EXHIBIT DESIGN BOOK

Tesi di Laurea

Angelo Discenza

Abstract

L’elaborato tratta il tema dell’Exhibit design, ‹‹ovvero il processo di sviluppo di una mostra, partendo da un concetto fino ad arrivare ad una mostra fisica e tridimensionale[1]››, tramite l’utilizzo e la modifica di spazi, luoghi e architetture adibiti alla comunicazione di un’idea. Attraverso questa disciplina è possibile far comunicare passato e presente in maniera coerente per promuovere e amplificare la valorizzazione di beni storici. Interagire con l’archeologia è un percorso di esplorazione del passato che ci permette di capire dove siamo oggi, in parallelo, lo studio dell’exhibit, attraverso l’uso di strumenti innovativi, permette la valorizzazione di un’opera e sviluppa un’esperienza per il pubblico, affinché sia in grado di interpretarla. ‹‹È estremamente arduo renderla comprensibile, fare in modo che il visitatore capisca da quelle pietre, da quelle colonne spezzate, da quei ruderi, la città perduta, i templi e i palazzi che non ci sono più, le stratificazioni della storia[2]››. L’unione tra queste due discipline genera un forte legame tra passato e presente che è in grado di tendere ad un unico valore comune: La Bellezza. Inoltre l’interazione tra queste due discipline ‹‹dovrebbe puntare sulla capacità del visitatore di essere soggetto attivo di conoscenza e non puro spettatore, suggerendo e stimolando l’immaginazione[3]››. In particolare questo elaborato vuole mostrare una visione generale relativa alla composizione topografica e ortografica di Villa Adriana, residenza imperiale extraurbana, fatta realizzare dall’imperatore Adriano nei pressi di Tivoli. Il progetto finale è il risultato di un workshop intensivo presso la Villa che ha permesso di studiare e progettare al meglio la connessione tra gli elementi come il suolo, l’acqua e la vegetazione, facendo comunicare in maniera organica l’archeologia preesistente e i padiglioni termali, realizzati in maniera reversibile, al cui interno sono presenti elementi relativi alla museografia contemporanea. Si inserisce, nel dialogo con il passato, in maniera subordinata, un’esposizione temporanea delle opere di Antonio Canova all’interno della Basilica Palladiana a Vicenza, in cui il rapporto di figura-sfondo svolge un ruolo importante per la valorizzazione delle opere oltre che del luogo espositivo. ‹‹Nell’atto progettuale si è cercato di raffigurare la bellezza come una entità del pensiero, un valore che diventa “universale” nel senso del riconoscimento intersoggettivo[4]›› e che ha permesso di fare scelte mirate relative alle forme utilizzate.

The paper deals with the theme of Exhibit design, ‹‹that is the development process of an exhibition, starting from a concept up to a physical and tridimensional exhibition››, through the use and modification of spaces, places and architectures used to communicate an idea. Through this discipline, it is possible to make the past and present communicate in a coherent way to promote and amplify the valorisation of historical assets. Interacting with Archeology is a path of exploration of the past that allows us to understand where we are today, and in parallel, the study of the exhibit, through the use of innovative tools, allows the enhancement of a work and develops an experience for the audience, so that it is able to interpret it. ‹‹It is extremely difficult to make it understandable, to make sure that the visitor understands from those stones, from those broken columns and from those ruins the lost city, the temples and palaces that no longer exist and the stratifications of history››. The union between these two disciplines generates a strong link between the past and the present which is able to hold to a single common value: Beauty. Furthermore, the interaction between these two disciplines ‹‹should focus on the visitor's ability to be an active subject of knowledge and not a mere spectator, suggesting and stimulating the imagination››. In particular, this paper aims to show a general view of the topographical and orthographic composition of Villa Adriana, an extra-urban imperial residence built by the emperor Hadrian near Tivoli. The final project is the result of an intensive workshop at the Villa which made it possible to better study and design the connection between elements such as soil, water and vegetation, making the pre-existing archeology and the thermal pavilions communicate in an organic way, made in a reversible way, inside which there are elements relating to contemporary museography. It connects, in the dialogue with the past, in a subordinate way, to a temporary exhibition of the works of Antonio Canova inside the Basilica Palladiana in Vicenza, in which the background-figure relationship plays an important role in enhancing the works as well as the exhibition site. ‹‹In the design act, we have tried to depict beauty as an entity of thought, a value that becomes "universal" in the sense of intersubjective recognition›› and which has made it possible to make targeted choices relating to the forms used.

Indice

7 **Premessa**

9 **Exhibit Design**

Concept narrativo: Canova si fa Cult
La Basilica Palladiana di Vicenza
Collezione
Allestimento
Suono: attrarre e condurre
Immagine coordinata

55 **Designing Villa Adriana**

Tecniche di rappresentazione
La Buffer Zone
Il padiglione termale-espositivo
Comunicazione & Branding
Fashion & Heritage

Premessa

‹‹La connessione tra l'idea di bello e quella di bene, rinvia alla concezione della bellezza come ordine, armonia e proporzione delle parti[5]››. La volontà progettuale deve tendere verso questo obiettivo, tramite la capacità di osservare, scoprire e capire ciò che ci circonda. Bisogna esaminare i canoni e l'armonia della bellezza e ambire ad essa attraverso lo strumento della progettazione. Uno dei cardini per il raggiungimento di questo obiettivo è la forma, che impattando sull'osservatore mostra l'identificazione e la matericità di un'idea.

La rappresentazione museografica può essere definita come un contenitore di conoscenza umana, storica, identitaria e culturale che si sviluppa nel tempo e permette una riflessione di uno specifico periodo e dei suoi processi evolutivi. Gli interventi di museografia sono un punto di incontro tra Architettura e Archeologia che ci permettono di capire come queste due discipline dialoghino in maniera reciproca tra di loro, creando una fusione intrinseca tra aspetti di carattere antico e carattere moderno. ‹‹Il museo si fa filtro a salvaguardia dei valori che appartengono alla storia delle strutture fisiche dei paesaggi umanizzati senza contrapporre il concetto di conservazione a quello di trasformazione[6]››.

L'archeologia, al tempo stesso, è un mezzo con cui poter analizzare il passato e imparare da esso. ‹‹Progettare per l'archeologia comporta l'introduzione di un pensiero dalla duplice articolazione: una che interpreta il passato e una che, nel contempo, interpreta come meglio presentare e abitare la memoria[7]››. L'intervento architettonico deve dialogare in maniera organica con l'ambiente, affinché sia definito il carattere storico-identitario del luogo in cui viene collocato, ma al tempo stesso deve essere in grado di non modificare in maniera impattante la rovina. Questo è utile per far comprendere al visitatore l'intereazione tra antico e moderno e cercare di evocare una sensazione di stupore e bellezza.

Exhibit Design

L'Exhibition Design è quella pratica progettuale che, coinvolgendo luoghi, spazi e architetture, predispone apparati concettuali e apparati fisici (allestimenti e installazioni) volti alla comunicazione intesa nelle sue accezioni più ampie. È una disciplina in grado di collaborare con diverse sezioni relative al progetto, considerando diversi ambiti progettuali, in particolar modo si interfaccia con la sezione relativa al contesto/luogo espositivo. Lo scopo è quello di tradurre un'idea in un'esperienza tridimensionale, cercando di dare un'ulteriore dimensione a ciò che potrebbe risultare astratto. Gli elementi da considerare quando si progetta un'esposizione sono: il *concept narrativo*, vale a dire cosa si vuole comunicare con una mostra e con quali modalità, la performance visiva, ossia la funzione dell'architettura come luogo del percorso-mostra e come scenario e infine l'impianto grafico della mostra e la sua comunicazione, ovvero come vengono progettati e organizzati gli elementi grafici fisici e digitali. Il dialogo che si instaura tra luogo ed esposizione è di fondamentale importanza ai fini della rappresentazione, dando vita ad un luogo fertile per la sperimentazione formale di nuovi progetti.
La modalità con cui si decide di curare un'esposizione genera un percorso narrativo, il quale racconta al visitatore un tema scelto in precedenza, ma che può essere interpretato in maniera differente a seconda di chi lo progetta, per questo motivo la forma e il significato variano a seconda dell'impronta che il progettista decide di dargli.
Perciò, l'allestimento rappresenta lo strumento attraverso il quale comunicare un messaggio, andando al di là del valore estetico e aggiungendo un ulteriore valore per l'utente affinché esso abbia una migliore esperienza complessiva. Attraverso la realizzazione dell'allestimento è necessario creare, per il visitatore, un flusso visivo continuo affinché sia maggiormente attratto e guidato in maniera indipendente durante la visita. L'interazione che si genera tra luogo espositivo e allestimento permette al visitatore di essere catapultato e immerso in un mondo a sé stante, discostandosi dalla realtà, ma comunque collegato ad essa grazie alle informazioni ricevute utile al fine di veicolare un messaggio.
Infine la progettazione deve essere sviluppata in relazione alla creazione della bellezza, di spazi, opere o prodotti correlata alla centralità dell'uomo nello sviluppo progettuale.

Concept narrativo: Canova si fa Cult

Il concept narrativo della mostra mette in contrapposizione due elementi: i duecento anni della morte di Antonio Canova e una selezione di film cult iconici. La scelta di questi due soggetti è stata dettata dall'iconicità che rappresentano nel loro settore: da una parte Canova, massimo esponente del Neoclassicismo, le cui statue fanno innamorare il pubblico di ogni età ogni giorno e dall'altra alcuni dei film che hanno fatto la storia e che ognuno almeno una volta nella vita ha visto.

Questi due elementi sono stati affiancati per andare a creare una coesistenza e un dialogo uniforme al fine di realizzare un allestimento che abbia come punto d'incontro il tema dell'insostenibile ineffabilità della bellezza. Da una parte la bellezza iconica ed eterea delle statue del maestro Canova dall'altra il fascino senza tempo dei film che hanno fatto la storia del cinema. Dall'unione di questi due mondi, nasce il tema centrale della mostra, che si intitolerà: Canova si fa Cult.

Suggestioni ed esempi analizzati nella fase progettuale:
Canova tra innocenza e peccato, Mart, Rovereto, 2021 -2022, Beatrice Avanzi e Denis Isaia, da un'idea di Vittorio Sgarbi
Il classico si fa Pop, Palazzo Massimo e Crypta Balbi, Roma, 2018 - 2019, Mirella Serlorenzi, Marcello Barbanera e Antonio Pinelli

La Basilica Palladiana di Vicenza

Il luogo espositivo in cui avviene la mostra è la Basilica Palladiana, un edificio pubblico che si affaccia su Piazza dei Signori a Vicenza. ‹‹Il suo nome è legato all' architetto Andrea Palladio che riprogettò il Palazzo della Ragione aggiungendo le arcate palladiane alla preesistente costruzione gotica e le celebri logge in marmo bianco a serliane, inoltre dal 1994 è entrato nella lista dei patrimoni dell'umanità dell'UNESCO[8]››.

Basilica Palladiana
Vicenza
Andrea Palladio, 1549-1614
Foto: Didier Descouens

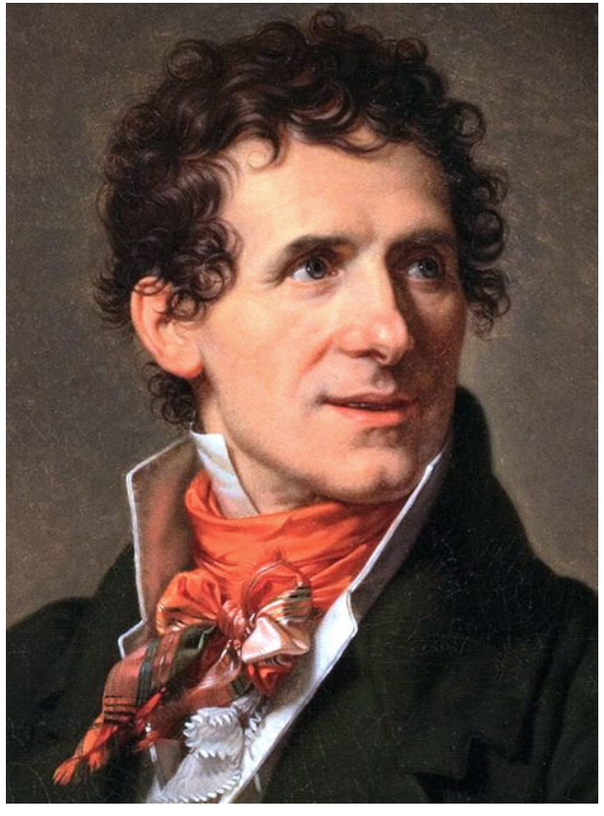
Collezione

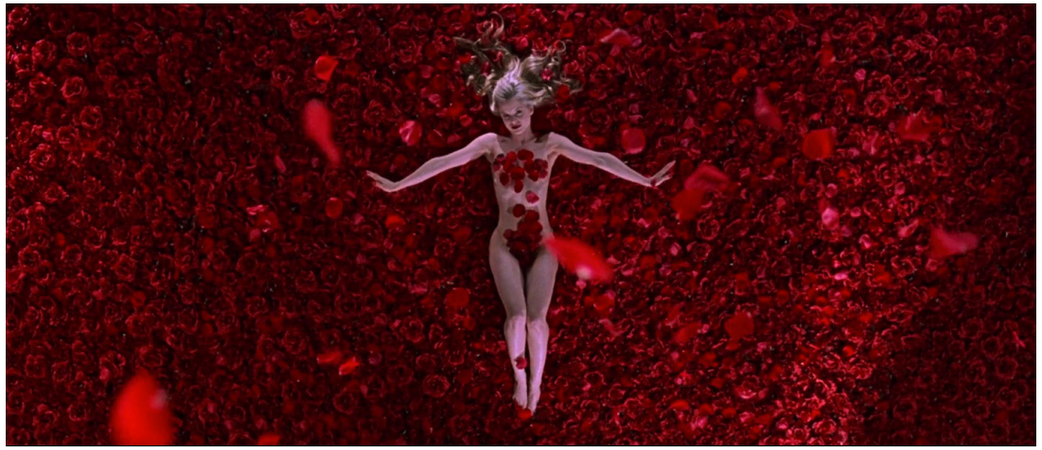
La scelta delle opere da esporre è ricaduta sulle statue di Canova in quanto riescono a rappresentare la “bellezza”, la “purezza” e la “perfezione” dando vita ad un’iconicità che è stata tramandata fino ad oggi. Allo stesso modo, sono stati selezionati film cult che si accompagnano ad una bellezza senza tempo. I due soggetti vengono messi in relazione in un rapporto di armonia e contrasto, la statua dialoga con lo sfondo ma al tempo stesso risulta essere in contrapposizione ad esso. Si crea dunque un rapporto figura-sfondo che trasporta l’osservatore in due mondi separati ma comunicanti. Per ogni film cult è stato selezionato il frame che non solo l’ha reso iconico, ma anche quello che meglio dialoga con l’opera esposta.

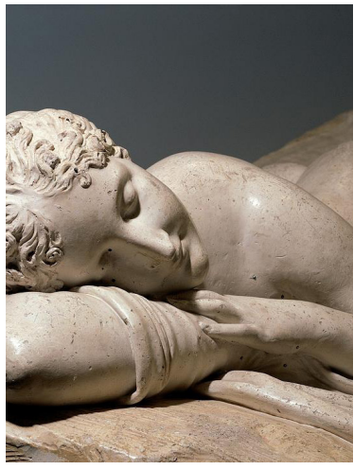
La mostra si articola in tre aree, ognuna caratterizzata da un *highlights* differente con un colore specifico, rosso nella prima area, grigio nella seconda e infine il giallo nella terza area. I tre colori sono stati selezionati perché dopo un’opportuna analisi cromatica sono risultati i colori più frequenti all’interno dei film. In ogni area il colore caratteristico è stato utilizzato per realizzare il pannello posteriore dell’ highlight corrispondente.

La mostra è organizzata attraverso tre *highlights* principali e una selezione di opere “minori”. Il percorso di visita inizia con la prima coppia: ”autoritratto di Canova” in relazione al film “Grand Budapest Hotel”, utile per introdurre il visitatore al tema. La mostra si articola poi attraverso il primo *highlight*: “Paolina borghese” con “American Beauty” a cui seguono tre opere “minori”: “Ninfa dormiente” con “Colazione da Tiffany”, “La Beneficenza” con “The Truman Show” e “La Venera Italica” con “Ghost Buster”. Il secondo *highlight* è “Teseo e il Centauro” con “Fight Club” che guida il visitatore attraverso la mostra e lo conduce a vedere le successive opere che seguono: “Adone e Venere” con “Shutter Island”, “Perseo Trionfante” con “Silence” e infine “Ebe, Danzatrice con mani sui fianchi, Danzatrice con cembali” con “Il Grande Gatsby”. L’ultimo *highlight* che il visitatore incontra è “Creugante e Damosseno” con “Pulp Fiction” che precede l’ultima opera “Ercole e Lica” con “The Greatest Showman” . Il visitatore è guidato poi a proseguire la visita nel loggiato, dove sono presenti altre opere “minori” quali: “Amore e Psiche” con “Dirty Dancing”, “Le tre grazie” con “ Grease”, “Maddalena penitente” con “Kill Bill” e infine “Venere e Marte” con “Edward mani di forbici”.

Pagina a lato:
In alto Grand Budapest Hotel, Wes Anderson, 2014
A sinistra: Autoritratto, Canova
A destra: Ritratto di Canova di Francois-Xavier





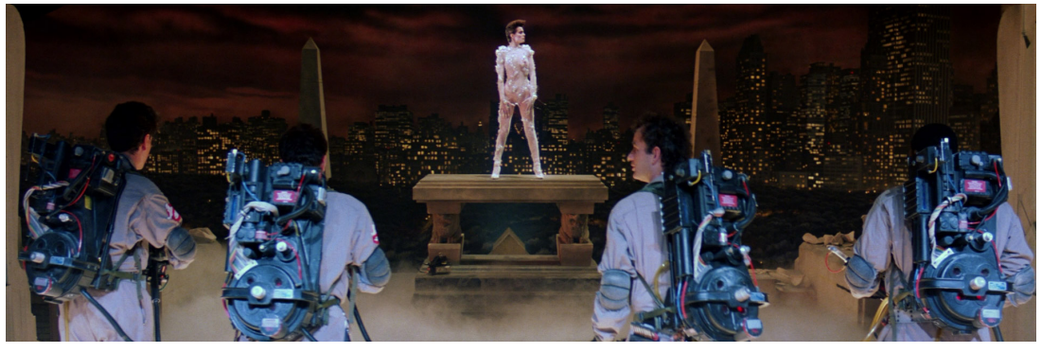


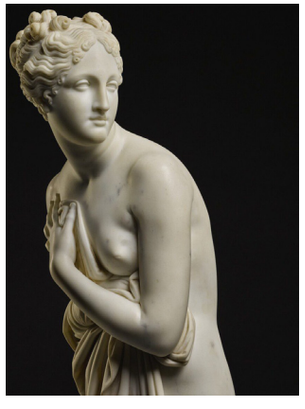
In alto: Colazione da Tiffany, Blake Edwards, 1961
Al centro: dettaglio Ninfa dormiente, Canova
In basso: Ninfa dormiente, Canova

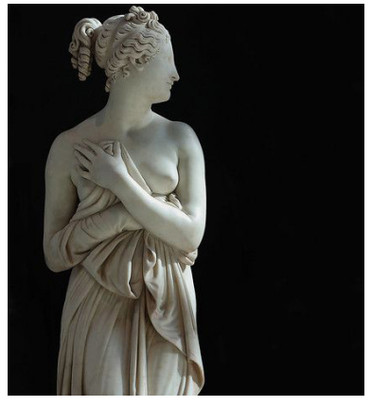
Pagina precedente:

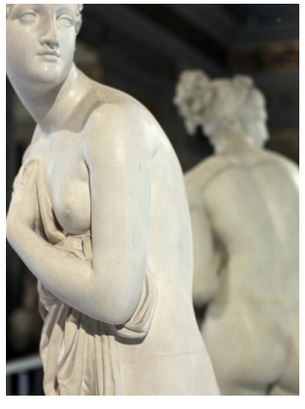
In alto American Beauty, Sam Mendes, 1999
Al centro e in basso: Paolina Borghese, Canova

In alto: The Truman Show, Peter Weir, 1998
A sinistra: La Beneficenza, Canova
In basso: Ghostbusters - Acchiappafantasmi, Ivan Reitman, 1984
In fondo: dettagli Venere Italica, Canova

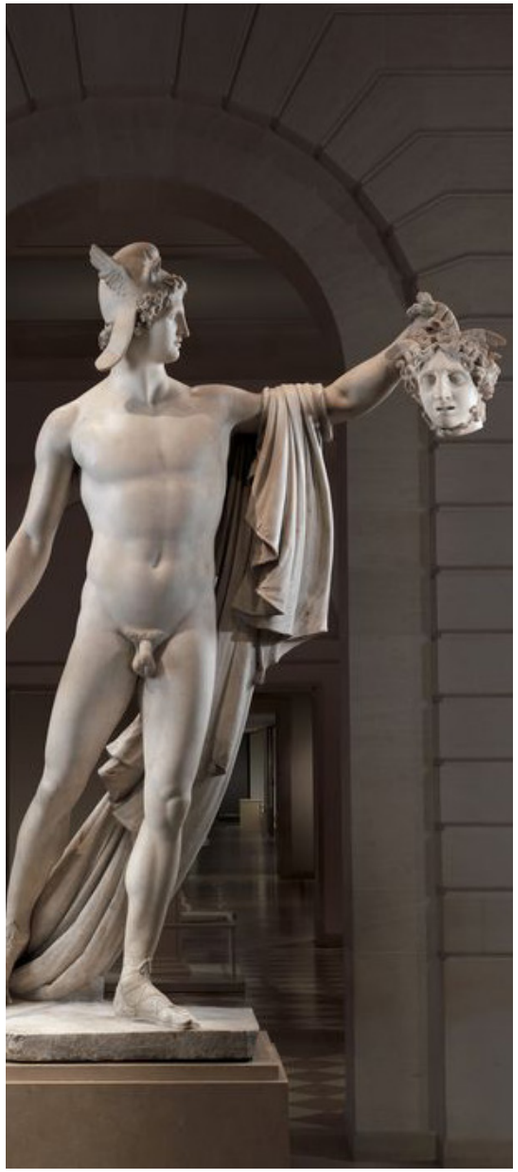


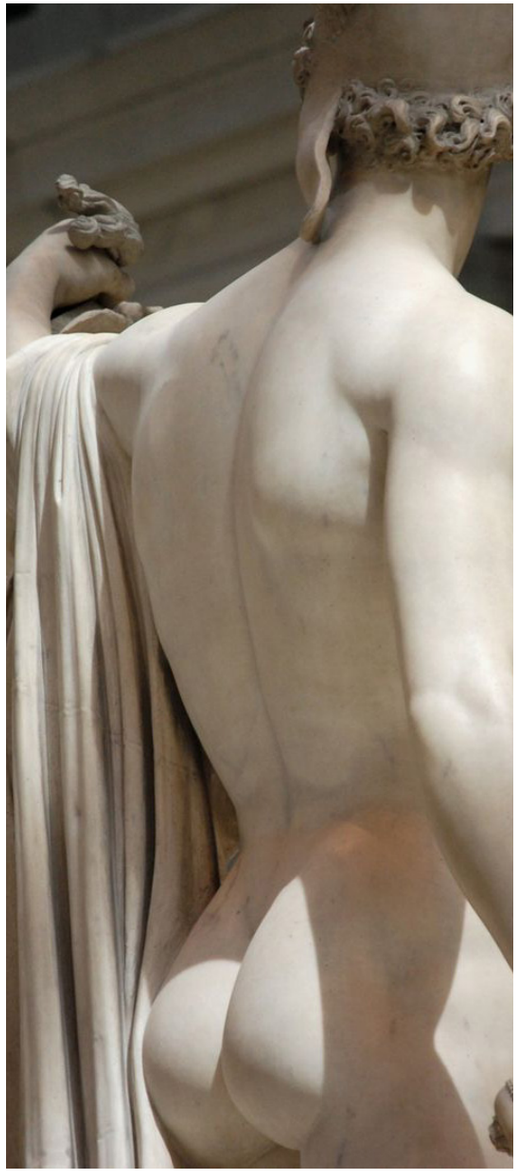






In alto: Fight Club, David Fincher, 1999
Al centro: Teseo e il Centauro con dettagli, Canova
In basso: Shutter Island, Martin Scorsese, 2010
In fondo: Adone e Venere con dettaglio, Canova





In alto: Il grande Gatsby, Baz Luhrmann, 2013
Al centro: Danzatrice con cembali, Ebe, Danzatrici con mani sui fianchi, Canova

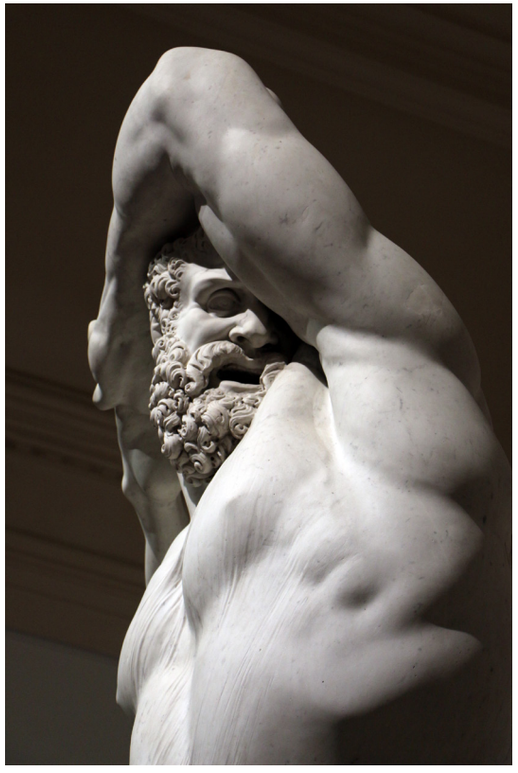
Pagina precedente:

In alto: Silence, Martin Scorsese, 2016
In basso: Perseo Trionfante con dettaglio, Canova

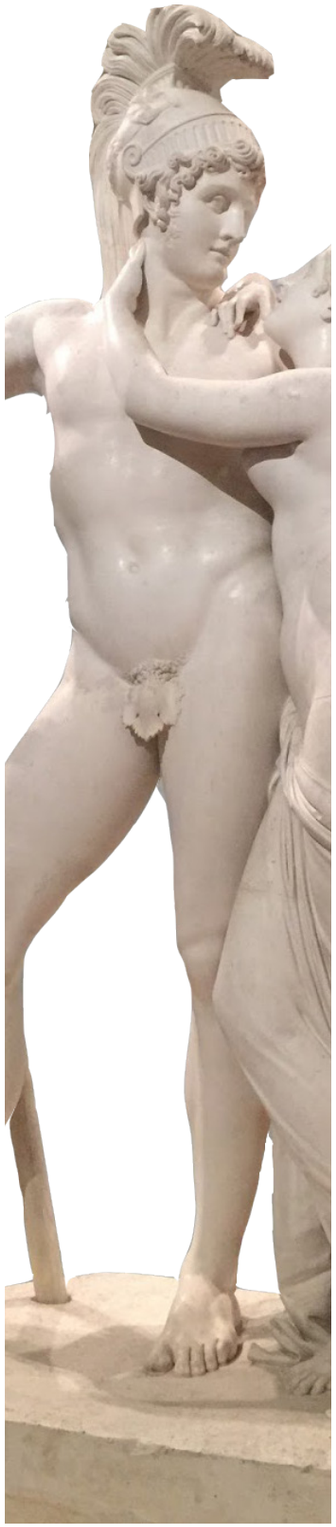
In alto: Pulp Fiction, Quentin Tarantino, 1994
Al centro: Creugante e Damosseno, Canova

Pagina a lato:

In alto:The Greatest Showman, Michael Gracey, 2017
In basso: Ercole e Lica con dettagli, Canova



Nella pagina successiva, partendo dall'alto:
Edward mani di forbice, Tim Burton, 1991
Dirty Dancing - Balli proibiti, Emile Ardolino, 1987
Amore e Psiche, Canova
Grease, Randal Kleiser, 1978
Le tre Grazie, Canova
Kill Bill, Quentin Tarantino, 2003
Maddalena penitente, Canova
A destra: Venere e Marte, Canova



Allestimento

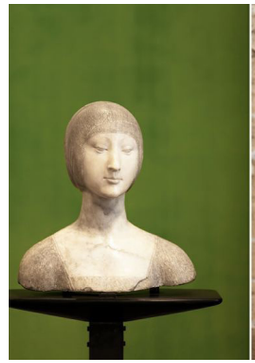
L'organizzazione della mostra si divide in due zone principali: la prima che riguarda il salone della basilica e la seconda che riguarda il loggiato.

La scelta della collezione ricade principalmente sugli *highlights* ovvero sugli elementi di maggiore importanza che guidano il visitatore a seguire il percorso ideato attraverso l'utilizzo delle piattaforme che dividono lo spazio espositivo in tre aree.

La progettazione delle piattaforme per gli *highlights* ha preso spunto proprio da quest'ultimi, affinché fosse presente uno stile uniforme all'interno di tutta l'esposizione e che al tempo stesso si venisse a creare una distinzione tra gli *highlights* e le opere "minori". Inoltre la progettazione è stata pensata affinché il visitatore si sentisse immerso all'interno dell'esposizione, per questo motivo sono stati collocati dei pannelli di diverse altezze per creare delle zone riservate per ogni opera. Spunto progettuale di riferimento è stato Palazzo Abatellis, dove il maestro Scarpa, attraverso l'utilizzo di pannelli colorati appesi alle pareti, riesce ad enfatizzare i punti di vista principali creando un flusso visivo continuo. Questo genera una performance visiva che permette al visitatore di essere maggiormente immerso durante la visita e al tempo stesso di essere guidato dall'allestimento durante il percorso. L'utilizzo dei pannelli con diverse tipologie di altezza, ha permesso inoltre di creare una pianificazione degli spazi in funzione degli *highlights*, in particolare si è creata una gerarchia di altezze su più livelli che permettesse al visitatore di intravedere cosa ci fosse nel complesso dell'esposizione, senza poterlo effettivamente visualizzare fin quando non ci si sarebbe trovato davanti. I pannelli con altezze elevate dialogano bene con il contesto del salone della Basilica e non ostacolano la vista del visitatore permettendogli quindi di ammirare al meglio i dettagli e le caratteristiche del luogo dove si svolge la mostra.

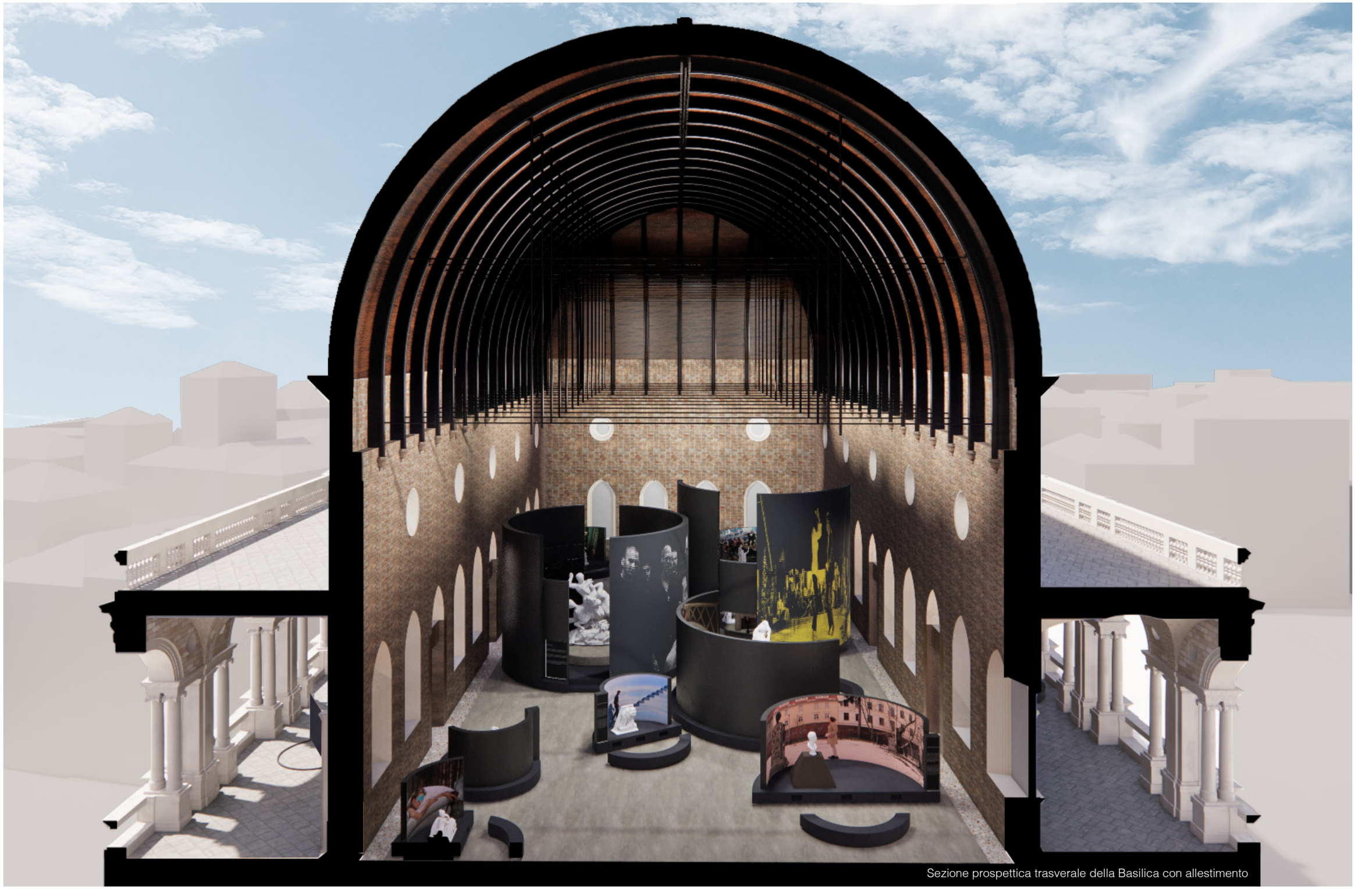
Per valorizzare le opere e i film selezionati, sono stati analizzati allestimenti storici e temporanei. L'allestimento di Castelvecchio di Carlo Scarpa, maestro della museografia italiana, è stato di fondamentale importanza per le suggestioni progettuali. All'interno del suo allestimento infatti, attraverso la creazione di piattaforme che facessero sembrare le opere sospese, i volumi su cui le opere sono posate, risultano essere a sbalzo rispetto alla componente inferiore che poggia sulla pavimentazione. Un ulteriore aspetto che si è tenuto in considerazione è stato quello della struttura delle piattaforme, infatti per gli *highlights* sono stati realizzati con una forma circolare affinché il visitatore in primis venga guidato durante l'esposizione e inoltre possa camminare in tondo intorno all'opera e coglierne anche i dettagli più nascosti. Per le altre opere, le cosiddette opere "minori", sono state invece realizzate delle piattaforme con struttura semicircolare inaccessibili nella parte posteriore, ma che permettessero comunque una visione adeguata delle opere. Sono state, inoltre, aggiunte delle sedute per

le opere “minori”, affinché il visitatore possa sedersi e ammirare la bellezza delle opere da un ulteriore punto di vista prendendosi un momento per contemplarle al pieno. Anche le sedute, come le piattaforme, hanno una forma semicircolare, le due parti genererebbero, se si potessero accostare l’una all’altra, un cerchio. Questo crea l’associazione vuoto-pieno.
Nella ricerca dei materiali utilizzati per la realizzazione delle piattaforme, sono stati presi come riferimenti il museo di Castelvecchio, Palazzo Abatellis e alcune mostre temporanee su Canova. Da ognuno di questi allestimenti sono state estrapolate parti necessarie affinché interagissero in maniera coordinata e organica tra di loro. Le piattaforme sono realizzate in ferro verniciato, sul quale sono poggiati dei pannelli in cartongesso accoppiati con schermi LED, prendendo spunto dalla mostra “il classico si fa Pop”, dove venivano utilizzati dei proiettori per raffigurare lo sfondo delle opere. Per la realizzazione degli *highlights* sono stati aggiunti ulteriori particolari, nella parte superiore dei pannelli in cartongesso sono state posizionate e incassate delle docce sonore, utili a ricreare un ambiente suggestivo per il visitatore. Nella parte più esterna della piattaforma degli *highlights* sono stati posizionati degli ulteriori pannelli di cartongesso, al cui interno è stato inserito del materiale fonoassorbente, per diminuire il riverbero all’interno della Basilica Palladiana. Nella parete posteriore di questi ultimi pannelli, sono raffigurate delle grafiche che rappresentano il frame del film presente all’interno al quale è stato applicato un effetto mezzetinte monocromatico, generando un forte impatto visivo per il visitatore e al tempo stesso utilizzati per rimarcare la divisione delle aree dell’esposizione. Infine giungendo nell’area del loggiato sono presenti le piattaforme semicircolari che guidano il visitatore verso l’uscita della basilica, in questa seconda area è stato scelto di non inserire le sedute, in quanto la loro presenza risulterebbe di intralcio per il passaggio dei visitatori.



Suggestioni ed esempi analizzati nella fase progettuale:
Canova eterna bellezza, Palazzo Braschi, Roma, 2020,Giuseppe Pavanello
Palazzo Abatellis, Palermo, 1953, Carlo Scarpa
Museo di Castelvecchio, Verona, 1958, Carlo Scarpa

Pianta della Basilica con allestimento



Sezione prospettica trasverale della Basilica con allestimento

Sezione longitudinale della Basilica con allestimento

Spaccato assonometrico della Basilica con allestimento

Suono: attrarre e condurre

Per la realizzazione del concept sonoro è stato analizzato lo stato di fatto della Basilica, studiando i materiali delle superfici, i volumi e successivamente calcolando il tempo di riverberazione utile. Dai risultati ottenuti, si è stabilita la base su cui sviluppare la progettazione dell'allestimento sonoro, tenendo in considerazione l'area di interesse, vale a dire quella del salone, differenziandola dall'area del loggiato che è stato ipotizzato come luogo non rilevante ai fini dell'acustica attiva.

Il concept del progetto sonoro è stato sviluppato tenendo in considerazione l'obiettivo principale della mostra: creare un ambiente scenografico in grado di far immergere e di trasportare l'utente in un altro ambiente. Attraverso la progettazione sonora si è voluto incrementare questo effetto di piena immersione nello spazio espositivo. Data l'esigenza di totale immersione nell'ambiente risulta necessario definire un progetto sonoro basato su una diffusione del suono direzionale, che garantisca un audio isolato, in grado di permettere all'utente di udire i differenti suoni senza che però questi interferiscano tra loro o disturbino gli altri utenti. In questo modo si ottiene un duplice risultato: l'ascoltatore viene trasportato in un'esperienza personale e coinvolgente e la quiete dell'area circostante è, al contempo, mantenuta. Il suono emesso dalle sorgenti sonore intorno alle opere si fa man mano più forte quando il visitatore si avvicina, questo contribuisce a creare ulteriormente un ambiente immersivo. Viceversa, quando il visitatore si allontana, il suono affievolisce affinché ci si sposti lungo il percorso.

Per questo motivo sono state individuate sorgenti sonore con una direzione e una potenza ben precisa all'interno della struttura delle piattaforme, affinché il visitatore fosse catturato dal suono poco per volta. Successivamente le sorgenti sonore sono state collocate all'interno delle piattaforme, in modo da non essere visibili, ma in grado di riprodurre suoni grazie a delle aperture presenti nella struttura delle piattaforme. Conseguentemente alla scelta di esporre le opere in maniera differente sono state adoperate due diverse tipologie di sorgenti sonore: per gli *highlights* sono state utilizzate delle docce sonore (AUDIO SPOTLIGHT 24iX), mentre per le altre opere sono state utilizzate un altro modello di docce sonore (AUDIO SPOTLIGHT 168iX). Negli *highlights* le docce sonore sono state posizionate nella parte superiore delle piattaforme, affinché il visitatore fosse colpito in ogni momento durante il passaggio attraverso essa; mentre nelle opere "minori", le docce sonore sono state posizionate in direzione della seduta affinché il visitatore fosse travolto da un'esperienza maggiormente immersiva.

Dalle sorgenti sonore fuoriesce una musica relativa al film a cui l'opera è abbinata, in alcuni casi si è presa la colonna sonora del film mentre in altri si è preso in considerazione la musica di quel preciso frame rappresentato. Questo genera un elemento di maggior unione tra l'opera e il film e al tempo stesso permette al visitatore di essere maggiormente coinvolto.

Immagini esplicative del progetto sonoro

Immagine coordinata

Nella sezione dell'immagine coordinata è stato necessario definire un logo che fosse evocativo e che racchiudesse il concept della mostra, per questo motivo la realizzazione di questa sezione si è sviluppata in parallelo alla progettazione, affinché i due ambiti comunicassero in maniera omogenea. L'idea iniziale per il pittogramma era strettamente collegata alla forma delle piattaforme: attraverso l'unione di un cerchio completo, in rimando alla forma degli *highlights* e due semicirconferenze in relazione alle piattaforme delle opere minori con le rispettive sedute. Al tempo stesso si è voluto associare al pittogramma un *naming* con il titolo della mostra. Dopo quest'analisi sono state riprese le forme circolari utilizzate all'interno della progettazione dell'allestimento e inserite da una parte le opere di Canova mentre dall'altro i frame dei film utilizzati in precedenza. Questa unione ha originato un pittogramma dove: le opere sono rappresentate con un outline affinché esse rimandino al concetto di classico e di semplice, mentre i film sono raffigurati attraverso pixel in rimando alla loro categoria di appartenenza.

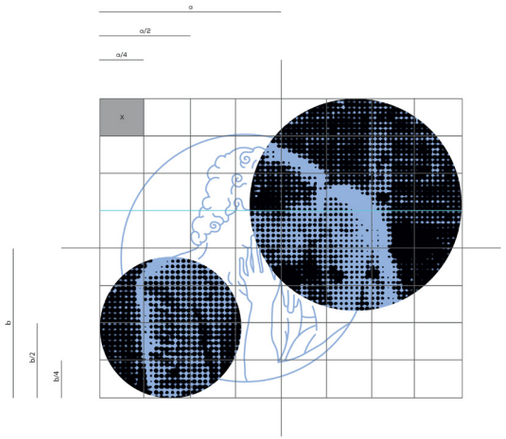
Il *naming* è il risultato dell'accostamento tra il mondo classico di Canova e quello della cultura cult, per questo motivo si è deciso di chiamare la mostra: "Canova si fa Cult". È stato selezionato un font serif in relazione al dialogo tra i due mondi, quello classico e quello cult che ha permesso di uniformare il *naming* al pittogramma.

La palette colori è stata selezionata in relazione ai colori che caratterizzano la divisione delle aree dell'esposizione, che a loro volta sono stati selezionati dall'analisi cromatica dei frame dei film. I colori scelti sono: il bianco e il nero con l'obiettivo di creare un senso di contrapposizione, rispettivamente, tra le opere e i film e generare un contrasto evidente all'interno dell'esposizione, il rosso in relazione al primo *highlight* (Paolina Borghese), il grigio in relazione al secondo *highlight* (Teseo e il Centauro) e infine il giallo il relazione all'ultimo *highlight* (Creugante e Damosseno). Per il colore del pittogramma si è scelto un celeste tenue che andasse ad accostarsi in maniera organica con il resto della palette ed è stata selezionata una delle opere "minori" (Adone e Venere).

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

Pagina a lato:

Costruzione del logo
Font
Varianti cromatiche del logo
Palette colori



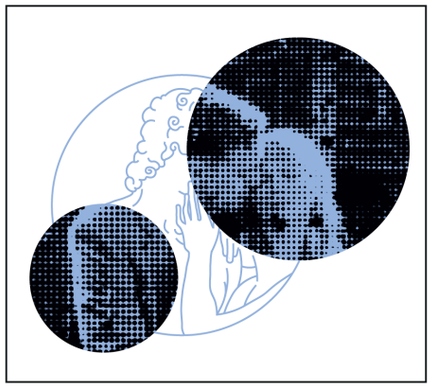
Font

Cormorant Garamond Light

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKMNOPQRSTUVWXYZ

Cormorant Garamond Regular

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKMNOPQRSTUVWXYZ



C: 41%
M: 22%
Y: 0%
K: 0%

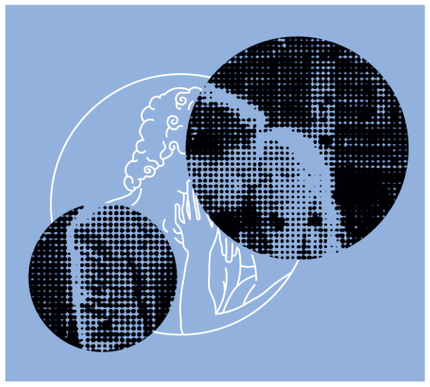
C: 29%
M: 22%
Y: 23%
K: 3%

C: 76%
M: 66%
Y: 61%
K: 82%

C: 2%
M: 96%
Y: 82%
K: 0%

C: 0%
M: 0%
Y: 0%
K: 0%

C: 8%
M: 9%
Y: 78%
K: 0%



In alto: esempio di catalogo, biglietti e brochure
Al centro: merchandising
In basso a destra: catalogo

Nella pagina precedente:

In alto: manifesto con applicazioni
In basso: varianti cromatiche del manifesto

Nelle pagine successive:
Render dell'esposizione progetteata

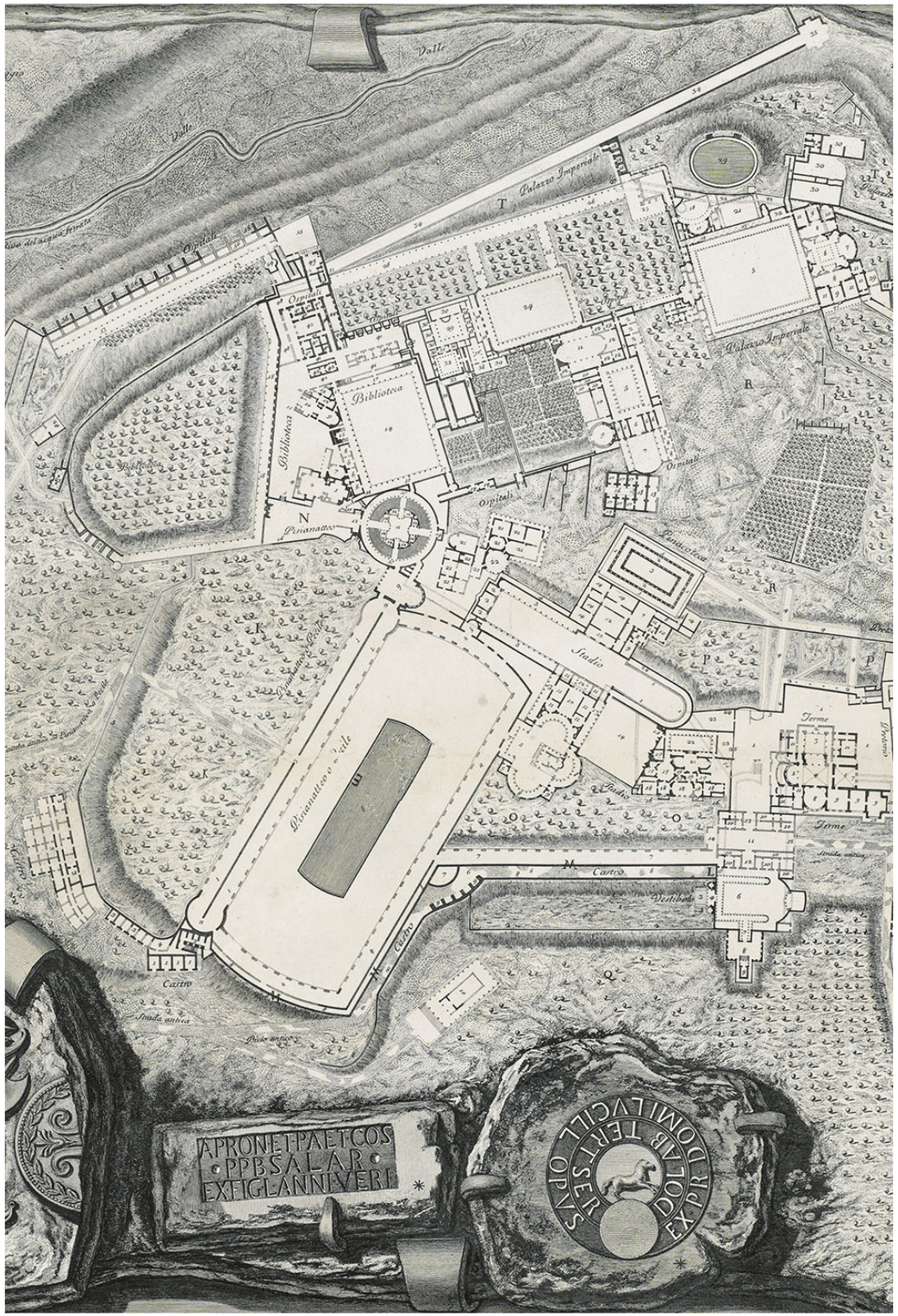
Designing Villa Adriana

Il Piranesi Prix de Rome è un concorso di architettura per l'archeologia, giunto alla XX edizione, che si svolge a Tivoli, più precisamente nell'area archeologica di Villa Adriana, dichiarata sito Unesco dal 1999. Qui gli studenti, architetti e progettisti, in un breve periodo, devono relazionarsi con una delle più belle aree archeologiche del patrimonio culturale italiano per cercare di analizzare e collegare tre dei principali elementi che caratterizzano Villa Adriana: l'architettura, il rapporto con l'acqua e il paesaggio archeologico, sotto l'aspetto della percezione. Le aree di progetto sono varie, ognuna con caratteristiche specifiche e diverse, al fine di realizzare un intervento che le valorizzi e che sia in stretto contatto con l'esterno della Villa. All'interno del bando progettuale sono state identificate delle linee guida da rispettare per ogni tema progettuale, per il padiglione termale espositivo si è avuto una superficie massima coperta interna di mq 1000, con un'altezza massime fuori terra compresa tra mt 4,00 e 8,00 nelle porzioni con tetto a falde. Per l'architettura di paesaggio è stato necessario realizzare un tracciato di connessione tra gli elementi della Porta al Parco e i percorsi d'acqua, attraverso un intervento paesaggistico che permettesse l'immissione nel sito archeologico di Villa Adriana[9]. Le zone selezionate dal bando del concorso per l'esercizio stilistico partivano dal Teatro Greco (centro della composizione della Villa), la spianata posta vicino il muro del Pecile ed infine l'area dell'Antiquarium che si affaccia sul Canopo. L'obiettivo era quello di far comprendere l'importanza e la protezione delle rovine, affinché vengano valorizzate e custodite nel tempo, ‹‹recuperando la dimensione storico-archeologica del progetto e la sua dimensione contestuale e stratificata[10]››. Da quest'analisi scaturisce un esercizio progettuale che si suddivide in quattro macro aree. La prima area è destinata al recupero paesaggistico attraverso la progettazione e la valorizzazione dell'area di buffer (Buffer Zone Unesco) posta in prossimità della Villa. La seconda area è dedicata alla progettazione di un padiglione termale-espositivo che riprendesse l'impianto tipico delle terme romane e al tempo stesso ricreasse uno spazio ibrido, attraverso la collocazione di una selezione di opere scultoree e archeologiche generando dunque un connubio tra benessere fisico e mentale. La terza area relativa alla sezione della brand identity è

stata sviluppata in contemporanea al progetto delle altre aree attraverso la creazione di logo, sito, supporti cartacei e digitali e merchandising. Infine nella quarta ed ultima area è stato richiesto di progettare un evento di fashion and heritage con lo scopo di unire la bellezza rappresentata dal mondo della moda, con la bellezza del sito archeologico di Villa Adriana al fine di promuovere il restauro e la valorizzazione della rovina tramite una collaborazione con grandi brand internazionali con la volontà di divulgare i propri valori attraverso questi eventi.

A sinistra: Rovine di una galleria di statue nella Villa Adriana a Tivoli, Firmin-Didot, 1770
A destra: Veduta degli Avanzi della Circonferenza delle antiche Fabbriche di una delle Piazze della Villa Adriana oggi chiamata Piazza d'oro, Giovanni Battista Piranesi, 1776
In basso: Terme di Villa Adriana, Charles-Louis Clérisseau, 1740-1760

Nella pagina a lato:
Pianta delle Fabriche Esistenti nella Villa Adriana, Giovanni Battista Piranesi, 1781



Tecniche di rappresentazione

Il Premio Piranesi è, come detto in precedenza, un concorso al cui interno il lavoro viene svolto in gruppi da sei/otto persone provenienti da diversi atenei e quindi aventi diverse competenze. Trattandosi di un concorso è stato fondamentale la presentazione finale del progetto, motivo per cui le tecniche di rappresentazione e grafica sono state fondamentali per ottenere un buon risultato. Si è ritenuto che il metodo migliore per portare a compimento il progetto fosse quello di lavorare in maniera trasversale, dividendo il lavoro in base alle competenze.

Attraverso un brief sono state delineate le diverse ipotesi progettuali che hanno portato alla realizzazione dei primi schizzi progettuali, da questi sono state definite le piante, create attraverso l'utilizzo del software *Rhinoceros*. In questa prima fase sono stati, inoltre, creati dei prospetti utili a comporre i volumi delle varie aree presenti all'interno del progetto finito. Le piante, invece, sono successivamente state utilizzate come base per la realizzazione del progetto in 3D. Questa prima parte di sviluppo è stata curata a più mani dagli architetti presenti nel team, ritenute le figure più qualificate per assolvere questo compito.

La fase di modellazione, attraverso l'utilizzo, come già detto, del software *Rhinoceros*, ha preso avvio da un modello già realizzato dagli organizzatori del concorso all'interno del quale si è andata a definire l'area progettuale. Partendo dalle piante sono state estrapolate le curve necessarie che sono successivamente state estruse per la realizzazione dei volumi, i quali sono stati adattati seguendo le curve di livello del terreno. Dopo aver definito i volumi generali delle diverse strutture presenti nel progetto si è passati alla realizzazione degli interni, seguendo le linee guida descritte nel bando del concorso. Il progetto si compone di quattro macro aree: la Porta al Parco, il padiglione termale espositivo, l'Antiquarium e il Canopo, tuttavia la modellazione ha interessato solamente le prime due aree. Per quanto concerne la Porta al Parco è stato creato un ingresso che si innesta nel terreno presente attraverso la creazione di gradoni collegati all'ingresso. Per quanto riguarda invece la realizzazione del padiglione termale espositivo sono stati definiti gli interni, andando a suddividere gli spazi in diversi ambienti creando tre diversi padiglioni. Questi si differenziano gli uni dagli altri pur presentando caratteristiche simili e avendo come elemento in comune quello dell'acqua, infatti tutti e tre presentano delle vasche d'acqua. Inoltre, all'interno dei padiglioni espositivi per l'allestimento delle opere sono stati realizzati dei basamenti che rimandano alle forme, ai volumi e all'idea dei padiglioni.

Lo spazio interno dei padiglioni è stato modellato al fine di realizzare una duplice funzione: le aree delineate permettono infatti l'esposizione di opere oltre che svolgere la loro funzione primaria di terme.

Questa seconda fase è stata curata dai designer, ritenuti, in questo caso, i più qualificati, a stretto contatto con gli architetti al fine di sviluppare il progetto in maniera coerente con l'idea definita nella prima fase.

Dopo la fase di modellazione si è proseguito con la fase di renderizzazione attraverso l'utilizzo di *Enscape*, un plug-in di *Rhinoceros*. La prima cosa che si è fatta in questa terza fase è stata quella di definire la scelta delle texture rispettivamente ai luoghi d'interesse. Sono state analizzate le antiche terme romane, nelle quali i materiali svolgevano sia una funzione estetica sia una funzione pratica. La scelta è ricaduta quindi su materiali che avessero sia caratteristiche simili alle ville romane sia caratteristiche di reversibilità. Si è quindi optato per il cotto e il laterizio per la struttura, per la pietra chiara per i rivestimenti, per il marmo e il granito per le vasche e infine per il materiale metallico prefabbricato per le coperture. Una volta scelti i materiali e, di conseguenza, applicate le texture si è proceduto alla realizzazione degli esterni, dopo aver inserito il background che circonda la struttura ci si è dedicati all'inserimento dei dettagli. È stata inserita una texture in mattoni per il passaggio che attraversa i padiglioni, l'erba presente sul terreno e la vegetazione circostante.

Anche questa terza fase, come quella precedente, è stata curata dai designer, interfacciandosi sempre con gli altri membri del team al fine di rispettare la visione comune.

Una volta realizzati i render si è proseguito con la fase di post produzione tramite l'utilizzo del software *Photoshop*. Per prima cosa sono state inserite le statue attraverso foto inserimenti, che hanno permesso di creare la collezione all'interno dei padiglioni termali espositivi. Successivamente è stata applicata una correzione dei toni, delle ombre e delle luci e infine sono stati applicati degli effetti affinché l'immagine finale desse l'impressione di essere un disegno.

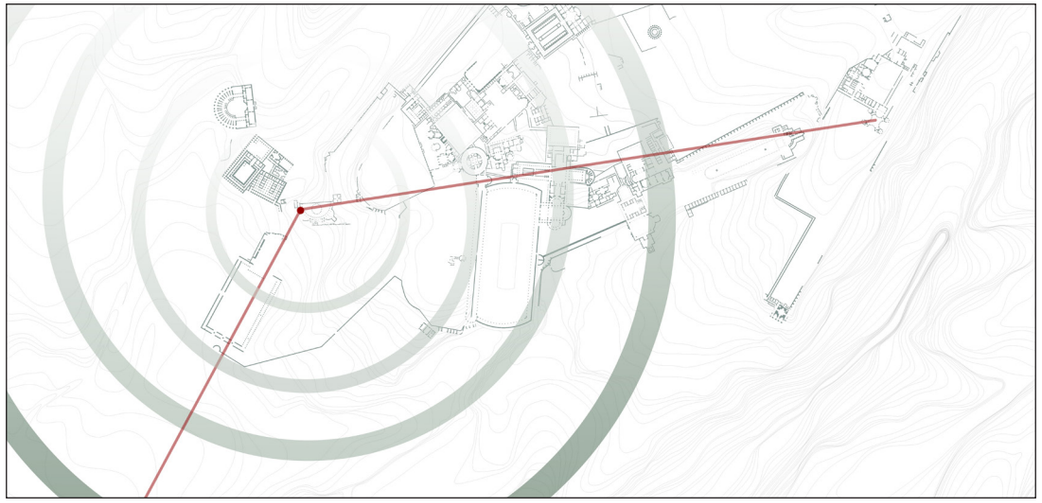
La Buffer Zone

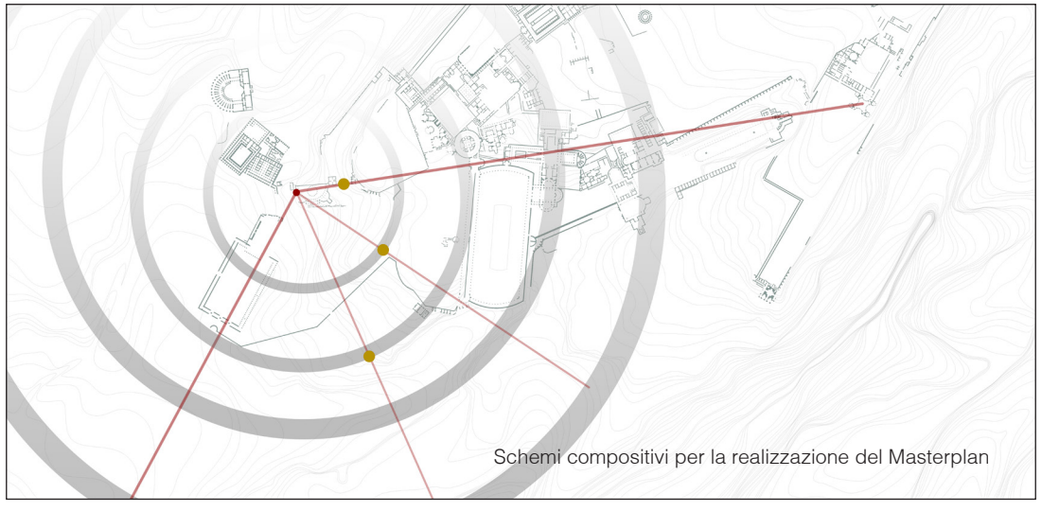
‹‹La struttura compositiva di Villa Adriana si basa su un complesso sistema di centralità che organizzano il suo tracciato ordinatore e ne definiscono la sintassi posizionale degli elementi architettonici. Tale tracciato disegna una composizione polare a carattere radiale-ipotattico, basata cioè su una serie di punti sensibili messi in connessione tra loro da ventagli di assi generatori. Tale sistema si basa su un certo numero di centralità, cioè architetture o singoli elementi la cui sostanza è riconducibile ad una forma circolare, o ad una cupola che qualificano generalmente una pianta centrale da cui si sviluppano diversi assi radiali che a loro volta connettono altre centralità gerarchicamente dipendenti[11] ››.

La zona di interesse sul quale si è deciso di intervenire è l'area verde posta oltre il Teatro Greco. Oggigiorno in questa zona sono presenti i parcheggi e la biglietteria per Villa Adriana. Per questo motivo, attraverso l'atto progettuale, si è deciso di riqualificare la zona, modificando l'ingresso e andando a lavorare sulla creazione di una porta d'ingresso, cui sono collegati una serie di percorsi guidati dalla vegetazione e dai giochi d'acqua.

Per la realizzazione della zona d'ingresso dell'area archeologica si è deciso di utilizzare come linee compositive due assi generatori provenienti dalla struttura ipotattica di Villa Adriana e dei cerchi concentrici che indicassero una variazione delle caratteristiche compositive in relazione alla vicinanza con l'ingresso del complesso archeologico. In aggiunta si è lavorato su un livello architettonico, con la presenza di aree di sosta e belvedere e un livello paesaggistico con una variazione di vegetazione che cambia lungo il percorso indebolendosi man mano che ci si avvicina alla villa.

All'interno del Master Plan è possibile vedere la collocazione della Porta al Parco che è stata progettata sull'asse passante dal quadriportico e dal teatro greco. Essa funge da filtro tra la vegetazione circostante e l'ingresso verso la Villa. La porta è composta da una grande rampa inclinata che invita il visitatore a entrare nella Villa, ma nella parte superiore, in compresenza, c'è una zona che si presta come punto panoramico da cui poter avere un ulteriore punto di vista del parco e intravedere i resti della Villa. In questa zona il visitatore viene accompagnato dall'esterno verso l'interno tramite la struttura della porta che sfocia sulla piazza con gradonate, dove al centro è posta una statua circondata da uno specchio d'acqua. In parallelo, in rimando alle aree circolari nella pagina a lato, si vuole accompagnare e stimolare il visitatore attraverso sensazioni olfattive, visive e uditive modificando l'ambiente circostante con diversi materiali e vegetazione. Nella prima area, quella più distante dalla Villa, è stato ideato un insieme di percorsi utili al raggiungimento della Villa, nel quale sono presenti materiali che generano rumori di fondo e fontane con giochi d'acqua. Per la vegetazione, in questa prima area, sono state utilizzate piante ad alto fusto che impediscono la vista sulla Villa in maniera chiara, e inducono il visitatore ad avanzare





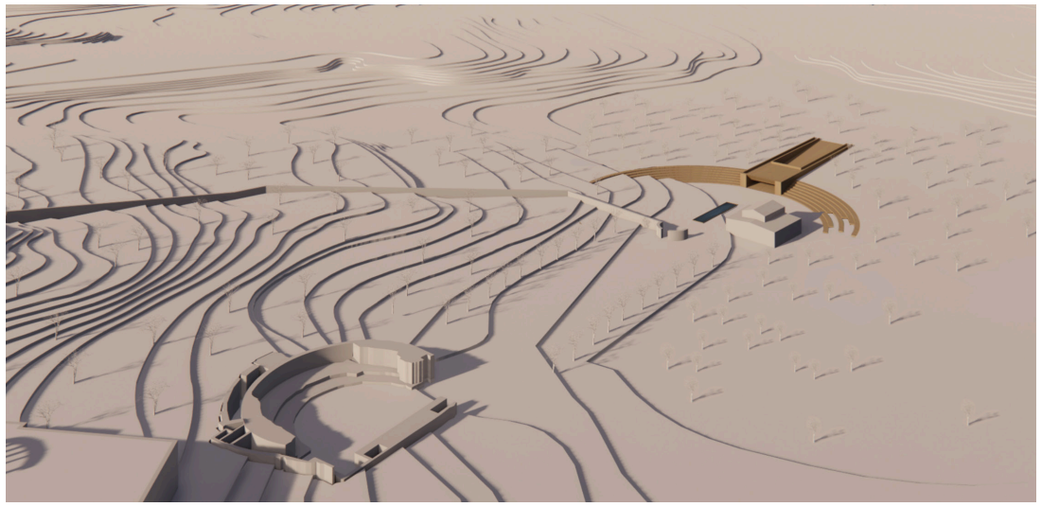
Schemi compositivi per la realizzazione del Masterplan

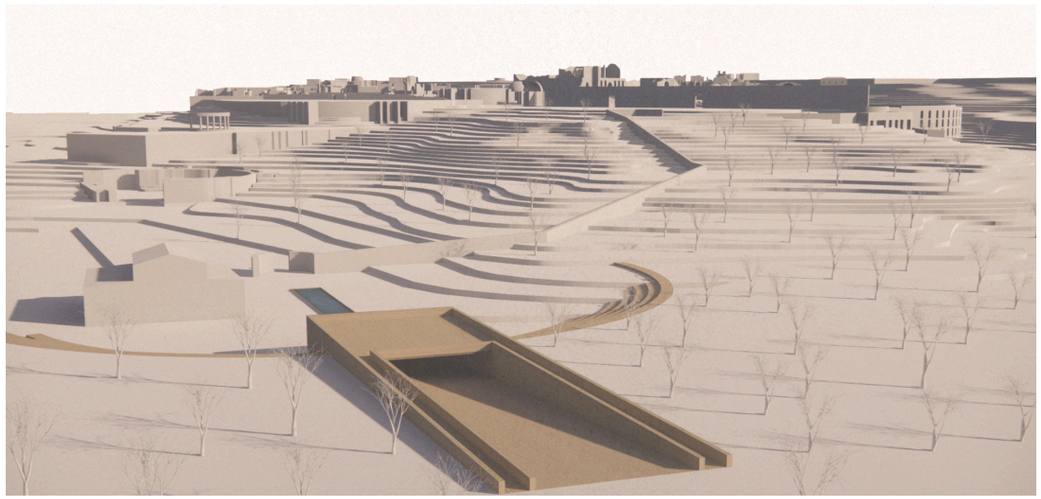
Masterplan degli orti adrianei

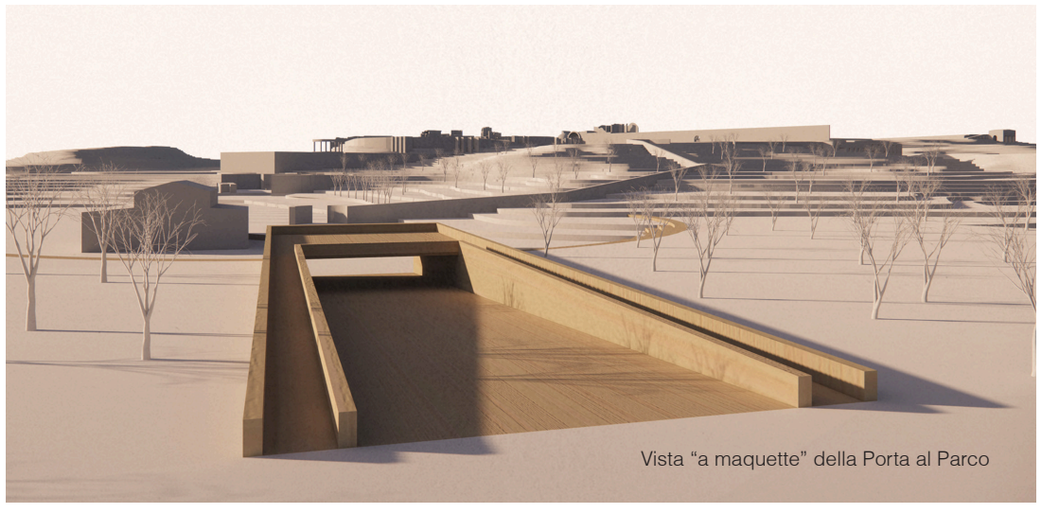
nell'area successiva, dove la vegetazione inizia a diminuire. Nella seconda area, quella di transizione, la vegetazione e i materiali utilizzati iniziano a essere meno fitti e invitano il visitatore ad abbandonarsi verso la sacralità del luogo che sta raggiungendo. Nella terza area, il visitatore è giunto davanti la magnificenza della Villa, il fenomeno uditivo dei giochi d'acqua si quieta e lascia spazio soltanto agli specchi d'acqua che riflettono le architetture; la vegetazione, più bassa, è arricchita con elementi floreali e profumi che stimolano olfattivamente il visitatore. Questo percorso dall'esterno verso l'interno della Villa può essere visto come un percorso di purificazione e catarsi utile al visitatore per scollegarsi dall'ambiente urbano esterno e immergersi pian piano, seguendo il percorso progettato, all'ingresso della Villa. Elemento chiave che guida il visitatore lungo questo percorso è l'acqua, la quale diventa il mezzo di unione tra antico e moderno e che si ritrova nella maggior parte delle zone della Villa.

Ricostruzione di una possibile vista su Tivoli dopo la progettazione

Sezione territoriale con la vegetazione inserita nel progetto







Vista “a maquette” della Porta al Parco

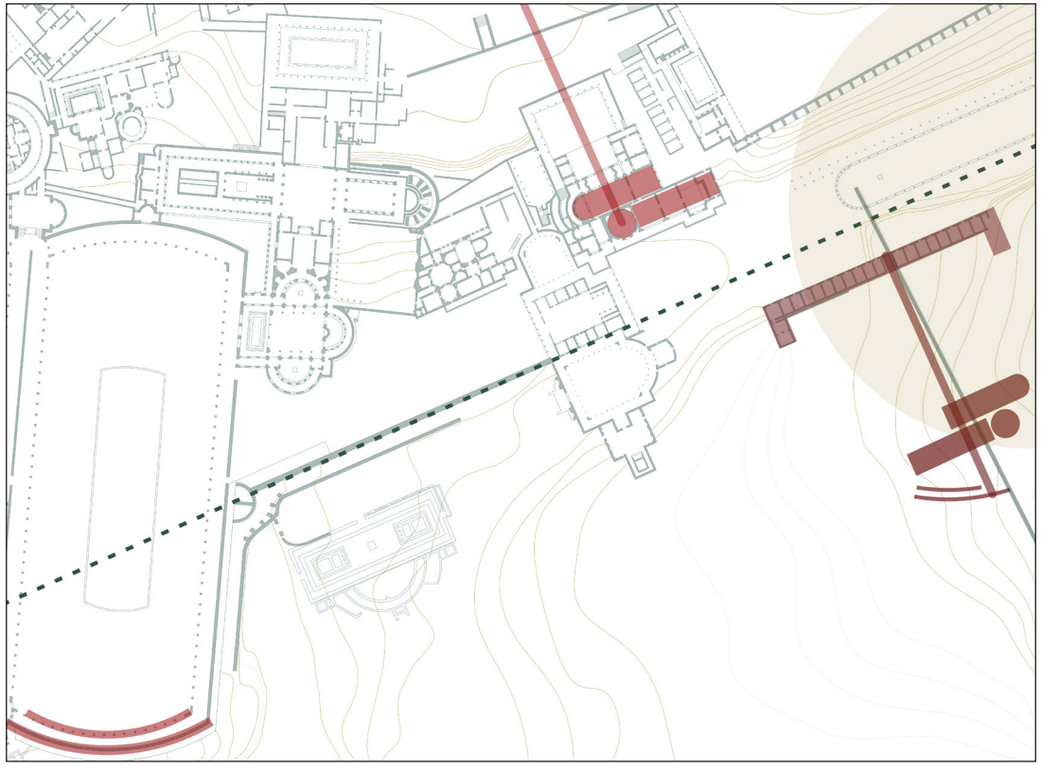
Vista all’ingresso della Porta al Parco

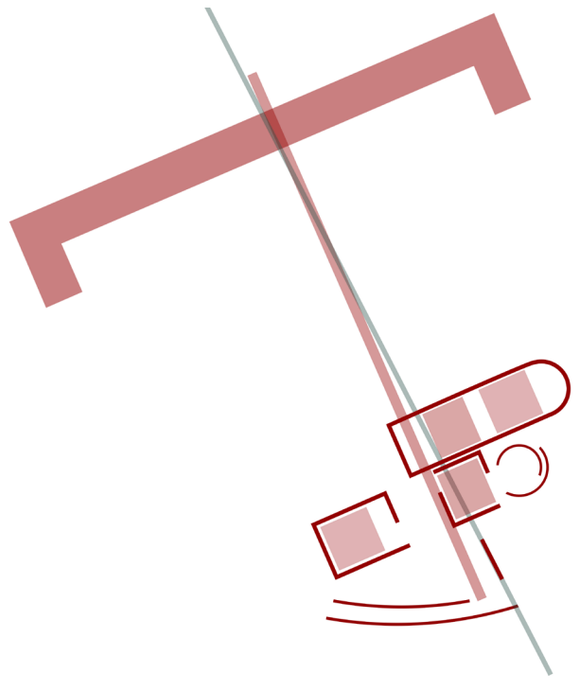
Il padiglione termale-espositivo

La planimetria di Villa Adriana si sviluppa su un complesso sistema di centralità, al quale è legata una struttura compositiva che ne definisce il posizionamento di elementi architettonici. La struttura definisce una composizione polare a carattere radiale-ipotattico, dove gli elementi architettonici più importanti sono messi in contatto tra di loro. Un ulteriore elemento che accomuna le strutture ed è considerato il *fil rouge* della sintassi posizionale dei padiglioni è l'acqua.

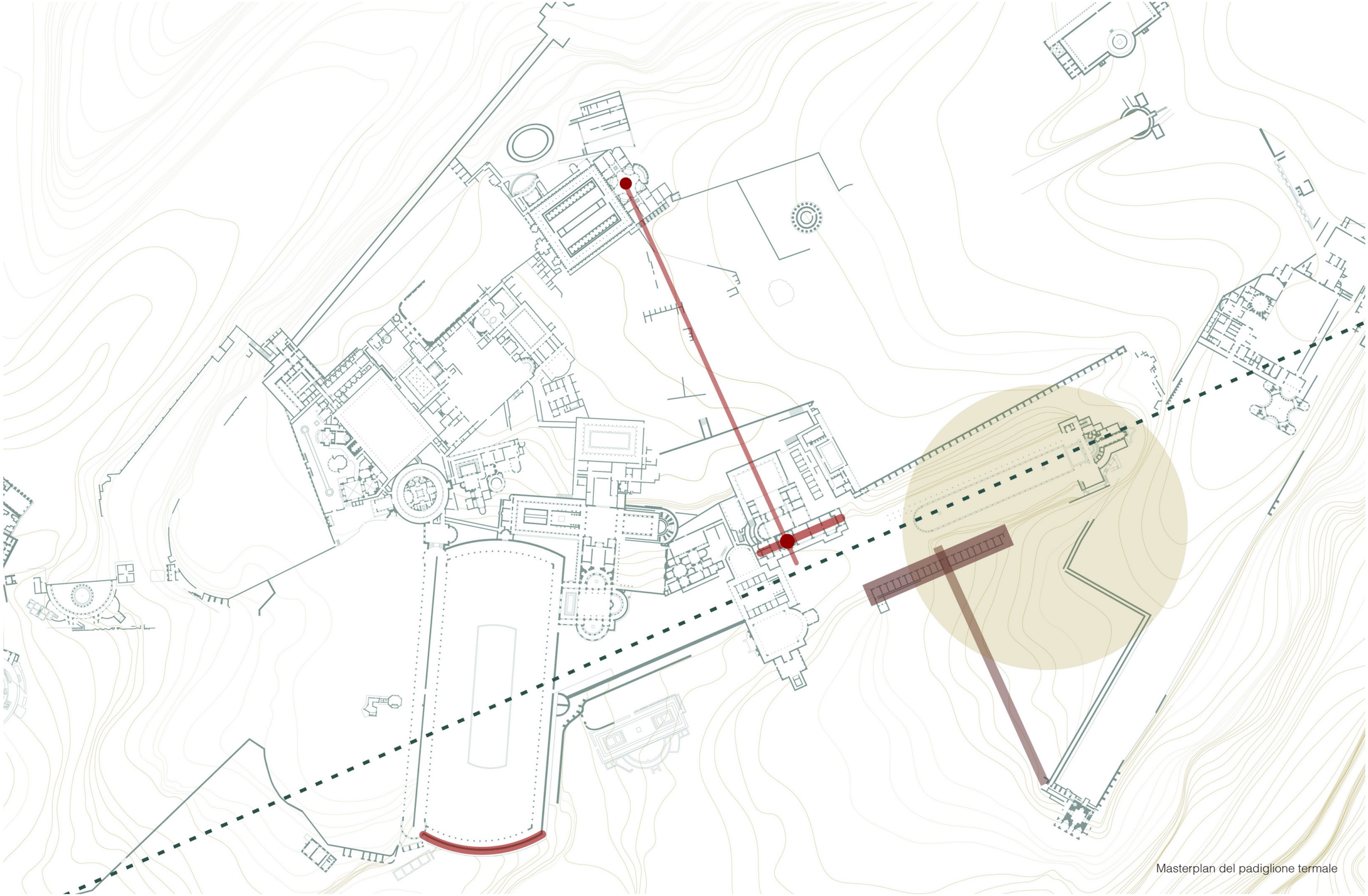
La progettazione del padiglione termale-espositivo è nata dall'esigenza di valorizzare e far dialogare l'elemento dell'acqua con l'ambiente circostante. A tal scopo è stata esaminate la planimetria della Villa, più nello specifico la struttura compositiva, al cui interno sono presenti gli assi generatori che caratterizzano le disposizioni delle architetture principali. Esaminata la similitudine assiale tra la vasca del Pecile e quella del Canopo e l'unione tra Piazza d'Oro e il complesso delle Grandi Terme, si è deciso di utilizzare quest'ultimo collegamento come asse utile per sviluppare il progetto. Si è quindi scelto di specchiare l'asse che collega Piazza d'Oro alle grandi terme, in maniera perpendicolare alla struttura dell'Antiquarium, in quanto queste due ultime architetture sono poste parallelamente tra di loro. Questo nuovo asse che si è andato a creare, è la base su cui sono stati realizzati i volumi del padiglione termale, e permette al visitatore di avere un ulteriore vista sul Canopo.

Dopo aver approfondito l'analisi sulla struttura compositiva della Villa e aver selezionato l'asse di riferimento, si è passati alla progettazione concreta del padiglione, che prende come riferimento l'architettura delle Grandi Terme. Attraverso la scomposizione dei volumi di quest'ultima struttura e specchiandoli lungo l'asse che collega il Pecile con il Canopo, si è andato a delineare uno schema compositivo dal quale sono emersi tre volumi che costituiscono il padiglione termale. La struttura dei padiglioni si sviluppa lungo le diverse irregolarità del terreno e la composizione si alterna in zone coperte ed aperte, generando una contrapposizione vuoto-pieno tra i diversi volumi. Un ulteriore elemento che caratterizza il padiglione termale è la relazione con il contesto, dove il visitatore è immerso in un ambiente naturale, ma a pochi passi può godere della vista sul Canopo. Per valorizzare ulteriormente il contesto in cui sono immersi, i padiglioni risultano essere distaccati e isolati dalle altre zone della Villa, affinché il visitatore possa beneficiare al meglio dell'ambiente circostante, andando a creare un ambiente quasi religioso. Per la costruzione dei padiglioni un elemento importante è stato quello della reversibilità, affinché l'installazione potesse essere facilmente smantellata al fine di non intaccare in maniera irreversibile il luogo in cui è stato realizzato. Nella composizione dei padiglioni sono presenti due ulteriori spazi dedicati all'esposizione delle opere che delimitano l'area d'intervento: la zona dell'Antiquarium in cui si utilizza la composizione a celle già presente, dove





Schemi relativi alla progettazione dei padiglioni

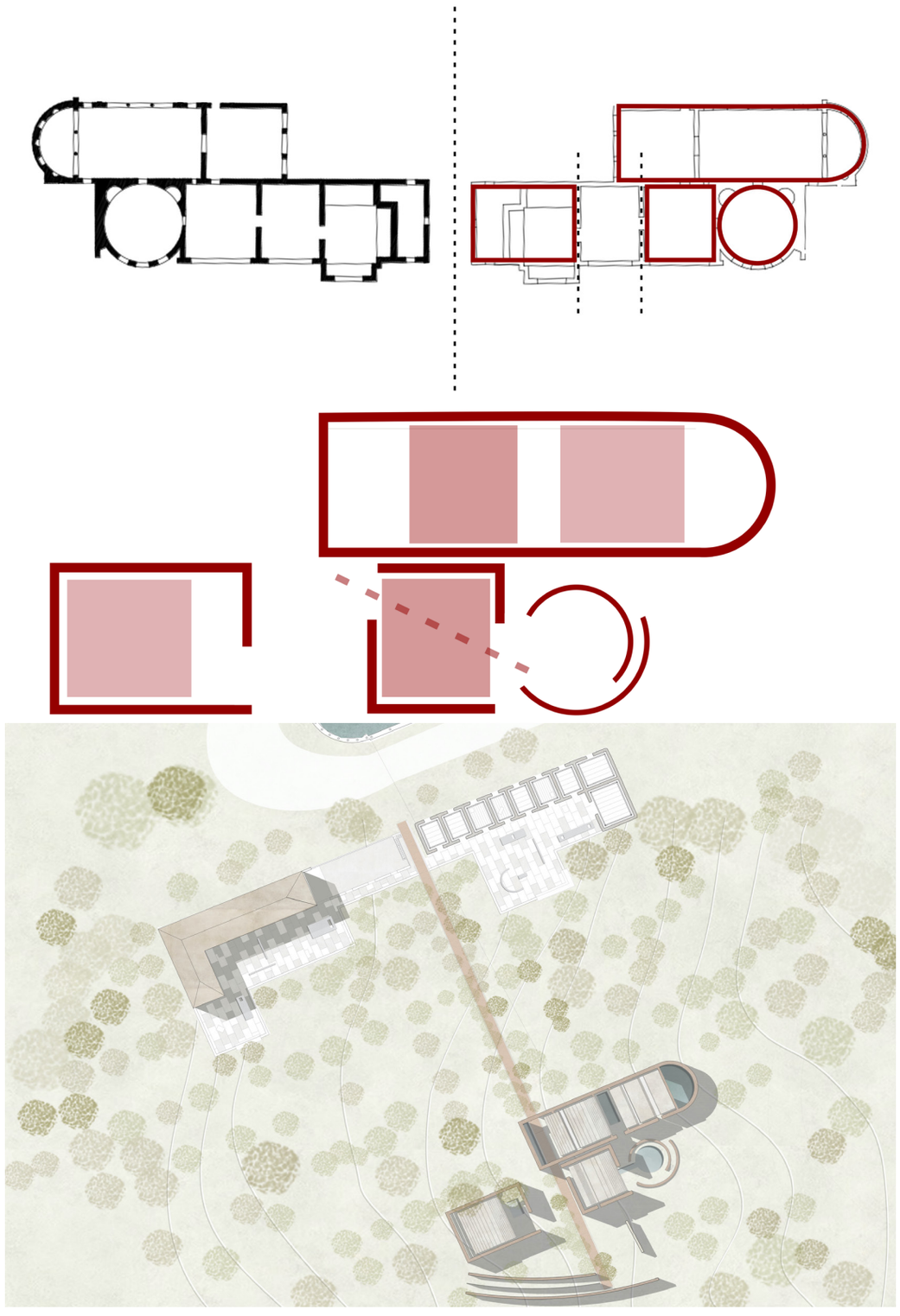


Masterplan del padiglione termale

l'asse che attraversa il padiglione giunge nell'area dell'Antiquarium e genera una vista sulla vasca del Canopo. Sono inoltre presenti due pareti curvate poste nei pressi della via per Roccabruna, in rimando alla forma dell'area del Pecile dove le curvature del muro vengono utilizzate come contenimento. Questa progettazione strutturale è stata realizzata come esercizio stilistico, affinché le componenti come piante e sezioni tendessero alla bellezza quando venivano rappresentate.

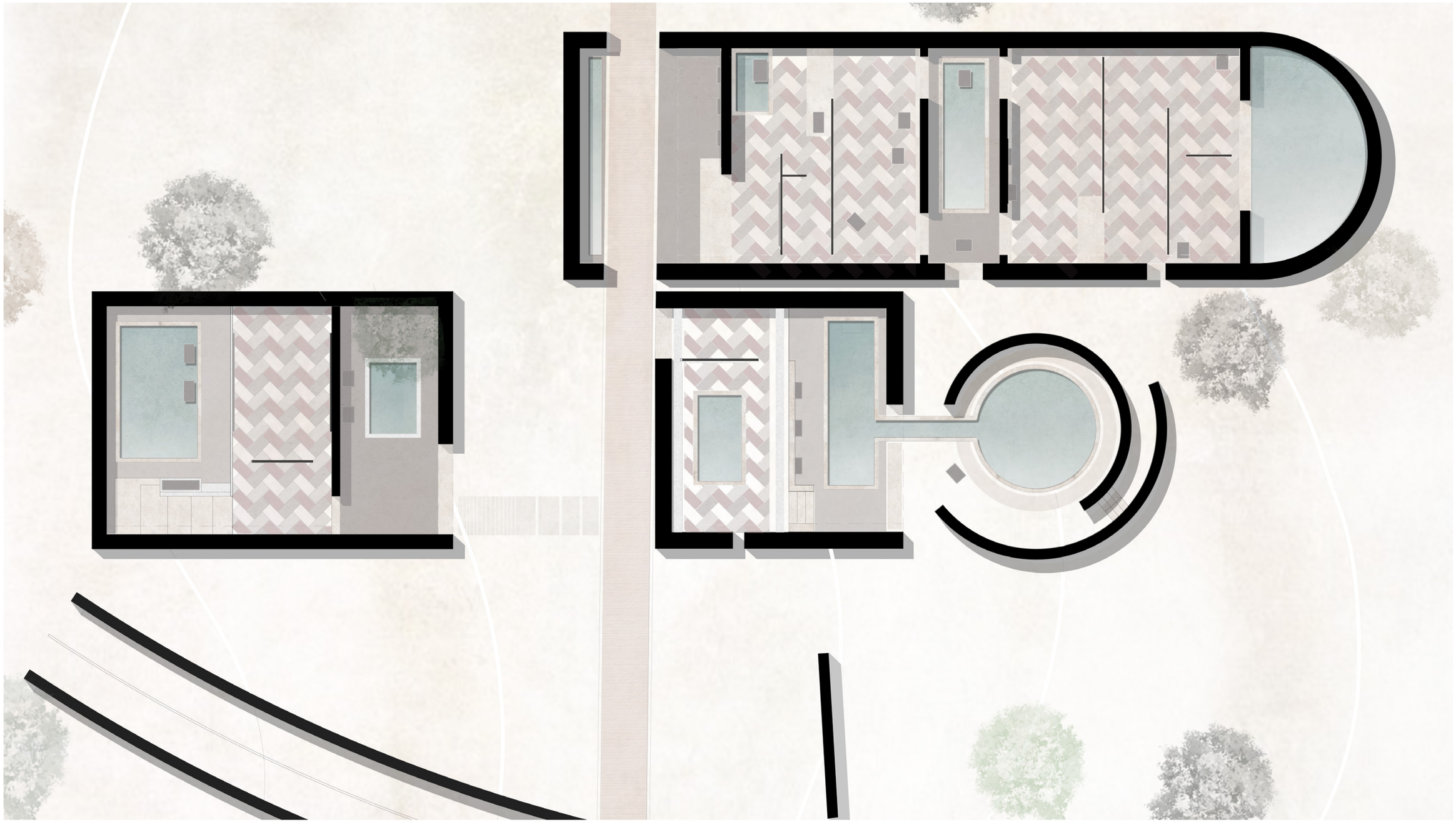
All'interno dei padiglioni espositivi per l'allestimento delle opere sono stati realizzati dei basamenti con strutture lignee e rivestimento in metallo con finitura lucida che rimandano alle forme, ai volumi e all'idea dei padiglioni. I cubi sono divisi in una parte intera ed una parte esterna, per ricollegarsi alla funzione di contenimento e sacro dei padiglioni, nel quale è presente una bordatura con un'illuminazione LED in richiamo alle fessure presenti nelle parti superiori dei padiglioni. La luce, che attraversa i padiglioni, permette di modificare il luogo espositivo durante la giornata, lavorando in stretto rapporto con l'acqua, che oltre ad essere un elemento decorativo e distintivo per la Villa, accentua forme e finiture con le riflessioni e giochi di luce.

Infine i materiali utilizzati per la progettazione dei padiglioni sono stati selezionati in primo luogo per essere aderenti alle caratteristiche delle ville romane e in secondo luogo per il requisito della reversibilità. Per la struttura si è quindi preferito utilizzare elementi in cotto e laterizio, per i rivestimenti invece pietra chiara, marmo e granito in particolar modo per le vasche e per le piscine e, infine, per le coperture si è utilizzato un materiale metallico prefabbricato.

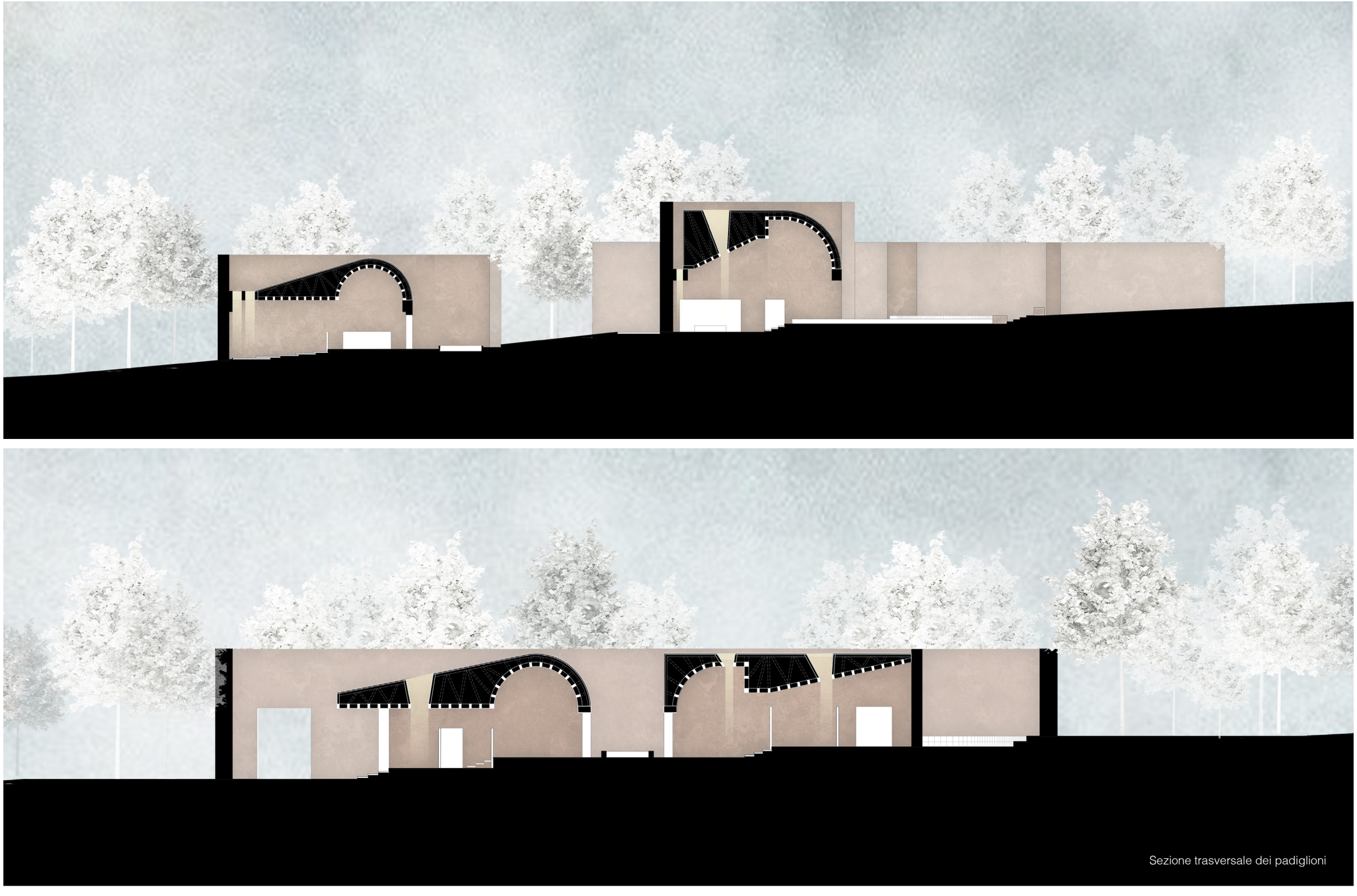


Nella pagina a lato:

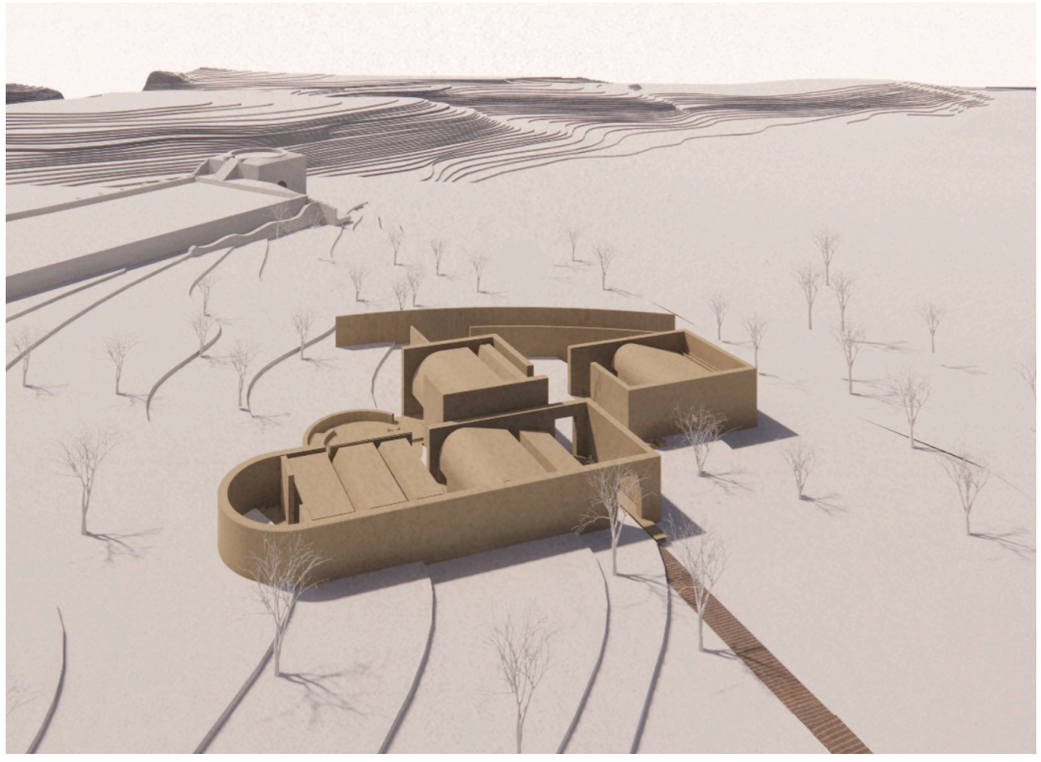
In alto: schemi compositivi della genesi dei padiglioni
Al centro: pianta dei padiglioni
In basso: masterplan dei padiglioni

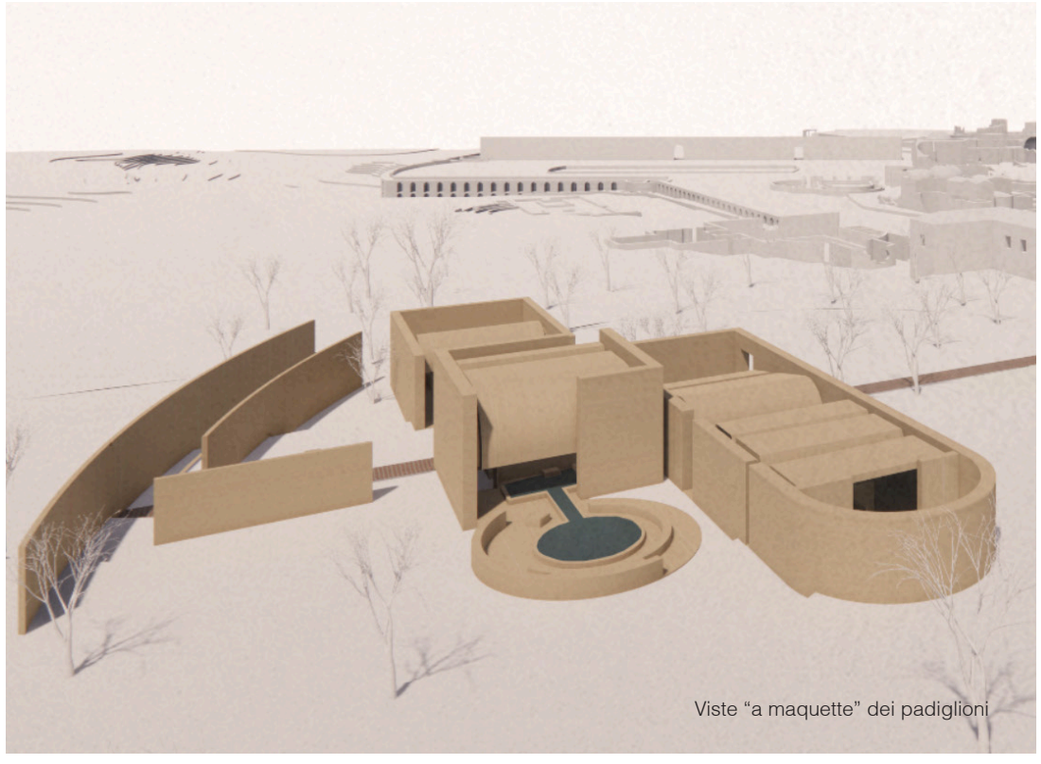


Pianta del padiglione termale



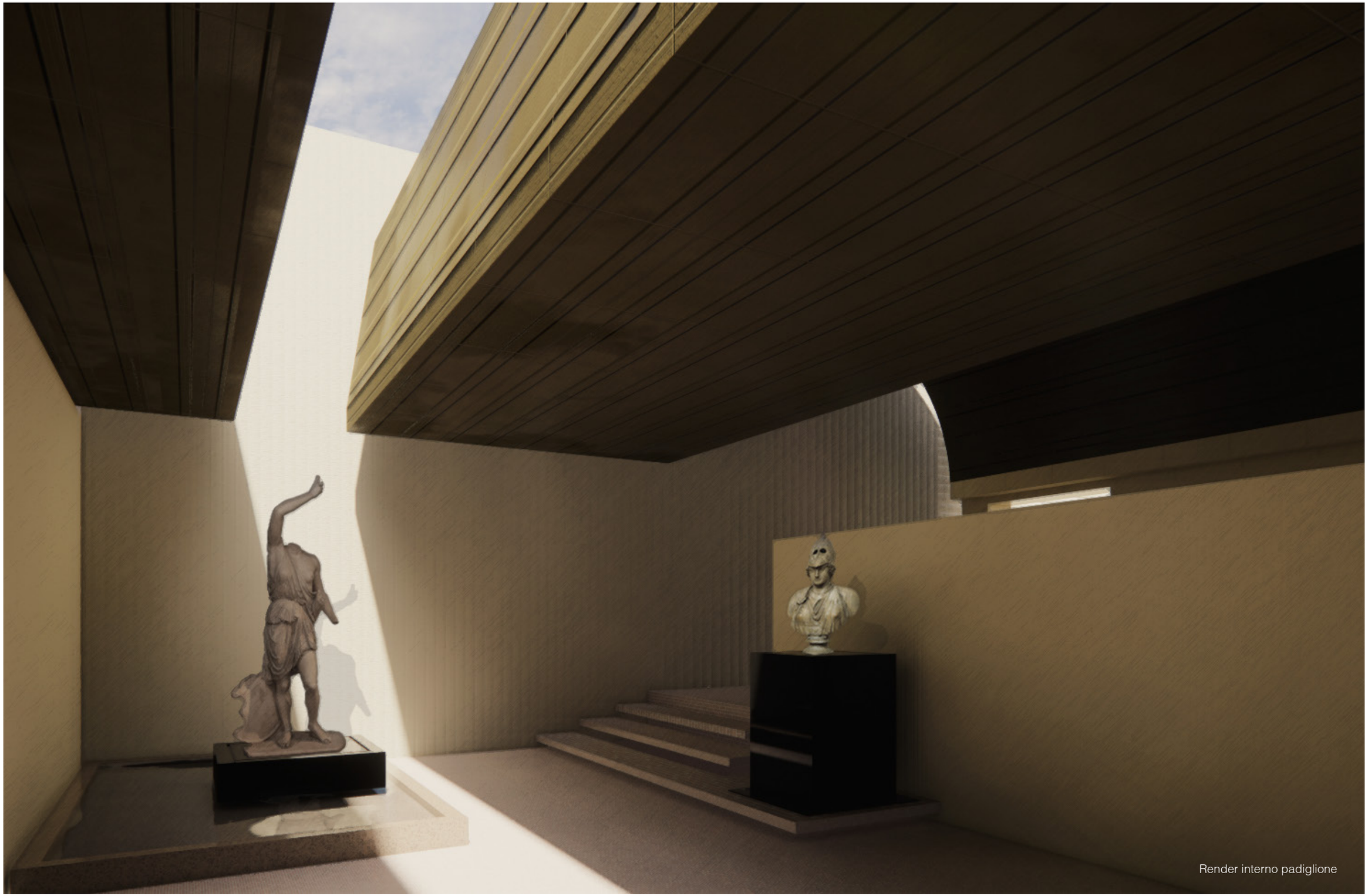
Sezione trasversale dei padiglioni





Viste “a maquette” dei padiglioni

Render esterno padiglioni



Render interno padiglione

Render interno padiglione

Render interno padiglione

Render interno padiglione

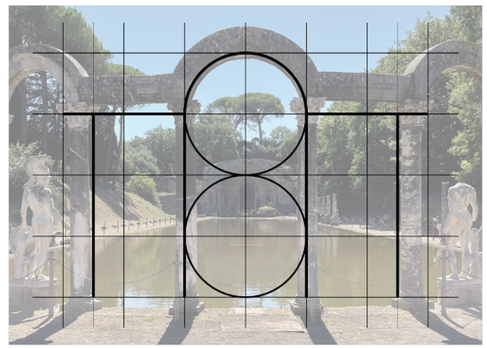
Comunicazione & Branding

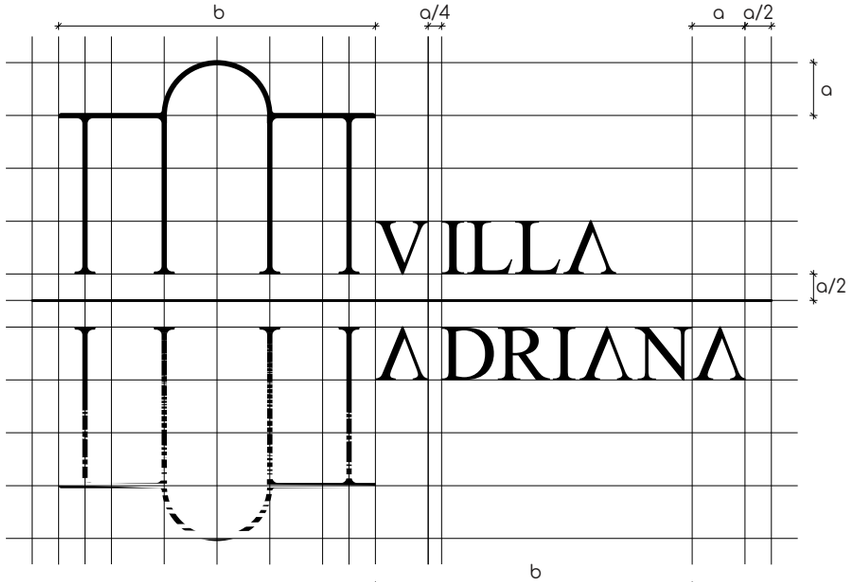
Per la realizzazione del *rebranding* del sito archeologico di Villa Adriana, sono state selezionate principalmente tre parole fondamentali: acqua, villa e bellezza. Da qui si è deciso di sviscerarle attraverso una sessione di *brainstorming* che hanno aggiunto come risultato altre caratteristiche, di conseguenza altre parole, utili ad ampliare ed approfondire quelle citate in precedenza, e sono: canopo, riflesso e romanità. Si è cercato di far interagire tutte queste parole, connettendole fra di loro e convertendole in un pittogramma.

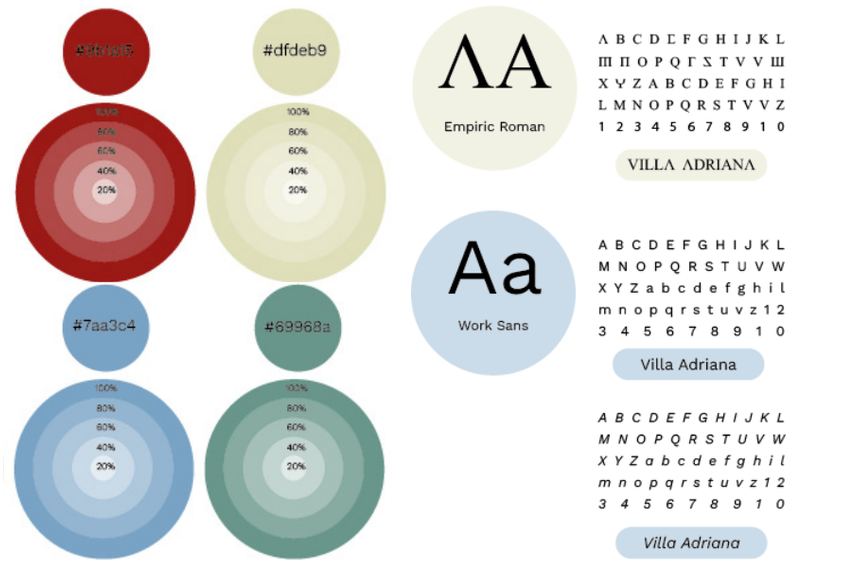
Il pittogramma rappresenta una serliana stilizzata ed è composto da quattro elementi verticali, due orizzontali e un arco a tutto sesto. Proseguendo nella lettura del pittogramma è possibile osservare una linea orizzontale che rappresenta la linea di terra, a cui segue la stessa serliana capovolta, nel quale si è voluto ricreare l'effetto di disturbo della riflessione dell'acqua, attraverso l'utilizzo di un interferenza del tratto. In maniera analoga è stata ripresa la stessa idea per la creazione del logotipo, dove la scritta Villa è presente sopra la linea di terra, mentre la scritta Adriana è posta nella parte inferiore della linea. Viene inoltre ripreso il tema della riflessione sulle lettere iniziali "V" e "A", che si differenziano, in minima parte, dal resto del logotipo in quanto sono distanziate in maniera leggermente differente rispetto alla spaziatura degli altri caratteri. Per la realizzazione del logotipo è stato necessario selezionare un font che riprendesse le parole chiavi e le scelte progettuali fatte in precedenza. Si è quindi optato per un font graziato che rimandasse all'idea di romanità (Empiric Roman), mentre si è ritenuto adeguato scegliere un font sans serif nello specifico (Work Sans) per la comunicazione fisica e digitale. Infine si è pensato un ulteriore logo dedicato al comparto bistrot/ristorante che verrà posizionato sulle divise del personale e sul tovagliato.

Dalla costruzione del logo si è passati alla scelta della palette cromatica, riprendendo i caratteri analizzati in precedenza. I colori utilizzati sono stati: rosso/bordeaux, beige, azzurro e verde salvia, che rimandano al periodo romano ed erano utilizzati nelle decorazioni degli edifici e negli abiti.

Successivamente sono state selezionate le informazioni utili da inserire all'interno della comunicazione fisica e digitale, rispettivamente attraverso l'utilizzo di brochures, volantini e sito-web per la visualizzazione da pc e smartphone. Inoltre è stata creata una linea di merchandising differenziandola per ogni target e per diverse tipologie di utilizzo, come ad esempio delle *tote bag* in tessuto, delle candele aromatiche, olio, ecc. Infine sono state ideate delle divise dedicate al personale addetto alla biglietteria e alla sorveglianza e sono accompagnate da portachiavi, che riportano il logo del sito, a cui poter collegare il badge.







VILLA
ADRIANA

VILLA
ADRIANA

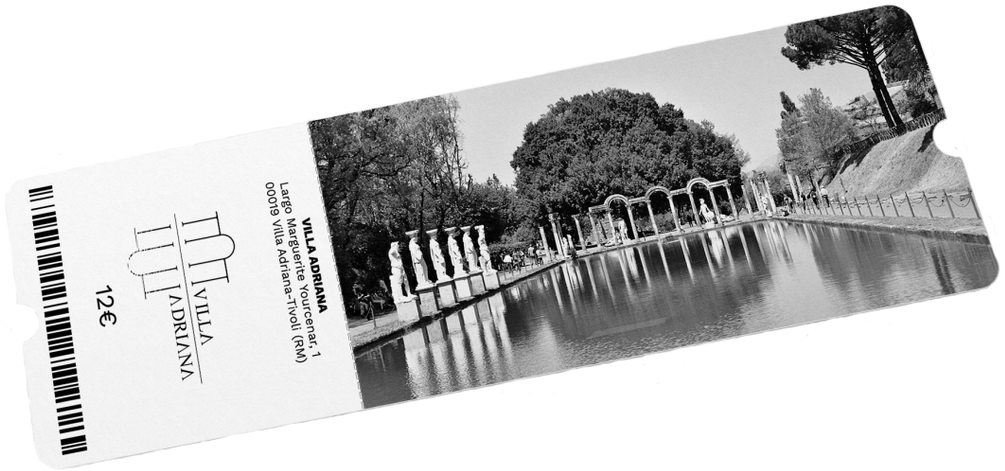
VILLA
ADRIANA

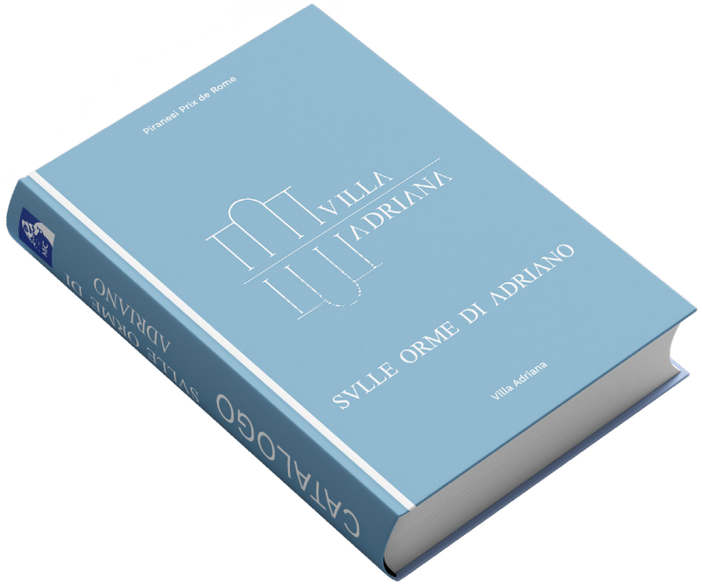
VILLA
ADRIANA

VILLA
ADRIANA

VILLA
ADRIANA

Restaurant


VILLA ADRIANA
Largo Marguerite Yourcenar, 1
00019 Villa Adriana-Tivoli (RM)
VILLA
ADRIANA
12€


Piranesi Prix de Rome
VILLA
ADRIANA
SVLLE ORME DI ADRIANO
Villa Adriana
CATALOGO SVLLE ORME DI ADRIANO

VILLA
ADRIANA

VILLA
ADRIANA

VILLA
ADRIANA

VILLA
ADRIANA

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

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

VILLA
ADRIANA

VILLA
ADRIANA

VILLA
ADRIANA

Fashion & Heritage

Per pubblicizzare, promuovere e mettere in relazione l'intervento archeologico, svolto nella zona dell'Antiquarium che affaccia sul Canopo, e il mondo della moda, è stato scelto come brand con cui collaborare, Brunello Cucinelli. Analizzando il profilo di Adriano Imperatore, creatore della magnifica Villa Adriana, e confrontandolo con quello di Brunello Cucinelli, imprenditore nel campo tessile, sono stati trovati alcuni parallelismi tra queste due figure. Questo incontro è visibile attraverso la cultura, in particolar modo nei libri, nella filosofia e nella creazione di luoghi comuni.

Il brand, inoltre, è stato selezionato anche per l'idea di umana sostenibilità e e capitalismo umanistico: «donare al mondo sentendosi custodi del creato, lasciare a chi verrà dopo di noi non lo stesso mondo che abbiamo trovato, ma addirittura un mondo reso più amabile[12]».

Per la realizzazione dell'evento è stata proposta una cena celebrativa allestita nell'area del Canopo e del Serapeo, in merito al decimo anniversario della quotazione in borsa dell'azienda. È stata selezionata quest'area, in quanto durante il periodo di Adriano, veniva utilizzato per gestire eventi di grandi dimensioni ed importanza con banchetti e intrattenimento per gli ospiti. Per questo motivo si sarebbero voluti ricreare dei giochi d'acqua, ma dati gli ovvi motivi non potendo modificare i resti della Villa e tantomeno intaccarli con l'uso dell'acqua, si è deciso di ricreare una scenografia con drappi e veli che simulassero l'effetto dell'acqua stessa. Inoltre l'area intorno al Canopo viene coperta con una passerella in vetro retroilluminata, con degli spot che rimandano a una superficie stellata, dove il visitatore può camminare e questo genera, in un certo senso, un estensione dello specchio d'acqua oltre la vasca del Canopo, creando un ambiente immersivo ed emozionale. Il risultato finale ha un duplice valore: quello evocativo in rimando ai giochi d'acqua e quello celebrativo dell'impresa con l'esaltazione dei prodotti tessili. Dopo il completamento dell'evento si è deciso di utilizzare l'area riqualificata dell'Antiquarium come zona espositiva, in cui lo stilista potesse esibire la nuova collezione presentata durante l'evento precedentemente descritto, affinché si generasse un rapporto duraturo e di unione nel tempo tra la maison del cashmere e la Villa.

Infine la campagna comunicativa dell'evento è stata realizzata attraverso manifesti e locandine che rappresentano immagini evocative di Villa Adriana con citazioni dell'imperatore Adriano e Socrate, fonti di ispirazione per Brunello Cucinelli.

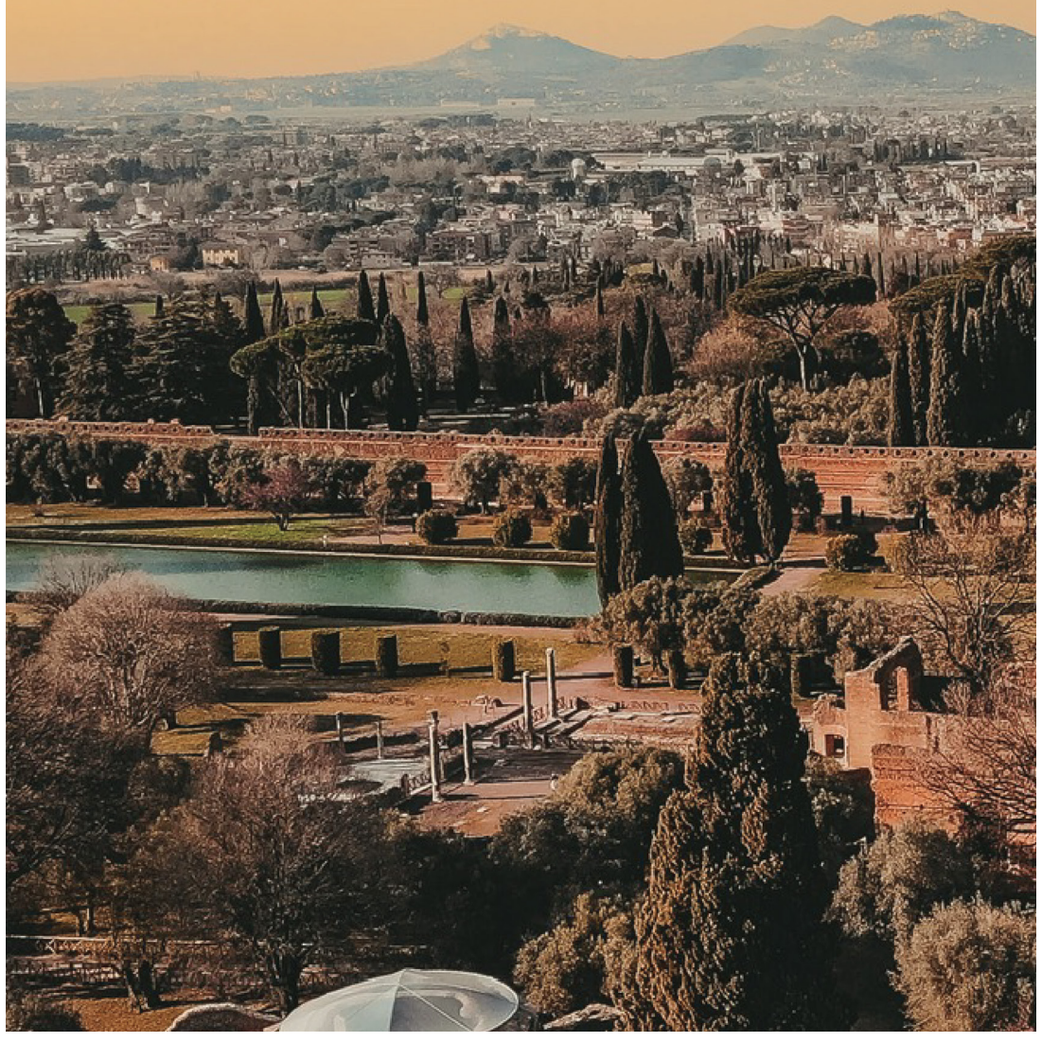
“Costruire significa collaborare con la terra, imprimere il segno dell’uomo su un paesaggio che ne resterà modificato per sempre; contribuire inoltre a quella lenta trasformazione che è la vita stessa delle città.”

“Fondare biblioteche è un pò come costruire ancora granai pubblici: ammassare riserve contro l’inverno dello spirito che da molti indizi, mio malgrado vedo venire.”

BRUNELLO CUCINELLI × VILLA ADRIANA

“Non dalle ricchezze ma dalle virtù nasce la Bellezza”

SOCRATE



BRUNELLO CUCINELLI × VILLA ADRIANA

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

ADRIANO

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

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

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

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

Note

1. Citazione da Wikipedia, Exhibit design
https://en.wikipedia.org/wiki/Exhibit_design#cite_note-2 (consultato al 23/10/2022)

2. Citazione presa da A. PAOLUCCI, Prefazioni in
BASSO PERESSUT Luca, CALIARI Pier Federico, Architettura per l'archeologia. Museografia e allestimento, Roma, Prospettive Edizioni, 2014, pag.9

3. Citazione presa da BASSO PERESSUT Luca, CALIARI Pier Federico, Architettura per l'archeologia. Museografia e allestimento, Roma, Prospettive Edizioni, 2014, pag 15

4. Citazione presa da P. PANZA, Presentazione in CALIARI Pier Federico, La forma della bellezza, Vicenza, Edibus Comunicazione, 2022, pag.5

5. Citazione da Treccani, bellezza, https://www.treccani.it/enciclopedia/bellezza#:~:text=La%20connessione%20tra%20l%27idea,piena%20espressione%20nella%20filosofia%20greca. (consultato al 25/10/2022)

6. Citazione presa da BASSO PERESSUT Luca, CALIARI Pier Federico, Architettura per l'archeologia. Museografia e allestimento, Roma, Prospettive Edizioni, 2014, pag 14

7. Citazione presa da R. MARTEMUCCI, Prefazioni in
BASSO PERESSUT Luca, CALIARI Pier Federico, Architettura per l'archeologia. Museografia e allestimento, Roma, Prospettive Edizioni, 2014, pag.11

8. Citazione da Wikipedia, Basilica Palladiana, https://it.wikipedia.org/wiki/Basilica_Palladiana (consultato al 22/10/2022)

9. Informazioni espresse in Accademia Adriana, Bando Piranesi Prix de Rome, 2022

10. Citazione presa da CALIARI Pier Federico, La forma della bellezza, Vicenza, Edibus Comunicazione, 2022, pag.13

11. Informazioni espresse in Accademia Adriana, Bando Piranesi Prix de Rome, 2022

12. Citazione da C. GAETANI, Dignità: ecco il marchio di Brunello Cucinelli, il Punto Quotidiano, https://www.ilpuntoquotidiano.it/dignita-ecco-il-credo-di-brunello-cucinelli/#:~:text=Cucinelli%20immagina%20un%20grande%20equilibrio,con%20etica,%20dignità%20e%20morale. (consultato al 30/08/2022)

Fonti

Bibliografia

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

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

BASSO PERESSUT, Luca, CALIARI, Pier Federico, *Piranesi Prix de Rome. Progetti per la grande Villa Adriana*, Accademia Adrianea Edizioni, Roma 2019.

CALIARI, Pier Federico, *La forma della bellezza*, Edibus Comunicazione, Vicenza 2022.

CALIARI, Pier Federico, *Tractatus logico sintattico, la forma trasparente di Villa Adriana*, Quasar Edizioni, 2012.

CALIARI, Pier Federico, *La composizione policentrica di Villa Adriana e il tecnigrafo post alessandrino* in Ananke 84, speciale agosto 2018.

Sitografia

https://www.vg-hortus.it/index.php?option=com_content&view=article&id=146:oscar-niemeyer-la-forma-nellarchitettura&catid=2:scritti&Itemid=15 (consultato al 30/10/2022)

https://en.wikipedia.org/wiki/Exhibit_design (consultato al 29/10/2022)

https://it.wikipedia.org/wiki/Villa_Adriana (consultato al 29/10/2022)

https://www.artrights.me/professione-exhibit-designer/ (consultato al 30/10/2022)

http://investor.brunellocucinelli.com/it/capitalismo-umanistico (consultato al 05/11/2022)

https://www.atlantearchitetture.beniculturali.it/palazzo-abatellis/ (consultato al 06/11/2022)

https://www.comune.vicenza.it/ (consultato al 10/04/2022)

https://www.artribune.com/arti-visive/arte-moderna/2022/02/canova-mart-contemporaneo/ (consultato al 20/04/2022)

https://www.artribune.com/arti-visive/archeologia-arte-antica/2018/12/larte-classica-si-fa-pop-una-mostra-al-museo-nazionale-romano-con-un-allestimento-multimediale/ (consultato al 20/04/2022)

https://www.museocanova.it/ (consultato al 15/04/2022)

https://www.palladiomuseum.org/it/ (consultato al 15/04/2022)

http://www.tadao-ando.com/projects/ (consultato al 27/08/2022)

http://gruppoaturia.co.uk/ (consultato al 09/05/2022)

https://www.brunellocucinelli.com/it/ (consultato al 30/08/2022)

https://it.wikipedia.org/wiki/Basilica_Palladiana (consultato al 11/05/2022)

https://aforismi.meglio.it/aforisma.htm?id=5639 (consultato al 30/08/2022)

https://ediletteraria.wordpress.com/2020/10/02/marguerite-yourcenar-costruire-significa/