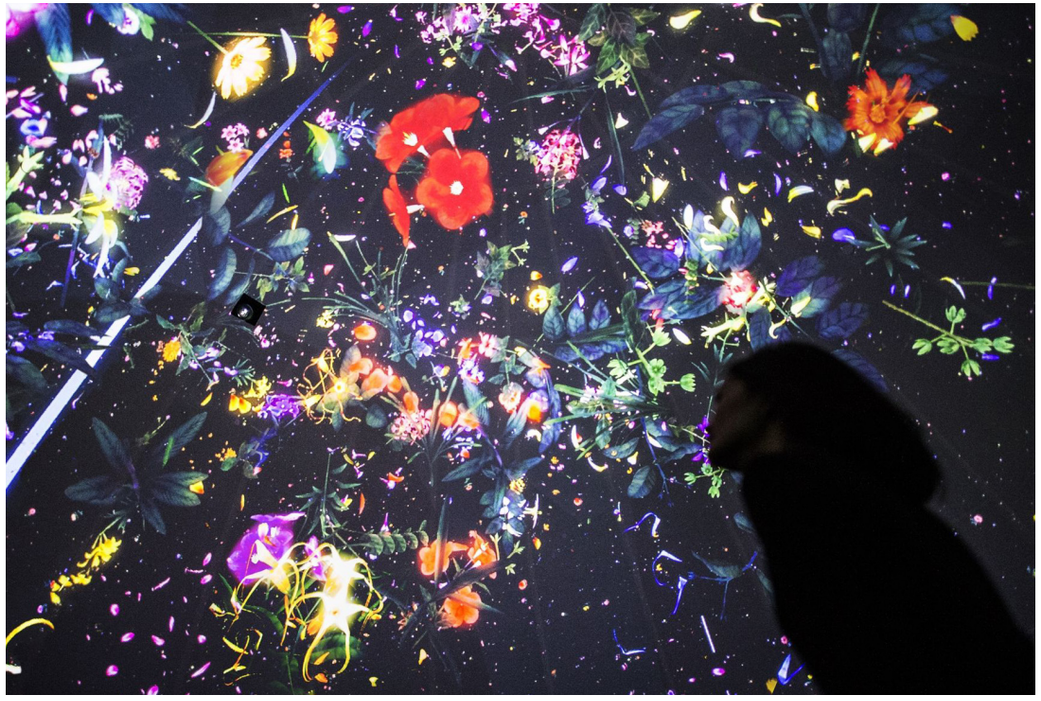


Figura 16 - installazione Story of the Forest realizzata su un soffitto a cupola in cui si mostra l'universo in continua espansione in cui i fiori di Singapore sbocciano e cambiano nel tempo ad opera del Museo Nazionale di Singapore.

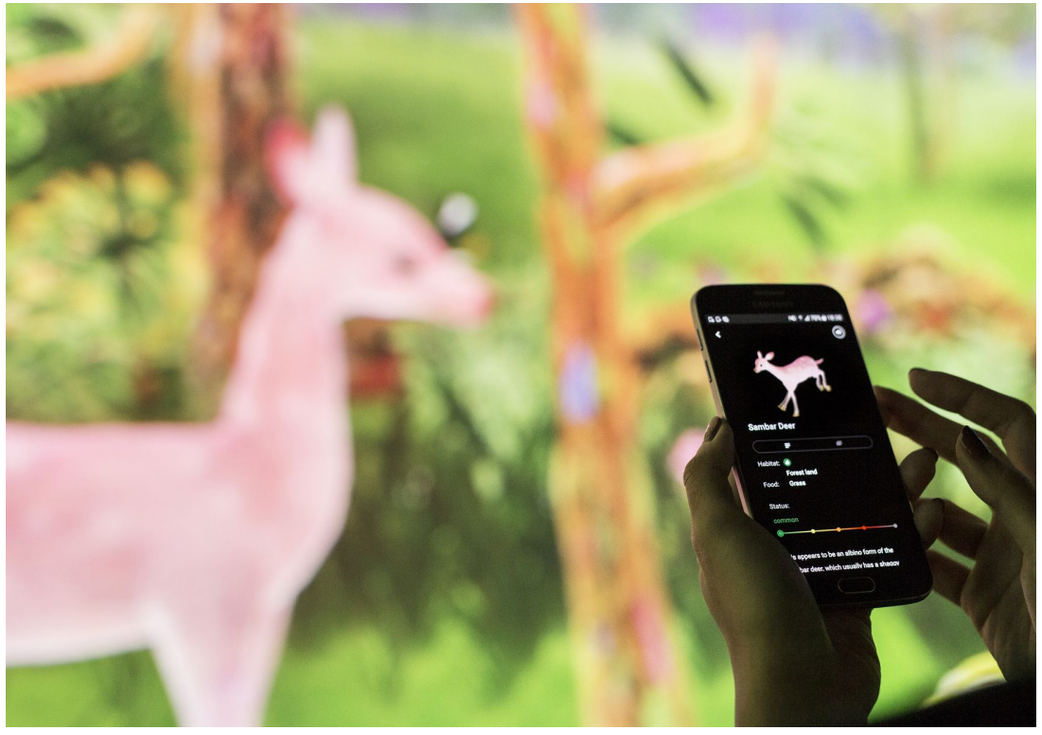


Figura 18 - scansione dell'immagine e interazione con l'app di teamlab alla scoperta della fauna ad opera del Museo Nazionale di Singapore.

2. Adriano e Villa Adriana

Villa Adriana è un notevole complesso architettonico che il grande imperatore romano Adriano ha lasciato alle spalle. Essa fu costruita come luogo di ritiro a circa trenta chilometri a Nord-Est di Roma tra il 117 e il 138 d.C.[28], progettata come una città ideale, composta da più di trenta edifici adattati alle varie esigenze (tra cui alloggio, ristorazione, ricreazione e attività politica) e ambientata all'interno di un lussureggiante giardino pieno di fontane artificiali, statue e giochi d'acqua. La scelta dei nomi per molte delle creazioni, tuttavia, è direttamente legata alla personalità di Adriano, un uomo raffinato e barbuto che ha cercato di ricreare nella sua casa i luoghi del mondo a lui più cari. Le tradizioni architettoniche della Grecia antica, di Roma e dell'Egitto si combinano in Villa Adriana, come nel caso del Pecile, chiaramente ispirato al portico dell'agorà di Atene, o del Canopo, che allude al canale artificiale che collega l'omonima città d'Egitto alla mitica città di Alessandria. I resti delle rovine sono attualmente situati su un'area di oltre cento ettari sui Monti Tiburtini a Tivoli, nel Lazio[28].

2.1 Adriano, l'imperatore architetto

Successore di Traiano, Publio Elio Traiano Adriano nasce ad Italica, cittadina distante pochi chilometri da Siviglia. La prematura scomparsa dei suoi genitori, nel 85 d.C., quando Adriano aveva solo 9 anni, aiutò la sua carriera politica perché la sorte volle che Traiano, futuro imperatore, divenne il suo tutore[29]. La carriera politica di Adriano fu rapida e veloce e l'8 agosto del 117 d.C. in Asia minore nella città di Antiochia all'età di 40 anni Adriano viene proclamato finalmente Imperatore[30]. Dal suo predecessore Traiano eredita nel 117 d.C. un impero vastissimo da cui oltre non poteva andare, decise dunque di adottare una politica di consolidamento dei confini. Per questo motivo, Adriano viaggiò tantissimo per tutto l'impero e valorizzò le province, sempre attento e spinto soprattutto da una curiosità personale.

Oggi Adriano viene ricordato per essere stato un imperatore colto che si occupò di letteratura, poesia, filosofia e educato anche alla matematica, pittura e architettura. Un uomo colto e appassionato ammiratore della cultura greca e romana.

Durante i suoi anni da imperatore, Adriano si cimentò nell'architettura disseminando per tutto l'impero monumenti da lui costruiti. Adriano non fu architetto ma si dilettò di architettura servendosi dei migliori artisti che c'erano in circolazione[30]. Egli intervenne sul Palatino con interventi che riguardarono il palazzo imperiale, nel Foro con il Tempio di Venere Genitrice, il Pantheon e il suo Mausoleo. La sua attività non ebbe sosta e il suo capolavoro più grande fu la Villa Adriana a Tivoli, una villa grandiosa a soli 17 km da Roma, dentro la quale fece riprodurre le meraviglie del mondo antico, come le Terme, il Pecile ed il Teatro marittimo.

2.2 Villa Adriana, ubicazione e storia

Villa Adriana è un museo a cielo aperto capace di riunire le più antiche espressioni della cultura materiale dell'antico mondo mediterraneo, una testimonianza della grandezza dell'antico Impero Romano. Villa Adriana ha contribuito a far diventare l'Italia il Paese con il maggior numero di siti elencati nella Lista del Patrimonio Mondiale dell'UNESCO dopo essere stata inserita nel Patrimonio dell'Umanità nel 1999[28]. Gli edifici che compongono la villa e il ruolo cruciale che hanno svolto nel periodo barocco e rinascimentale di scoperta dell'architettura degli elementi architettonici classici hanno influenzato la storia dell'architettura e dell'arte sin dal Rinascimento: la villa è descritta come un eccezionale esempio di evoluzione, con numerosi edifici indipendenti o semi-indipendenti e numerosi padiglioni corredati da giardini e fontane[31].

La villa di Adriano sorge ai piedi dei Monti Tiburtini in un territorio verde e ricco di acqua. Villa Adriana era compresa in un'area molto estesa che andava orientativamente da Ponte Lucano (e quindi dal corso dell'Aniene) ai Colli di Santo Stefano e oltre[32]. Una villa imperiale situata alle porte dell'antica città romana di Tibur che ad oggi possiamo immaginare si collochi tra la Via Tiburtina e l'Autostrada A24 (tratto del Viadotto di San Vittoriano).

Per soddisfare le diverse esigenze e funzioni dell'imperatore di Adriano, oltre che all'andamento frastagliato del terreno, la complessiva ma magnifica costruzione della residenza rispecchiava a pieno le idee innovative di Adriano in campo architettonico[33]. Si afferma che egli volle riprodurre nella sua villa i luoghi e i monumenti che più lo avevano colpito durante i suoi viaggi nelle province dell'impero, sono presenti tutti i caratteri più innovativi dell'architettura romana del tempo, per cui le riproduzioni adrianee di monumenti della Grecia o dell'Egitto vanno intese più come suggestioni evocative che come ricostruzioni reali[34].

Villa Adriana è composta da rovine maestose e un paesaggio agricolo che si è esteso nel corso degli anni, in particolare tra il XVII e il XVIII secolo. L'uso della parola "rovina" nel progetto ha assunto tre significati distinti nel tempo: rovina disegnata, rovina come frammento e rovina come essenza[35]. Per rovina disegnata s'intendono tutte quelle operazioni che si basano sull'applicazione dell'anastilosi nelle sue differenti formulazioni. La rovina è artificializzata, concepita dalla strumentazione concettuale messa a punto dalla modernità, un'operazione di ridisegno basata su condizioni di necessità e in parte guidata da obbiettivi estetici, scientifici, museografici e identitari. Per rovina come frammento si costituisce l'oggetto specifico del paesaggismo pittorico romano alimentato dalla nascente cultura antiquariale a partire dalla seconda metà del XVII secolo e per tutto il XVIII secolo. Non è solo una modalità di rappresentazione della rovina ma costituisce proprio una modalità di ispirazione del progetto in un'area culturale molto vasta, che si dispiega dal Nord Europa fino al Nord America. Per rovina come essenza ha invece come principale intendimento quello di restituire la totalità dell'architettura antica secondo due diverse modalità: quella tipologica, basata su processi di astrazione, e quella filologica basata su processi descrittivi[36].

Villa Adriana si estende su un'area di circa centoventi ettari tra il Fosso della Ferrata (o Valle di Tempe) e il Fosso di Risicoli (o Roccabruna). La villa imperiale oggi vanta una lunghezza di due chilometri, un'estensione di circa settantacinque ettari visitabili nello stato attuale, e due grandi dislivelli: uno di trentotto metri e l'altro di ventiquattro metri, insieme ad altri dislivelli di valore minore. La vicinanza della località alle cave di travertino e a quelle di ottimo calcare da calce, la presenza dei Quattro Grandi Laghi, la navigabilità dell'Aniene fino al Ponte Lucano, la Via Tiburtina, e la vicinanza alle Acque dell'Albule sono solo alcuni esempi dei motivi che hanno contribuito alla scelta di questo luogo da parte dell'imperatore. Componente essenziale della villa è il fiume Aniene che forniva acqua alle numerose strutture idriche presenti, tra cui le vasche termali, gli impianti di irrigazione dei giardini e le latrine, consentendo la sopravvivenza della residenza. L'imperatore stesso sfruttava l'Aniene per giungere alla villa, poiché la via Tiburtina era decisamente troppo trafficata. Villa Adriana è in realtà espressione di acqua captiva, un'acqua potente e accattivante perché dimostra la capacità di catturare questo elemento all'interno di un contenitore. Tuttavia, nella villa, è possibile vedere anche l'acqua ex-machina, ovvero l'acqua che si attiva da macchine, utilizzata per creare giochi e incredibili illusioni.

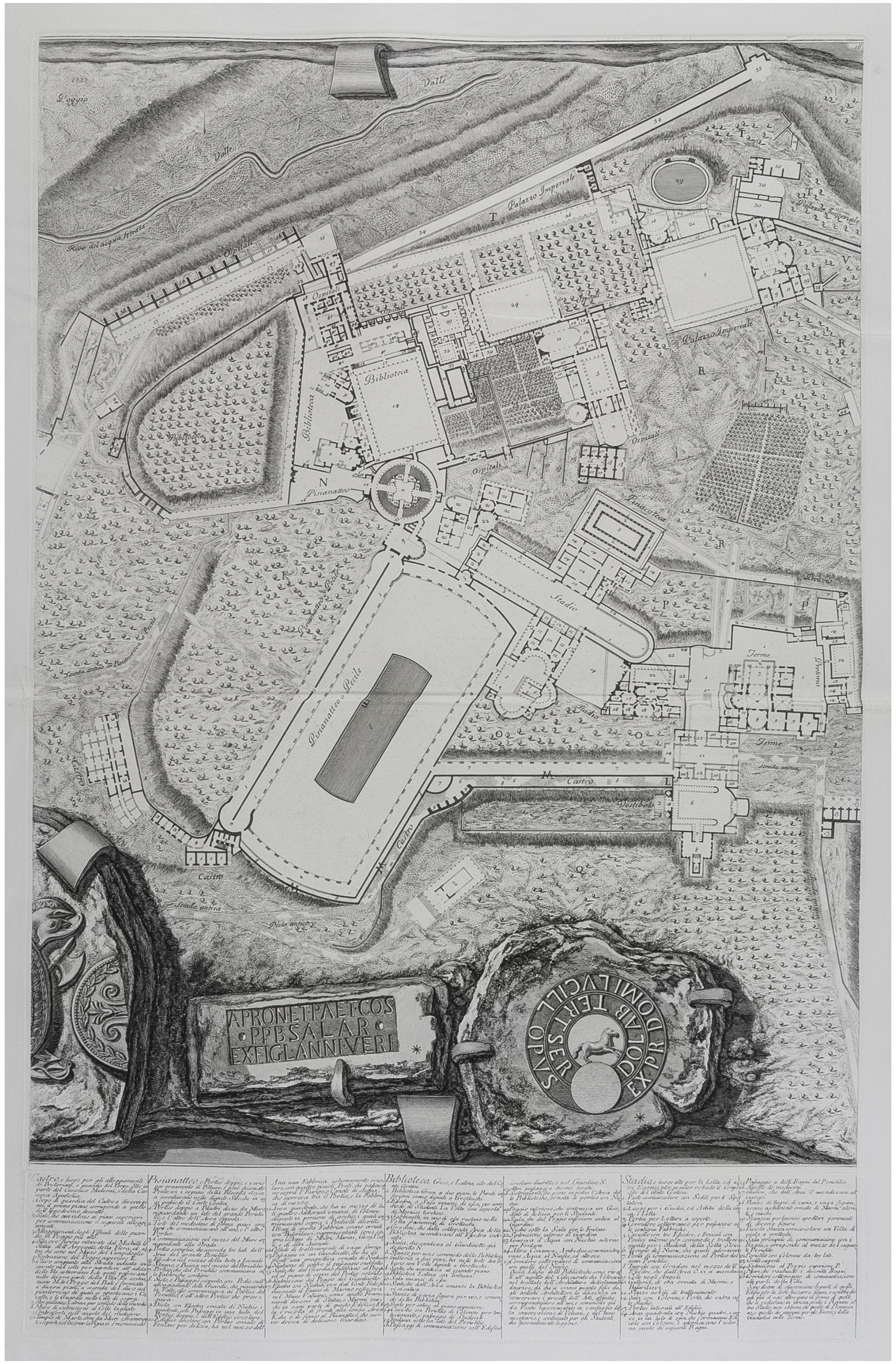
2.3 L'architettura di Villa Adriana

Durante la costruzione di Villa Adriana, il concetto di scoperta ed invenzione si fondono. Di conseguenza, ci sono due tipi di ville: una villa ideale che esiste nel mondo dell'invenzione e una villa materiale che esiste nel mondo della scoperta. Il concetto di villa-idea (o forma) non è stato pienamente sviluppato e quindi non è stato trasmesso, in contrasto con il concetto di villa-icona, introdotta dalla straordinaria figura del celebre Teatro Marittimo ed è collegata ad una toponomastica di eccezionale potere mediale. La Villa oggi è uno dei luoghi in cui si conserva la Bellezza ed ha un ruolo cruciale ed eccezionale nel modo in cui le persone vedono il patrimonio culturale italiano all'estero.

Oltre alla Villa-idea e alla Villa-icona, che negli anni sono state significative per la progettazione del progetto, c'è anche una Villa-concreta, che è quella che misuriamo fisicamente muovendoci all'interno del suo perimetro con percorsi che non erano inizialmente pianificato, ma sono il risultato della consuetudine[37].

Ad occhio nudo, la forma di Villa Adriana è invisibile. È trasparente. È impossibile percepirla né di persona, per esperienza diretta, né attraverso le varie rappresentazioni topografiche e architettoniche (carte e modelli).

Solo dopo un'attenta analisi di tutti i segnali che stabiliscono un rapporto



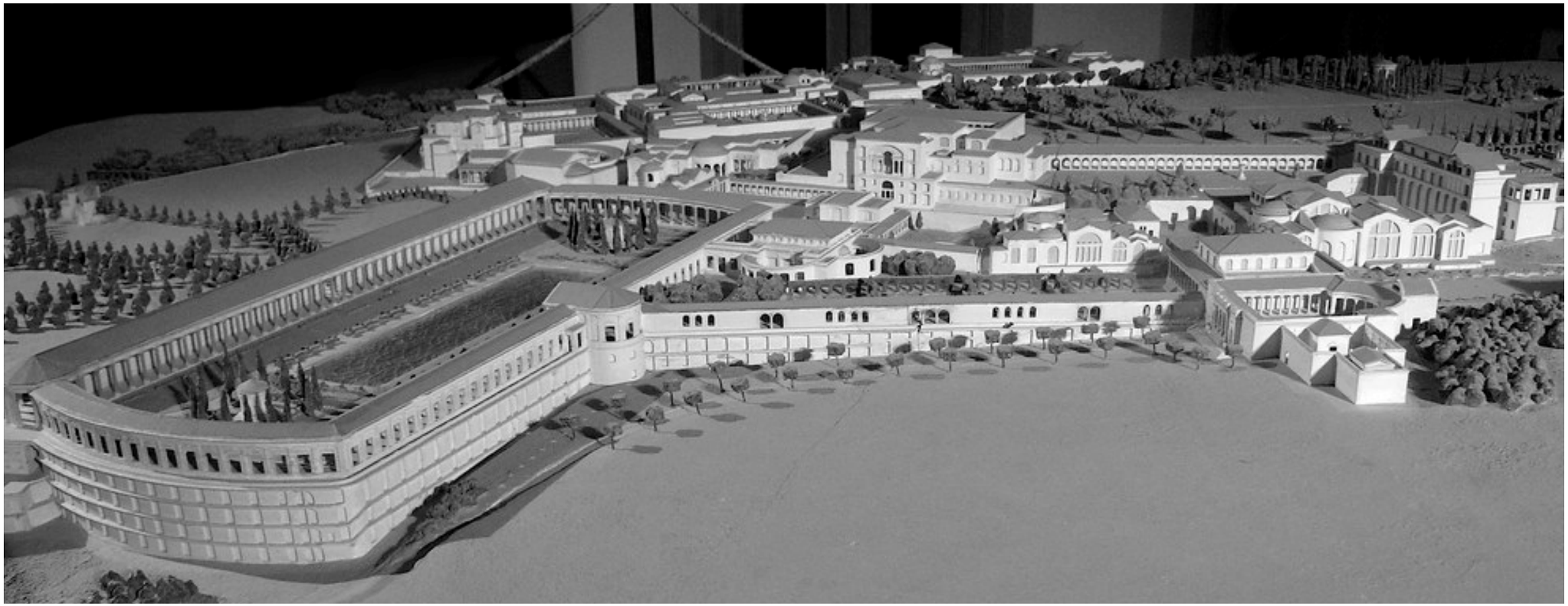
diretto e strutturale tra le parti costituenti è visibile la vera forma. La forma di Villa Adriana non è il risultato di una composizione paratattica multiassiale, come affermato in precedenza, ma piuttosto di una composizione polare, detta anche composizione ipotatica radiale policentrica, che ha reso obsoleto il modello convenzionale a griglia ortogonale e lo ha sostituito con uno stile compositivo raramente impiegato[38].
Durante la realizzazione della prima fase di Villa Adriana si è scoperto un cambio di paradigma nel processo compositivo architettonico in atto, che ha portato alla crisi del modello ortogonale come strumento di controllo comportamentale generale. La crisi del mos maiorum è dovuto all'innesto – non casuale e proprio ideologico – di una diversa modalità di regolazione dei rapporti gli elementi della composizione e il tutto. La nuova composizione polare sostituisce la griglia ortogonale che da tempo caratterizzava l'esistente architettura dei templi romani repubblicani.
Le condizioni di attribuzione di significato ai vari elementi della composizione sono fondamentalmente alterate quando si passa da un sistema ortogonale ad uno polare poiché il sistema ortogonale basa il suo sistema sull'isomorfismo degli elementi modulari. Il sistema polare-radiale si distacca da un sistema di controllo da più punti di osservazione isotopici presenti nella griglia e passa ad un sistema ad un unico punto di osservazione in grado di gestire l'intera composizione "a distanza" con l'introduzione di elementi morfologicamente indipendenti ed autonomi[37].
L'impianto policentrico e ipotetico di Villa Adriana ha introdotto il paradigma compositivo "polare", che si basa su una serie di punti sensibili ai quali è contemporaneamente assegnata una funzione di centralità e di perpendicolarità rotazionale. Di conseguenza, viene data loro una natura cardine che aiuta a comprendere il sistema compositivo unitario, che si basa sulla distribuzione di alcune polarità generative da cui un rapporto gerarchico, posizionamento, orientamento, e talvolta anche la composizione spaziale delle architetture derivano i componenti[37].
La configurazione planimetrica della villa è quella di una composizione radiale policentrica ipotattica, dove alcuni padiglioni, il cui tipico sviluppo si riferisce ad una piazza centrale o ad un elemento chiuso, costituiscono le componenti fondamentali dell'impianto generale gerarchizzato di Villa Adriana. Numerose teorie e ipotesi sono state avanzate nel corso degli anni sulle molteplici centralità di Villa Adriana, ciò ha portato quindi a un successivo sviluppo e aggiornamento della teoria della vera forma.

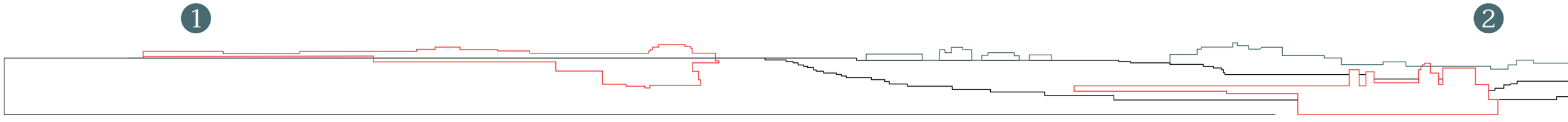
Figura 19 (a sinistra) - Pianta delle fabbriche esistenti nella Villa Adriana, con dedica a S. M. Stanislao Augusto Re di Polonia, in sei tavole riunibili. TAV. II di Francesco Piranesi (1758/1810).

Figura 20 (in basso) - Plastico in scala di Villa Adriana realizzato in gesso da Italo Gismondi, Museo della Civiltà Romana, Sala XII.

Figura 21 (pag. 40-41), Figura 22 (pag. 42-43) - dislivelli dei quartieri di Villa Adriana

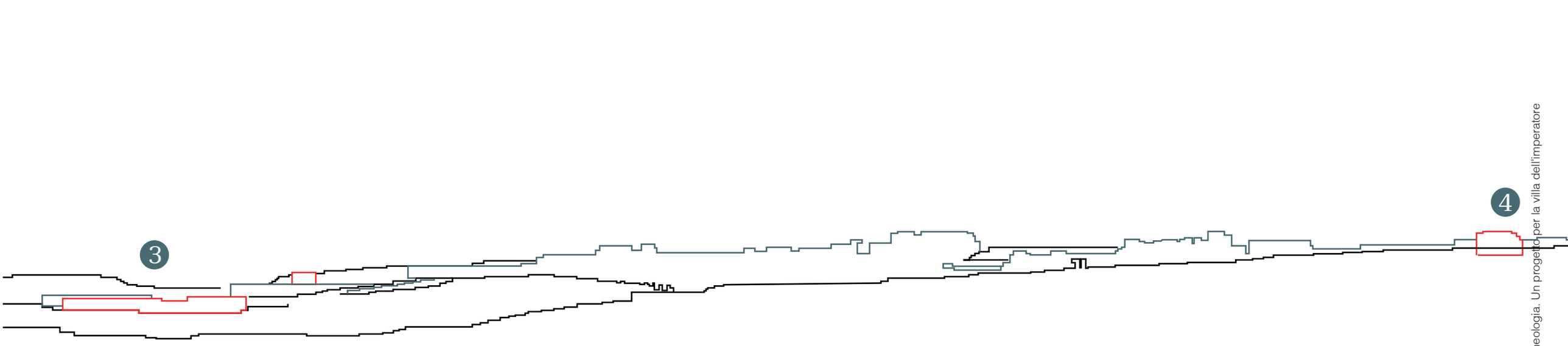
Il cambio di paradigma è quindi dovuto all'introduzione di nuovi valori, un ribaltamento concettuale di villa che diventa villa-acropoli: una residenza incastonata in un sistema d'edifici autoreferenziali, formalmente autonomi e con una disposizione autoregolata con destinazioni d'uso riconoscibili e no. Tractatus[38], ovvero lo studio sulla forma di Villa Adriana pubblicato nel 2012, individua nella topografia di Villa Adriana sette centri di irradiazione, di cui due particolarmente morfogenetici e corrispondenti al centro della tholos del Tempio di Venere Cnidia e della quadrilobata della Piazza d'Oro.
Vi sono anche altre centralità significative, come edifici le cui forme possono essere paragonate a un cerchio o comunque ad una pianta centrale, da cui si sviluppano vari assi radiali di connessioni gerarchicamente dipendenti l'una dall'altra. Questi sono:
- Centralità del Teatro Marittimo (un centro)
- Centralità del Teatro Sud (un centro)
- Centralità delle Tre Esedre (quattro centri)
- Centralità del Grande Vestibolo (quattro centri)
- Centralità del Padiglione dell'Accademia (nove centri)[38]





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

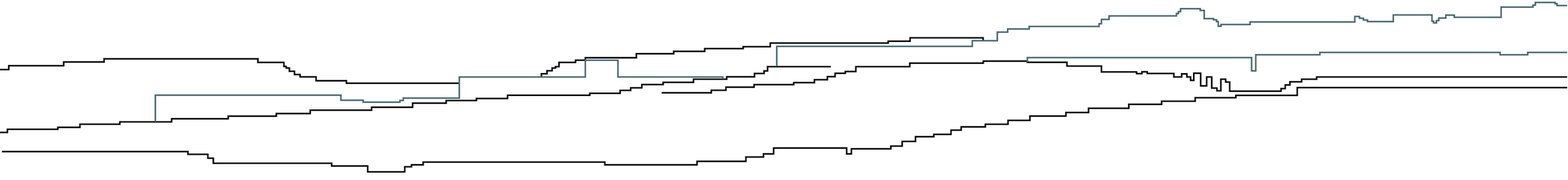
2. PECILE (88 metri s.l.m.)



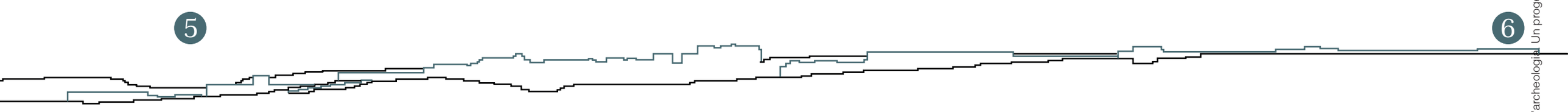
3. FOSSA DELL’ACQUA FERRATA (Teatro Nord, Palestre e Tempio di Venere Cnidia) (62 metri s.l.m.)

4. FOSSA DELLA ROCCA BRUNA

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



Fra Pantanello e Altura, parte più consistente della villa



5. CENTRO DELL'ORCHESTRA TEATRO NORD

6. CENTRO DEL TEATRO SUD

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

Tirocinio Digital Exhibit Design

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

2.4 Itinerario di visita di Villa Adriana

Secondo quanto evidente oggi, Villa Adriana può essere divisa in quattro grandi quartieri in cui è possibile trovare una varietà di edifici periferici o interstiziali che pur avendo un'impostazione piuttosto autonoma, sono collegati da alcuni punti di contatto. I percorsi interni alla villa sono organizzati in modo irregolare poiché non c'è un evidente tessuto viario allo stato attuale degli scavi e i percorsi evidenti sono di tipo ipogeo.
Nello studio di Villa Adriana è stato sviluppato un percorso per ogni area del sito per suddividere al meglio i padiglioni e analizzarne le singole funzioni all'interno della Villa[38].

2.4.1 Itinerario del Pantanello

2.4.1.1 Teatro Greco

Il Teatro Greco è un piccolo teatro dalla pianta semicircolare caratteristica dei teatri romani che si raggiunge passando per la spianata del Ninfeo e il tempietto di Venere; la denominazione data ai resti di questo piccolo teatro (m. 36 di diametro) è giustificata dal fatto che la sua cavea poggia su di un alto rialzo del terreno. Il Teatro Greco, con la cavea rivolta verso nord e ormai spogli dei gradini che la rivestivano, era stato edificato per le rappresentazioni di corte e quindi destinato ad accogliere un ristretto numero di spettatori. Il piccolo monumento, ricoperto dall'erba, conserva alcuni elementi della cavea semicircolare dall'andamento gradinato che si divide in due settori mentre lo spazio riservato all'orchestra (dove prendeva posto anche il coro) è situato in basso ai piedi della cavea. Il proscenio o palco su cui recitavano gli attori ha forma rettangolare ed è intatto solo nella parte inferiore; non ci sono pervenute le strutture della frons scenae. Sui lati est ed ovest della cavea sono riconoscibili dei vani coperti a volta aventi probabilmente lo scopo di sorreggere le gradinate, laddove esse non appoggiavano al rialzo tufaceo; si può infatti ipotizzare che questi vani fossero utilizzati come magazzini per le attrezzature sceniche. Ad oggi, rimane solo una delle due scalinate che gli attori utilizzavano per mostrarsi in scena. Non è possibile dire con certezza che fossero qui collocate le due erme ritrovate nel XVIII secolo e rappresentanti Tragedie e la Commedia, attualmente conservate nei musei vaticani[39].

2.4.1.2 Tempio di Venere Cnidia

Inizialmente scambiato per un Ninfeo (denominato Ninfeo Fede), Solo dopo il ritrovamento di una replica della statua di Aphrodite Cnidia, si comprese di aver fatto un errore e si procedette alla nuova attribuzione a Tempio di Venere[40]. La statua di Aphrodite Cnidia è attualmente esposta presso l'Antiquarium del Canopo, mentre all'interno del tempietto, dove doveva trovarsi il simulacro, è stato collocato un calco. Il Tempio di Venere era costituito da

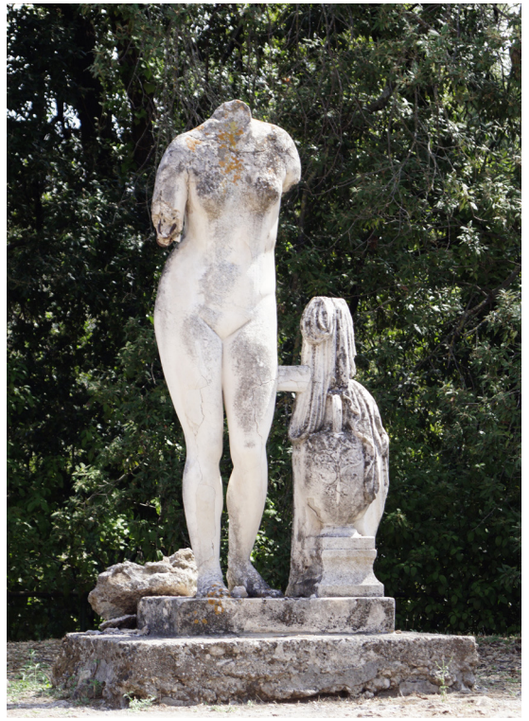


Figura 23 (a sinistra) - Riproduzione della scultura di Venere Cnidia

Figura 24 (in basso) - Tempio di Venere Cnidia, Villa Adriana

Figura 25 - Piazza d'Oro di Villa Adriana

Figura 26 - Piazza d'Oro di Villa Adriana

una spianata semicircolare occupata al centro da un tempietto in asse con l'ingresso; ai lati di quest'ultimo, in posizione simmetrica, erano due absidi con fontane, che ripetevano in pianta la forma generale dell'edificio.
L'immagine del complesso, nonostante l'opera di restauro degli anni '50 con l'anastilosi di alcune colonne e della relativa trabeazione, è del tutto parziale, a causa degli interventi settecenteschi per la costruzione del Casino Fede, che si insediò su una delle due absidi del Teatro, incorporandone e in parte distruggendone le strutture[41].
Sono ancora visibili in situ i resti della preziosa pavimentazione in opus sectile, che presenta un disegno diverso per ciascun ambiente del Ninfeo.

2.4.1.3 Palestra

Il complesso della Palestra si trova al margine della residenza imperiale.
Sia F. Contini che F. Piranesi avevano rappresentato i ruderi della Palestra come un complesso costituito da sei edifici collegati fra loro col fine di venire a formare un insieme unitario a pianta trapezoidale.
L'attribuzione del termine "Palestra" a tale complesso si deve a Pirro Ligorio. Fu il ritrovamento di statue rappresentanti secondo lui degli atleti, a indurlo a pensare che i ruderi, sotto cui le aveva trovate, fossero quelli di una palestra. Gli scavi hanno riportato alla luce alcuni dei sei citati edifici inizialmente e totalmente interrati.
Il complesso della Palestra, da tutta una serie di ritrovamenti e di ipotesi ben evidenziate nel predetto volume della Società Tiburtina di Storia e d'Arte a cui si rimanda, doveva essere dedicato al culto della Dea Iside, essendo molto diffuso sotto l'impero interesse per la civiltà egizia[42].

2.4.2 Itinerario della Domus

2.4.2.1 Piazza d'Oro

Piazza d'Oro è un complesso periptero con una vasca centrale rettangolare, che tagliava longitudinalmente la spianata dei giardini, sul cui lato minore meridionale si staglia un grandioso edificio con pianta centrale ottagonale dotata di cupola a spicchi[43]. La Piazza d'Oro in realtà dipende non dalla Domus ma dal Tempio di Venere e Cnidia.
La tipologia degli ambienti, la presenza di giochi d'acqua, l'uso estensivo del marmo, provano che questa zona fosse strettamente legata alle funzioni pubbliche del palazzo. È stato un edificio strategico per la conformazione della villa, pensato in primissima battuta, anche se gli archeologi pensano sia stato fatto durante la seconda o terza fase costruttiva.
Le colonne, disposte su un peristilio a quattro bracci circondato da un portico, sono realizzate in marmo cipollino e granito egiziano. Sui bracci est ed ovest si delineano due lunghi corridoi (criptoportici)[44]. Da quello orientale si accede all'edificio principale. Qui gli ambienti disegnano andamenti ora

concavi ora convessi, rendendo un bellissimo gioco visivo. La curata disposizione degli ambienti mistilinei consente di scorgere il ninfeo semicircolare che chiude la costruzione, sul lato opposto del giardino. Nel complesso il ninfeo crea l'impressione di una raffinata caverna. Il carattere strutturale e scenografico di questa parte del complesso fa pensare ad una sua probabile destinazione come triclinio estivo[43].
Alle spalle del portico sul lato nord vi sono i resti della Casa Colonica, una struttura di epoca precedente, caratterizzato da pavimenti a mosaico di modesta qualità e destinata alla servitù. In quest'ala della villa furono ritrovati i ritratti imperiali dei Severi: Vibia Sabina, Marco Aurelio e Caracalla.

2.4.2.2 Padiglione di Tempe

Il Padiglione di Tempe era un punto di passaggio obbligato e sorvegliato, e faceva parte di un percorso che, mediante una scala interna, saliva a raggiungere un'altra spianata artificiale, situata ad est del Palazzo Imperiale, alla cui estremità meridionale si apriva l'accesso a Piazza d'Oro[45]. Esso si trova allo stesso livello del Triclinio Imperiale (edificio secondario), ma la presenza di pavimenti in opus sectile indica che faceva parte dei quartieri imperiali.
Il Padiglione di Tempe si presenta a tre piani di cui quello inferiore è il ninfeo "Stallone", che simulava una grotta ed era interamente rivestito di 'tartari' (finte stalattiti) e di frammenti di roccia, con mensole di travertino alle quali forse erano sospese delle lampade.
Durante l'Ottocento è stata trovata una statua di Ercole, sfortunatamente frammentaria, ma comunque di notevole bellezza. La sala principale è di notevoli dimensioni e si affaccia sulla valle.

2.4.2.3 Hospitalia

L'Hospitalia (Stanza per ospiti) era un edificio destinato al personale di medio rango posto a nord-est del Cortile delle Biblioteche.
Il complesso si sviluppa a ridosso del muro di contenimento dei giardini della vecchia villa repubblicana ed è costituito da un ampio corridoio coperto da mosaico bianco con crocette nere, su cui si apre una doppia serie di cubicola (stanze da letto). Ogni camera poteva ospitare da una a tre persone, e aveva tre nicchie nelle quali venivano posti i letti o gli armadi oltre ad una pavimentazione diversa in ogni stanza[46]. I pavimenti erano in mosaici bianco e nero con motivi a rombi e le pareti - un tempo intonacate e affrescate – sono oggi decorate con semplici stucchi. Per mezzo di una scala posta all'ingresso della sala centrale si accedeva al piano superiore, dove si potevano trovare altre stanzette ma che oggi è completamente scomparso. Gli Hospitalia erano gli alloggi collettivi più raffinati che troviamo a Villa Adriana, di tipo quasi alberghiero, con rifiniture eleganti. Anche le latrine erano vaste e i posti numerosi: l'Hospitalia forniva 15 posti e serviva le 20 camere, dispo-

Figura 27 - Hospitalia di Villa Adriana

Figura 28 - Hospitalia di Villa Adriana

Figura 29 - pavimentazione dell'Hospitalia di Villa Adriana

ste sui due piani dell'edificio, dove potevano essere alloggiate da un minimo di 20 ad un massimo di 60 persone.

2.4.2.4 Cortile delle Biblioteche

Il Cortile delle Biblioteche è un elemento architettonico di raccordo tra le parti antiche della villa e i successivi ampliamenti: Triclinio Imperiale, Hospitalia, Palazzo Imperiale, Terme con Heliocaminus, Teatro Marittimo e Biblioteche. La presenza di muri in opus incertum nel portico, originariamente sorretto da colonne corinzie, prova infatti che si tratta di una pertinenza della villa repubblicana; non conosciamo la sistemazione della zona centrale, oggi occupata da olivi secolari, in quanto non risulta essere mai stata scavata, ma possiamo supporre che vi fosse una serie di aiuole, e forse fontane, come in altri peristili della villa[47]. Anche il ninfeo rettangolare situato sul lato settentrionale fra le due Biblioteche, faceva già parte del complesso repubblicano, come indica la tecnica dell'opus incertum sulle pareti interne; nella trasformazione voluta da Adriano, i muri del ninfeo vennero rinforzati esternamente in modo da sostenere una cisterna, ancora parzialmente conservata al di sopra della volta, che aumentasse l'apporto di acqua alla fontana, evidentemente allo scopo di creare nuovi giochi d'acqua.

2.4.2.5 Sostruzioni di Tempe

Il lato orientale della Villa si affaccia sulle Sostruzioni di Tempe, le quali sostenevano una vasta spianata tramite delle possenti costruzioni (struttura sotteranea a sostegno di un edificio soprastante) e venivano utilizzate probabilmente come sosta per i carri provenienti dall'esterno, e che dovevano essere smistati lungo almeno due dorsali[45].

2.4.2.6 Criptoportico

Al piano intermedio dell'Edificio con Peschiera si trova una delle strutture meglio conservate della Villa, il grande Criptoportico, che aveva quattro corridoi illuminati da finestre a strombo; originariamente era affrescato (sulle volte rimane qualche traccia) e si vedono le firme di alcuni antichi visitatori, fra i quali Piranesi[48]. Il termine Criptoportico indica una serie di corridoi parzialmente sepolti, dotati di copertura con volta a botte e illuminati da serie di piccole finestre aperte su un lato della volta utili per le passeggiate al coperto e al fresco in estate, oppure al riparo in inverno.

Il Criptoportico a quattro bracci - sia pure ingrandito per raggiungere un dimensione imperiale - era in realtà un altro elemento tradizionale dell'architettura romana, una basis villae, e sorreggeva la parte orientale del piano superiore dell'Edificio con Peschiera, abbellita dal grande bacino d'acqua che dava il nome all'edificio[48].

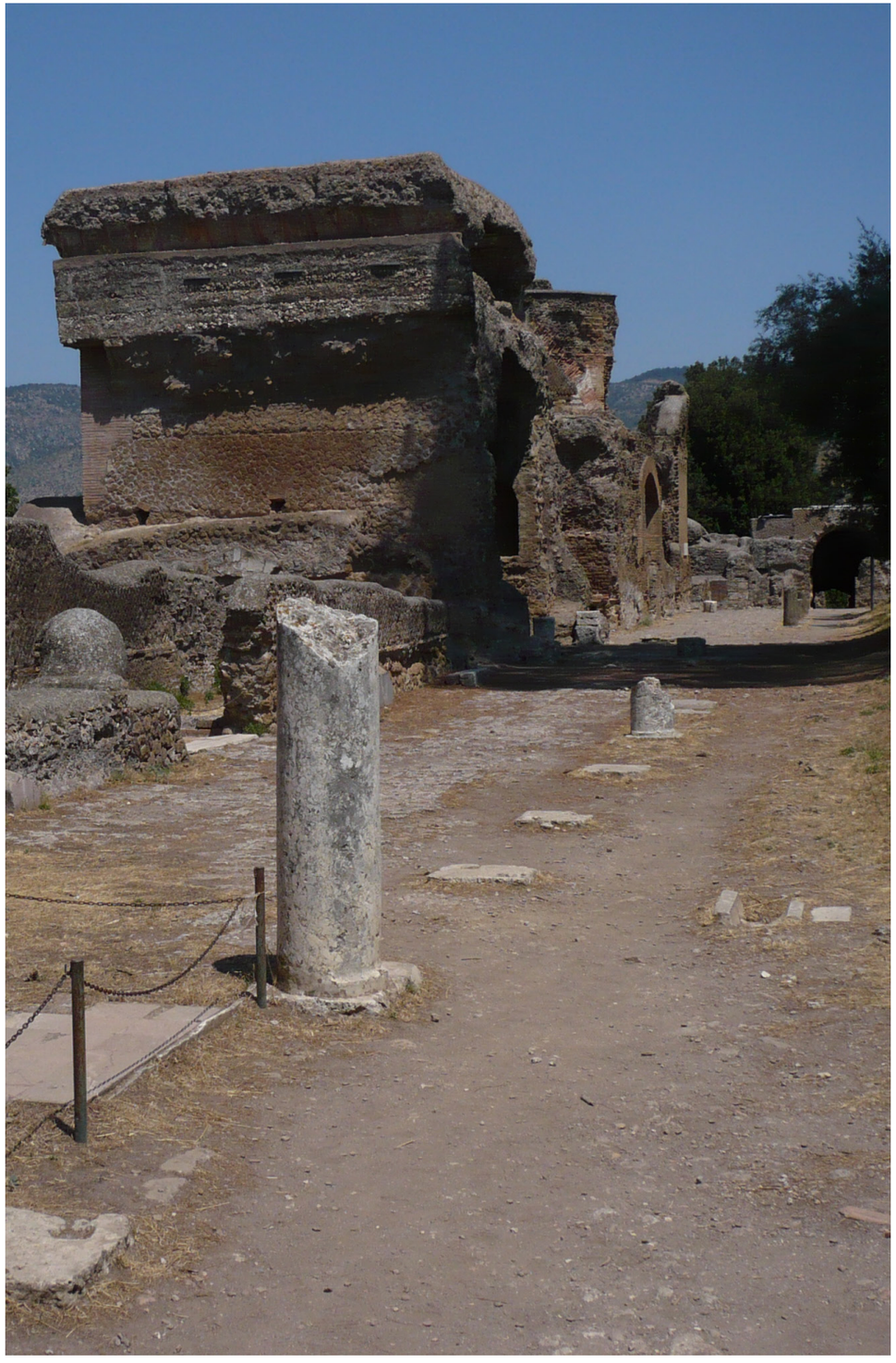


Figura 30 - Cortile delle biblioteche di Villa Adriana

Figura 31 - Criptoportico di Villa Adriana

Figura 32 - Soffitto del criptoportico di Villa Adriana

Figura 33 - Palazzo Imperiale di Villa Adriana

2.4.2.7 Palazzo Imperiale

Palazzo Imperiale è l'edificio principale di Villa Adriana e il primo nucleo realizzato da Adriano come sua residenza imperiale[49]. Essa nasce da un riadattamento e ampliamento della villa repubblicana della moglie Vibia Sabina; questo è anche visibile da alcune strutture presenti nel palazzo, tra cui l'edificio repubblicano e il criptoportico, databili all'epoca repubblicana. Oggi è molto difficile riuscire a capire come il complesso doveva essere poiché il trascorrere del tempo ha compromesso in parte la sua lettura. Possiamo comunque affermare che il gruppo di rovine, appartenute al Palazzo Imperiale, occupa un'area di circa 50.000 m^2 articolandosi specificatamente in tre gruppi di stanze di abitazione e sale di rappresentanza, disposte attorno a tre peristili: Piazza d'Oro, Sala dei Pilastri Dorici, Biblioteca Latina e Greca[50].

2.4.2.8 Edificio con pilastri dorici

L'Edificio con pilastri dorici è una struttura rettangolare con pilastri scanalati e trabeazione a metope e triglifi di tipo dorico di collegamento tra le varie zone del Palazzo. Tale struttura fu realizzata durante la seconda fase edilizia della residenza imperiale. Grazie alla sua funzione di "edificio cerniera" e la presenza di una sala absidata, Adriano ed i suoi ospiti potevano comodamente raggiungere il Peristilio esterno, la Piazza d'Oro, il Triclinio estivo, l'Edificio con Peschiera, da qui la denominazione di Sala del Trono.
L'edificio era dotato di una vasta area porticata con uno spazio aperto sistemato a giardino e concluso da un'abside al cui centro, arricchito di nicchie, era collocato un gruppo statuario, di cui resta il basamento[51]. Si accede all'Edificio con pilastri dorici per mezzo di un corridoio in cui in parte è ancora visibile il pavimento a mosaico. Si ignora invece se la zona centrale, in cui si evidenziano tracce di pavimento realizzato con lastre di bardiglio, fosse coperta o meno. Sul versante esposto ad ovest spicca un secondo portico sorretto da colonne e fiancheggiato da corridoi. Al di là del portico era stata realizzata un'area all'aperto che secondo gli archeologi probabilmente era adibita a giardino[52].

2.4.3 Itinerario del Pecile.

2.4.3.1 Terme con Heliocaminus

Le Terme con Heliocaminus sono le più antiche tra quelle della villa e prendono il nome dalla grande cupola che copriva la grande sala circolare, con ampia vasca della stessa forma, dotata di grandi finestre, che affacciavano sul lato sudoccidentale. Nella volta della sala era ubicato un occhio centrale "lumen" chiuso da un clipeo bronzeo che azionato da catene per aumentare o diminuire la quantità di vapore acqueo, sfruttava al massimo l'azione dei raggi solari nel pomeriggio. Heliocaminus, era un ambiente particolarmente riscaldato, oltre che dai raggi solari, anche da un sistema tradizionale ad

Figura 34 - Edificio con pilastri dorici di Villa Adriana

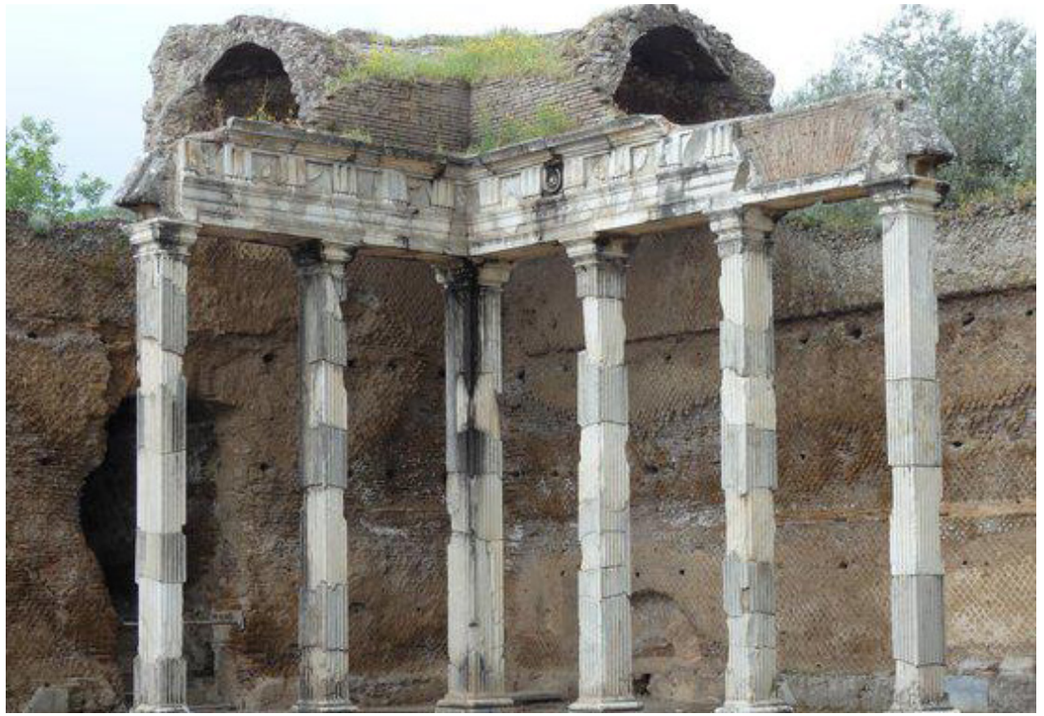


Figura 35 - Dettaglio colonne Edificio con pilastri dorici di Villa Adriana

Figura 36 - Terme con Heliocaminus di Villa Adriana

Figura 37 - Terme con Heliocaminus di Villa Adriana

Figura 38 - Terme con Heliocaminus di Villa Adriana

ipocausto, era un sistema di riscaldamento usato nell'antica Roma, consistente nella circolazione di aria calda entro cavità poste nel pavimento e nelle pareti del luogo da riscaldare. Sono state trovate bocche da forno nelle pareti e nel pavimento della sala utilizzate per integrare il consueto riscaldamento pavimentale e parietale della sala e permettere l'immissione di vapore acqueo necessario per fare la sauna. Alle spalle della sala ci sono il frigidarium, ambiente rettangolare aperto su una grande piscina circondata da un portico colonnato e provvisto di una seconda vasca semicircolare ed il calidarium ambiente fortemente riscaldato, dotato di vasche semicircolari per bagni, e in fine il tepidarium con due vasche rettangolari per i bagni caldi[53].

2.4.3.2 Teatro Marittimo

Il Teatro Marittimo, uno degli edifici più noti e rappresentativi di Villa Adriana, è divenuto uno dei simboli della concezione architettonica innovativa dell'intero complesso residenziale. La costruzione prende il nome dai raffinati fregi figurati in marmo con soggetto marino delle trabeazioni ed è costituita da un'isola artificiale, circondata da un suggestivo portico anulare, sulla quale sorgeva una vera e propria domus[54]. Nello specifico, il Teatro Marittimo si suddivide in atrio, cortile, portico per passeggiare, tablino, cubicula, impianto termale e tre latrine ubicate negli spazi di risulta. Corrisponde ad una sorta di residenza minore all'interno della residenza imperiale, con la capacità di costringere e adattare lo spazio in senso estetico, mantenendo quelle caratteristiche di funzionalità e comfort. Il portico anulare per passeggiare è stato reso percorribile e circonda la domus privata sull'isola, evidenziando la bellezza delle soluzioni spaziali che si inseriscono, prediligendo spazi avvolgenti realizzati ricorrendo all'ordine mistilineo e coperture a volta di vario tipo, nel più innovativo filone della progettazione adrianea[54].
I materiali lapidei sono costituiti essenzialmente da colonne con capitello ionico in marmo cipollino a fusto liscio e in marmo pavonazzetto a fusto scanalato ai quali è stato attuato un restauro negli anni 50'.

2.4.3.3 Pecile

Il Pecile è un monumentale quadriportico con i due lati corti leggermente bombati che delimitano un giardino con grande piscina centrale. Sul lato nord si conserva oggi il grande muro centrale (lungo 200 metri e alto circa 9 metri) che mostra nella parte superiore i grossi fori per l'alloggiamento delle travi del tetto a due spioventi. Il termine di Pecile lo hanno dato gli archeologi "moderni" in quanto hanno determinato delle similitudini con la Stoà Poikile di Atene. L'ingresso originario, con arco, è situato al centro del muro, mentre il varco rettangolare in corrispondenza del Vila dei Cipressi fu aperto nel Settecento per rendere più agevole l'accesso dal Casino Fede. Come si deduce da un'iscrizione rinvenuta a Villa Adriana, la porzione settentrionale era

Figura 39 (a sinistra) - Teatro Marittimo di Villa Adriana

Figura 40 - Teatro Marittimo di Villa Adriana

Figura 41 - Teatro Marittimo di Villa Adriana

Figura 42 - Muro del Pecile di Villa Adriana

Figura 43 - Pecile di Villa Adriana

Figura 44 - Muro e ingresso del Pecile di Villa Adriana

un portico con dimensioni misurate sulla base del miglio: la lunghezza di un percorso completo intorno al muro (450 metri circa), se ripetuto sette volte, corrispondeva al numero di passi consigliato dai medici per la passeggiata postprandiale. L'area è collegata da scale alle aree circostanti, perchè è stata pensata come un luogo isolato ideale per la meditazione, proprio perchè gli alti muri che la racchiudevano impedivano la vista del resto della villa ed isolavano chi vi si aggirava cercando la solitudine.
Nella seconda fase costruttiva della villa vennero aggiunti la vasca rettangolare di 100x25 metri e gli altri bracci del portico di andamento un po' convesso racchiudenti uno spazio lasciato verde[55].
La spianata su cui sorge il Pecile è in parte artificiale e poggia, lungo i lati occidentale e meridionale, su poderose sostruzioni, rifunzionalizzate come ambienti di servizio: le Cento Camerelle.

2.4.3.4 Sala dei filosofi

La Sala dei Filosofi è un grande locale rettangolare di raccordo, collocato in posizione più alta rispetto al livello del Pecile e in posizione più bassa rispetto al piano del Teatro Marittimo[56]. L'accesso principale, inframmezzato da due colonne, si trovava sul lato nord ma era presente anche un passaggio sotterraneo che la collegava al Ninfeo Stadio ed al Pecile. Questa sala era adibita alle riunioni con i politici più importanti ed era ricoperta di marmo rosso che ricordava la potenza dell'imperatore, come documentano le impronte delle lastre sulla malta di allettamento lungo le pareti e i fori per le grappe di sostegno[57]. Sul muro vi erano sette nicchie dove probabilmente erano rappresentati sette filosofi o parenti, ipotesi dalla quale prende il nome, e vi si accedeva tramite l'entrata principale da nord attraverso due colonne in antis.
La sala dei filosofi ha subito un restauro durato 3 anni e concluso nel 2017, il quale ha permesso di restituire consistenza alle strutture erose dal tempo e dalle spoliazioni.

2.4.3.5 Ninfeo Stadio

Il peristilio interno della Residenza Imperiale può essere quindi identificato nel Ninfeo Stadio, la cui forma rappresenta di per sé una citazione del giardino-stadio della reggia imperiale del Palatino a Roma. L'edificio era più complesso del suo omologo romano, e si articolava in più zone. Attraverso l'edificio a Tre Esedre si accede al cortile del Ninfeo Stadio che rappresenta un ulteriore spazio di collegamento per vari ambienti: il Pecile, il quadriportico antistante le Terme Piccole, lo Stadio Marittimo e la Sala dei Filosofi, attraverso un passaggio sotterraneo.
Si credeva che il cortile fosse uno Stadio, per la forma allungata, ma in realtà è un quadrilatero circondato da un portico e ornato da una vasca rettangolare che all'epoca doveva essere circondata da abbondanti piante; per

Figura 45 - Sala dei filosofi di Villa Adriana

Figura 46 - Sala dei filosofi di Villa Adriana

Figura 47 (in alto), Figura 48 (in basso) - Edificio con tre esedre di Villa Adriana

Figura 49 (a destra) - Dettaglio edificio con tre esedre di Villa Adriana

Figura 50 - Edificio con Peschiera di Villa Adriana

Figura 51 - Caserma dei vigili di Villa Adriana

questo è anche detto ninfeo o giardino[58].
Nell'ambito di questa nuova visione furono anche valutati gli intonaci ed i pavimenti di marmo, dei quali è significativa traccia nella testata a settentrione. Il cortile ha diverse funzioni di raccordo tra il corpo di fabbrica ad est (questo dal quale ci affacciamo, sviluppato in quota) e l'altro di fronte, a livello. L'edificio frontale, incurvandosi sull'opposta faccia per contenere, nella curva, un'esedra, veniva in tal modo a far parte intima di un complesso di sofisticata eleganza: tre esedre e una fontana (con un corredo di colonne architravate e di marmi policromi), simmetricamente disposti ai quattro lati di una sala per i banchetti[59].

2.4.3.6 Edificio con tre Esedre

L'Edificio con Tre Esedre altro non è che un vestibolo a servizio dell'Edificio con Peschiera o Palazzo d'Inverno (residenza privata di Adriano)[60]. Gli ospiti arrivavano dal Pecile e proseguivano, dopo la preparazione, per essere ricevuti dall'Imperatore; l'Edificio con Tre Esedre veniva infatti utilizzato per banchettare nelle occasioni ufficiali[61]. Il muro sud del grande portico si interrompeva in corrispondenza di uno spazio aperto fiancheggiato da due corridoi porticati quasi interamente occupati da una monumentale fontana rettangolare circondata da statue. A sud si apriva un terzo cortile semicircolare con fontane ottagonali in corrispondenza delle finestre ai lati dell'abside formata dalla nicchia. La sala principale, coperta da una volta a crociera, era rivestita di marmo (ancora oggi in parte conservato) e abbellita da colonne di cipollino e pavonazzetto con preziose basi di marmo bianche. L'edificio è infatti considerato di grande importanza per la preziosità dei marmi, per la grande perizia con cui i capitelli e le colonne erano lavorate e per la caratterizzazione data dalla triplice esedra.

2.4.3.7 Edificio con Peschiera

L'Edificio con Peschiera è una struttura dalla forma rettangolare ornata da una serie di statue che trovavano il loro alloggiamento nelle nicchie lungo il bordo. La vasca si trova alle spalle dell'edificio residenziale ed è delimitata da un porticato con pavimento opus sectile sostenuto da 40 colonne con capitello corinzio[62]. Costituita da elementi di residenza imperiale, l'edificio era dotato di sale di rappresentanza e di vani minori con criptoportico per passeggiare. Di notevole interesse, è anche la galleria ubicata sotto il portico dove si osservano tuttora le firme dei visitatori e degli artisti famosi[63].
Si ipotizza che qui Adriano risiedeva abitualmente anche nella stagione più fredda come attestano le suspensurae e i locali destinati ai praefurnia (impianti di riscaldamento) riportati alla luce nel corso degli scavi. Per tale motivo l'edificio è stato da alcuni chiamato Palazzo d'Inverno. I citati praefurnia erano situati nel piano di mezzo; era infatti questo piano occupato da ambienti di servizio piuttosto poveri e col soffitto basso. Il piano nobile si

trovava al piano superiore, riscaldato dalle suspensurae che dall'altra parte si ritrovano anche nel piano inferiore, munito di ampie finestre aperte sul Ninfeo Stadio posto in posizione più bassa[62].

2.4.3.8 Caserma dei vigili

Risalente alla prima fase costruttiva della villa, la Caserma dei Vigili doveva trovarsi in posizione marginale rispetto all'area della Residenza Imperiale perché vi alloggiava il corpo di guardia, i Vigilantis, che prestavano servizio nella villa oppure il personale direttamente impiegato nel servizio al palazzo imperiale[64]. Infatti, l'edificio sorge nel cuore della villa, ma presenta un orientamento difforme rispetto ai principali allineamenti del complesso, probabilmente fu costruita al di fuori del complesso ma poi ampliandolo è stata inglobata.

Si tratta di una struttura di servizio, come suggeriscono i pavimenti in opus spicatum del cortile e degli ambienti a piano terra e il prevalente uso del legno per le scale di accesso ai piani superiori e per i pavimenti dei restanti ambienti affacciati sui ballatoi[65]. Recentemente è stato anche ipotizzato che l'edificio fosse adibito a cucina del palazzo e a magazzino, ma la sua stessa posizione e la presenza di una guardiola e di latrine sul lato occidentale sembrerebbero comunque far propendere per l'ipotesi corrente.

La planimetria dell'edificio è estremamente semplice: si compone di due gruppi di tre ambienti coperti con volta a crociera. I vani presentano due piani suddivisi da un solaio poggiante su mensole di travertino. Sulle pareti è possibile notare piccole finestre aperte poste a notevole altezza e sbarrate già all'epoca di Adriano con aste verticali metalliche.

Il lato sud dell'edificio presenta una sala rettangolare divisa in tre sezioni coperte da volte a crociera e sul lato ovest si addossano una latrina comune e un piccolo ambiente, forse riservato al custode del magazzino[64].

2.4.4 Itinerario del Canopo

2.4.4.1 Serapeo

L'imperatore Adriano aveva voluto ricreare un Serapeo, un tempio dedicato alla divinità sincretica Serapide, venerata nell'Egitto ellenistico, che doveva apparire come un ninfeo a forma di grotta, ornato da sculture egizie e statue che ricordavano il favorito Antinoo. Secondo gli studiosi però l'edificio non aveva scopi religiosi, le decorazioni avevano solamente un valore estetico: il Serapeo era una rappresentazione evocativa ed esotica di un ricercato ambiente egizio, un luogo di piacere che ricordava il fascino dei banchetti sul Nilo.

Il Sarapeo è la struttura a volta sferica che termina lo specchio d'acqua del Canopo. Guardando la struttura è probabile che il Serapeo di Villa Adriana

Figura 52 (a destra) - Serapeo di Villa Adriana

Figura 53 - Canopo di Villa Adriana

Figura 54 - Canopo di Villa Adriana

si estendesse di più di quanto possiamo vedere oggi ed arrivasse vicino allo specchio d'acqua in modo da realizzare uno spazio all'aperto, ma allo stesso tempo coperto. Sotto il Serapeo si potevano così svolgere riti religiosi, ma anche banchetti per l'Imperatore e gli invitati più importanti.
La presenza di uno stibadium, o letto tricliniare, all'interno dell'ampio padiglione a esedra del Canopo prova che il complesso sia da interpretare come un grande spazio per banchetto all'aperto, arricchito da giochi d'acqua e cascate scenografiche: le cascatelle, i canali, e il mosaico di pasta vitrea sulla grande volta a ombrello dell'esedra conferiscono al padiglione quasi l'aspetto di una fontana monumentale.
Lo stibadium, costituito da un basamento in muratura di forma semicircolare e dalla superficie inclinata, era coperto in antico da tappeti e cuscini: gli ospiti vi si sdraiavano in occasione del convito, rinfrescati dallo scorrere dell'acqua in rivoli, cascatelle e fontane, che circondava i commensali garantendo frescura e una piacevole atmosfera, completata dalla vista sul lungo specchio d'acqua[66].

2.4.4.2 Antiquarium del Canopo

L'Antiquarium è un museo ricavato dagli ambienti situati lungo il margine occidentale del Canopo il quale ospita un'ampia scelta delle sculture ritrovate durante gli scavi effettuati sul Canopo negli anni 50'.
Al piano superiore troviamo il ciclo statuario del Canopo, che occupa la sala principale, cui segue una serie di statue e ritratti imperiali rinvenuti in varie zone della villa. Nel 2017 è stato spostato il materiale marmoreo e lapideo dall'ex Museo Didattico (Edificio Triboletti) al Museo del Canopo ed è stato svolto il relativo allestimento museale[67]. Il lavoro ha riguardato lo spostamento di reperti archeologici di varia natura ed il successivo allestimento museale degli stessi. Le movimentazioni sono state eseguite a mano ed in alcuni casi con l'ausilio di piccoli mezzi meccanici elettrici. L'attività svolta ha previsto anche la realizzazione di staffe metalliche di ancoraggio per il sostegno degli elementi marmorei, il relativo fissaggio a parete e la verniciatura finale degli stessi. Sono state inoltre modificate delle basi in legno rivestite come elemento di appoggio di altri materiali ed infine si sono eseguiti ritocchi di tinteggiatura delle pareti interessate al nuovo allestimento[67].

2.4.4.3 Canopo

Il Canopo può essere interpretato come l'evocazione di un ambiente egizio che doveva rimandare al canale sul delta del Nilo, che collegava l'omonimo porto di Canopo dell'antico Egitto con Alessandria, famoso per i banchetti che vi si svolgevano; ciò è anche confermato dai ritrovamenti di numerose sculture "egittizzanti" in basalto e pietra nera. Il Canopo è dominato a sud da un ninfeo ad esedra, utilizzato per i banchetti estivi (Serapeo) mentre ad est un doppio colonnato sosteneva una pergola[68]. A ovest era posto un

Figura 55 - Scultura presente intorno la vasca del Canopo di Villa Adriana

Figura 56 - Museo dell'Antiquarium di Villa Adriana

Figura 57 - Interno del Museo dell'Antiquarium di Villa Adriana

Figura 58 - Grande Vestibolo di Villa Adriana

Figura 59 - Dettaglio del Grande Vestibolo di Villa Adriana

colonnato singolo (alla cui metà sono situate sei copie in gesso di statue: 4 cariatidi e 2 Sileni canefori). Nel lato mistilineo a nord sono alloggiate le copie di Atena, Ares, Hermes e di due amazzoni ferite. Inoltre, sono presenti le copie delle personificazioni del Nilo, del Tevere e del coccodrillo[69].

2.4.4.4 Grande Vestibolo

In epoca romana per Vestibolo si indicava lo spazio fra l'ingresso e l'atrio; in questo caso, il nome di Vestibolo è attribuito a questo padiglione poiché questo era un ingresso monumentale di accesso alla villa, preceduto da un percorso obbligatoriamente a senso unico che costeggiava le Cento Camerelle. Secondo altre ipotesi, la funzione del Vestibolo era probabilmente associata ad un complesso di edifici quali ginnasio, larario, un luogo destinato al culto della familia.

Il Vestibolo, dalla pianta ottagonale con cupola, costituisce l'ingresso di Piazza d'Oro, un'ampia porzione del sito di Villa Adriana datata intorno al 125 d.C. La sua struttura molto complessa, costituita da una serie di ambienti e giardini di passaggio tra il Pecile e il Canopo, collegava le Piccole Terme con le Grandi Terme. A seguito di alcuni scavi condotti nel 1933 si ipotizza fosse una struttura di tre corpi di fabbrica collegati fra loro, e di cui oggi è ancora riconoscibile una zona a giardino all'estremità orientale in direzione delle terme e parte di un elevato che si alzava anche lungo le Cento Camerelle che doveva impedire la vista degli ambienti imperiali. All'interno del cortile sui cui lati lunghi si allineano delle stanze aperte sul portico esterno; sul lato di fondo si apre un'aula più grande a colonne. Sull'altro lato dell'edificio centrale, vi è un corpo di fabbrica cinto sui lati Nord e Sud, da un muro movimentato verso l'interno da nicchie semicircolari e rettangolari. All'estremità occidentale dell'edificio era invece collocato un tempietto, accessibile tramite più ambienti[70].

2.4.4.5 Grandi Terme

Meno originali architettonicamente delle Piccole e raggiungibili attraverso un vasto piazzale, presentano gli elementi tipici delle terme romane: sudatio, calidarium, tepidarium, frigidarium, piscine per la natatio e la palestra[71].

Si presume che le grandi terme fossero destinate alle classi inferiori, come schiavi e soldati, data la presenza di mosaici bianchi e neri invece delle decorazioni in marmo, come nel caso delle Piccole Terme, oppure della presenza di stanze separate per i due sessi.

2.4.4.6 Piccole Terme

Edificate tra il 121 e il 126 e quindi di epoca posteriore a quelle con Heliocaminus, insieme alle Grandi furono realizzate nel corso di una fase di ampliamento della villa. Servite da vie sotterranee e ubicate lungo il percorso che porta al Canopo, le Piccole Terme sono di dimensioni minori rispetto alle

Figura 60 - Grandi Terme di Villa Adriana

Figura 61 - Soffitto delle Grandi Terme di Villa Adriana

Figura 62 - Dettaglio del soffitto delle Grandi Terme di Villa Adriana
Figura 63 (pagina successiva) - Piccole Terme di Villa Adriana

Grandi. Collegate al palazzo e all'edificio con Peschiera, erano frequentate dall'imperatore o riservate alle donne. Nonostante il nome, possiamo affermare che le Piccole Terme rappresentavano uno dei padiglioni più lussuosi della villa. È infatti possibile vedere molteplici soluzioni architettoniche oltre che materiali preziosi nei rivestimenti, come i marmi delle pavimentazioni visibili in uno dei due corridoi del lato orientale.
Ad oggi, si possono vedere i condotti di circolazione dell'aria calda grazie al collassamento delle pavimentazioni, così come i condotti per la fuoriuscita del vapore, emersi grazie alla sottrazione dei rivestimenti delle pareti.
Le piccole terme sono state restaurate e riaperte al pubblico nel 2021, dopo aver consolidato le murature, pulito le superfici sia pavimentali che murarie e aver rifatto le coperture[72].

2.4.4.7 Antinoeion

Scoperto nel 2002, situato lungo la strada di accesso al "Grande Vestibolo", davanti le "Cento Camerelle", è un tempio dedicato al giovane fanciullo britannico divenuto amante dell'imperatore Adriano, Antinoo, annegato nel Nilo nel 130 d.C. e onorato dopo la morte come Osiride, Dionisio o Hermes. Oltre alla città egizia di Antinoopolis, l'imperatore gli dedicò questo edificio con la funzione di luogo-memoria per ricordarlo da vivo[73]. Si tratta dell'ultima grande costruzione realizzata nella villa da Adriano, un vasto edificio costituito da un'ampia esedra semicircolare preceduta da un recinto sacro rettangolare che racchiudeva due templi affrontati. Al centro, tra i due templi, vi si trova il basamento dell'obelisco che è stato identificato con l'Obelisco del Pincio. Solamente le fondazioni in muratura si conservano, ma gli elementi architettonici rinvenuti hanno consentito di ricostruire l'alzato dei templi e il portico dell'esedra con colonne tortili in giallo antico[73].

2.4.4.8 Pretorio

Contrariamente a quello che farebbe pensare il nome, non si trattava degli alloggiamenti dei pretoriani. L'edificio ha una struttura distinta in due parti: la parte inferiore, a tre piani, era un insieme di sostruzioni (in cui era alloggiata la servitù) con spazi angusti e pavimenti in legno mentre la parte superiore, che, decorativamente ricca, era per gli ospiti di riguardo era più "pregiata" poiché consentiva l'accesso verso le zone del palazzo utilizzate dall'imperatore[74].

2.4.4.9 Cento Camerelle

Il sistema di sostruzioni a quattro piani delle Cento Camerelle, ripartiti in piccole stanze, fu progettato per superare il dislivello di ben 15 m e ottenere un vasto piano su cui realizzare il quadriportico del Pecile. Un tempo la struttura ospitava quasi cento ambienti, da cui il nome convenzionale Cento Camerelle, allineati su piani sovrapposti fino ad un massimo di quattro, alla cui base

Figura 64 - Pretorio di Villa Adriana

Figura 65 - Antinoeion di Villa Adriana

corre una strada basolata. Le stanze superiori, con pavimenti in legno su mensole di travertino e unica apertura sulla fronte, erano accessibili da ballatoi esterni, ugualmente in legno, che dipartivano da una scala centrale in muratura. Nelle buie stanzette con un unico accesso-apertura e la presenza di una latrina comune fa pensare ad un alloggio per la servitù, mentre invece i locali ed il pianterreno erano adibiti a magazzini per conservare tutto ciò che occorreva per la villa[75].

2.4.5 Itinerario dell'Accademia

2.4.5.1 Accademia

Anche se gran parte di questo complesso è ancora da scavare, l'Accademia era considerata uno degli ambienti più importanti di Villa Adriana. L'Accademia sorge nella zona più alta e isolata di Villa Adriana, alle spalle del Canopo. È una enorme spianata, coperta ora dagli ulivi e formata da un grande portico al cui interno vi era un giardino segreto e dal quale si aprivano numerosi ambienti[76]. Alcuni hanno ipotizzato che fosse sistemata a mo di giardino e che servisse all'imperatore per fare passeggiate. Altri hanno immaginato che fosse una riserva di caccia, lo sport preferito da Adriano.
Qui furono trovate le famose statue dei due centauri, giovane e vecchio, e la statua in marmo rosso del Fauno conservate nel Museo Capitolino facente parte del complesso dei Musei Capitolini[77].

2.4.5.2 Tempio di Apollo

Il Tempio di Apollo è uno degli edifici meglio conservati dell'Accademia ed è anche uno dei più importanti. È una grande sala circolare, di oltre 12 metri di diametro, della quale è rimasta in piedi circa la metà. Aveva un piano inferiore, un piano superiore e, secondo gli studiosi, anche una copertura, di cui tuttavia non vi è alcuna traccia[78]. Le pareti dovevano essere rivestite di marmi, e nelle nicchie al piano superiore erano probabilmente collocate delle statue o dei rilievi. Accanto al tempio, intorno al 1700, fu trovato il mosaico delle Colombe, oggi ai Musei Capitolini[79].

2.4.5.3 Spianata di Roccabruna

La spianata di Roccabruna (o spianata dell'Accademia) una lunghissima spianata artificiale arginata da muri di contenimento lunghi oltre 300 metri, con contrafforti a pettine su tutto il lato ovest della Villa, che a nord terminava con la cosiddetta Roccabruna mentre a sud arrivava fino ai complessi dell'Accademia e dell'Odeon. Il complesso di Roccabruna è tuttora circondato da un lungo muro di contenimento che ne rendeva impossibile l'accesso[78].

Figura 66 - Cento Camerelle di Villa Adriana

Figura 67 - Cento Camerelle di Villa Adriana

2.4.5.4 Torre di Roccabruna

Ispirata alla Torre dell'Accademia di Atene, la Torre di Roccabruna, in origine di tre piani, forse era utilizzato come osservatorio astronomico da Adriano oltre che come belvedere perché situata in uno dei punti più panoramici della villa. La Torre si trova isolata nell'estremità Nord-Ovest del terrazzo che guarda verso la valle di Risicoli e per raggiungerla bisogna prendere il sentiero che si allontana dall'edificio adibito a mostra, vicino il Canopo. La torre è costruita in opera listata, ovvero alternando una fila di mattoni a due di tufelli rettangolari. Esternamente si presenta come un parallelepipedo con ingresso ad Ovest, inquadrato da due nicchioni semicircolari.

L'interno è una sala a pianta ottagonale nei cui lati Nord, Est e Sud si aprono grandi nicchie rettangolari simili ad alcove, gli altri lati sono occupati da nicchie semicircolari. Sul pavimento rimangono tracce di un disegno realizzato con marmi policromi (opus sectile) disposti a formare cerchi concentrici[79].

La sala è coperta da una cupola a padiglione, impostata sugli archi delle alcove. Si presuppone che si alzasse di tre piani, accedendovi tramite una rampa a piano inclinato; del terzo piano però, non vi è più nessuna traccia. Rimane visitabile unicamente il piano inferiore. Infatti, in origine esisteva un secondo piano che doveva presentarsi esternamente come un padiglione circolare formato da sedici colonne di ordine dorico che circondavano un muro e sostenevano una cupola e ci si accedeva attraverso una rampa a piano inclinato[79].

2.4.6 Itinerario degli Edifici Periferici

2.4.6.1 Grande Trapezio

Una delle strutture più straordinarie e al tempo stesso meno conosciute di Villa Adriana è il Grande Trapezio: quattro enormi gallerie, alte e larghe circa 6 metri, nelle quali potevano transitare due carri per volta, nei due sensi di marcia. C'erano poi gallerie più strette e altrettanti passaggi pedonali sotterranei. Una specie di "metropolitana", una soluzione di sorprendente modernità. Le gallerie servivano infatti a nascondere alla vista e all'udito l'incessante traffico dei carri che portavano gli approvvigionamenti alla Villa e a permettere il passaggio degli schiavi che si dirigevano nei vari padiglioni[80].

2.4.6.2 Odeon

Ancora più a sud dell'Accademia si trovano i resti dell'Odeon, il teatro dell'imperatore Adriano. Moltissimi scavi furono fatti in questa zona e durante uno di questi furono portate alla luce le statue delle Muse, oggi al museo del Prado di Madrid[78]. La cavea, ovvero la gradinata per gli spettatori, è completamente interrata mentre, nascosti dalla vegetazione, si vedono i muri del fronte scena e la pavimentazione in mosaico bianco. Il teatro era messo in comunicazione tramite una serie di gallerie sotterranee con gli Inferi[78].

2.4.6.3 Inferi

Il Ninfeo degli Inferi, composto da una cava di tufo, permetteva l'accesso a due grotte, le quali conducevano all'Odeon e al Grande Trapezio. Il suo nome deriva dal fatto che si associava questo luogo al passaggio dal mondo dei vivi a quello dei morti, un sistema di vie sotterranee lungo quasi 4 chilometri, con soffitti alti quasi 4 metri. A forma di trapezio, i tunnel consentirebbero oggi il passaggio di due macchine vicine proprio come una vera autostrada sepolta[77].

2.4.6.4 Mausoleo

Attualmente interrato e ricoperto da una vegetazione tale da non riuscire bene a distinguerlo, il Mausoleo presenta al suo interno frammenti di marmi architettonici e opus sectile, il che fa dedurre che l'edificio fosse un tempietto circolare[78].

Figura 68 (pagina successiva) - Torre di Roccabruna di Villa Adriana

3. Canopo e Serapeo

Al fine di poter approfondire temi, teorie e metodologie riferite all'Exhibit Design in senso professionale, il progetto realizzato durante le ore di tirocinio aveva lo scopo di ricreare un modello tridimensionale – con l'aiuto di appositi software – dell'aspetto originario e lo stato di fatto dell'area del Canopo, Serapeo e Antiquarium. L'approccio usato è stato di tipo scientifico, si sono svolte ricerche sulla storia, sui significati e sulle diverse attività che si svolgevano all'interno per comprenderne di conseguenza la struttura.

3.1 Stato di fatto, modellazione 3D

La ricostruzione del Canopo, del suo Antiquarium e del Serapeo, parte da un'attenta fase di ricerca e analisi delle rovine della villa. Partendo da una ricerca di fonti fotografiche e scansioni 3D delle rovine si è riuscito ad intuire la disposizione e le dimensioni dei resti nell'area del Canopo, per poi ricostruirle in 3D tramite modellazione sul software Rhinoceros. La base per la modellazione dello stato di fatto parte da un'esplorazione in loco tramite Google Earth, sistema totalmente gratuito che viene messo a disposizione da Google e che permette di poter navigare all'interno dell'area archeologica in totale libertà. Google Earth ci ha permesso di misurare le diverse distanze e aree dei padiglioni grazie al sistema di misurazione e visualizzazione "foto sferica", utilissima per comprendere a pieno lo stato di fatto della villa. Altro riferimento per la modellazione tridimensionale dello stato di fatto è stata la tesi di laurea di Silvia Nicoli e Stefania Pini "il Serapeo, un triclinio scenografico a Villa Adriana" sotto responsabilità del Prof. Giorgio Verdiani. La tesi riguarda un rilievo laser del complesso monumentale del Serapeo, svolto presso la facoltà di architettura di Firenze durante il Workshop Internazionale di Museografia Premio Piranesi del 2007.
Assieme ai rilievi laser è sempre stato usato come riferimento il file Autocad di Villa Adriana fornito dal prof. Pier Federico Mauro Caliari per valutare rapporti e proporzioni non solo del Serapeo ma anche della vasca del Canopo e dell'Antiquarium.

3.2 Ricostruzione, modellazione 3D

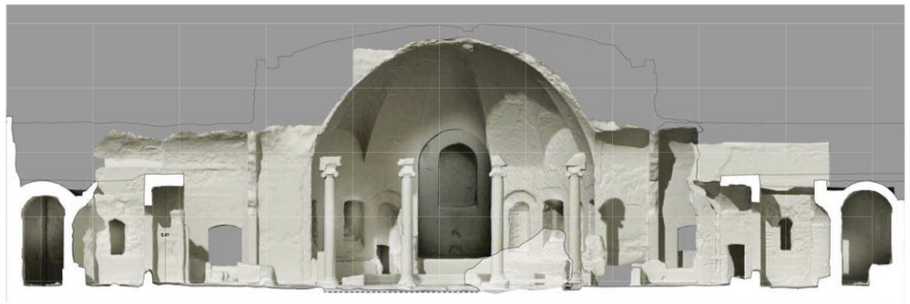
Nella seconda fase di progettazione si è ipotizzato quale potesse essere lo stato iniziale dei padiglioni presi in considerazione: Serapeo, Canopo, Antiquarium. Partendo da una prima fase di analisi degli stili architettonici romani, che contraddistinguevano l'epoca Adrianea, si è passati ad una fase di interpretazione degli elementi mancanti cercando di ricostruire l'intero padiglione avendo nuovi modelli e punti di riferimento.
Sulla base dell'accurata e precisa ricostruzione del progetto Katatexilux, si è ricostruita la facciata frontale del Serapeo mentre in parallelo, per la ricostruzione degli spazi interni si è fatto riferimento a quello che ancora oggi vediamo. La struttura ancora parzialmente intatta e in netto contrasto con le

Figura 69 - Vista prospettica del padiglione visto con Google Earth

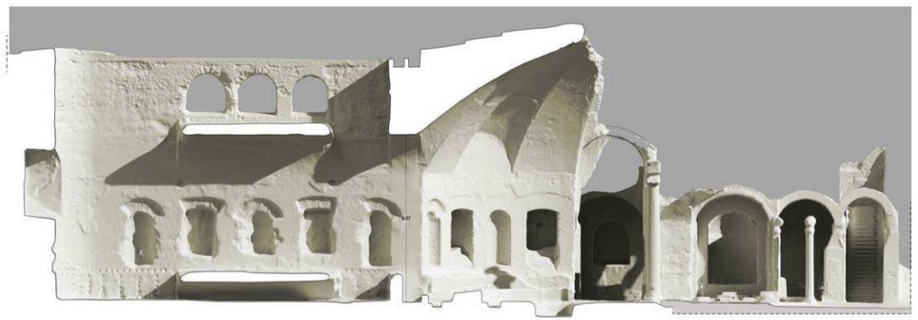
forme architettoniche di Piranesi è stata rilevata con sistemi di rilievi laser.
Per ricreare l'Antiquarium nella sua forma originaria è stato utilizzato un diverso tipo di fonte, ovvero il plastico ricostruttivo di Italo Gismondi, visibile oggi all'interno di Villa Adriana. A conferma della ricostruzione dell'Antiquarium del Gismondi, è stato consultato inoltre lo studio SCIRES (SCIentific REsearch and Information Technology) che presenta ipotesi sulla lunghezza dei bracci laterali dell'Antiquarium e sullo spazio che questi occupavano.
Il progetto presentato dall'Institute for Digital Interactive Arts (IDIA Lab) della Ball State University è stato preso come terzo modello di riferimento per la ricostruzione dell'intero padiglione. Questo è una replica virtuale della Villa che consenta agli utenti di entrare in una simulazione virtuale attraverso un avatar e comunicare con altri "giocatori". Il tour virtuale è stato molto utile per comprendere molti dettagli strutturali, come ad esempio le distanze e i diversi scorci che diversamente non si sarebbero potuti vedere.
Inoltre, sono stati forniti una serie di dati e paradati utilizzati dagli sviluppatori di IDIA Lab nella ricostruzione di Villa Adriana e siamo stati in grado di utilizzarli per comprendere una potenziale forma originale interna ed esterna.
Tutte le informazioni ottenute dai diversi modelli di riferimento ci hanno aiutato nella reinterpretazione del padiglione, una reinterpretazione dettata dallo studio degli antichi modelli architettonici romani e dallo stato di fatto della villa.

3.3 Collezione di Canova

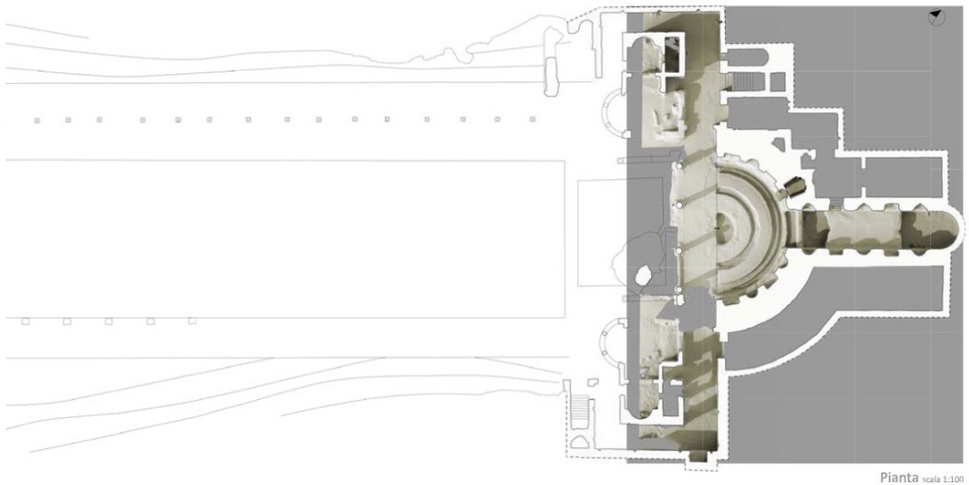
Terminato il modello 3D della ricostruzione del padiglione, si è ipotizzato che una collezione di statue di Antonio Canova sarebbe stata collocata nel Canopo, nel Serapeo e nell'Antiquarium. Marte Pacificatore di Napoleone, Orfeo ed Euridice, Teseo e il Minotauro, Le Tre Grazie, le tre statue delle Danzatrici, Dedao e Icaro di Antonio Canova sono state posizionate all'interno del padiglione in diversi punti strategici.
Marte Pacificatore di Napoleone fu collocato all'interno del Serapeo, dove si ipotizzava che Adriano l'Imperatore era avvolto da giochi d'acqua e cascate scenografiche. Si è infatti deciso di mettere in evidenza la potenza di Napoleone a confronto della potenza di Adriano. Orfeo ed Euridice furono invece posti in due nicchie contrapposte sulle due ali laterali del Serapeo, quasi a sottolineare la natura drammatica del loro amore perché i due contemplano il loro amore ma da due punti opposti e lontani. Per dare ampio spazio e visibilità all'imponenza della scultura, l'elaborata statua del Teseo e del Minotauro è stata collocata uno dei due stalli interni del Canopo.
Le restanti opere sono state posizionate senza un intento narrativo o evocativo, ma per andare a occupare nicchie espositive presenti all'interno della struttura. Le tre Danzatrici sono collocano nelle nicchie semicircolari nella parte sottostante della cupola sferica del Serapeo. Le Tre Grazie sono posizionate in una nicchia con le medesime configurazioni, ma con posiziona-



Sezione A-A scala 1:50



Sezione B-B scala 1:50



Pianta scala 1:100

Figura 70 - Rilievo laser del complesso monumentale del Serapeo durante il Workshop Internazionale di Museografia Premio Piranesi del 2007.

mento differente. Queste, infatti, si trovano sulla parete finale del corridoio interno del Serapeo, ove un tempo era presente una grande cascata che faceva da sfondo ai banchetti dell'imperatore. Come ultima si cita la scultura di Dedalo e Icaro, collocata nella zona del Canopo, precisamente fra le arcate situate a fondo vasca, dove si collocano anche oggi statue ispirate al mondo egizio.
I render realizzati mostrano come la collezione di Antonio Canova si colloca in rapporto all'edificio: per le statue è stato scelto un materiale chiaro e lucido mentre l'edificio in pietra bianca e ruvida dona matericità al complesso.

Figura 71 - Pianta generale del complesso; evidenziati in rosso, posizioni per scansioni e scavi. Immagine di S. Bertacchi.

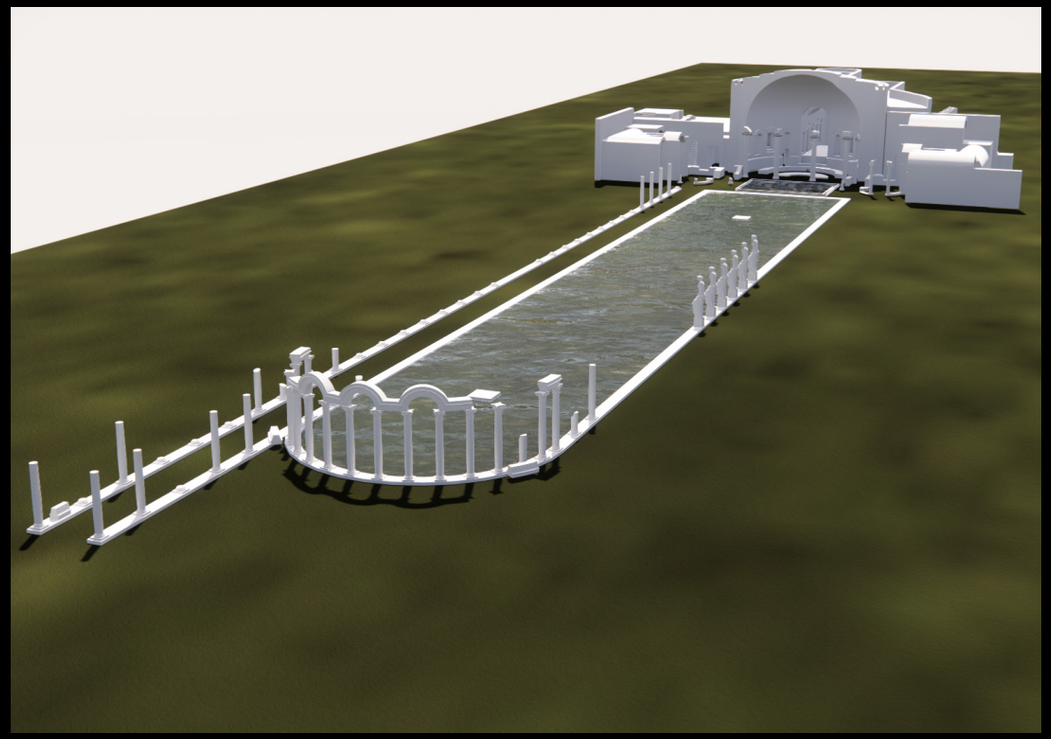


Figura 72 - Canopo e Serapeo, ricostruzione delle rovine allo stato di fatto

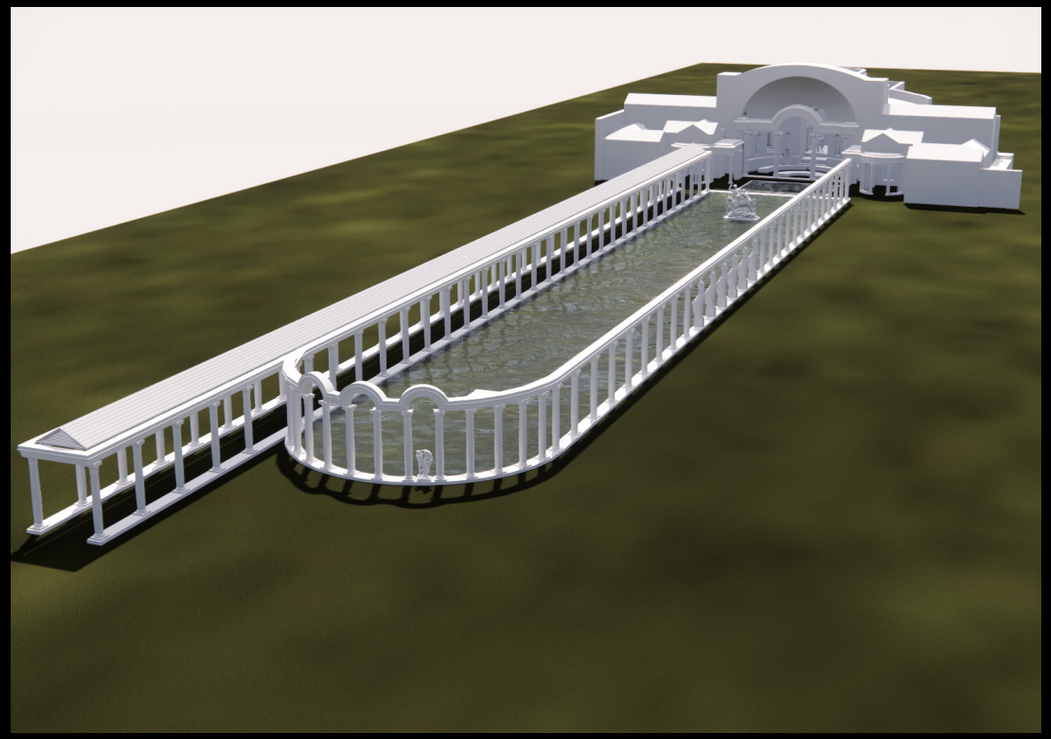


Figura 73 - Canopo e Serapeo, ricostruzione dello stato originale delle rovine

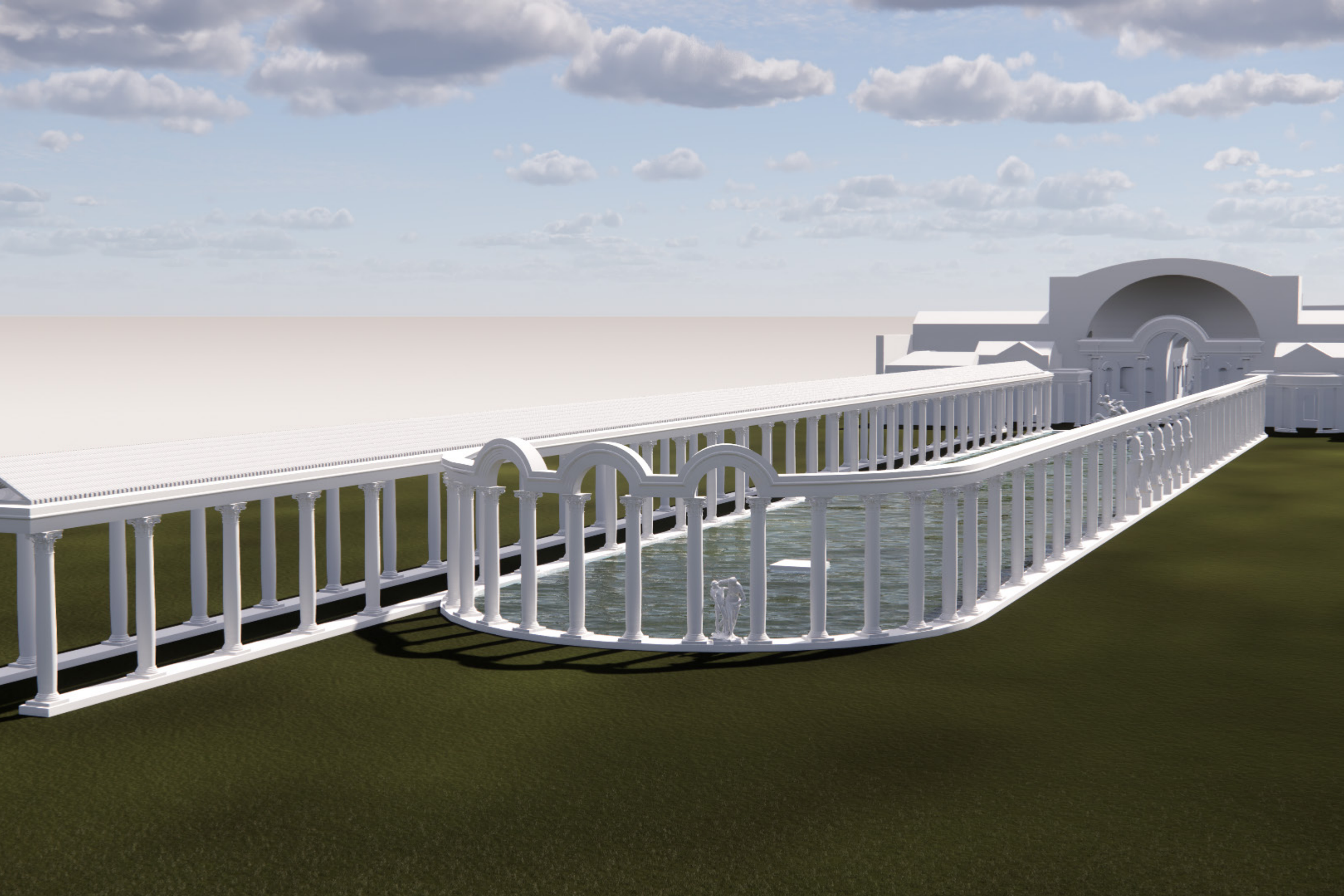


Figura 74 - Dedalo e Icaro collocati nella zona del Canopo

Figura 75 - Teseo e il Minotauro collocati su uno dei due stalli interni al Canopo

Figura 76 - Marte Pacificatore di Napoleone collocato all'interno del Serapeo

Figura 77 - Danzatrice collocala nella nicchia sinistra del Serapeo

Figura 78 - Due danzatrici collocale nella nicchia destra del Serapeo

Figura 79 - Euridice collocala nella nicchia sinistra del Serapeo

Figura 80 - Orfeo collocalo nella nicchia destra del Serapeo

Designing Villa Adriana

Una delle realtà archeologiche e geografiche più straordinarie del mondo è Villa Adriana, Patrimonio dell'Umanità dell'UNESCO dal 1999. Voluta dall'imperatore Adriano, la Villa è oggi oggetto di studio, ammirazione e visite, mentre la sua composizione architettonica è ancora sconosciuta. La sua architettura è infatti unica nel mondo antico e, sin dalla sua costruzione, ha dimostrato uno stile nuovo e distante dal mos maiorum romano in quanto si oppone al classico stile in maglia ortogonale di quegli anni.

Il Seminario Internazionale di Villa Adriana - Premio Piranesi di Roma accoglie annualmente studenti da tutto il mondo per costruire una mappa generale della Villa e studiare il rapporto tra archeologia e architettura. Il Piranesi Prix de Rome è un workshop organizzato nel sito Unesco di Villa Adriana a Tivoli dal 23 agosto al 5 settembre 2022 che si è concentrato principalmente sul rapporto tra le tre componenti principali che compongono l'immagine del Sito: il paesaggio archeologico, il progetto architettonico e l'acqua, al fine di formare i partecipanti nella progettazione di architetture per l'archeologia e valorizzazione per i contesti archeologici. Il progetto sviluppato all'interno della XX Edizione del Workshop-Concorso di Architettura e Museografia per l'archeologia di Villa Adriana – Piranesi Prix de Rome spinge al confronto e all'analisi dei principali elementi che compongono la villa, il rapporto tra architettura e acqua diventa dunque argomento di discussione durante tutta la fase progettuale[81]. Il Premio è aperto a differenti Paesi e li spinge a collaborare attraverso gruppi di lavoro per condividere conoscenze e saperi. A seguito di ciò, è stato richiesto un progetto di Architettura dell'Acqua che potesse soddisfare i seguenti requisiti per il raggiungimento di un obiettivo progettuale comune:

- la realizzazione di un padiglione termale-espositivo
- la realizzazione di una sistemazione paesaggistica
- progettazione di una sfilata o fashion show all'interno dell'area progettuale
- l'Immagine Coordinata riferita all'entità denominata "Villa Adriana. Unesco Archaeological Site."

Le aree di progetto proposte all'interno del bando di concorso sono aree strategiche nel quadro topografico della villa. La sede progettuale tra le tre

proposte e su cui poi si è basato l'intero progetto si colloca in prossimità del cosiddetto Antiquarium del Canopo – recentemente ribattezzato con il nome di Mouseia. All'interno di quell'area è stata studiato l'ampliamento e completamento del terreno, destinato ad accogliere spazi di tipo termale-espositivo principalmente a causa della vicinanza dei Mouseia con altre architetture d'acqua come, ad esempio, il Canopo[81].

Invece, l'esterno del sito che non è incentrato sulla conservazione del territorio è l'attuale Zona cuscinetto UNESCO di Villa Adriana. La sistemazione paesaggistica richiesta prevedeva la realizzazione di un parco dove inserire un nuovo ingresso all'area archeologica da Via Maremmana Inferiore e un sistema di Aquae Ligoriane, ovvero i corsi d'acqua architettonici che accompagnano i visitatori e contribuiscono ad animare il primario vocabolario architettonico e artistico della villa.

Con la progettazione di un Fashion Show destinato a valorizzare il territorio, l'architetto valorizza la Bellezza e la moda funge da grande attrattore e catalizzatore di attività legate al mondo dell'arte, della musica, della danza, del teatro ma soprattutto dell'exhibit design. L'obiettivo è progettare uno spettacolo la cui struttura dinamica funge sia da guida che da registro per regolare il disegno del paesaggio, accentuandone la plasticità, abitandolo con folies capaci di fornire un doppio livello di percezione e lettura del progetto. Con la sua capacità di snodarsi tra le rovine della Villa, la sfilata diventa anche una valida componente per unire i due temi del padiglione termale-espositivo e della modellazione paesaggistica, integrandoli e ponendoli in ordine sequenziale e continuità visiva.

Figura 81 - Rappresentazione ottocentesca di matrone romane alle terme di Caracalla.

1. Valorizzazione territoriale

Villa Adriana, riconosciuta come Patrimonio Mondiale dell'UNESCO dal 1999, deve il suo prestigio non soltanto alle archeologie presenti al suo interno ma anche al paesaggio naturale intorno, il secolare uliveto settecentesco impiantato dai gesuiti, la presenza di acquedotti e correnti d'acqua. L'importanza che negli anni è stata riconosciuta a Villa Adriana è dovuta principalmente a questi elementi e dal rapporto che hanno tra di loro all'interno della composizione generale voluta dall'imperatore Adriano.

In origine, lo spazio che occupava l'intera area archeologica era molto più vasto rispetto a quello che possiamo visitare oggi in quanto si estendeva dalla Via Maremmana fino ai pressi del fiume Aniene, fonte di acqua per tutta la villa e mezzo di trasporto utilizzato da Adriano. Oggi invece si pensa a Villa Adriana come un sito archeologico idealmente compreso tra il Teatro Nord e il Teatro Sud (Odeon) mentre il paesaggio dell'uliveto è confinato da zone limitrofe dei diversi padiglioni, alcuni non più accessibili.

Area protagonista della Valorizzazione Territoriale richiesta dal bando è la Buffer Zone, anche detta Zona cuscinetto perché a tutela della area protetta del sito, quella archeologica che comprende tutta l'area perimetrale alla villa. In queste zone è solito collocare aree con funzioni correlate al significato culturale del sito, mantenendo la funzione di protezione ma arricchendo il paesaggio circostante.

All'interno del Bando è stata richiesta la valorizzazione territoriale di una delle zone buffer con la realizzazione di un progetto che andasse a potenziare i valori tramandati dalla villa. L'idea progettuale emersa dopo numerosi confronti è stata la valorizzazione e tutale dell'uliveto secolare posto nell'area sopra il Canopo, tra il padiglione Inferi e Mausoleo. Il Canopo, protagonista del progetto sia per quanto riguarda la valorizzazione sia la progettazione del padiglione termale-espositivo, funge quindi da perno di collegamento tra le due aree e le restanti aree archeologiche. In riferimento all'Antiquarium come linea di confine fra le due zone, si è pensato di lavorare sulla zona dell'uliveto presente dalla Torre della Roccabruna fino all'Antiquarium e quello compreso fra la prospettiva del Canopo, la Piazza d'Oro e gli Inferi (Ambito 3 di progetto). Una volta individuata la zona d'intervento, si è consultato il Tractatus, un testo tecnico-critico di Pier Federico Mauro Caliari che ha aiutato alla comprensione e al ragionamento sugli assi della villa passanti per le zone precedentemente citate. Una volta individuati gli assi d'interesse si è scoperto come le archeologie del Mausoleo e degli Inferi fossero collegati con due assi alla Roccabruna, passanti per la vasca del Canopo. Questa ha dato valore alla tesi di voler sviluppare il progetto in queste zone col fine ultimo di ampliare la zona del Canopo.

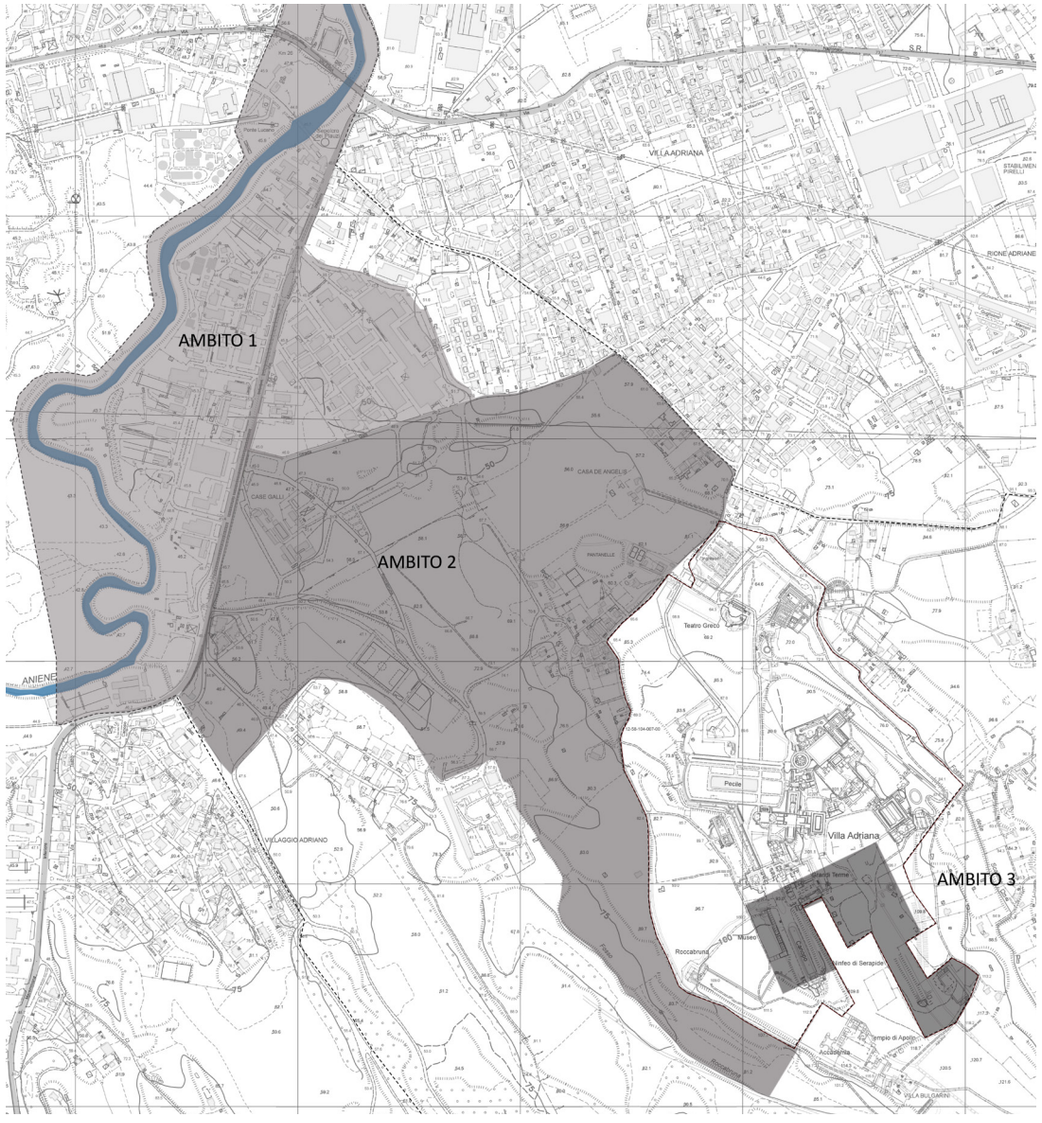


Figura 82 - Mappa ambito di progetto di valorizzazione territoriale della Buffer Zone di Villa Adriana

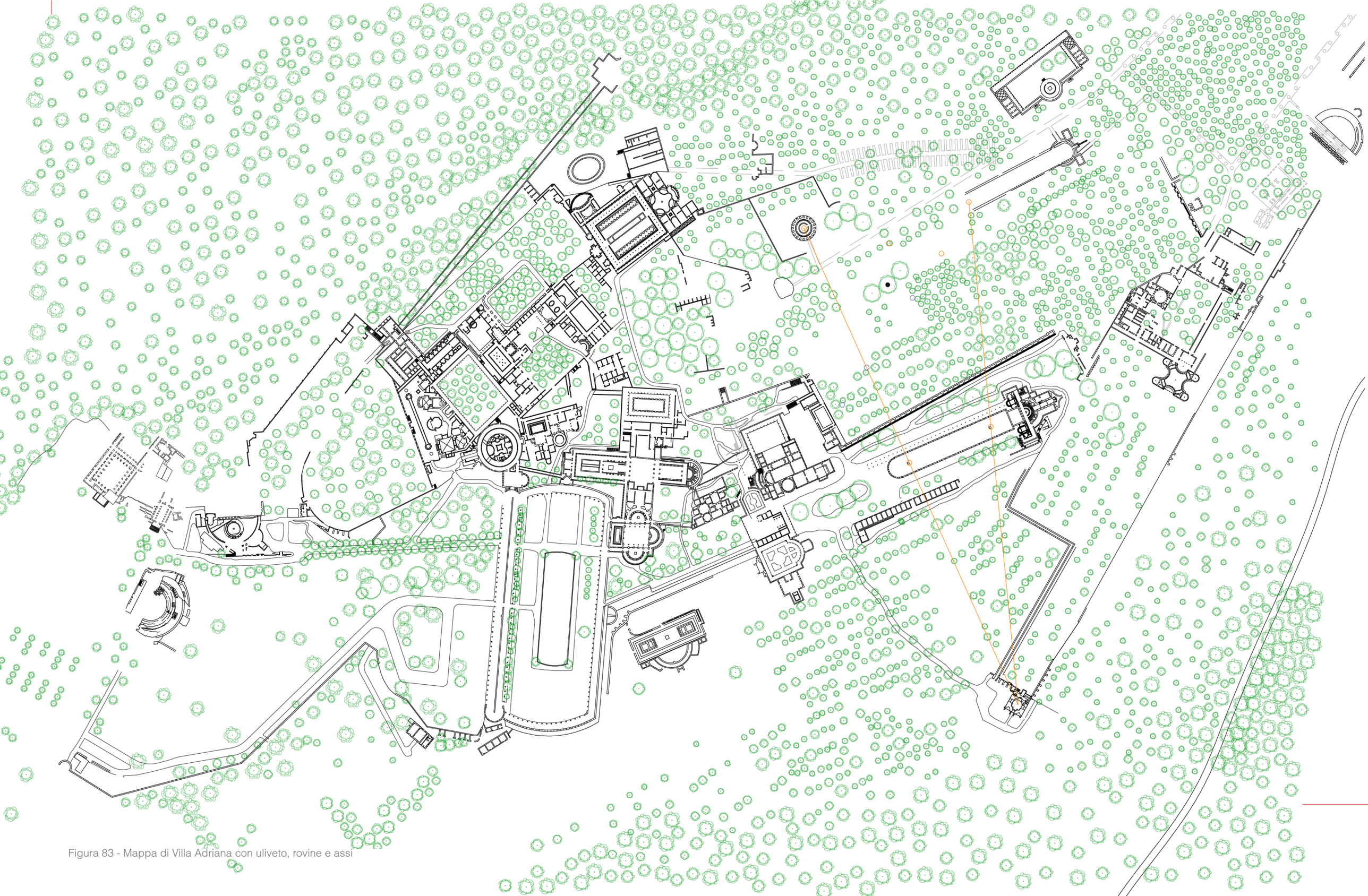
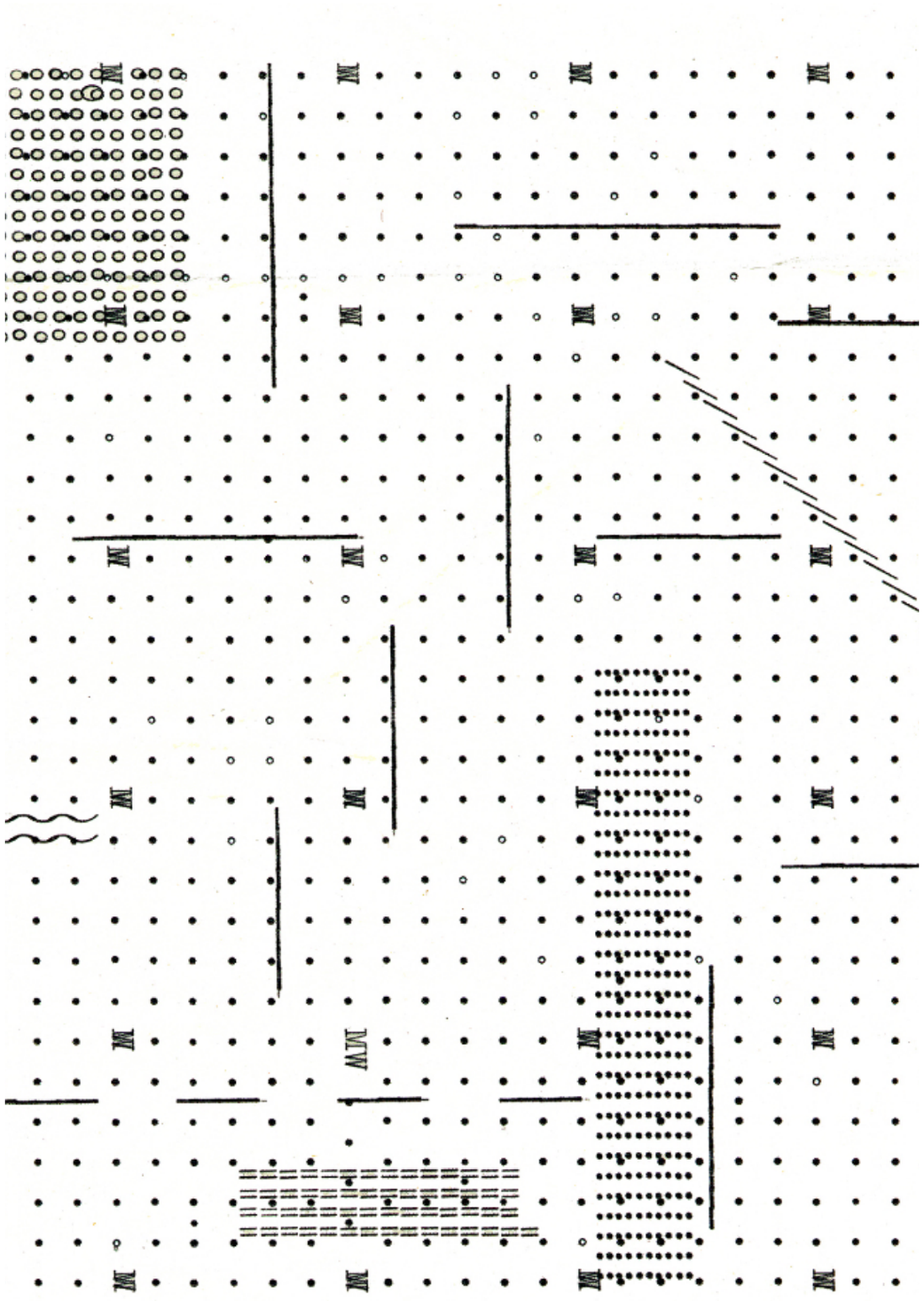


Figura 83 - Mappa di Villa Adriana con uliveto, rovine e assi



Scegliendo di dare la priorità al patrimonio naturale dell'uliveto, si è deciso di mappare tutti gli ulivi presenti all'interno di Villa Adriana oltre alle diverse fonti d'acqua. Di fondamentale importanza è stata l'ispirazione di Andrea Branzi, architetto, designer e accademico italiano. Branzi in ogni suo progetto non si limitava alla riproduzione al vero in pianta bensì ad una rappresentazione che utilizza elementi architettonici e non attraverso una codifica degli elementi con figure geometriche stilizzate e artistiche. La reference principale è stata la pianta "No-stop City" del 1969 realizzata da Branzi[82] insieme al suo studio Archizoom. A seguito di ciò, si è quindi proceduto alla mappatura dell'intero uliveto differenziando anche i singoli ulivi per dimensione. Il risultato ottenuto è stata una mappatura completa del territorio che riprendesse graficamente lo stile di Branzi con linee, punti e cerchi, una prima inquadratura del territorio che ci ha fatto comprendere l'esistenza di zone regolare irregolari nella maglia ortogonale dell'uliveto.

Successivamente, per avere un quadro generale di tutta l'area sono state mappate tutte le parti archeologiche comprese, sia quelle già emerse dagli scavi che quello ancora da scavare, basandosi sempre sulla mappa geografica fornita dal workshop-concorso. Si è quindi notato come le sostruzioni presenti nella parte superiore alla vasca del Canopo, avendo un andamento lineare, potessero essere un buon punto di partenza per la creazione di questa maglia regolatrice. Una volta calcolata la distanza fra due murature delle sostruzioni sopraindicate, questa è stata moltiplicata fino a creare un vero pattern regolare a punti che ha fatto emergere una sovrapposizione di linee con cui è stata creata una griglia.
Dall'unione dei due diversi livelli di lettura, sono emerse le zone di vuoto e zone di pieno all'interno dell'area dell'uliveto, punti di riflessione per l'azione progettuale sulla valorizzazione territoriale. Gli spazi vuoti erano privi di vegetazione e quindi utili per l'arricchimento del terreno con costruzioni effimere e no. Le zone piene di alberi e natura sono state invece considerate come un'area da preservare e su cui non agire per il progetto di valorizzazione ma da prendere in considerazione per avere delle aree in relazione tra di loro.

Una volta compresi i diversi ruoli, le zone vuote e le zone piene, si sono individuati i punti all'interno della griglia. Questi corrispondono agli interventi progettuali mirati e non all'area della zona occupata. Altra reference per l'ambito progettuale è stato l'interno del Parc de la Vilette di Bernard Tschumi (1982)[83] in cui troviamo organizzazione e composizione dello spazio dettato da una frequenza di architetture collocate al suo interno che scandiscono ogni singolo edificio/composizione. Su ispirazione di Tshumi si è quindi pensato di progettare architetture effimere e reversibili nel tempo, partendo da

Figura 84 (a sinistra) - Archizoom No-Stop City (1969), Andrea Branzi

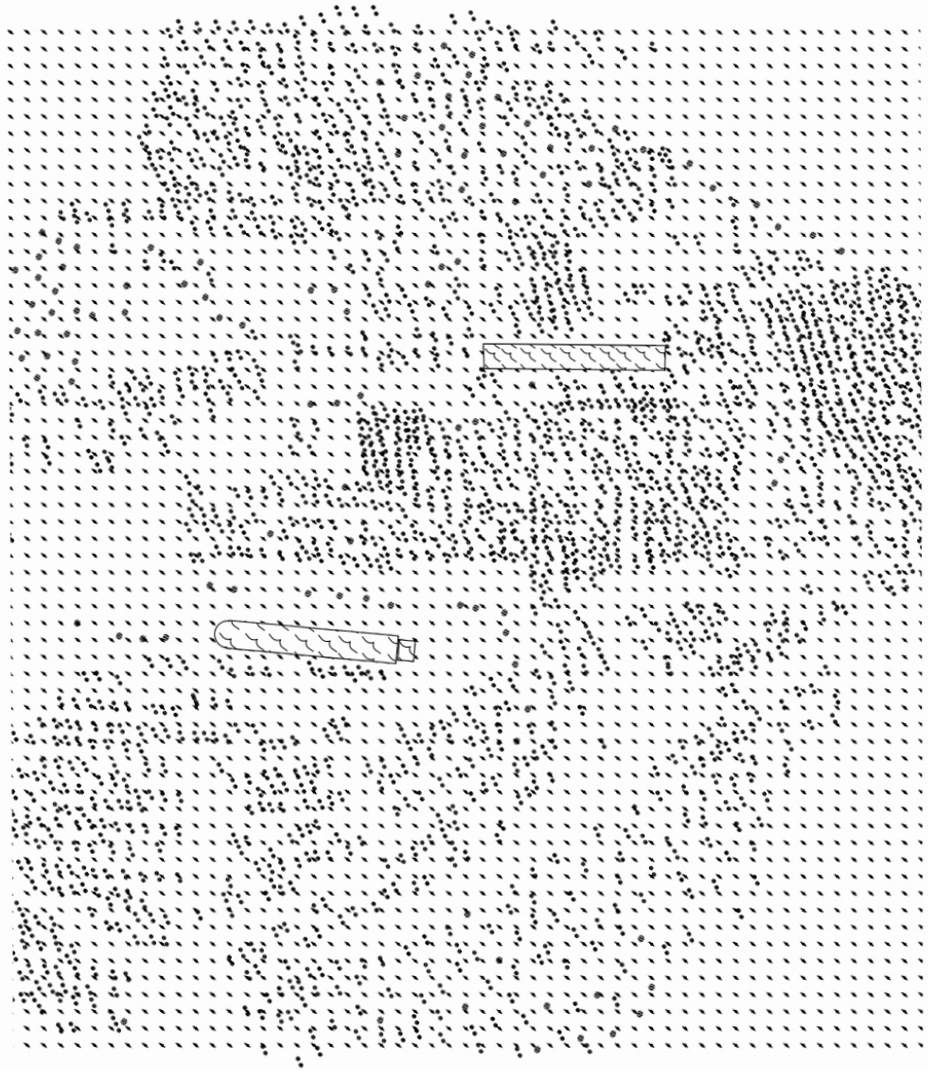


Figura 85 - Mappatura completa del territorio che riprende graficamente lo stile di Branzi con linee, punti e cerchi

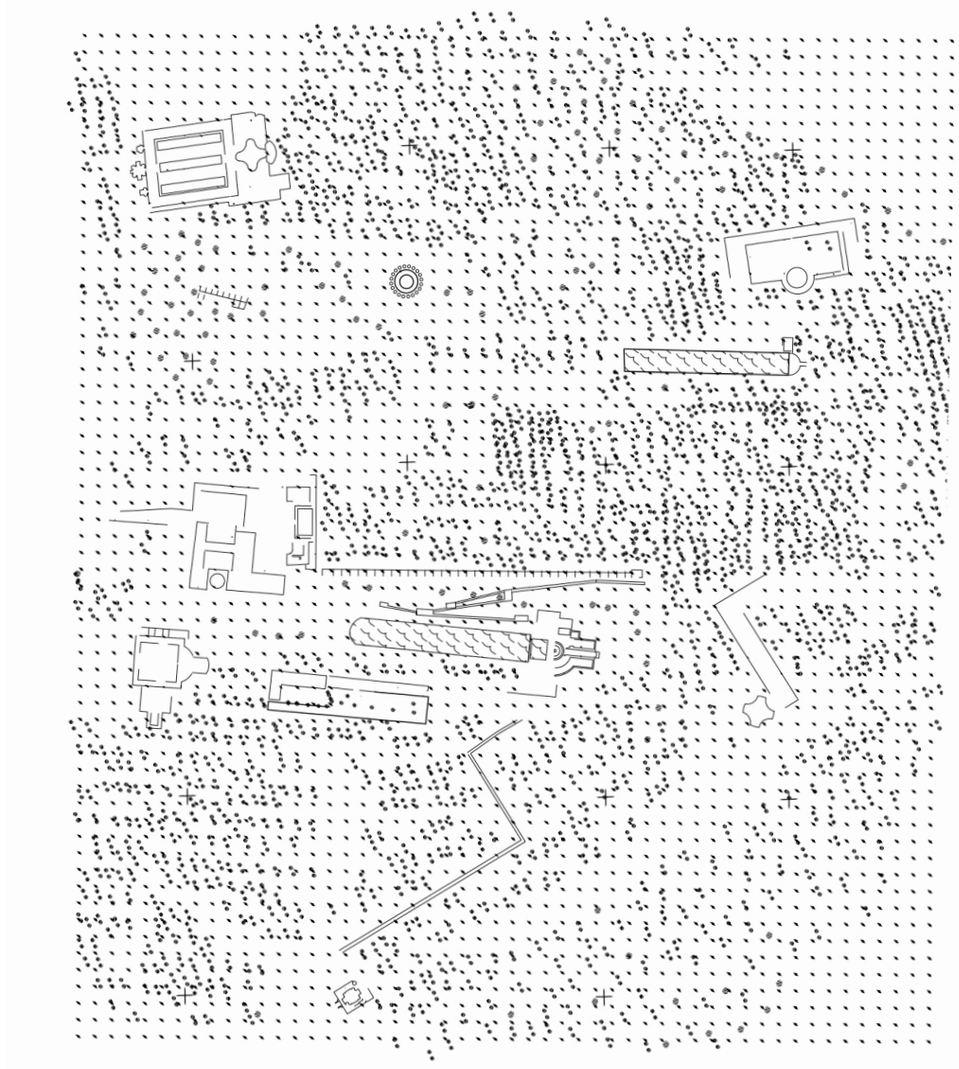


Figura 86 - Mappatura completa del territorio e delle aree archeologiche con lo stile di Andrea Branzi

un ragionamento su piccola scala sugli oggetti da collocare sul territorio per poi assemblare tutte le strutture e formare delle zone attrezzate sempre seguendo come punto di riferimento la griglia ortogonale ricavate in pianta. La traduzione in progetto è stato quindi un abaco degli elementi, composto da sedute, stanze, muri, telai, portali e superfici. Come rapportare i singoli elementi alla composizione della villa già esistente? L'acqua e la vegetazione sono stati utilizzati come filo conduttore narrativo per la progettazione trasformando l'abaco degli elementi sopracitati (sedute, stanze, muri, telai, portali e superfici) in elementi vegetali e d'acqua.

Una volta definite tutte le declinazioni, attraverso composizioni di elementi e punti individuati, si è pensata la collocazione degli elementi all'interno della griglia. Di fondamentale importanza è stato il progetto Foundry Plan per Ercolano di Aldo Loris Rossi[84]: l'equilibrio fra gli elementi, il giusto peso fra le architetture d'acqua, la vegetazione e la fruizione dell'utente. Altro progetto di riferimento in merito alla collocazione dell'acqua all'interno dei suoi progetti è stata la Fondazione Querili Stampalia di Carlo Scarpa[85], per la modalità di captare e rinchiudere l'acqua in forme geometriche primitive, e il Salk Institute di Louis Kahn[86] per la direttività e decisione del solco d'acqua che taglia il cortile centrale fra gli edifici e conduce verso l'oceano.

In pianta sono state rappresentate tutte le composizioni, sia al di sopra che al di sotto dell'area dell'Antiquarium, ma solamente su cinque è stata fatta una rappresentazione ravvicinata a volo d'uccello. In tutte si notano rigagnoli d'acqua che conducono il fruitore nella passeggiata fra gli uliveti, superfici di acqua o di erba, panchine che si districano in mezzo ai profili degli alberi e altre strutture in relazione con il paesaggio. Una volta definita la struttura dei diversi interventi si è passato alla progettazione di un versante differente ma parallelo al progetto: le ricostruzioni paesaggistiche di archeologie non visitabili o visibili.
Nella radura al di sopra del Canopo sono presenti due padiglioni ormai chiusi al pubblico perché sono visibili solo parzialmente, il Mausoleo e gli Inferi.
Il Mausoleo, ipotizzando fosse un tempietto a forma circolare, è stato ricostruito con l'utilizzo della vegetazione abbozzando le sue forme originarie e semplificando con due diverse altezze le due strutture cilindriche e concentrici. Sulla zona degli Inferi è stato svolto invece un lavoro più impattante e impegnativo: la ricostruzione della vasca d'acqua. In quest'ultima zona si focalizza la progettazione di rivalutazione dell'intera struttura e sull'importanza che l'acqua ha al suo interno.
La struttura degli Inferi è stata pensata come un'enorme vasca d'acqua di oltre 100 metri di larghezza, come si ipotizzava fosse in origine, al cui interno è presente una passerella strutturata su tre differenti livelli. Per tale motivo si sono pensati tre livelli di profondità dell'acqua al suo interno che gioca-

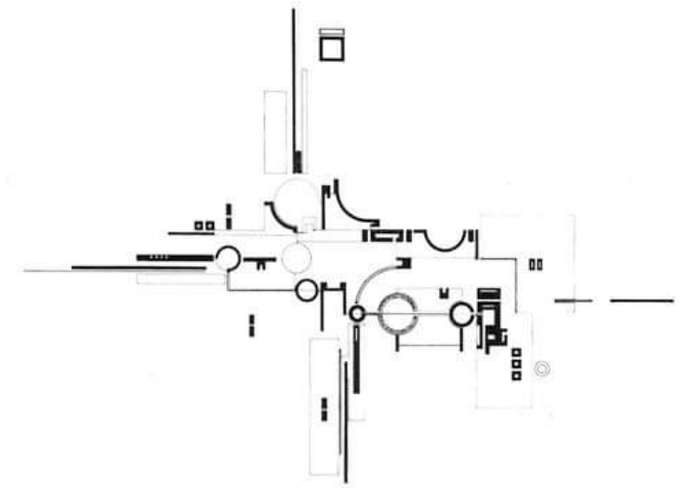


Figura 87 - Foundry Plan, Aldo Loris Rossi

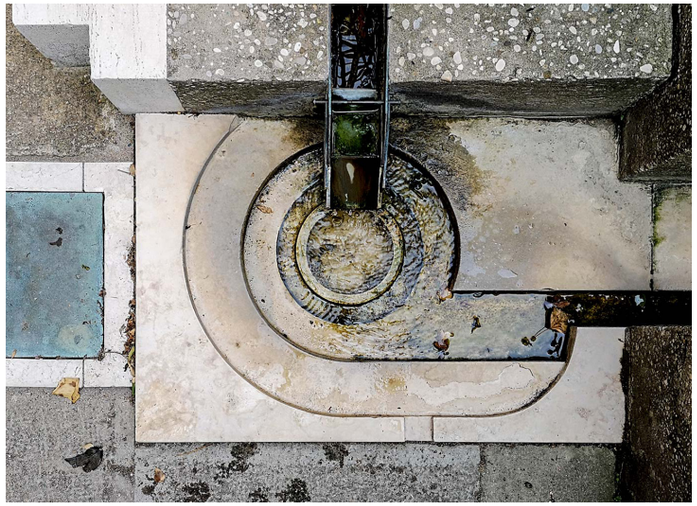


Figura 88 - Fondazione Querini Stampalia, Carlo Scarpa

Figura 89 - Salk Institute, Louis I Kahn

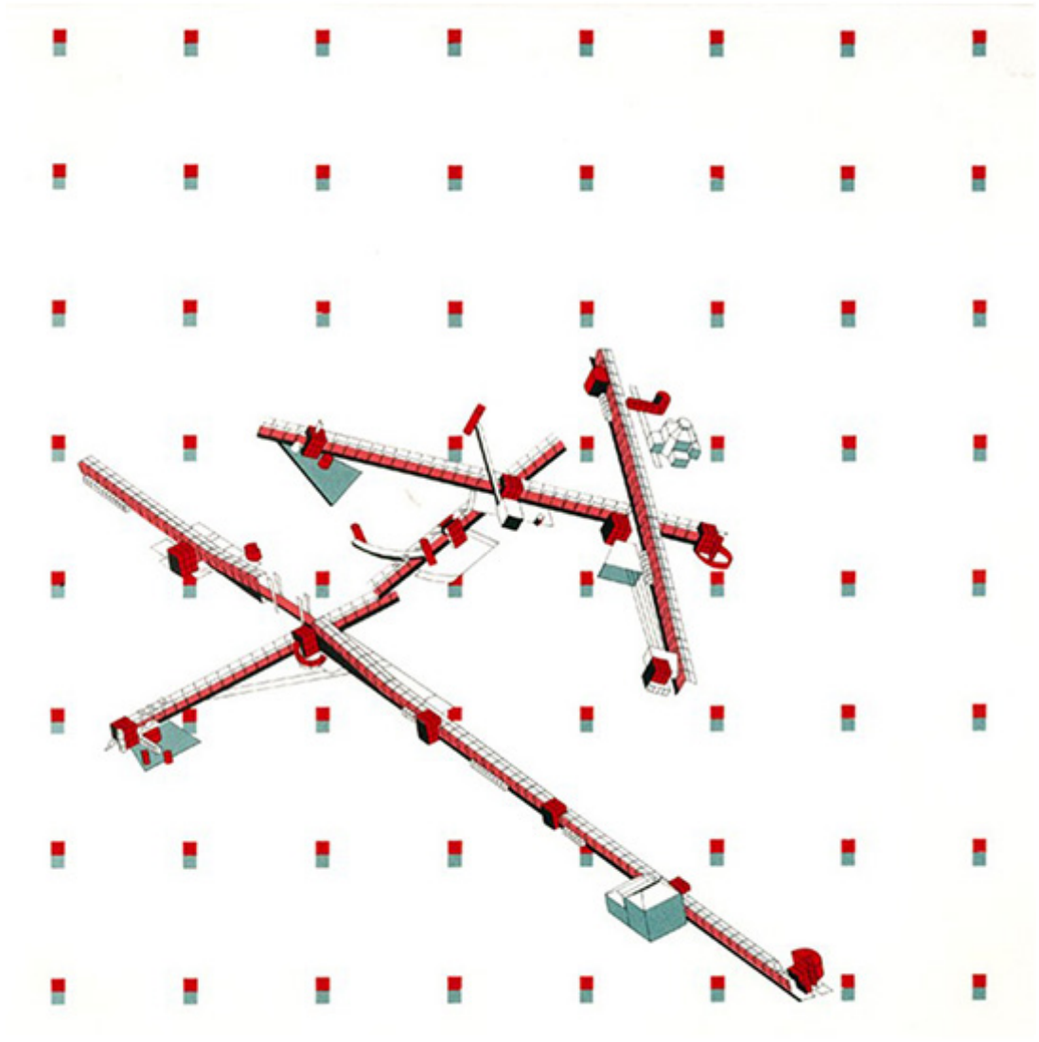


Figura 90 - Parc de le Villette (1982), Bernard Tschumi

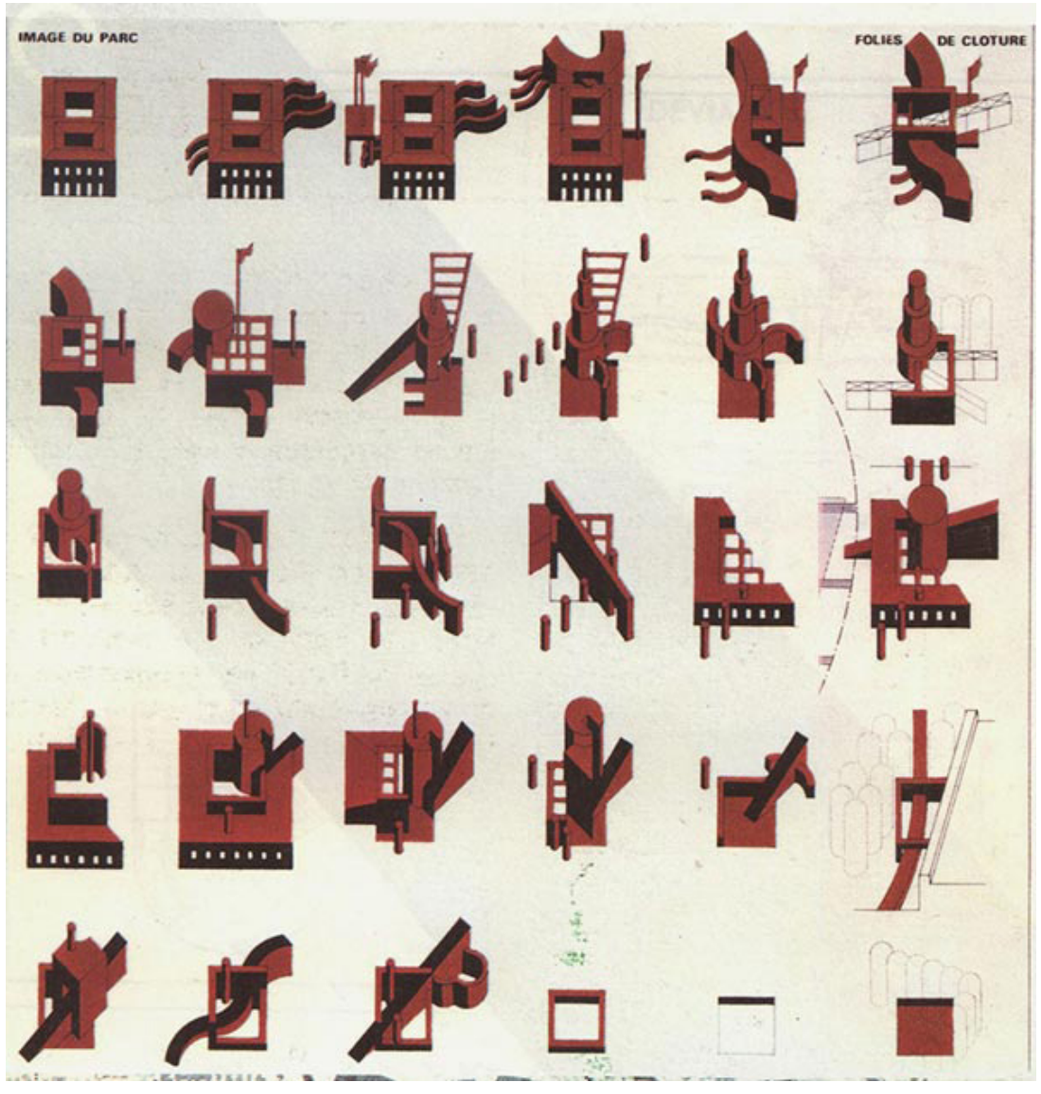


Figura 91 - Singoli elementi presenti all'interno di Parc de le Villette

Figura 92 - Elementi singoli dell'abaco utilizzato per il progetto di valorizzazione territoriale

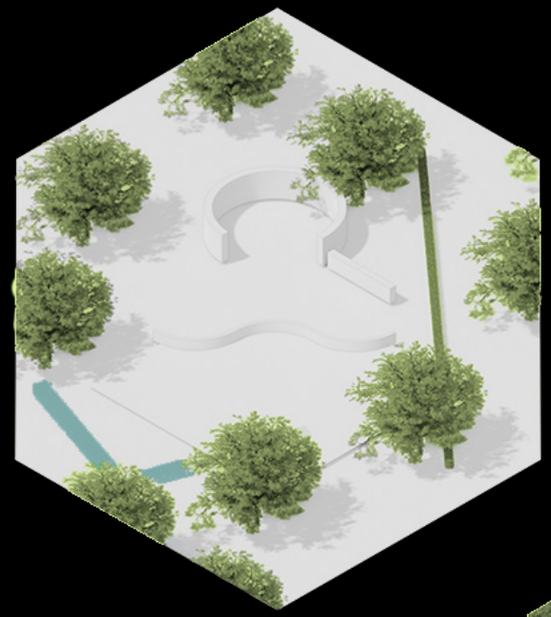
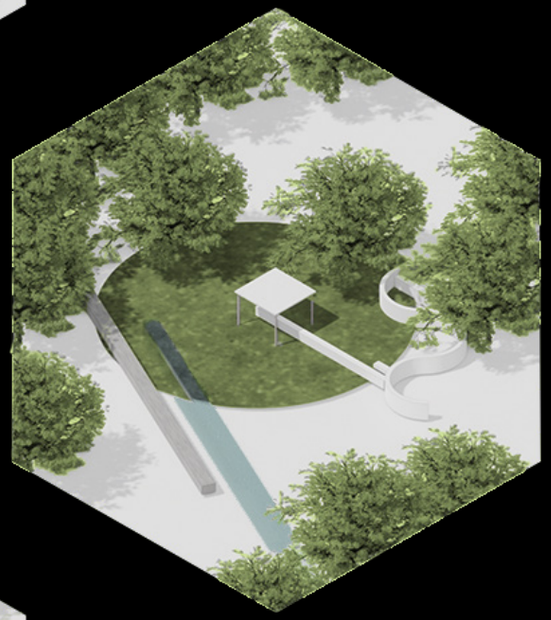
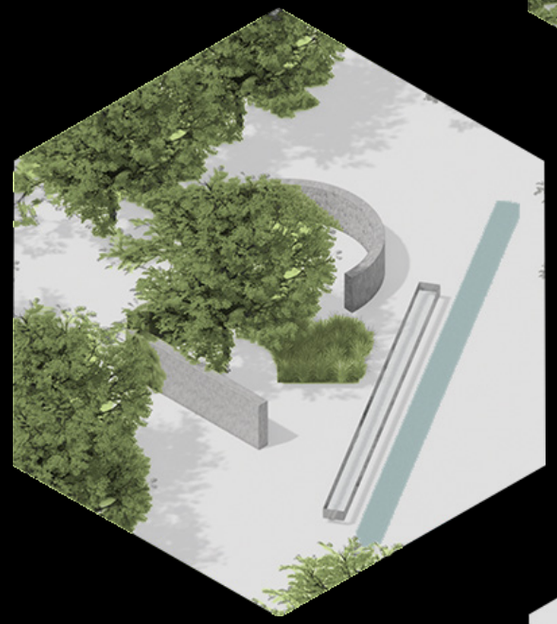
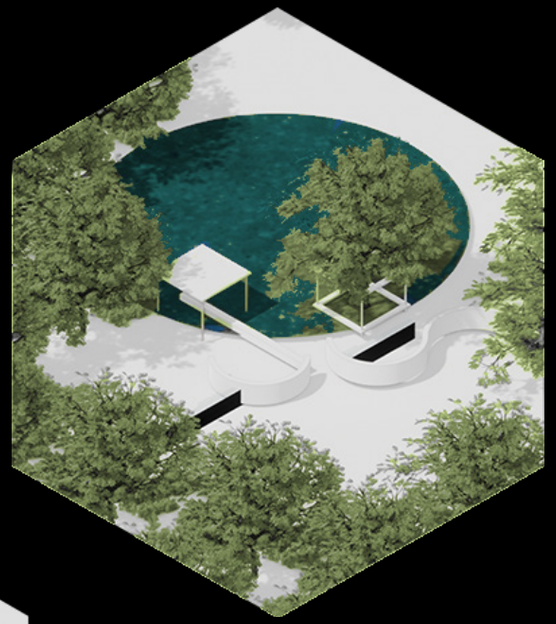
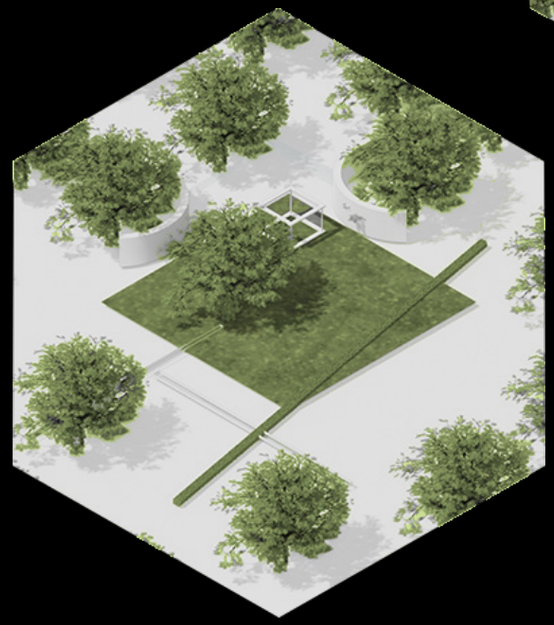
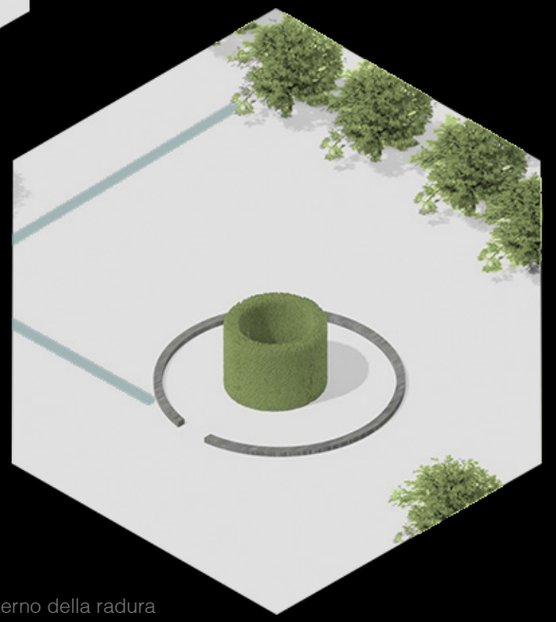







Figura 93 - Diverse combinazioni dell'abaco all'interno della radura

no con la presenza totale o parziale della passerella, ma anche sulla sua assenza, trasformando gli inferi in una enorme vasca d'acqua, come era in origine. La passerella è accessibile dal lato corto della vasca, oltrepassando un fossato che circumnaviga l'intera vasca. Quest'ultimo dà la possibilità al visitatore di fare una passeggiata intorno alla costruzione con la visuale più vicina allo specchio d'acqua e anche di sedersi e ammirare il paesaggio.

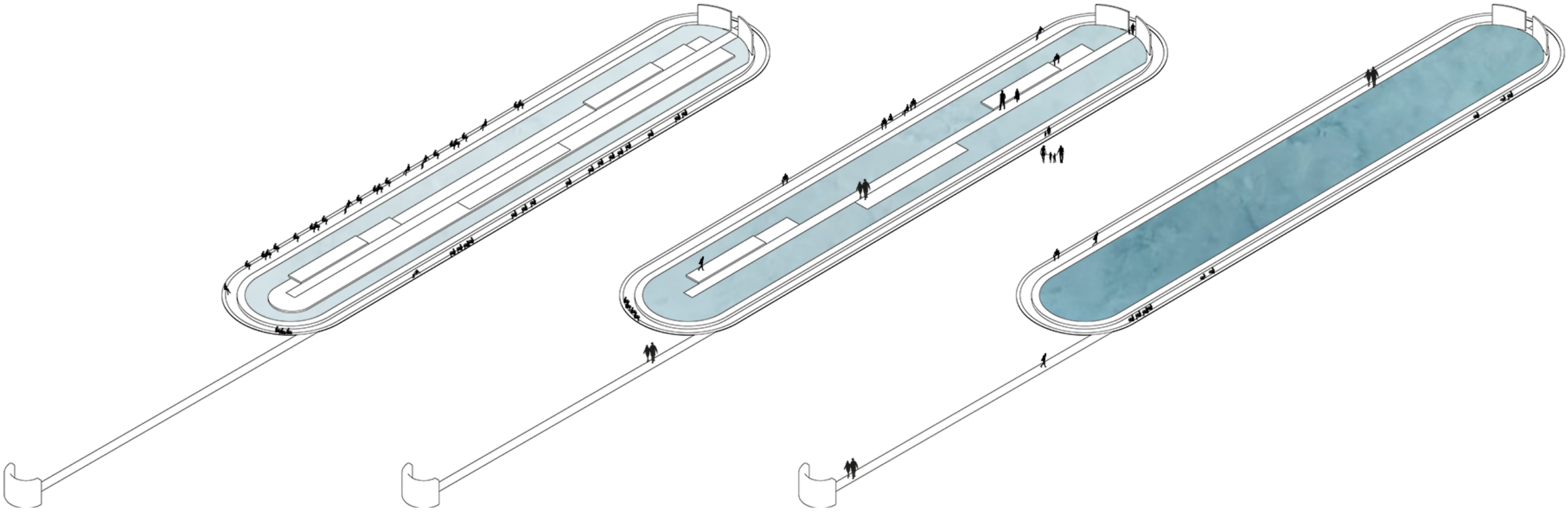


Figura 94 - Assonometria dei tre diversi livelli di altezza di passerella all'interno degli Inferi

2. Fashion and Heritage

L'incontro tra mondo della Moda e Patrimonio culturale, architettonico, monumentale e archeologico costituisce un'area di connessione tra due dei più importanti settori del Made in Italy. Settori di eccellenza che si muovono tra grande creatività e valorizzazione dei siti costituiscono il Patrimonio dell'Umanità. Da qualche anno si assiste ad una particolare forma di valorizzazione del patrimonio culturale e archeologico che vede protagoniste le maison di moda. Si tratta dell'unione tra Bellezza (moda) e Grande Bellezza (patrimonio culturale) che costituiscono due fattori di eccellenza del prodotto culturale ed economico mondiale.

Il brand heritage è parte della brand identity e consiste nel rendere unico il marchio valorizzando il patrimonio storico dell'impresa, a sua volta mezzo per comunicare valori e identità del brand[87]. Gli strumenti utilizzati per valorizzare il patrimonio storico di un'azienda sono diversi: museo d'impresa, archivi, mostre, performance, vere e proprie politiche di heritage branding e altre forme di storytelling[88].
Nel settore del lusso, il brand heritage è particolarmente importante soprattutto quando il patrimonio storico del marchio è un mezzo per reinterpretare la tradizione. Si crea un collegamento significativo tra passato e presente con una forte influenza emozionale per le persone. Le maison costituiscono archivi o musei d'impresa che possono avere ricadute sul marchio stesso. Spesso, infatti, si dà vita a campagne pubblicitarie di rievocazione storica o di collezioni "heritage" che riproducono prodotti del passato in quanto si parla di custodia e valorizzazione dell'heritage aziendale in cui l'archivio e il museo diventano protagonisti indiscussi[89]. Si tratta di strumenti di valorizzazione e di tutela di un patrimonio che spesso condividono un qualcosa, pur mantenendo funzioni distinte: l'archivio raccoglie e descrive la storia aziendale (documenti, prodotto, materiali aggregati, ecc) rendendola consultabile, mentre il museo espone quegli stessi materiali ed è di norma rivolto al pubblico generico e ai clienti, che accoglie in un luogo dotato di un allestimento naturalmente in grado di valorizzare questo contenuto attraverso una sua specifica narrazione.
I brand legano le loro immagini a luoghi specifici attraverso forme di progetto differenti, alcuni immateriali, altri permanenti. Essere un marchio storico significa che il marchio crea una narrazione sulla sua storia che sfrutta per scopi di marketing. Il marchio, il mito, la leggenda, l'eredità di un marchio svolgono un ruolo importante nella gestione dello stesso, guidando il suo valore e la fiducia dei consumatori. È il caso di molti marchi di lusso: Chanel, Louis Vuitton ed Hermès, che usano la loro storia per comunicare e commercializzare i loro prodotti.

Figura 95 (a sinistra) - Mostra al teatro "Sociale" di Voghera in onore dei 90 anni della maison Valentino

Figura 96

Figura 97

Figura 98

Figura 99

Figura 100

Figura 101

Figura 102

Figura 103

Figura 104

Figura 105

Figura 106

Figura 107

Collezione Valentino Couture Spring 2016 alla sfilata di Parigi

Nonostante la moda sia un simbolo costante di cambiamento ed evoluzione, alcuni brand sono comunque in grado di sviluppare un'estetica forte e senza tempo. È il caso di Maria Grazia Chiuri e Pierpaolo Piccioli, gli stilisti della maison Valentino, che nel 2016 a Parigi hanno portato in passerella una Haute Couture fiabesca. A conclusione della collezione primaverile dell'alta moda, Chiuri e Piccioli hanno svelato una linea ispirata all'artista e stilista Fortuny e alle sue ballerine-muse, ma anche agli abiti usati dalle danzatrici Isadora Duncan e Loie Fuller. "Da lui abbiamo appreso soprattutto l'arte del tempo che passa, la bellezza delle cose che invecchiano."[90] Hanno sfilato infatti delle muse danzanti, ballerine che vestono un'estetica atemporale con abiti meravigliosi e sartoriali, giochi di plissettatura e chiari riferimenti classici, con piccole coroncine di serpenti d'oro sul capo e a piedi nudi con chiari riferimenti alla mitologia greca. La collezione Valentino Haute Couture Printemps/Eté 2016 è stata scelta per la sua palette di colori molto vasta, dai toni caldi del rosso, oro e verde e per l'utilizzo di colori oro e bronzo che completano armoniosamente i toni della terra nella sua collezione. La lunghezza dei capi, le lavorazioni interamente fatte a mano e l'elegante piumaggio con lunghe code vellutate e dettagli dorati sono solo alcune delle caratteristiche distintive di questa collezione. Le linee, invece, sono semplici, perfettamente declinate in mantelli, lunghi abiti con strascico e profondi scolli a V che esaltano il décolleté con un vago rimando al mondo bizantino[90]. Molti degli abiti e oggetti di scena proposti hanno una connotazione orientale in quanto includono pavoni, draghi e altre creature mistiche. Per tale motivo, la collezione si adatta perfettamente all'opera itinerante scelta: Le Baccanti, unica fra le tragedie a rappresentare anche il dramma satiresco.

Non si tratta quindi di un fashion show in cui lo stilista mette in mostra su passerella la sua nuova collezione di design della moda, bensì di uno spettacolo teatrale in cui ballerine e attrici indossano gli abiti d'alta moda realizzati dalla maison Valentino. Nel corso degli anni si è diffusa l'esigenza di spettacolizzare gli eventi di moda organizzando grandi spettacoli di arte e cinema in location da sogno che trasportano il fruitore in giro per il mondo, invadendo spazi storici o contemporanei, in Italia e all'estero[91]. La moda si disfa della monotonia delle passerelle in spazi ordinari e si interfaccia con luoghi d'interesse e cultura. In Italia, la moda e lo stile del Made in Italy sceglie luoghi di eccezione per i loro show e ne sono un esempio Dolce & Gabbana, il primo brand di alta moda ad aver organizzato nel 2019 un'incantevole sfilata alla Valle dei Templi di Agrigento, scenografia perfetta e in sintonia con la loro collezione.

Figura 108 (a sinistra, in alto), Figura 109 (a sinistra, in basso) - Rappresentazione di Le Baccanti di Euripide, regia di Antonio Calenda. Scene di Pier Paolo Bisleri. Costumi di Germano Mazzocchetti. Coreografia della Martha Graham Dance Company.

Per tale motivo, si è scelto di non organizzare una sfilata all'interno di Villa Adriana bensì uno spettacolo teatrale itinerante in tre atti. Ogni atto coinvolge lo spettatore e lo accompagna verso le tappe dello spettacolo in una passeggiata che va dal Canopo, all'uliveto, fino alla bocca degli inferi. La bellezza di questi spettacoli è che permettono di vivere insieme le emozioni della tragedia passeggiando e riscoprendo la Villa in modo insolito.
La tragedia scelta da mettere in atto è Le Baccanti di Euripide, scritta mentre l'autore era alla corte di Archelao, re di Macedonia, tra il 407 ed il 406 a.C.[92] In questa tragedia Euripide ripropone in modo emozionante e terribile quello che era stato uno tra i temi fondamentali del suo teatro, cioè il conflitto tra razionale e irrazionale: si pensava infatti che Le Baccanti avessero un messaggio di tipo religioso rivolto a tutti gli uomini ma a ciò si oppone la negazione della religione da parte di Euripide, autore che è stato visto come un laico per tutta la sua vita. Se Euripide avesse voluto mettere in scena un'opera religiosa, forse non avrebbe messo così in evidenza gli aspetti più sconcertanti del dionisismo, ma avrebbe probabilmente posto maggiormente l'attenzione sui lati positivi. Per questo motivo, alcuni studiosi arrivano a interpretare l'opera in senso del tutto opposto, non considerandola una riscoperta della religione, ma anzi una forte invettiva antireligiosa[93].
Protagonista dell'opera, Dionisio era nato dall'unione tra Zeus e Semele, donna mortale. Tuttavia, per invidia iniziò a spargersi la voce che Dioniso in realtà non era nato da Zeus, ma da una relazione tra Semele e un uomo mortale, e che la storia del rapporto con Zeus era solo uno stratagemma per mascherare l'infedeltà. Si negava quindi la natura divina di Dioniso, considerandolo un comune mortale. L'opera intreccia in modo perfetto l'aspetto immaginario, la forza universale, all'arcaicità misteriosa del mito greco e del teatro antico. Il testo spinge a osservare l'abisso dell'irrazionale, attraverso la sfida fra divino e umano, fra ragione e folle abbandono. Euripide ritrae Dioniso come un dio che è indiscutibilmente interessato a punire coloro che non credono in lui, fino al punto di uccidere i parenti[94]. Tutto questo solo per vendetta. Le stesse Baccanti all'interno dell'opera sembrano essere molto più motivate a compiere atti violenti che a gioire del dio Dionisio. Le Baccanti erano donne che celebravano il culto orgiastico del dio Dionisio, indossavano pelli animali, cacciavano, correvano danzando sempre più sfrenatamente per i monti in stato di ebbrezza accompagnandosi con cembali, timpani, flauti e altri strumenti. Allattavano cuccioli di lupi e cerbiatti, in una maternità indifferenziata, non regolata dalle forme della società, ma dilatata nella natura. Erano donne libere seppur possedute. Al culmine dell'esaltazione, coincidente con l'estasi, dilaniavano e divoravano crudo l'animale sacro (di

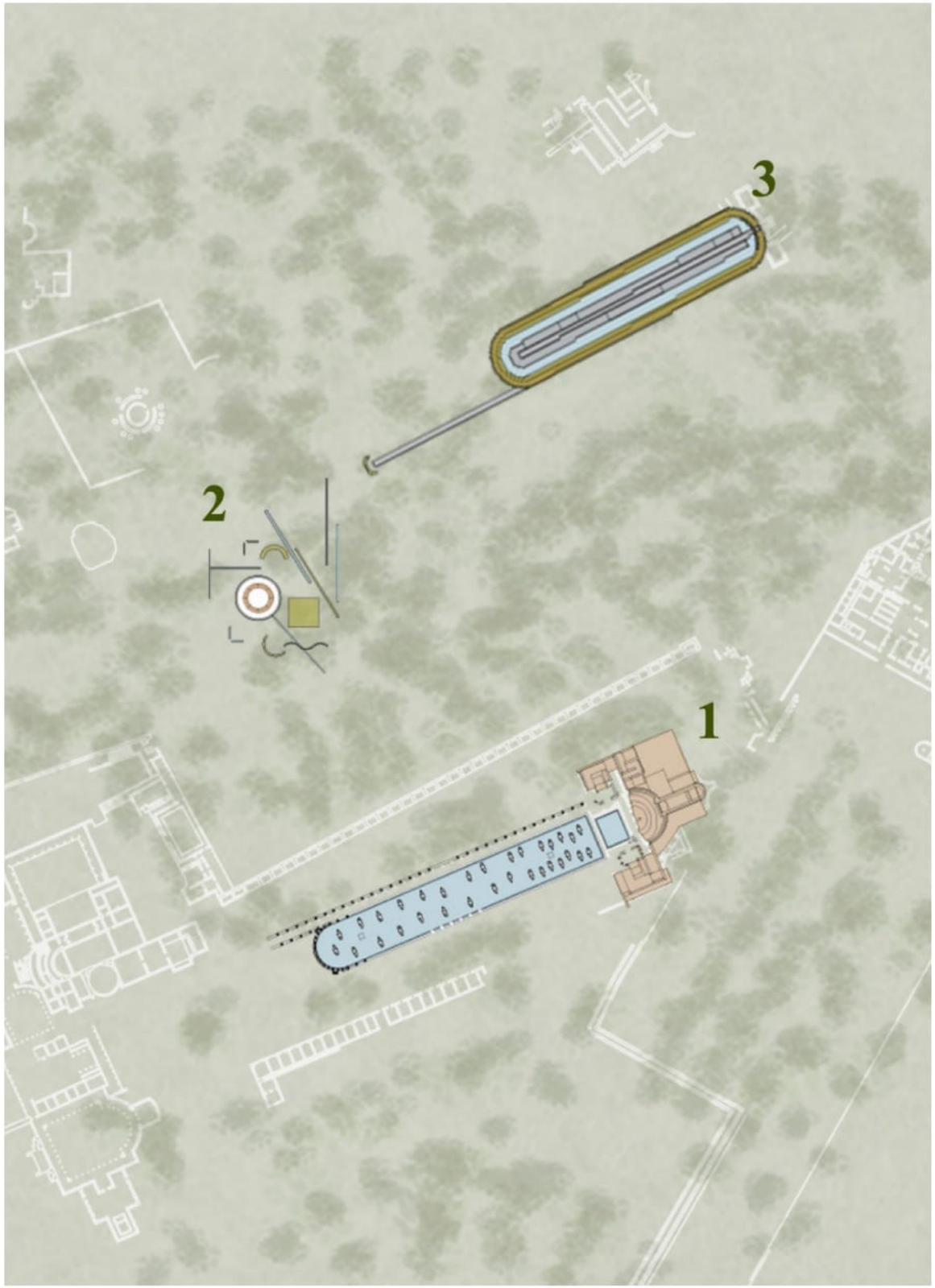
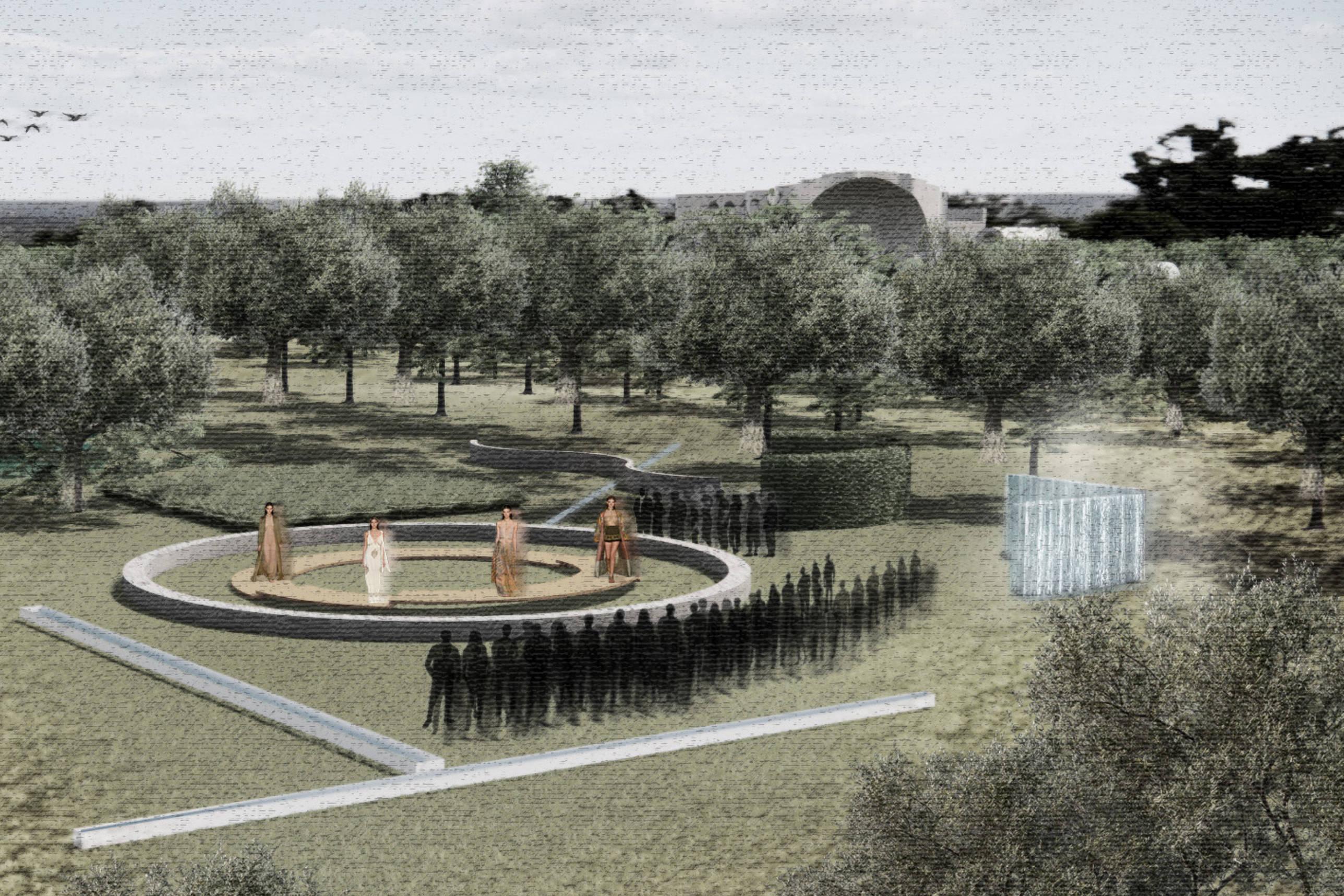


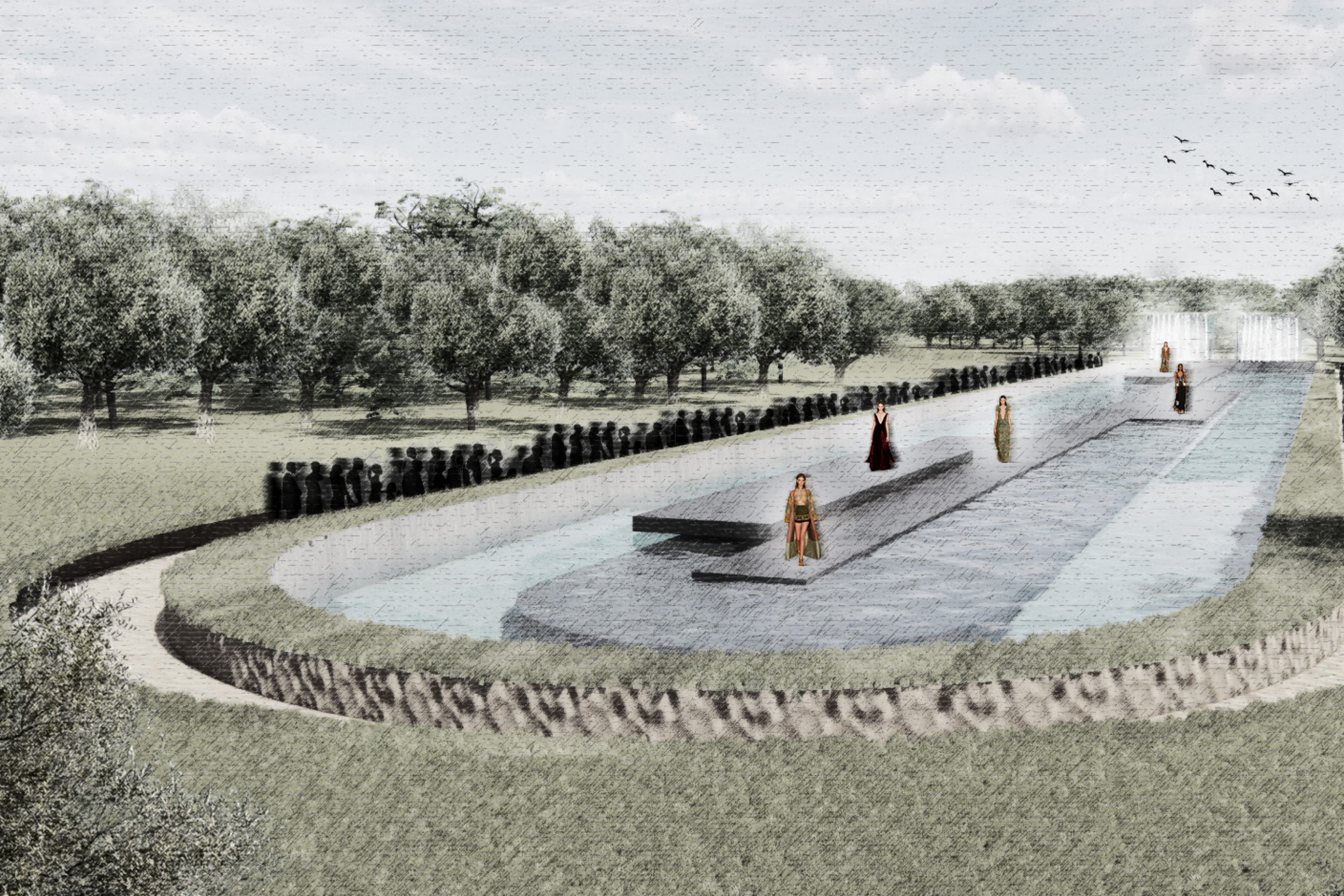
Figura 110 (a destra) - Percorso Evento di Fashion and Heritage (1. Canopo, 2. Radura, 3. Inferi)

solito un cerbiatto), per impossessarsi della divinità stessa[95].
L'opera di Euripide è stata scelta come trama dello spettacolo itinerante perché legata alla natura rituale, misterica e violenta dei riti di Antinoo, un giovane greco noto per la relazione sentimentale e amorosa con l'imperatore. Adriano stimava il ragazzo per la sua bellezza ed intelligenza, Antinoo ammirava invece l'imperatore come un saggio. Negli anni si è molto discusso sul loro rapporto e molti hanno ipotizzato che potesse trattarsi della pederastia greca, quando cioè un uomo maturo intratteneva una relazione sentimentale con un fanciullo, assumendone un ruolo fondamentale ed attivo nella sua educazione e istruzione, istituzione non estranea alla cultura romana[96]. Un rapporto profondo, di puro affetto e stima, rispetto e complicità, che finì nel 130 d.C. quando Antinoo morì in circostanze misteriose. Da qui si riprende l'aspetto misterioso e violento de Le Baccanti, un'opera che tratta in particolar modo il tema del mistero e che possiamo noi legare al mistero della morte di Antinoo in quanto c'è chi ritiene che il giovane sia caduto in acqua, chi parla di suicidio, chi di omicidio per gelosia e chi addirittura di una morte per un sacrificio umano.

Il mito greco e il teatro antico nell'opera Le Baccanti ben si legano a Villa Adriana perché rappresentano una cultura classica ed ellenica tanto amata dall'imperatore. Adriano era colto ed aveva una devozione esagerata per le lettere e per le arti; scriveva in greco e latino, in prosa e poesia, discuteva di filosofia, architettura, scultura, musica e pittura e frequentava e sosteneva filosofi e uomini d'ingegno del tempo[97]. La tanto stimata Grecia antica è evocata nell'incantevole cornice delle aule dell'Antiquarium del Canopo di Villa Adriana a Tivoli in un tracciato tra arte e storia, tra natura e filosofia. In sintonia con lo scenario arcadico che cinge l'antistante specchio d'acqua dominante la residenza imperiale adrianea, le cinquanta opere, tra statuaria antica e qualche dipinto, si offrono in un vivace connubio tra l'ideale classico caro al mondo greco e le sperimentazioni del novizio spirito ellenistico riproponendo gli orientamenti e le suggestioni architettoniche, evocative piuttosto che reali rielaborazioni, collezionate da Adriano durante gli assidui viaggi nei confini dell'Impero[98]. Infine, la magia è un elemento ricorrente nell'opera di Euripide: l'acqua, il vino e il miele sono elementi che rimandano al rito magico e al potere del tirso che fa sgorgare acqua dalla roccia.

Lo spettacolo itinerante de Le Baccanti si svolge in tre atti ed ognuno di questi vanta di una scenografia unica e distinta. Il primo atto ha luogo nel Canopo, padiglione simbolo di Villa Adriana ed emblema di bellezza ed eleganza. Gli spettatori sono invitati ad assistere allo spettacolo all'interno di alcune barche posizionate nella vasca centrale del Canopo, così da poter godere di una doppia visuale sia sul Serapeo dove si svolge la scena, sia sulle arcate del Canopo e quindi sugli altri padiglioni della villa. All'interno del Serapeo si creano giochi d'acqua e di luce per creare un'ambiente suggestivo a quella che è la prima parte dello spettacolo.
Successivamente, gli spettatori assistono al secondo atto che si svolge nella radura, luogo in cui gli elementi dell'abaco sono maggiormente utilizzati e che gli attori stessi adoperano come piattaforma durante il loro spettacolo. Posta al centro della scena, la piattaforma centrale ha due diversi livelli di lettura: uno di questi riprende l'aspetto di verticalità (verticalità del monte in una delle scene dell'opera Le Baccanti).
Per assistere all'ultimo atto, gli spettatori raggiungono la zona degli Inferi in cui gli attori recitano su una lunga passerella centrale di circa 100 metri mentre il pubblico può godere di un'ampia visuale stando a bordo vasca, seduti sul terreno appositamente modellato a modo di panca.





3. Padiglione espositivo nell'area dell'Antiquarium

Il grande tema progettuale del Piranesi Prix de Roma prevedeva la realizzazione di un padiglione termale-espositivo all'interno del sito archeologico di Villa Adriana. In epoca romana, le terme erano luogo di aggregazione sociale che potevano frequentare anche i più poveri[99]. Rappresentavano un luogo di cultura e di socializzazione oltre che con funzioni igienico-sanitarie. Le terme, con la loro espressione artistica dovuta ai giochi d'acqua che si creavano al loro interno, univano due aspetti della vita romana di un tempo: l'otium e la bellezza.

All'interno di Villa Adriana, sia per l'imponente presenza dell'acqua nella Villa sia per la presenza di ben tre padiglioni termali (Grandi Terme, le Piccole Terme e le Terme con Heliocaminus), la presenza di acqua e fontane assume un ruolo importante.

Il tema progettuale del workshop-concorso Piranesi Prix de Rome è la realizzazione di un'architettura che possa unire la funzione originaria delle terme romane, elemento di otium e svago, e la funzione museale-espositiva di opere scultoree.

Le linee guida fornite richiedono dunque un padiglione in grado di valorizzare l'archeologia della Villa e ospitare una collezione d'arte o archeologica nei suoi spazi interni ed esterni. L'obiettivo è quello di realizzare un padiglione in grado di contemplare il concetto di bellezza in rapporto alle rovine allo stato attuale della Villa.

Il padiglione deve essere dotato di:

- un'area termale interna
- una collezione permanente d'arte e un caffè ristorante
- un ingresso-reception allo spazio termale
- area relax
- spogliatoi
- vasche d'acqua di due differenti temperature[81]

Delle tre aree progettuali proposte per la collocazione del padiglione termale-espositivo è stata scelta l'area dell'Antiquarium, attuale Museo del Canopo e un tempo utilizzato ipoteticamente come magazzino della Villa. Durante la fase di ricerca, osservando le varie ricostruzioni e analisi effettuati nel corso degli anni si è scoperto che originariamente l'Antiquarium era parte di un sistema a corte su due livelli, ad oggi ricoperto da un uliveto.

L'ipotesi progettuale iniziale è stata quindi quella di ricostruire lo stato originario del padiglione andando a ricavare tutti i tracciati regolatori che caratterizzano l'Antiquarium, pensando all'inserimento di elementi interni al padiglione senza intaccare l'uliveto presente sul terreno.

Nella fase iniziale di ricerca si sono individuate tre design references di tre diversi padiglioni termali che hanno contribuito nella realizzazione dell'interno padiglione: Villa Chams di Carl Gerges Architects, City's Thermal Bath di Katarzyna Pankowska, Cordoba Art Center di Nieto Sobejano.

Figura 111 - Villa Chams, Carl Gerges Architects

Figura 112 - City's Thermal Bath, Katarzyna Pankowska

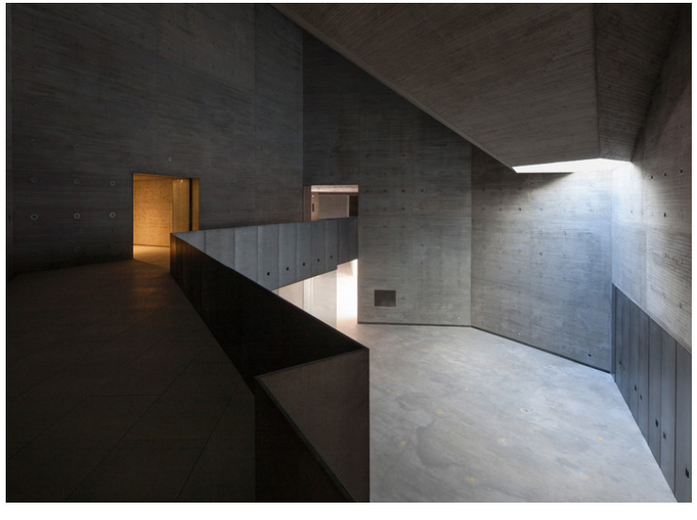


Figura 113 - Cordoba Art Center, Nieto Sobejano

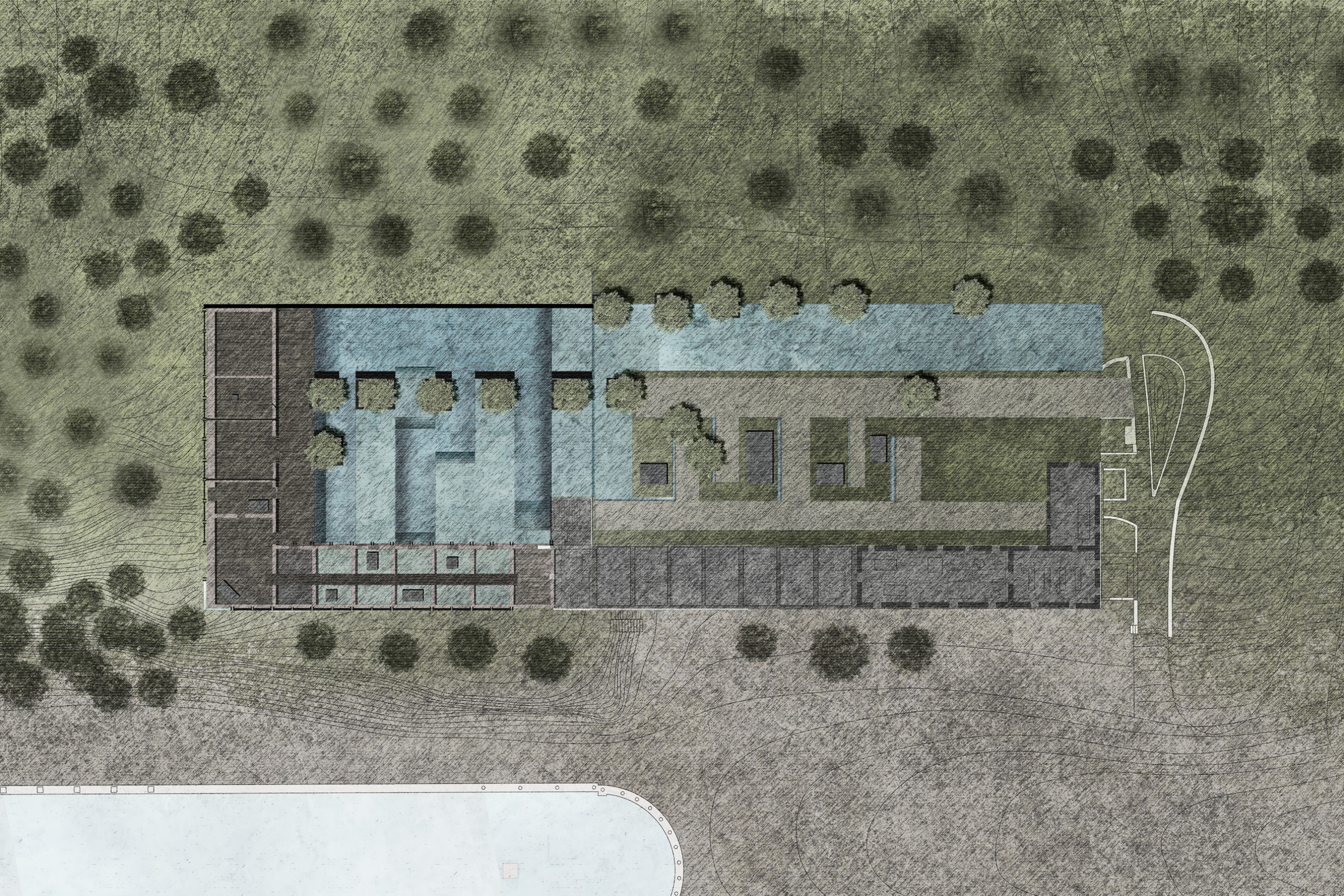
Quello che un tempo era un grande cortile interno dell'Antiquarium diventa oggi una grande vasca d'acqua caratterizzata da diversi livelli di profondità, dai 15 ai 120 cm d'altezza, e da sistemi contenitivi per proteggere e preservare la quota originale degli ulivi. Il salto di quota del terreno permette quindi di integrare all'interno delle vasche anche dei giochi d'acqua con l'inserimento di cascate scenografiche e l'ideazione di un "ninfeo contemporaneo" dalla composizione semi-ipogea, caratterizzato da uno spazio ombrato e illuminato in maniera puntuale da nicchie ricavate dal soffitto. Si crea un diaframma d'acqua tra la vasca esterna e la sezione semi-ipogea che genera un portale e che invita il bagnante ad attraversarlo, quasi a simboleggiare il superamento di un ostacolo. Inoltre, grazie al dislivello del terreno si è pensato alla creazione di un sistema di recupero dell'acqua piovana per irrigare gli ulivi e collegare le vasche di diversa altezza in modo fluido ed omogeneo.

La vasca d'acqua esterna percorre le pareti in legno listellare del padiglione per creare nella parte interna una piattaforma d'acqua sulla quale collocale le opere d'arte della collezione. La struttura coperta del padiglione termale si presenta quindi come un grande spazio architettonico modulare in cui

Figura 114 - Prospetto del padiglione contestualizzato sulla rovina dell'Antiquarium

esternamente sono collocati dei pannelli in rame ossidato dal colore verde caratteristico e forati in punti strategici per permettere alla luce di invadere in maniera discontinua l'interno. Il pattern che si va a creare sulla parete richiama il decoro in facciata dell'Antiquarium tipico di tutta la villa: quello dell'opus reticulatum[100]. La parete opposta, con affaccio verso il cortile interno, è stata pensata in pannelli di solo legno con sistema di apertura pivotante in modo da dare continuità tra interno ed esterno, caratterizzati da listelli molto sottili che permettono alla luce, all'acqua e all'aria di pervadere gli spazi. La copertura del padiglione è realizzata in metallo e con un sistema modulare a forma di cannon lumiére, un sistema che permette di indirizzare la luce e di far scorrere l'acqua piovana sul punto d'interesse. La luce che arriva dai fori superiori illumina plasticamente gli interni e le statue, posizionate in corrispondenza dei fori, anche in base alle diverse ore del giorno.
La percezione dello spazio interno è quello di una galleria espositiva d'acqua in cui l'acqua stessa è elemento dominante che si rapporta direttamente alle statue in esposizione, come se queste fiorissero dal pavimento; uno spazio percorribile grazie all'installazione di una passerella in legno sopraelevata che permette la completa fruizione delle opere.

Figura 115 - Sezione trasversale del padiglione contestualizzato



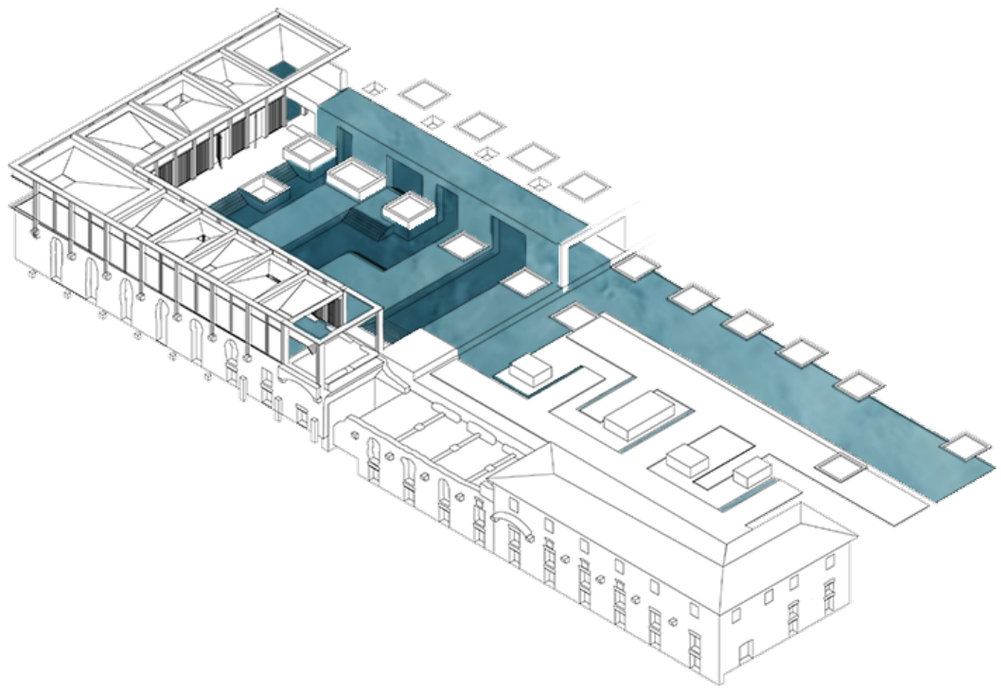


Figura 116 - Assonometria padiglione termale-espositivo

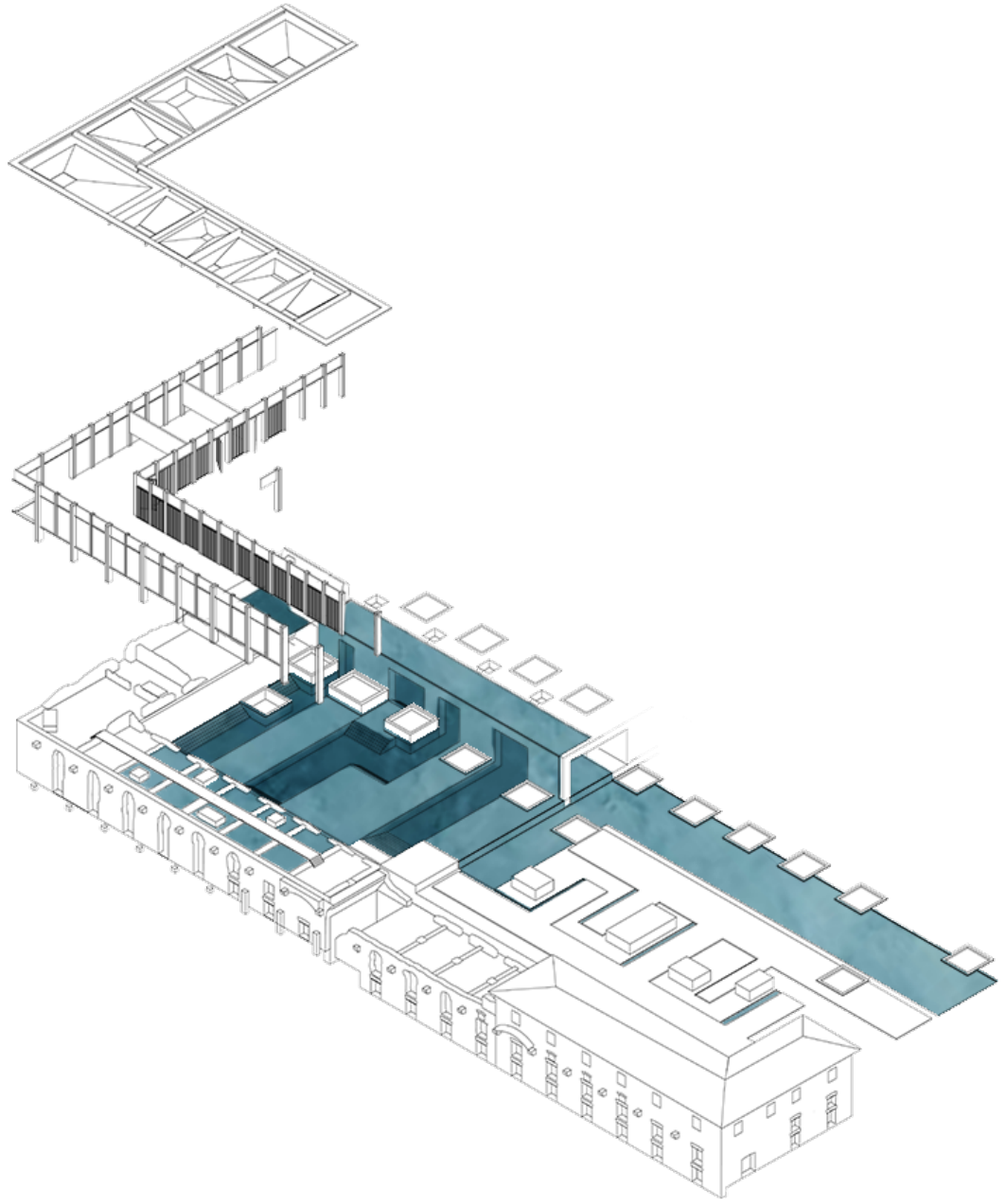
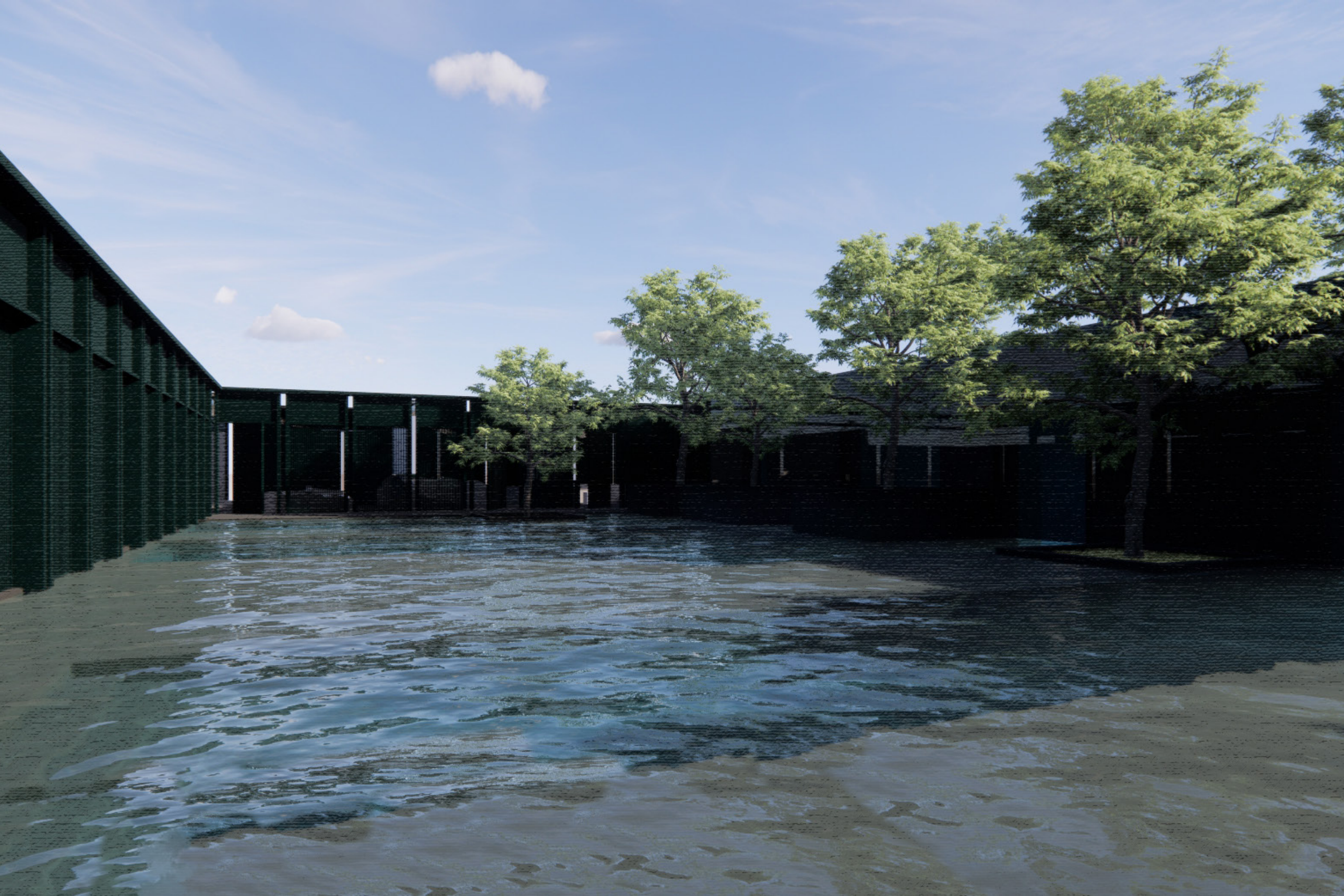
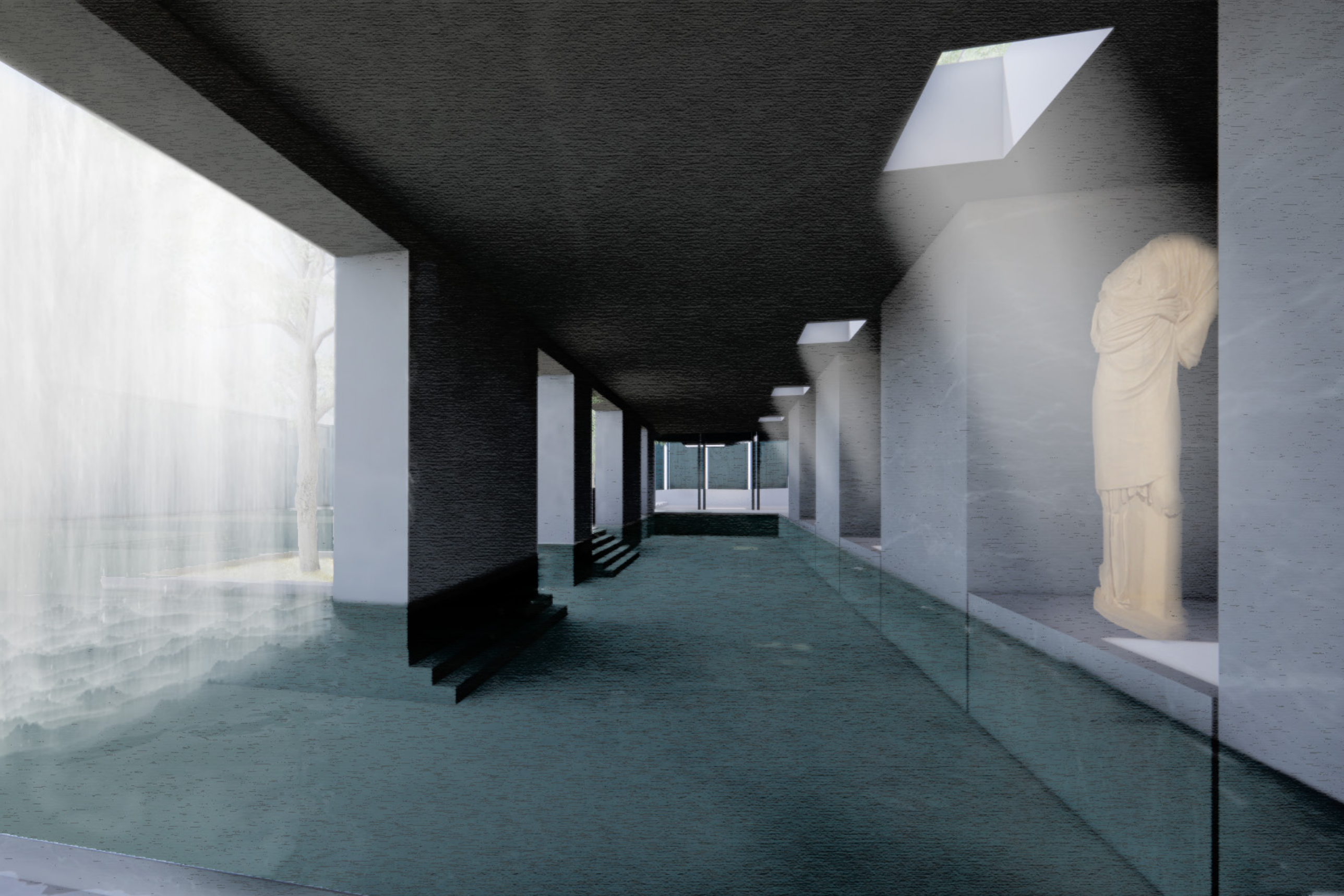
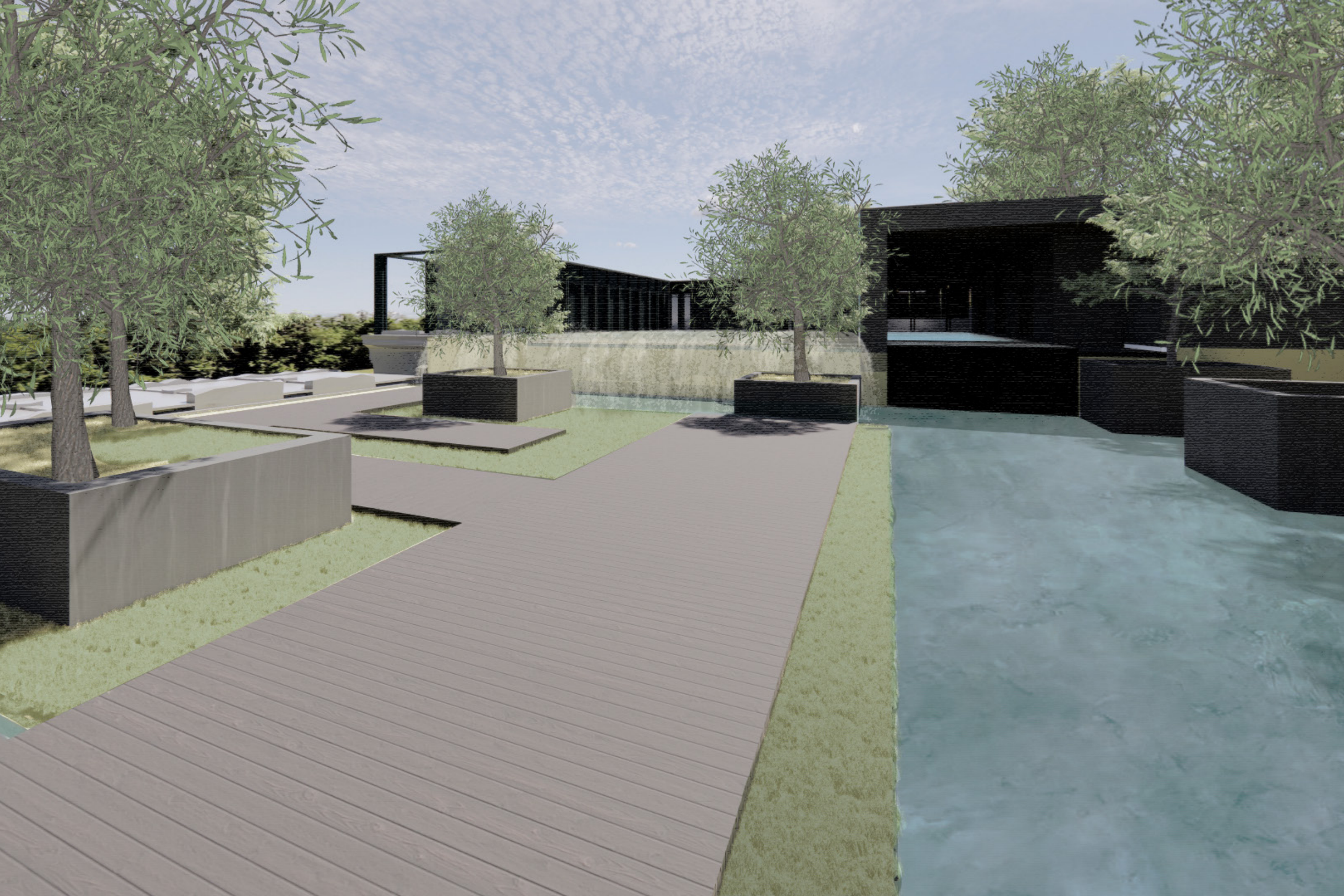


Figura 117 - Esploso assonometrico padiglione termale-espositivo







4. Immagine coordinata

Ai partecipanti del concorso Premio Piranesi Prix de Rome è stata chiesta una proposta progettuale relativa all'impianto di comunicazione visiva riferita all'entità denominata *Villa Adriana. Unesco Archaeological Site*.
Il progetto di comunicazione visiva identitaria prevedeva la realizzazione di un manuale di Immagine Coordinata, per l'applicazione e declinazione degli elementi grafici sui supporti di comunicazione materiali (cartacei) e immateriali (web-site) in relazione al progetto di padiglione termale-espositivo e al sistema di valorizzazione del territorio.

4.1 Logotipo e pittogramma

Il pittogramma di "Villa Adriana" è stato dunque realizzato sulla base di una delle caratteristiche principali che stanno alla base della costruzione della Villa: gli assi organizzati su una composizione policentrica. Dopo un'attenta osservazione delle numerose piante di Villa Adriana si è pensato ad un pittogramma in grado di combinare una serie di segmenti e punti per poi utilizzare solamente i segmenti ed eliminare i punti della costruzione. Questo sistema ha permesso di realizzare, seppur in modo astratto, un richiamo al sistema costruttivo di Villa Adriana.
In parallelo a quanto sopra indicato, abbiamo avuto modo di riflettere su come poter combinare le due lettere, V e A, e sfruttare la loro forma opposta e complementare. L'idea di utilizzare un sistema moderno ma semplice ha quindi portato alla realizzazione di un accostamento di due triangoli invertiti, l'uno rispetto all'altro, rappresentati con un riempimento colorato che fa da sfondo al sistema di segmenti/assi sopra citati. I segmenti di spessori differenti e dalla quantità variabile da un triangolo all'altro semplificano la leggibilità delle due lettere perché sul lato destro gli assi più spessi riprendono la lettera V disegnando l'interno del triangolo mentre, sul lato sinistro, l'asse più spesso rappresenta il trattino della lettera A.

Il logotipo, dallo stile semplice, moderno ed elegante, ha portato poi alla scelta di palette e font. I colori scelti richiamano i toni dell'azzurro e del marrone: il primo (#8bb6e2) vuole rappresentare l'acqua, in quanto una delle caratteristiche più importanti della Villa; il secondo (#4a372b) invece rappresenta la terra, evidenziando che si tratta di un sito archeologico colmo di reperti sia a cielo aperto che ancora disposti nel sottosuolo. Per la versione in bianco e nero invece è stato scelto un nero desaturizzato (#373737) in quanto ritenuto adeguata a trasmettere eleganza e raffinatezza in maniera più delicata.

La variante estesa del logotipo "Villa Adriana. Unesco Archaeological Site" presenta due diversi font: Montserrat - Regular utilizzato come font principale per "Villa Adriana" mentre Heiti TC light per "Unesco Archaeological Site". Rispetto al secondo, Montserrat – Regular ha un peso maggiore, è caratterizzato da forme tondeggianti che occupano molto spazio e rendono lo spazio più armonioso, quasi in opposizione alle due grandi iniziali. Per la realizzazione del logotipo, il font ha subito una leggera modifica per rendere il tutto più uniforme possibile. Si è scelto infatti di capovolgere la lettera V per realizzare la A. Non solo ciò ha permesso di avere due forme analoghe all'interno della scritta ma anche di riprendere la medesima ampiezza dei due triangoli del pittogramma creando una perfetta continuità tra i due elementi. Il logotipo è stato infatti studiato anche nel dettaglio considerando sia le dimensioni minime sia l'area di rispetto da mantenere attorno al logotipo per garantire una corretta lettura.

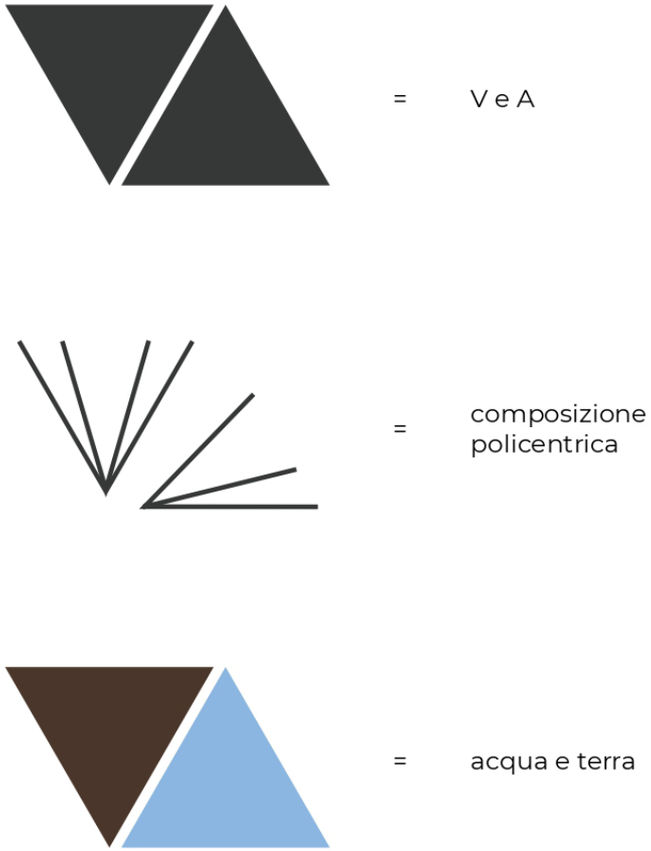


Figura 118 - Costruzione del pittogramma

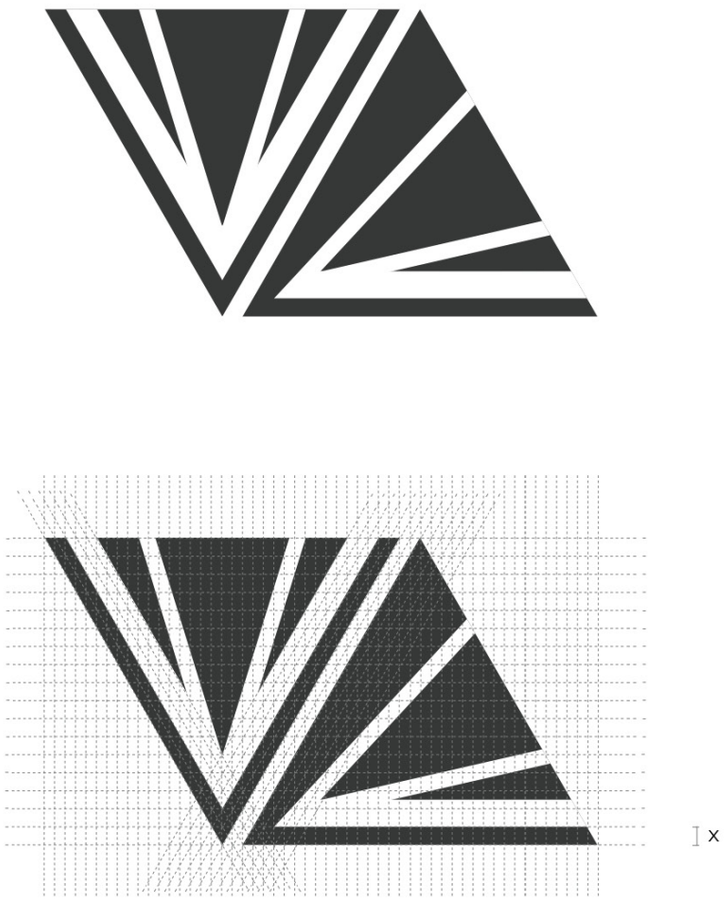


Figura 119 - Costruzione del pittogramma

Figura 120 - Costruzione del logotipo

Figura 121 - Palette del logotipo a colori

Figura 122 - Palette del logotipo in bianco e nero

Figura 123 - Colori e combinazioni

4.2 Manuale di Immagine Coordinata

Il lavoro prodotto è stato raccolto all'interno di un manuale di Immagine Coordinata come richiesto nel bando di concorso, così da poter avere linee guida ben chiare da applicare e declinare in modo corretto sui vari supporti di comunicazione, cartacei e digitali.
I mockup pensati per il brand mostrano le varie applicazioni, fondamentale infatti sono gli elementi grafici per la comunicazione su larga scala e per i diversi target: il sito web, i manifesti, gli oggetti da gift shop, packaging, segnaletica all'interno del padiglione e lungo i percorsi di Villa Adriana e la grafica per il corredo del ristorante-bar.

4.3 Evento di Fashion and Heritage

È importante evidenziare che in occasione dell'evento di Fashion and Heritage è stato realizzato anche un ulteriore manifesto in cui si vede la casa di moda Valentino collaborare con lo spettacolo teatrale Le Baccanti di Euripide. Questo ha un'impostazione più grafica e d'effetto in quanto lo sfondo della Villa si combina con le modelle poste in primo piano che indossano meravigliosi vestiti di Valentino e forme che richiamano i loro gioielli. L'effetto sfocatura applicato alle modelle incrementa la loro leggerezza e le rende evanescenti così come le baccanti del mito di Euripide.

Figura 124 - Applicazioni digitali

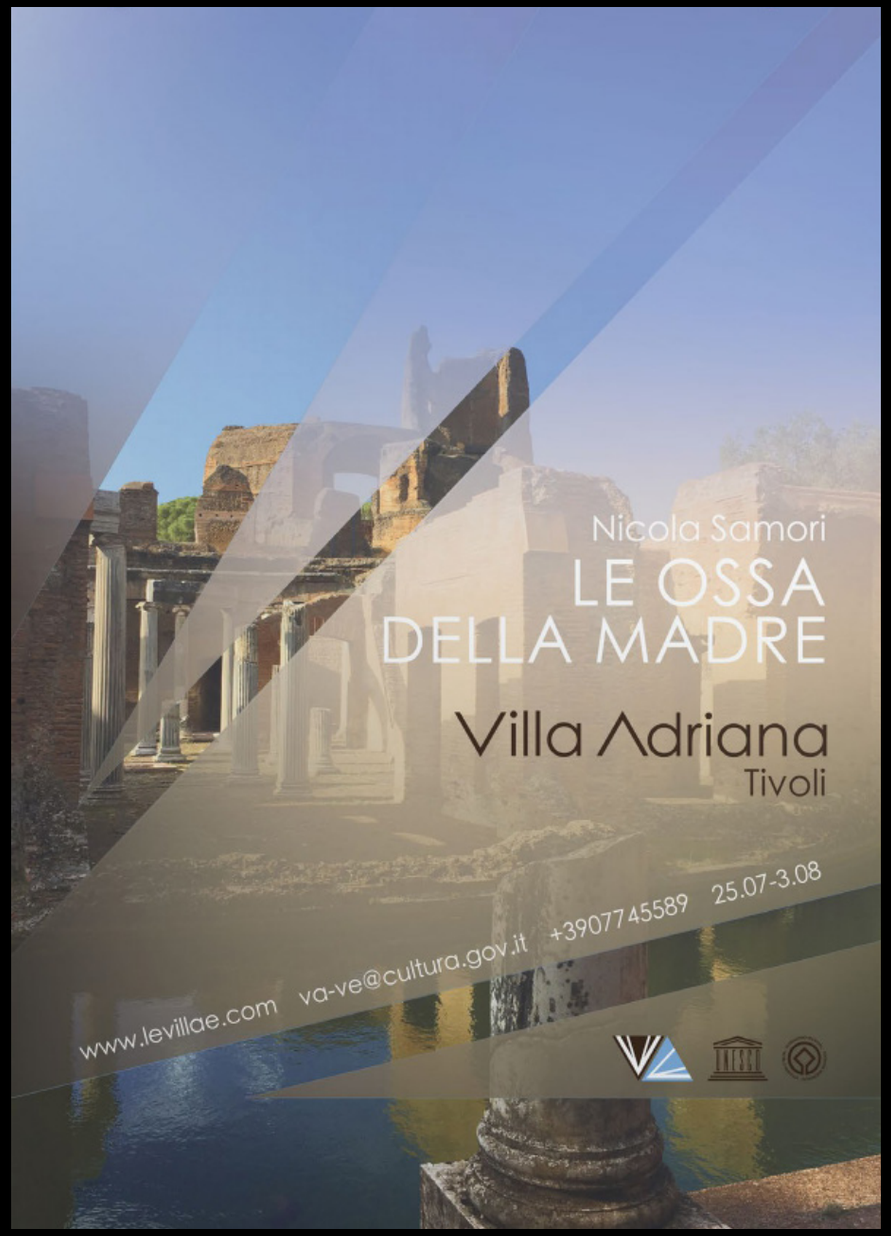


Figura 125 - Applicazioni cartacee

Figura 126 - Manifesto in occasione dell'evento di Fashion and Heritage

Figura 127 - segnaletica padiglione

Figura 128 - Segnaletica esterna all'interno del sito archeologico

Figura 129 - Esempio di applicazione acquistabile all'interno del gift shop di Villa Adriana

Figura 130 - Esempio di applicazione all'interno del ristorante di Villa Adriana

Figura 131 - Esempio di applicazione all'interno del bar di Villa Adriana

Figura 132 - Esempio di applicazione acquistabile all'interno del gift shop di Villa Adriana

Figura 133 - Esempio di applicazioni per un business card

Note

1. Cfr. https://www.treccani.it/enciclopedia/valorizzazione-del-patrimonio-culturale_%28Lessico-del-XXI-Secolo%29/
2. Cfr. https://www.arealitymarket.com/realta-aumentata-e-arte/ (Pagina consultata il 19 maggio 2022)
3. Cfr. https://www.istat.it/it/archivio/225603 (Pagina consultata il 19 maggio 2022)
4. Cfr. https://youmark.it/ym-entertainments-and-arts/l80-dei-musei-italiani-ha-offerto-almeno-un-contenuto-online-durante-i-mesi-di-chiusura-come-laboratori-o-tour-guidati-virtuali-nascono-nuovi-modelli-di-esperienza-estesa-abilitat/ (Pagina consultata il 24 maggio 2022)
5. Cfr. http://musei.beniculturali.it/notizie/notifiche/piano-triennale-per-la-digitalizzazione-e-linnovazione-dei-musei (Pagina consultata il 20 maggio 2022)
6. Cfr. https://www.anothereality.io/il-propagarsi-delle-esperienze-immersive-nei-beni-culturali/?lang=it (Pagina consultata il 23 maggio 2022)
7. Cfr. https://www.digital4.biz/executive/realta-aumentata-cose-come-funziona-e-ambiti-applicativi-in-italia/ (Pagina consultata il 24 maggio 2022)
8. Cfr. https://treccanifutura.it/tecnologieesponenziali/realtavirtuale/ (Pagina consultata il 25 maggio 2022)
9. Cfr. https://www.intelligenzaartificiale.it/realta-virtuale/ (Pagina consultata il 25 maggio 2022)
10. Cfr. https://airlapp.com/blog/realta-virtuale-vr/ (Pagina consultata il 25 maggio 2022)
11. Cfr. https://www.stateofmind.it/realta-virtuale/ (Pagina consultata il 25 maggio 2022)
12. Cfr. https://www.dday.it/redazione/41135/guanti-facebook- metaverso#:~:text=Si%20tratta%20di%20catturare%20lo,far%20sentire%20la%20sensazione%20corrispondente (Pagina consultata il 26 maggio 2022)
13. Cfr. https://www.tecnobabele.com/come-funziona-laudio-3d-ed-e-diverso-dal-suono-surround/2021-06-03/ (Pagina consultata il 26 maggio 2022)
14. Cfr. https://orgoglionerd.it/prossimamente-sul-mercato-maschere-vr-per-olfatto-e-tatto/ (Pagina consultata il 26 maggio 2022)
15. Cfr. https://arengario.net/poli/poli830.html (Pagina consultata il 26 maggio 2022)
16. G. Carci, A. Caforio, C. Gamper, “Tecnologie digitali nei musei: realtà aumentata, apprendimento e audience development”, in Form@are Open Journal per la formazione in rete vol. 19, n. 1, pp. 274-286
17. L. Lombardi, “Tecnologie digitali per le collezioni museali”, Tesi di Laurea presso il Politecnico di Torino, 2021
18. Cfr. https://the-arckives.org/ (Pagina consultata il 27 maggio 2022)
19. Cfr. https://www.divertiviaggio.it/roma-realta-virtuale-turismo-culturale/ (Pagina consultata il 27 maggio 2022)
20. Cfr. https://mauamuseum.com/ (Pagina consultata il 28 maggio 2022)
21. Cfr. http://virtualmentis.altervista.org/hello-were-from-the-internet-lesibizione-ar-sparsa-per-il-moma/ (Pagina consultata il 28 maggio 2022)
22. Cfr. https://www.artechouse.com/ (Pagina consultata il 2 giugno 2022)
23. Cfr. https://artsandculture.google.com/explore (Pagina consultata il 3 giugno 2022)
24. Cfr. https://www.uffizi.it/mostre-virtuali (Pagina consultata il 3 giugno 2022)
25. Cfr. https://www.louvre.fr/en/online-tours#louvre-at-home (Pagina consultata il 3 giugno 2022)
26. Cfr. https://sasalasabolare.it/it (Pagina consultata il 3 giugno 2022)
27. Cfr. https://www.nhb.gov.sg/nationalmuseum/our-exhibitions/exhibition-list/story-of-the-forest (Pagina consultata il 4 giugno 2022)
28. Cfr. https://www.unesco.beniculturali.it/projects/villa-adriana-tivoli/ (Pagina consultata il 7 luglio 2022)
29. Cfr. https://www.capitolivm.it/grandi-personaggi/publio-elio-adriano-luomo-e-limperatore/ (Pagina consultata il 5 luglio 2022)
30. Cfr. https://www.tivolivilladeste.com/villa-adriana-il-secolo-doro-dellimperatore-adriano/ (Pagina consultata il 5 luglio 2022)
31. Cfr. www.patrimoniomondiale.it/?p=38 (Pagina consultata il 13 settembre 2022)
32. Cfr. https://www.italia.it/it/lazio/roma/cosa-fare/villa-adriana#:~:text=Villa%20Adriana%20%C3%A8%20una%20immensa,antica%20citt%C3%A0%20romana%20di%20Tibur (Pagina consultata il 12 luglio 2022)
33. Cfr. https://lacittaimmaginaria.com/i-pilastri-dellarte-villa-adriana-a-tivoli/ (Pagina consultata il 28 luglio 2022)
34. Cfr. https://www.sotterraneidiroma.it/sites/villa-adriana (Pagina consultata il 15 luglio 2022)
35. CALIARI, Pier Federico, Valorizzazione dei Beni Culturali. Appunti su Villa Adriana, in M.B.,B.F.F., C.P.F., D.P., G.N., M.F., M.P., P.F., S.G., a cura di SACCO Daniela, Villa Adriana: Memoria, storia, fortuna, futuro: Volume 1, 2016, pp. 63-80.
36. CALIARI, Pier Federico, Rovina e modernità. Dialettica dell’Illuminismo, a cura di Bigiotti S., Corvino E., Ghazi E., Maresca E., Marselli E., Russo Ceccotti L., Spada M.
37. P. F. Caliari “La composizione policentrica di Villa Adriana e il tecnigrafo post alessandrino”, in Anarkh, n. Speciale 84, Agosto 2018
38. CALIARI, Pier Federico, Tractatus Logico Sintattico. La forma trasparente di Villa Adriana, Roma, Arti Grafiche La Moderna, 2012
39. Cfr. https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/TeatroGreco.htm (Pagina consultata il 10 giugno 2022)
40. Cfr. http://www.bomarzo.net/villa_adriana_ninfeo_fede_it.html (Pagina consultata il 10 giugno 2022)
41. Cfr. http://www.villaadriana.beniculturali.it/index.php?it/142/ (Pagina consultata il 10 giugno 2022)
42. Cfr. https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/Palestra.htm (Pagina consultata il 10 giugno 2022)
43. Cfr. https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/PiazzaOro.htm (Pagina consultata il 10 giugno 2022)
44. Cfr. https://www.sotterraneidiroma.it/sites/villa-adriana-piazza-doro (Pagina consultata il 10 giugno 2022)
45. Cfr. http://www.villa-adriana.net/pages/ita/page4a.html (Pagina consultata il 12 giugno 2022)
46. Cfr. https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/Hospitalia.htm (Pagina consultata il 12 giugno 2022)
47. Cfr. http://www.villaadriana.beniculturali.it/index.php?it/190/ (Pagina consultata il 12 giugno 2022)
48. Cfr. http://www.villa-adriana.net/pages/ita/page10.html (Pagina consultata il 17 giugno 2022)
49. Cfr. http://www.bomarzo.net/villa_adriana_palazzo_imperiale_it.html (Pagine consultate il 10 giugno 2022)
50. Cfr. https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/PalazzoImperiale.htm (Pagine consultate il 10 giugno 2022)
51. Cfr. https://www.miaroma.it/antica-roma-villa-adriana/dorici (Pagina consultata il 17 giugno 2022)
52. Cfr. https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/EdificioPilastriDorici.htm (Pagina consultata il 17 giugno 2022)
53. Cfr. https://www.miaroma.it/antica-roma-villa-adriana/heliocaminus (Pagina consultata il 17 giugno 2022)
54. Cfr. https://artbonus.gov.it/1116-teatro-marittimo-villa-adriana.html (Pagina consultata il 17 giugno 2022)
55. Cfr. https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/Pecile.htm (Pagina consultata il 17 giugno 2022)
56. Cfr. https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/SalaFilosofi.htm (Pagina consultata il 17 giugno 2022)
57. Cfr. https://www.sotterraneidiroma.it/sites/villa-adriana-sala-dei-filosofi (Pagina consultata il 17 giugno 2022)
58. Cfr. https://www.agriturismolacerra.com/villa-adriana-che-meraviglia/ (Pagina consultata il

17 giugno 2022)
59. Cfr. http://www.viaggiesagre.it/scuola/geografia/villadriana.html (Pagina consultata il 17 giugno 2022)
60. Cfr. https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/TreEsedre.htm (Pagina consultata il 17 giugno 2022)
61. Cfr. https://www.bomarzo.net/villa_adriana_esedra_it.html (Pagina consultata il 17 giugno 2022)
62. Cfr. https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/EdificioPeschiera.htm (Pagina consultata il 17 giugno 2022)
63. Cfr. https://www.visititaly.it/info/961854-villa-adriana-quadriportico-con-peschiera-tivoli.aspx (Pagina consultata il 17 giugno 2022)
64. Cfr. https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/CasermaVigili.htm (Pagina consultata il 17 giugno 2022)
65. Cfr. http://www.villaadriana.beniculturali.it/index.php?it/128/ (Pagina consultata il 17 giugno 2022)
66. Cfr. https://prezi.com/lepjwyg2s837/adriano-limperatore-poeta/ (Pagina consultata il 20 giugno 2022)
67. Cfr. https://www.minervarestauri.it/villa-adriana/ (Pagina consultata il 20 giugno 2022)
68. Cfr. http://www.bomarzo.net/villa_adriana_canopo_it.html (Pagina consultata il 20 giugno 2022)
69. Cfr. http://villaadriana.beniculturali.it/index.php?it/127/canopo-e-serapeo (Pagina consultata il 20 giugno 2022)
70. Cfr. http://villaadriana.beniculturali.it/index.php?it/185/ (Pagina consultata il 21 giugno 2022)
71. Cfr. https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/GrandiTerme.htm (Pagina consultata il 21 giugno 2022)
72. Cfr. https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/PiccoleTerme.htm (Pagina consultata il 21 giugno 2022)
73. Cfr. https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/Antinoeion.htm (Pagina consultata il 21 giugno 2022)
74. Cfr. https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/Pretorio.htm (Pagina consultata il 21 giugno 2022)
75. Cfr. https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/CentoCamerelle.htm (Pagina consultata il 22 giugno 2022)
76. Cfr. http://www.villa-adriana.net/pages/ita/aa_03.html (Pagina consultata il 22 giugno 2022)
77. Cfr. https://ifg.uniurb.it/static/sito-2015/static/lavori-fine-corso-2014/betti/cosa-si-nasconde-nellaccademia/index.html (Pagina consultata il 22 giugno 2022)
78. Cfr. http://www.villa-adriana.net/pages/ita/page4c.html (Pagina consultata il 22 giugno 2022)
79. Cfr. https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/RoccaBruna.htm (Pagina consultata il 22 giugno 2022)
80. Cfr. https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/ScopertaStrada.htm (Pagina consultata il 22 giugno 2022)
81. Accademia Adrianea, Bando Piranesi Prix de Rome, 2022
82. Andrea Branzi (1938 -) è un designer, architetto, filosofo di oggetti e spazi, storico e teorico del design. Si laurea in architettura a Firenze e fonda con altri designer lo studio Consulenti design Milano (CDM) con cui ha creato il centro di colorimetria creativa Colorterminal e il Centro design Montefibre. Grazie a quest'ultimo si aggiudica nel 1987 il Compasso d'oro. Nel 1995 conquista il terzo Compasso d'oro alla carriera dopo essere diventato co-fondatore e direttore didattico di Domus Academy e per l'attività che ha svolto al suo interno. Nel 1970 Branzi pubblica No-Stop-City, una ricerca visionaria di un sistema metropolitano del futuro, senza confini, in cui persone, merci e informazioni si muovono. Cfr. https://www.italicanet.com/aggiornamenti/design/andrea-branzi-e-la-no-stop-city.kl (Pagina consultata il 12 settembre 2022)
83. Bernard Tschumi (1944 -) è un architetto svizzero formato a Parigi e al Politecnico federale di Zurigo, laureato nel 1969. Dal 1981 diventa un libero professionista e riesce a vincere il concorso per Parc de la Vilette di Parigi nel 1982, dove aprirà lo studio nel 1983. Tschumi essendo un decostruttivista destabilizza nei suoi progetti il rapporto tra forma, funzione e significato. Parc de la Vilette è un open plan costituito da tre sistemi autonomi basati su punti, linee e superfici, la loro sovrapposizione crea una serie di situazione che strutturano il parco di Parigi. La struttura compositiva è sviluppata secondo una griglia di linee orizzontali e verticali; gli edifici sono posizionati ad ogni incrocio della griglia. Gli edifici vengono definiti da lui follie, overo edifici senza regole, diversi l'uno dall'altro in calcestruzzo armato ricoperti di lamiera rossa. Cfr. https://it.wikipedia.org/wiki/Bernard_Tschumi (Pagina consultata il 12 settembre 2022)
84. Aldo Loris Rossi (1933-2018) è stato un architetto italiano noto anche come l'architetto dell'utopia le cui ben controllate geometrie e strutture son considerate tra le più originali nell'epoca contemporanea. Il suo stile è stato plasmato da più influenze ma particolarmente rilevante è quella organica di Frank Lloyd Wright. Con i suoi lavori, Rossi si muove nel campo delle macrostrutture nel quale di primaria importanza è la considerazione del contesto territoriale, per le grandi misure, e quello culturale, caratterizzato da un forte clima rivoluzionario. Inoltre, famose sono le sue opere, come il Foundry Plan per Ercolano, in grado di aprire gli spazi e allo stesso tempo di avvolgere chi si trova all'interno utilizzando principalmente, in maniera armoniosa, forme concave e convesse. Cfr. https://it.wikipedia.org/wiki/Aldo_Loris_Rossi; https://www.valentinasolano.it/aldo-loris-rossi-utopia-e-realta/ (Pagine consultate il 12 settembre 2022)
85. Carlo Scarpa (1906-1978) è stato un architetto, designer e accademico Italiano, tra i più importanti del XX secolo. Alcuni dei temi fondamentali da lui trattati nei suoi progetti sono: il disegno e la riflessione visuale, l'interesse per l'Exhibit Design, il restauro di edifici preesistenti e la progettazione di nuove architetture in contesti antichi. Un elemento fondamentale dell'opera di Scarpa è l'uso sapiente della luce; lo spazio luminoso diventa dunque il modo per far comprendere le sculture, collocate da Scarpe in modo tale che risulti impossibile spostarle da quel luogo. In progetti come la Fondazione Querini Stampalia di Venezia però, il tema principale diventa l'acqua. l'acqua alta del canale penetra all'interno degli spazi del piano terra ma, grazie ai percorsi rialzati, i visitatori possono visitare tutti gli ambienti senza limitazioni. l'acqua viene quindi sfruttata in combinazione con l'ambiente che la circonda, senza denaturalizzare l'elemento. Cfr. https://it.wikipedia.org/wiki/Carlo_Scarpa; https://www.dattilioteca.it/carlo-scarpa-alla-fondazione-querini-stampalia/ (Pagine consultate il 12 settembre 2022)
86. Louis Isadore Kahn (1901-1974) è stato un architetto statunitense il cui stile è stato influenzato dalla monumentali classica e delle rovine greche e romane. Il suo stile infatti è caratterizzato da forme geometriche simmetriche e il Salk Institute for Biological Studies, una delle architetture più importanti del XX secolo, ne è un chiaro esempio. Esso è un rinomato istituto di ricerca la cui realizzazione è stata commissionata dallo scienziato Jonas Salk nel 1959. L'edificio, collocato su una scogliera, è caratterizzato da un imponente cortile interno diviso a metà da un canale d'acqua. Esso si immette in altre vasche e guida lo sguardo dello spettatore verso l'oceano oltre a trasmettere un senso di rilassamento. Inoltre, esso contribuisce a creare un senso di opposizione tra l'orizzontalità del terreno e la verticale dell'architettura. Cfr. https://it.wikipedia.org/wiki/Louis_Kahn; https://it.wikipedia.org/wiki/Salk_Institute_for_Biological_Studies (Pagine consultate il 12 settembre 2022)
87. Cfr. www.ninjamarketing.it/2018/11/05/che-cose-il-brand-heritage (Pagina consultata il 9 settembre 2022)
88. Cfr. https://www.ffri.it/fashion-journal/archivi-moda/gli-strumenti-dellheritage-marketing-archivio-e-museo-dimpresa/ (Pagina consultata il 9 settembre 2022)
89. Cfr. https://www.ffri.it/fashion-journal/archivi-moda/fashion-heritage/ (Pagina consultata il 7 settembre 2022)
90. Cfr. https://it.mustfashion.eu/valentino-haute-couture-printempsete-2016 (Pagina consultata il 9 settembre 2022)
91. Cfr. https://manintown.com/i-luoghi-della-moda-quando-una-sfilata-diventa-spettacolo/2021/11/10/ (Pagina consultata il 7 settembre 2022)
92. Cfr. https://it.wikipedia.org/wiki/Le_Baccanti (Pagina consultata il 28 agosto 2022)
93. Cfr. https://it.weeksnews.org/it/Le_Baccanti (Pagina consultata il 28 agosto 2022)
94. Cfr. https://www.fondazionevalla.it/approfondimenti/la-follia-sacra/ (Pagina consultata il 29 agosto 2022)
95. Cfr. https://www.treccani.it/enciclopedia/baccanti_res-dd1ae0a3-1d57-11de-b-b24-0016357eee51/ (Pagina consultata il 29 agosto 2022)
96. Cfr. https://www.lasinodoro.it/adriano-e-antinoo-storia-di-un-amore-eterno/ (Pagina consultata il 26 agosto 2022)
97. Cfr. https://insideart.eu/2014/05/25/adriano-e-la-grecia-2/#:~:text=Adriano%20era%20colto%20ed%20aveva,Plutarco%2C%20Epitteto%2C%20Tolomeo%20e%20Pausania

(Pagina consultata il 3 settembre 2022)

98. Cfr. https://insideart.eu/2014/05/25/adriano-e-la-grecia-2/ (Pagina consultata il 26 agosto 2022)
99. Cfr. https://it.wikipedia.org/wiki/Terme_romane (Pagina consultata il 9 settembre 2022)
100. L'Opus reticulatum, oppure opera reticolate, è una delle tecniche che i romani utilizzavano per realizzare le opere cementizie. Essa permetteva di ottenere pareti con un pattern a reticolo diagonale in quanto il modulo ripetitivo aveva una forma piramidale a base quadrata che veniva inserito dalla parte della punta nel cemento, lasciando così in vista solo la base. Il processo prevedeva poi la copertura di questi con l'intonaco ma spesso, invece, il pattern è stato valorizzato mettendolo a contrasto e in alternanza con altre forme geometriche. Cfr. https://it.wikipedia.org/wiki/Opera_reticolata (Pagina consultata il 12/09/2022)

Iconografia

Figura 1 – https://www.si.edu/exhibitions/critical-distance%3Aevent-exhib-6559

Figura 2 – https://unlocked.microsoft.com/the-sound-of-survival/

Figura 3 – https://unlocked.microsoft.com/the-sound-of-survival/

Figura 4, Figura 5 – https://www.touringclub.it/notizie-di-viaggio/la-realta-aumentata-entra-nei-musei-di-varese/immagine/3/casa-museo-ludovico-pagliaghi

Figura 6, Figura 7 – https://www.doutdo.it/opera/stanza-del-coraggio-delle-donne

Figura 8, Figura 9 – Tesi di laurea di Lombardi Luca, Tecnologie digitali per le collezioni museali, Dicembre 2021

Figura 10, Figura 11, Figura 12 – https://www.chelseamarket.com/directory-all/artechouse

Figura 13, Figura 14, Figura 15, Figura 16, Figura 17, Figura 18 – https://www.teamlab.art/fr/w/story-of-the-forest/

Figura 19 – https://www.calcografica.it/stampe/inventario.php?id=S-CL2422_19795

Figura 20 – https://www.flickr.com/photos/pinousicco/5692930624

Figura 21, Figura 22 – Disegno bidimensionale dei dislivelli di Villa Adriana realizzato su AutoCAD

Figura 23 – Foto di Maria Tiberi

Figura 24 – Foto di Maria Tiberi

Figura 25 – Foto di Clara Maria Fabbri

Figura 26 – Foto di Maria Tiberi

Figura 27 – https://mapio.net/pic/p-8467495/

Figura 28 – https://www.visitpalestrina.it/risorse/glossario/tivoli-villa-adriana/hospitalia

Figura 29 – https://www.visititaly.it/info/961856-villa-adriana-hospitalia-tivoli.aspx

Figura 30 – https://it.wikipedia.org/wiki/File:Cortile_delle_Biblioteche_1.JPG

Figura 31 – https://www.flickr.com/photos/32404172@N00/3864303711

Figura 32 – https://shopping.tivoli.lazio.it/ville-di-tivoli/villa-adriana/guida-di-villa-adriana.asp

Figura 33 – Foto di Maria Tiberi

Figura 34 – Foto di Maria Tiberi

Figura 35 – https://www.archeotibur.org/p/influenze-dellarchitettura-di-tivoli.html

Figura 36 – http://www.calino.it/turismo/lazio/Villa_Adriana.pdf

Figura 37 – https://it.wikipedia.org/wiki/File:Terme_Heliocaminus_1.JPG

Figura 38 – https://it.wikipedia.org/wiki/File:Terme_Heliocaminus_7.JPG

Figura 39 – Foto di Maria Tiberi

Figura 40 – Foto di Maria Tiberi

Figura 41 – Foto di Clara Maria Fabbri

Figura 42 – Foto di Maria Tiberi

Figura 43 – Foto di Maria Tiberi

Figura 44 – Foto di Maria Tiberi

Figura 45 – Foto di Maria Tiberi

Figura 46 – Foto di Maria Tiberi

Figura 47 – Foto di Clara Maria Fabbri

Figura 48 – https://www.globopix.net/fotografie/lazio/tivoli/tre-esedre-villa-adriana21.html

Figura 49 – https://it.wikipedia.org/wiki/File:Edificio_delle_tre_esedre.JPG

Figura 50 – https://www.alamy.it/palazzo-d-inverno-villa-adriana-villa-adriana-tivoli-italia-image357431800.html

Figura 51 – https://www.anitabedandbreakfast.it/villa-adriana-a-tivoli/

Figura 52 – Foto di Maria Tiberi

Figura 53 – Foto di Maria Tiberi

Figura 54 – Foto di Maria Tiberi

Figura 55 – Foto di Maria Tiberi

Figura 56 – Foto di Maria Tiberi

Figura 57 – Foto di Maria Tiberi

Figura 58 – https://it.wikipedia.org/wiki/File:Vestibolo_Villa_Adriana.jpg

Figura 59 – https://it.wikipedia.org/wiki/File:Vestibolo_Villa_Adriana_2.jpg

Figura 60 – Foto di Maria Tiberi

Figura 61 – Foto di Maria Tiberi

Figura 62 – Foto di Maria Tiberi

Figura 63 – Foto di Maria Tiberi

Figura 64 – Foto di Clara Maria Fabbri

Figura 65 – Foto di Maria Tiberi

Figura 66 – Foto di Maria Tiberi

Figura 67 – Foto di Maria Tiberi

Figura 68 – Foto di Maria Tiberi

Figura 69 – Screen fotografico del sito earth.google.com/web/

Figura 70 – Rilievo laser del complesso monumentale del Serapeo durante il Workshop Internazionale di Museografia Premio Piranesi del 2007

Figura 71 – Ottati, Adalberto, Bertacchi, Silvia, Adembri, Benedetta “Integrated methods for documentation and analysis of archaelogical heritage: the residential building along the western side of the Canopus at Hadrian’s Villa. Initial results and research perspective”, crediti immagine S. Bertacchi, n. 2, 2108, p. 93

Figura 72 – Render fotografico realizzato con il software Enscape

Figura 73 – Render fotografico realizzato con il software Enscape

Figura 74 – Render fotografico realizzato con il software Enscape

Figura 75 – Render fotografico realizzato con il software Enscape

Figura 76 – Render fotografico realizzato con il software Enscape

Figura 77 – Render fotografico realizzato con il software Enscape

Figura 78 – Render fotografico realizzato con il software Enscape

Figura 79 – Render fotografico realizzato con il software Enscape

Figura 80 – Render fotografico realizzato con il software Enscape

Figura 81 – it.wikipedia.org/wiki/Terme_romane

Figura 82 – Mappa geografica degli ambiti di valorizzazione territoriale fornita dall’Accademia Adrianea del Workshop-concorso Premio Piranesi 2022

Figura 83 – Mappa di Villa Adriana fornita dall’Accademia Adrianea del Workshop-concorso Premio Piranesi 2022 con uliveto, rovine e assi

Figura 84 – https://www.researchgate.net/figure/Archizoom-Associati-No-Stop-City-1969-courtesy-of-Andrea-Branzi_fig7_271929881

Figura 85 – Mappatura completa del territorio che riprende graficamente lo stile di Branzi con linee, punti e cerchi realizzata su AutoCAD

Figura 86 – Mappatura completa del territorio e delle aree archeologiche con lo stile di Andrea Branzi realizzata su AutoCAD

Figura 87 – https://relationalthought.wordpress.com/2014/01/05/1837/

Figura 88 – https://www.dattilioteca.it/carlo-scarpa-alla-fondazione-querini-stampalia/

Figura 89 – https://www.viator.com/it-IT/La-Jolla-attractions/Salk-Institute/overview/

d22636-a22682

Figura 90 – https://www.frac-centre.fr/collection/collection-art-architecture/index-des-auteurs/auteurs/projets-64.html?authID=192&ensembleID=599

Figura 91 – https://archiplayground.com/post/153881391840/combinatorial-models-of-parc-de-la-villettes

Figura 92 – Render fotografico realizzato con il software Enscape

Figura 93 – Render fotografico realizzato con il software Enscape

Figura 94 – Assonometria geometriche degli Inferi

Figura 95 – https://www.ilpopolotortona.it/valentino-garavani-compie-90-anni/

Figura 96, Figura 97, Figura 98, Figura 99, Figura 100, Figura 101, Figura 102, Figura 103, Figura 104, Figura 105, Figura 106, Figura 107 – https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2016-couture/valentino/slideshow/collection#1

Figura 108 – https://www.nuovatlantide.org/euripide-le-baccanti-in-un-mondo-in-crisi/

Figura 109 – https://www.sipario.it/recensioniprosab/item/1834-sipario-recensioni-baccanti-le.html

Figura 110 – Percorso Evento di Fashion and Heritage realizzato su AutoCAD

Figura 111 – https://www.elledecor.com/it/case/a33508109/villa-chams-libano-carl-gerges-architects/

Figura 112 – https://www.archdaily.com/805122/8-projects-announced-as-winners-of-2017-architecture-international-hunter-douglas-awards

Figura 113 – https://www.ingenio-web.it/3161-centro-di-arte-contemporanea-a-cordoba

Figura 114 – Prospetto del padiglione contestualizzato sulla rovina dell'Antiquarium

Figura 115 – Sezione trasversale del padiglione termale-espositivo

Figura 116 – Assonometria padiglione termale-espositivo

Figura 117 – Esploso assonometrico padiglione termale-espositivo

Figura 118 – Costruzione del pittogramma

Figura 119 – Costruzione del pittogramma

Figura 120 – Costruzione del logotipo

Figura 121 – Palette del logotipo a colori

Figura 122 – Palette del logotipo in bianco e nero

Figura 123 – Colori e combinazioni

Figura 124 – Applicazioni digitali

Figura 125 – Applicazioni cartacee

Figura 126 – Manifesto in occasione dell'evento di Fashion and Heritage

Figura 127 – Segnaletica padiglione

Figura 128 – Segnaletica esterna all'interno del sito archeologico

Figura 129 – Esempio di applicazione acquistabile all'interno del gift shop di Villa Adriana

Figura 130 – Esempio di applicazione all'interno del ristorante di Villa Adriana

Figura 131 – Esempio di applicazione all'interno del bar di Villa Adriana

Figura 132 – Esempio di applicazione acquistabile all'interno del gift shop di Villa Adriana

Figura 133 – Esempio di applicazioni per un business card

Sitografia

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

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

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

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

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

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

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

https://treccanifutura.it/tecnologieesponenziali/realtavirtuale/ (Pagina consultata il 25 maggio 2022)

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

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

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

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

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

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

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

https://the-arckives.org/ (Pagina consultata il 27 maggio 2022)

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

https://mauamuseum.com/ (Pagina consultata il 28 maggio 2022)

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

https://www.artechouse.com/ (Pagina consultata il 2 giugno 2022)

https://artsandculture.google.com/explore (Pagina consultata il 3 giugno 2022)

https://www.uffizi.it/mostre-virtuali (Pagina consultata il 3 giugno 2022)

https://www.louvre.fr/en/online-tours#louvre-at-home (Pagina consultata il 3 giugno 2022)

https://sasalasabolare.it/it (Pagina consultata il 3 giugno 2022)

https://www.nhb.gov.sg/nationalmuseum/our-exhibitions/exhibition-list/story-of-the-forest (Pagina consultata il 4 giugno 2022)

https://www.tivolivilladeste.com/villa-adriana-il-secolo-doro-dellimperatore-adriano/, (Pagina consultata il 5 luglio 2022)

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

https://www.capitolivm.it/grandi-personaggi/publio-elio-adriano-luomo-e-limperatore/, (Pagina consultata il 5 luglio 2022)

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

www.patrimoniomondiale.it/?p=38, (Pagina consultata il 13 luglio 2022)

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

https://it.wikipedia.org/wiki/Villa_Adriana#Storia, (Pagina consultata il 21 luglio 2022)

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

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

https://www.tiboursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/TeatroGreco.htm (Pagina consultata il 10 giugno 2022)

http://www.bomarzo.net/villa_adriana_ninfeo_fede_it.html (Pagina consultata il 10 giugno 2022)

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

https://www.tiboursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/Palestra.htm (Pagina consultata il 10 giugno 2022)

https://www.tiboursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/PiazzaOro.htm (Pagina consultata il 10 giugno 2022)

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

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

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

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

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

http://www.bomarzo.net/villa_adriana_palazzo_imperiale_it.html (Pagine consultate il 10 giugno 2022)

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

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

https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/EdificioPilastriDorici.htm (Pagina consultata il 17 giugno 2022)

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

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

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

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

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

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

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

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

https://www.bomarzo.net/villa_adriana_esedra_it.html (Pagina consultata il 17 giugno 2022)

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

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

https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/CasermaVigili.htm (Pagina consultata il 17 giugno 2022)

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

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

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

http://www.bomarzo.net/villa_adriana_canopo_it.html (Pagina consultata il 20 giugno 2022)

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

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

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

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

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

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

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

http://www.villa-adriana.net/pages/ita/aa_03.html (Pagina consultata il 22 giugno 2022)

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

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

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

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

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

https://it.wikipedia.org/wiki/Bernard_Tschumi (Pagina consultata il 12 settembre 2022)

https://it.wikipedia.org/wiki/Aldo_Loris_Rossi (Pagina consultata il 12 settembre 2022)

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

https://it.wikipedia.org/wiki/Carlo_Scarpa (Pagina consultata il 12 settembre 2022)

https://www.dattilioteca.it/carlo-scarpa-alla-fondazione-querini-stampalia/ (Pagina consultata il 12 settembre 2022)

https://it.wikipedia.org/wiki/Louis_Kahn (Pagina consultata il 12 settembre 2022)

https://it.wikipedia.org/wiki/Salk_Institute_for_Biological_Studies (Pagina consultata il 12 settembre 2022)

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

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

Bibliografia

ACCADEMIA ADRIANEA, Bando Piranesi Prix de Rome, 2022

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

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

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

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

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

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

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

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

https://www.ffri.it/fashion-journal/archivi-moda/fashion-heritage/ (Pagina consultata il 7 settembre 2022)

https://it.mustfashion.eu/valentino-haute-couture-printempsete-2016 (Pagina consultata il 9 settembre 2022)

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

https://www.ilrossetti.it/it/news/con-le-baccanti-di-euripide-ritorna-al-rossetti-il-grande-teatro-classico (Pagina consultata il 3 settembre 2022)

https://www.romanoimpero.com/2014/02/baccanti-menadi.html/ (Pagina consultata il 5 settembre 2022)

https://it.wikipedia.org/wiki/Le_Baccanti (Pagina consultata il 28 agosto 2022)

https://it.weeksnews.org/it/Le_Baccanti (Pagina consultata il 28 agosto 2022)

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

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

https://www.lasinodoro.it/adriano-e-antinoo-storia-di-un-amore-eterno/ (Pagina consultata il 26 agosto 2022)

https://insideart.eu/2014/05/25/adriano-e-la-grecia-2/#:~:text=Adriano%20era%20colto%20ed%20aveva,Plutarco%2C%20Epitteto%2C%20Tolomeo%20e%20Pausania (Pagina consultata il 3 settembre 2022)

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

https://it.wikipedia.org/wiki/Terme_romane (Pagina consultata il 9 settembre 2022)

https://it.wikipedia.org/wiki/Opera_reticolata (Pagina consultata il 12 settembre 2022)