



EXHIBIT DESIGN BOOK

Tesi di Laurea

Giulio Santullo

2

Giulio Santullo 271387

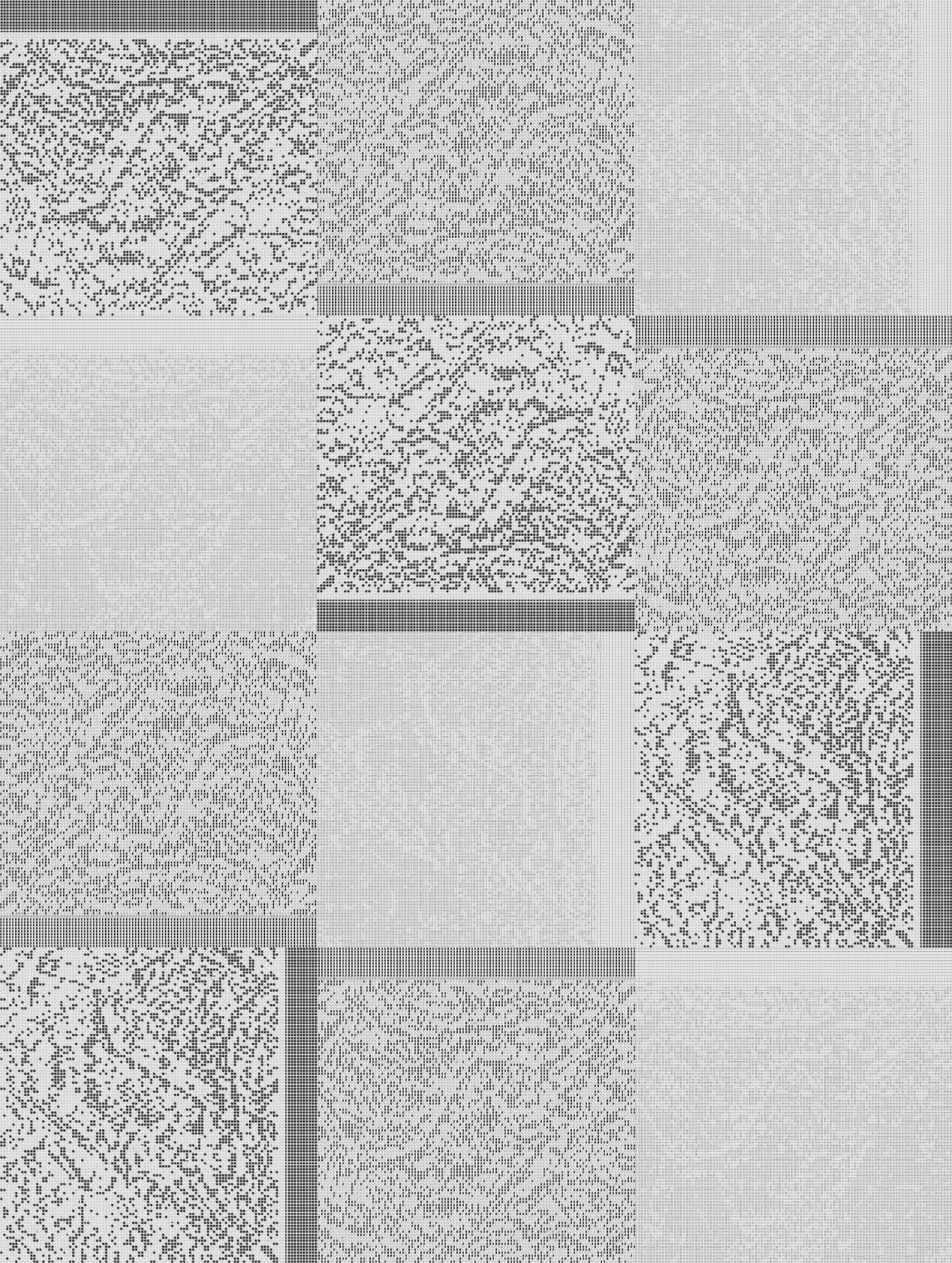
Questa tesi rappresenta il mio percorso svolto all'interno del campo dell'exhibit design, dell'architettura e della grafica. Questo percorso è stato caratterizzato da una continua esplorazione e sperimentazione. Vedremo appunto tre diversi progetti di exhibit design articolati su scale e rappresentazioni visive diverse: la progettazione di una grande mostra su Canova alla Basilica Palladiana. Composta da un progetto di allestimento, una ampia collezione, un allestimento illuminotecnico e la sua valutazione economica. Il secondo progetto nasce dopo un'estesa ricerca fotografica sullo stato di fatto di Villa Adriana, presso Tivoli. Da questa ricerca sono state scelte le aree dell'Antinoeion e il Vestibolo per realizzare un progetto di riqualificazione virtuale tramite la modellazione 3D e la rappresentazione visiva con metodi innovativi. Infine sarà presente la progettazione architettonica di tre diversi progetti simultaneamente, un padiglione termale parallelo al muro del Pecile, una buffer zone situata davanti alle cento camerelle e un'area dedicata al fashion & heritage sull'Antinoeion, area in cui è stato organizzato un evento di moda, pubblicizzato da grafiche e dall'immagine coordinata realizzata per l'evento e per il rebranding di Villa Adriana.

This thesis represents my journey within the field of exhibit design, architecture, and graphics. This journey has been characterized by continuous exploration and experimentation. We will see three different exhibit design projects, articulated on different scales and visual representations: the design of a major exhibition on Canova at the Palladian Basilica, composed of an exhibit layout, a large collection, a lighting design, and its economic evaluation. The second project arose from an extensive photographic research on the current state of Villa Adriana, near Tivoli. From this research, the areas of Antinoeion and the Vestibule were chosen to create a virtual redevelopment project through 3D modeling and visual representation using innovative methods. The last project consists of the architectural design of three different projects that will be presented simultaneously: a thermal pavilion parallel to the Pecile wall, a buffer zone located in front of the cento camerelle, and an area dedicated to fashion and heritage on the Antinoeion. This area was used to organize a fashion event, which was advertised through posters, graphics, and coordinated branding designed for the event and for the new rebranding of Villa Adriana.

EXHIBIT DESIGN BOOK

Tesi di Laurea

Giulio Santullo



Ringraziamenti

Vorrei innanzitutto esprimere la mia più sincera gratitudine alle persone che mi hanno accompagnato e aiutato in questi anni e nel mio percorso di vita universitario e personale.

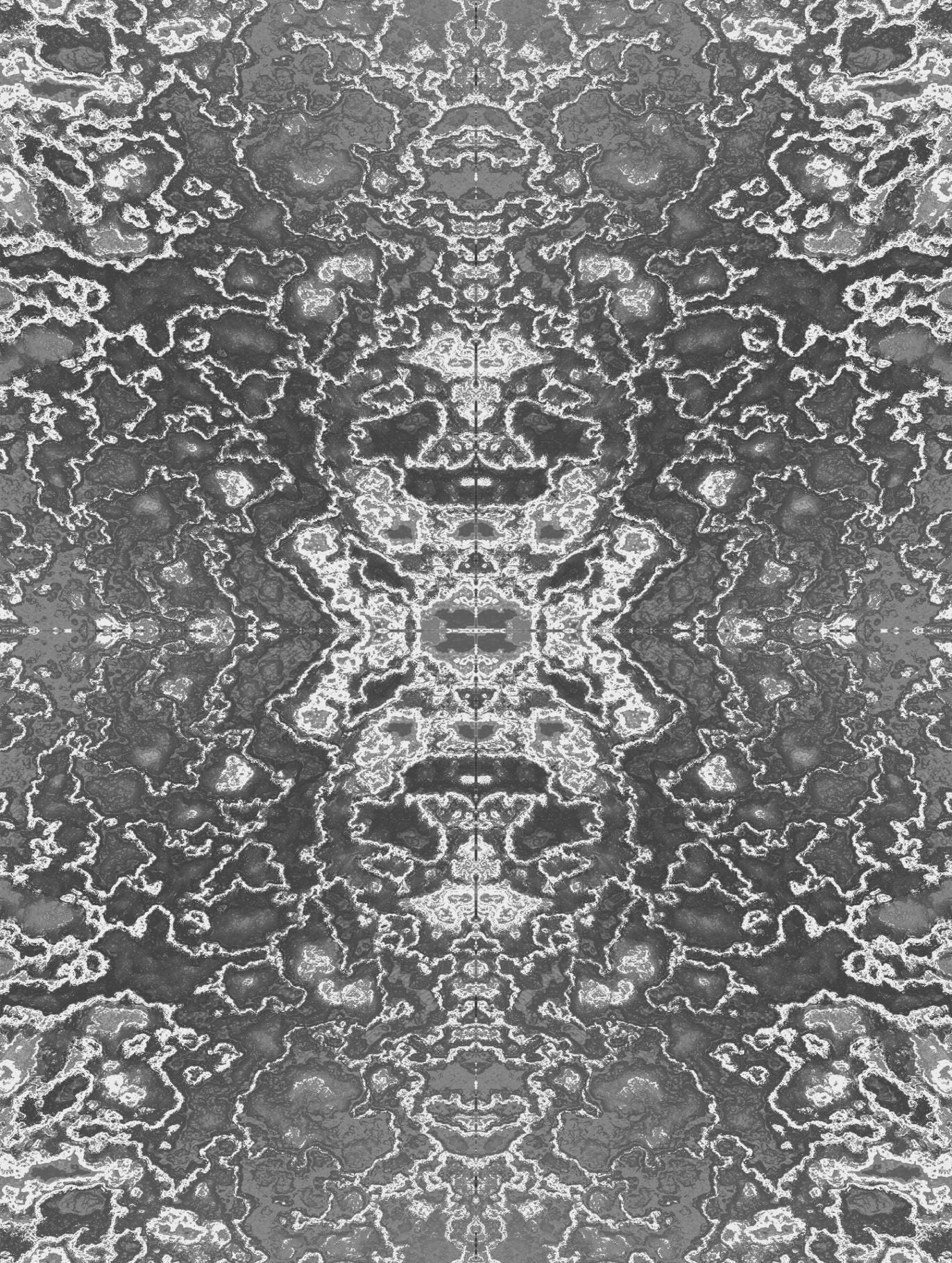
Un ringraziamento doveroso va al mio professore e relatore Pier Federico Caliarì che ha saputo introdurremi nel mondo dell'exhibit design e dell'architettura in modo da farmene appassionare subito e da farmi continuare gli studi in quel campo. Un altro ringraziamento va sicuramente al tutor Amath Luca Diatta che è stato di estremo aiuto, se non necessario, alla realizzazione e l'impaginazione di questa tesi.

Voglio anche ringraziare la mia famiglia per tutto il sostegno e il loro supporto che mi hanno fornito in qualsiasi situazione e nell'arco di questi anni. Li ringrazio anche per tutti i sacrifici che hanno compiuto così da permettermi di intraprendere questo percorso.

Ci tengo a ringraziare anche due persone speciali, che mi hanno insegnato a non mollare mai e dare sempre il massimo in qualsiasi mio obiettivo, mia nonna e mia zia, senza di loro non sarei mai stato capace di essere una persona migliore e di progettare e realizzare questa tesi con passione e impegno.

Per concludere un Ringraziamento speciale va ai miei amici Francesco H. K., Santo R., Andrea C. che mi hanno introdotto all'informatica e l'elettrotecnica permettendomi di appassionarmi al mondo del generative design. Ringrazio anche Enea B., Alberto P., Davide A., Tristan B., Reinald M., Rebecca D. e Alessandra M.

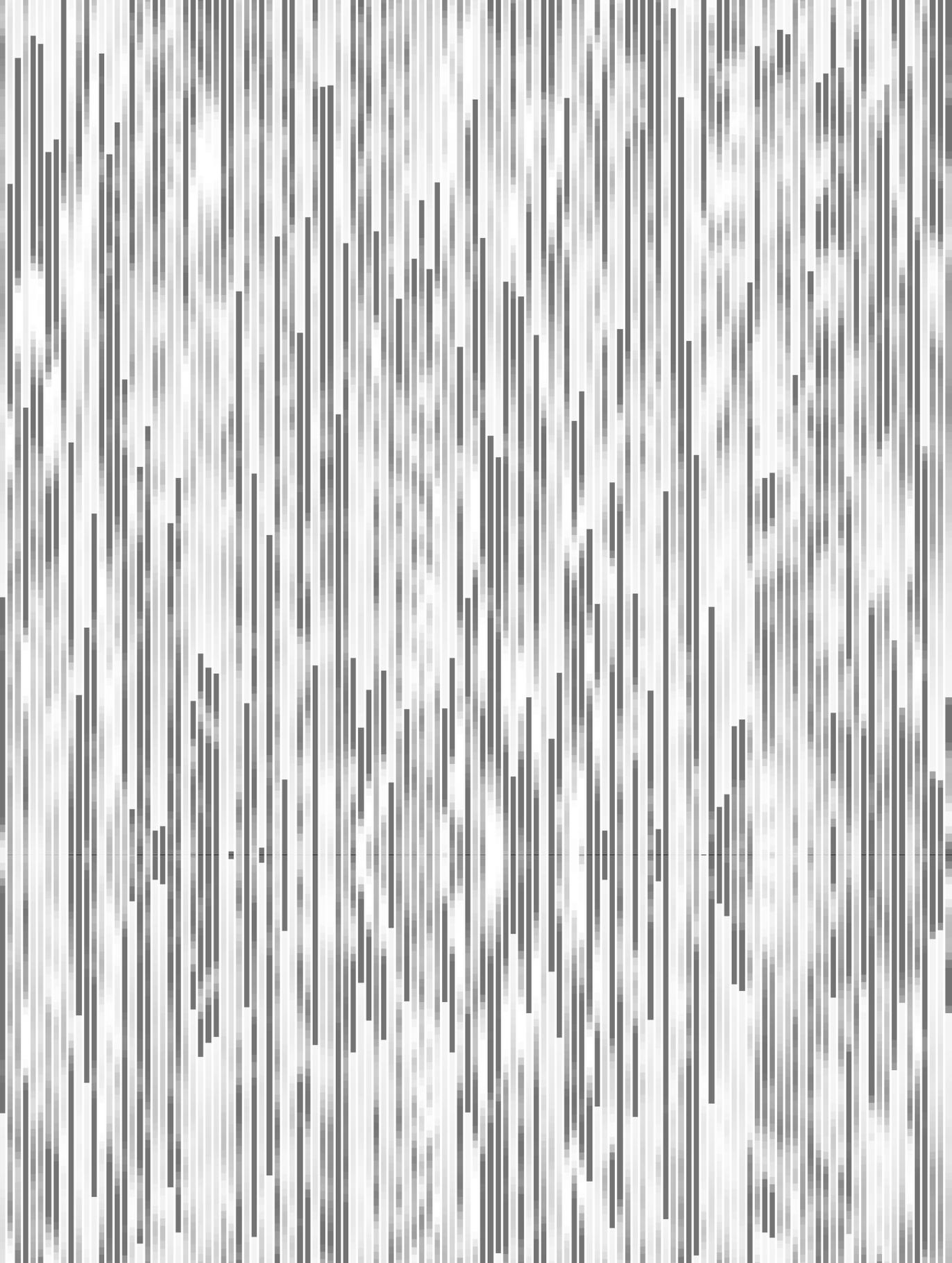
Ci tengo comunque a ringraziare per tutte le esperienze e i momenti insieme tutti i miei amici e compagni del Politecnico di Torino che ho affiancato in questi ultimi anni, triennio 2019-2023 così segnato da circostanze esterne che hanno richiesto nuove modalità di didattica, di studio e organizzazione.



Abstract

Questa tesi rappresenta il mio percorso svolto all'interno del campo dell'exhibit design, dell'architettura e della grafica. Questo percorso è stato caratterizzato da una continua esplorazione e sperimentazione. Vedremo appunto tre diversi progetti di exhibit design articolati su scale e rappresentazioni visive diverse: la progettazione di una grande mostra su Canova alla Basilica Palladiana. Composta da un progetto di allestimento, una ampia collezione, un allestimento illuminotecnico e la sua valutazione economica. Il secondo progetto nasce dopo un'estesa ricerca fotografica sullo stato di fatto di Villa Adriana, presso Tivoli. Da questa ricerca sono state scelte le aree dell'Antinoeion e il Vestibolo per realizzare un progetto di riqualificazione virtuale tramite la modellazione 3D e la rappresentazione visiva con metodi innovativi. Infine sarà presente la progettazione architettonica di tre diversi progetti simultaneamente, un padiglione termale parallelo al muro del Pecile, una buffer zone situata davanti alle cento camerelle e un'area dedicata al fashion & heritage sull'Antinoeion, area in cui è stato organizzato un evento di moda, pubblicizzato da grafiche e dall'immagine coordinata realizzata per l'evento e per il rebranding di Villa Adriana.

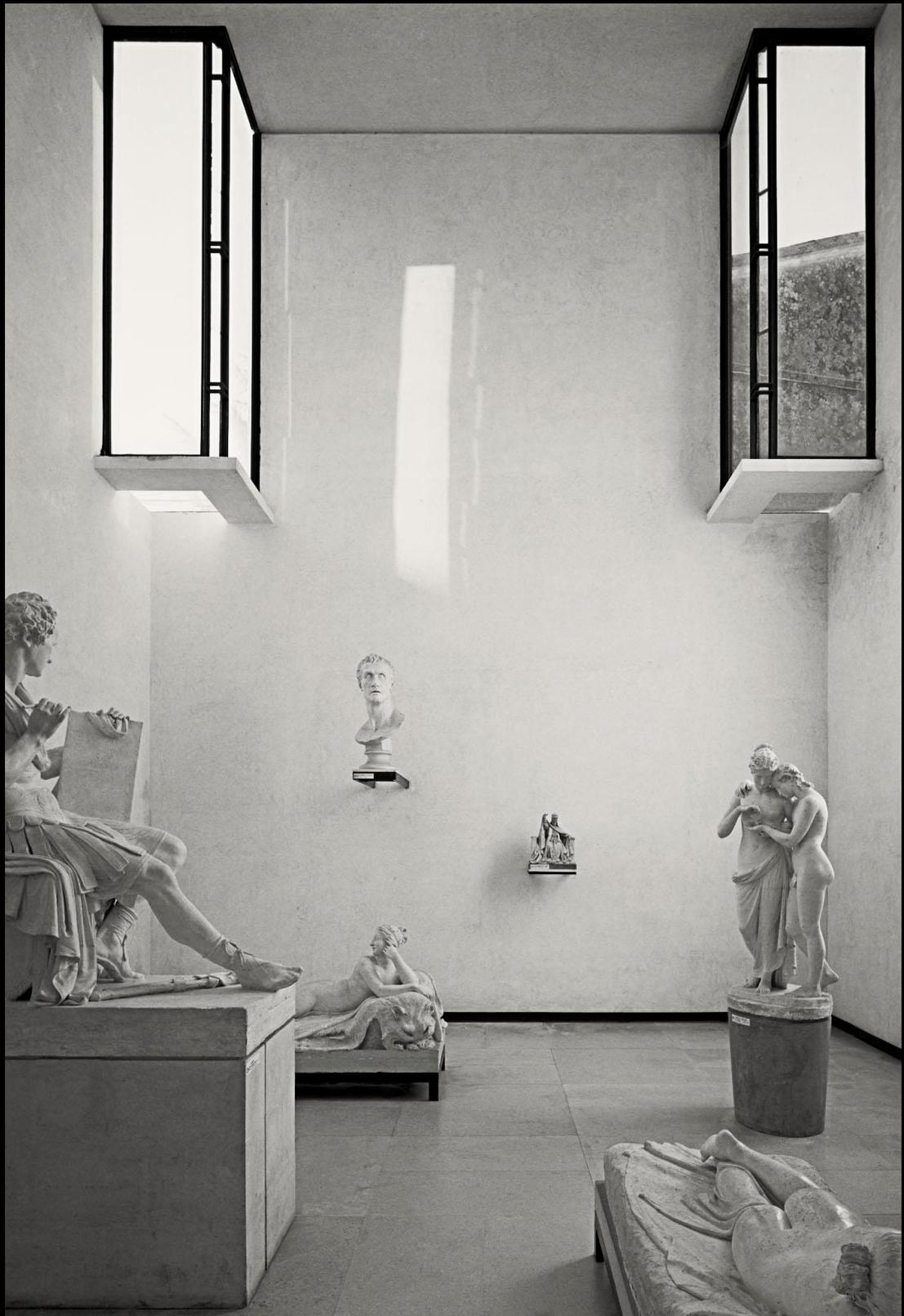
This thesis represents my journey within the field of exhibit design, architecture, and graphics. This journey has been characterized by continuous exploration and experimentation. We will see three different exhibit design projects, articulated on different scales and visual representations: the design of a major exhibition on Canova at the Palladian Basilica, composed of an exhibit layout, a large collection, a lighting design, and its economic evaluation. The second project arose from an extensive photographic research on the current state of Villa Adriana, near Tivoli. From this research, the areas of Antinoeion and the Vestibule were chosen to create a virtual redevelopment project through 3D modeling and visual representation using innovative methods. The last project consists of the architectural design of three different projects that will be presented simultaneously: a thermal pavilion parallel to the Pecile wall, a buffer zone located in front of the cento camerelle, and an area dedicated to fashion and heritage on the Antinoeion. This area was used to organize a fashion event, which was advertised through posters, graphics, and coordinated branding designed for the event and for the new rebranding of Villa Adriana.



11	Premessa
12	La grande mostra <ul style="list-style-type: none">La bellezza ineffabileAllestire, l'insegnare a vedereLa qualità della collezione e la sua soggettivitàLa bellezza nella forma
14	La valorizzazione dei siti archeologici o culturali <ul style="list-style-type: none">Design strategico per i beni culturaliLa digitalizzazione: una nuova frontiera della comunicazioneLa realizzazione di una mostraLa rappresentazione di una mostraLa progettazione di una mostraLa forma e i codici
19	Corso di Exhibit Design - Armonia e contrasti
19	La Basilica Palladiana come location
28	L'insostenibile ineffabilità della bellezza <ul style="list-style-type: none">Il concept della mostraI temi e le opere della collezione
29	I ritmi espositivi e i suoi highlights <ul style="list-style-type: none">La nascitaIl movimentoL'amoreLa decadenzaLa morte
53	L'allestimento
58	L'immagine coordinata
65	Finger food
69	Progetto illuminotecnico, il concept
74	Valutazione economica, il processo analitico ANTP <ul style="list-style-type: none">La stima dei costi e dei ricavi
79	Tirocinio Digital Exhibit Design
81	La valorizzazione archeologica tramite nuove tecnologie
81	La fotogrammetria <ul style="list-style-type: none">La fotografia nella fotogrammetriaLa storia della fotografia chimicaLa storia della fotogrammetriaLa teoria della fotogrammetriaLe fasi della fotogrammetriaLa restituzione fotogrammetrica
88	Introduzione alla realtà aumentata e la realtà virtuale <ul style="list-style-type: none">Il funzionamento e una breve introduzione sui motori graficiLa realtà virtuale applicata all'ambito museale
91	Introduzione a Villa Adriana <ul style="list-style-type: none">La storia dell'edificazione del complessoL'abbandono e la successiva riqualificazione
94	La composizione "anomala" della Villa



	La zona del Pecile
	La zona del Canopo e di Rocca Bruna
	La zona dei palazzi e delle Domus
	Il centro della villa, il teatro marittimo e le biblioteche
123	La modellazione in 3D dell'Antinoeion e del Vestibolo, la metodologia
	La modellazione in 3D dei due padiglioni e lo stato di fatto
	Basi per la modellazione 3D - ricostruzione
137	Una rappresentazione interattiva dell'Antinoeion
139	Piranesi Prix de Rome, Villa Adriana
140	Il gran prix de rome
	Il Premio Piranesi
	Il bando
142	La composizione e gli assi fondamentali di Villa Adriana
142	Il padiglione termale espositivo
	La composizione e gli assi fondamentali del progetto
167	La buffer zone come strumento di tutela e valorizzazione
	Il progetto di una nuova buffer zone
	L'utilizzo della natura e dell'acqua nell'architettura
	Riferimenti
181	Fashion and Heritage
	L'immagine coordinata
	Palette e font
	Mockup
	Manifesti e Aida



Premessa

Il presente elaborato rappresenta il frutto del mio percorso personale all'interno del campo dell'exhibit design, caratterizzato da una costante esplorazione delle discipline dell'architettura e della comunicazione, le quali costituiscono il fulcro di questo lavoro. Nel corso di questo percorso, ho sviluppato tre progetti di exhibit design, ciascuno dei quali presenta una specifica sfida: la realizzazione di una grande mostra, un'analisi di riqualificazione virtuale di un sito archeologico e una progettazione teorica del patrimonio culturale archeologico. Queste esperienze diverse sono state fondamentali per il mio sviluppo professionale nel campo dell'exhibit design e hanno ispirato la presente tesi. Pertanto, desidero fornire una breve introduzione ai contenuti di questo lavoro e alle competenze che ho acquisito durante il mio percorso.

"The present work represents the outcome of my personal journey in the field of exhibit design, characterized by a constant exploration of the disciplines of architecture and communication, which form the core of this work. Throughout this journey, I have developed three exhibit design projects, each of which presents a specific challenge: the realization of a large exhibition, a virtual requalification analysis of an archaeological site, and a theoretical design of the archaeological cultural heritage. These diverse experiences have been fundamental to my professional development in the field of exhibit design and have inspired this thesis. Therefore, I would like to provide a brief introduction to the contents of this work and the skills I have acquired during my journey."

La grande mostra

Il termine mostra, deriva dal principio che risiede nella parola stessa, mostrare, esibire, far vedere. Essa infatti è un evento mediatico eccezionale che si impone come un metodo privilegiato in termini di comunicazione contemporanea e nel rinnovamento culturale della società.

Il ruolo del designer, dell'architetto o del progettista diventa fondamentale all'interno della realizzazione di una mostra per diversi motivi.

Queste grandi mostre temporanee, vengono inserite insieme alle loro installazioni all'interno di edifici o negli spazi urbani di città sia contemporanee sia storiche, e sono da sempre un campo dei più fertili all'interno della sperimentazione formale per il progetto, e in particolare per il progetto architettonico. Il secondo aspetto sta nel fatto che queste mostre di grande portata, grazie all'impegno progettuale e per il gran numero di attori e professionalità che inglobano, si preannunciano come "eventi epocali", diventando un punto di riferimento sia per i progettisti sia per la società. Infatti sono moltissimi i movimenti che nascono nella storia dell'uomo moderno grazie a questi eventi. Spesso da queste sperimentazioni progettuali possono nascere anche trasformazioni stabili e durature nel tessuto urbano, degli edifici storici abbandonati o di aree archeologiche. La mostra quindi permette di avere un'occasione per promuovere una nuova idea di architettura, di design, di intrattenimento e di rivoluzione sociale, godendo della massima esposizione mediatica e di importanti finanziamenti.

La bellezza ineffabile

La bellezza è parte del pensiero soggettivo ma noi trovandoci in una realtà oggettiva spesso e sovente vediamo l'uniformarsi di questi due orizzonti. Progettare la bellezza è dunque possibile e anzi necessario, ma bisogna rendersi conto che la bellezza è sempre stata caratterizzata da codici, simmetrie e qualità dell'ambiente che ci circonda, o anzi del sistema in cui noi permaniamo. Un progettista dunque deve far sue le bellezze oggettive in modo da renderle universalmente riconoscibili all'interno del proprio progetto. La forma è parte fondamentale della bellezza, ma la forma all'interno di un progetto non è mai istantanea anzi va creata e perfezionata nel tempo, essa inizialmente può essere percepita dal progettista come un desiderio che successivamente si evolve in un'idea tangibile, che permetterà al progettista di divulgare la propria idea anche all'esterno del proprio pensiero. Quest'ultima parte è un continuo dialogo tra il progettista e la propria idea che finalmente diventa tangibile, nelle sue qualità e nei suoi difetti. Questo lungo dialogo si traduce nella sua ultima fase nella materia, inserita in uno spazio reale e in parte intangibile, anche perché la materia ha una durata dopo la quale decade, e gli osservatori di essa potranno portare ad un cambio di paradigma rendendo così le mostre luoghi di importanti rivoluzioni sociali e di nuove visioni soggettive della bellezza e della sua ineffabilità.

Allestire, l'insegnare a vedere

Il progetto dedicato a mostre e musei è stato caratterizzato negli ultimi decenni da uno studio sempre più dettagliato, a partire dai materiali e dall'illuminazione. L'arte dell'allestire si distacca progressivamente dal significato etimologico originario della parola, da "lest", lesto, inteso come "preparare velocemente" e come "costruire in maniera provvisoria". Il progetto di un allestimento esula dall'effimero. Per questo motivo le mostre, le collezioni private e pubbliche e il restauro e il recupero di importanti edifici storici, possono essere spesso interpretati come luoghi immaginari e atemporali. In luoghi dove la luce naturale è assente negli spazi espositivi, la luce artificiale diventa determinante per il risultato dell'intervento progettuale. La necessità di curare ogni tipo di luce adottata è ormai centrale nel tema dell'allestimento, allestire richiede una sensibilità non comune ed è uno degli ultimi confini in cui il processo progettuale scorre parallelo al pensiero umanistico e ai codici matematici, un pensiero costruttivo leggero e raffinato.

La qualità della collezione e la sua soggettività

La collezione è un insieme di oggetti, naturali o artificiali, che possiamo osservare e/o percepire con i nostri sensi. Tutti gli oggetti che ne fanno parte sono soggetti a processi di valorizzazione diversi da tutti gli altri oggetti comuni. essi subiscono la perdita del loro valore d'uso comune ma non della loro funzionalità, subiscono anche un processo di estetizzazione e conservazione che ne consegue un loro ingresso in un "recinto sacro". I primi due processi avvengono quasi simultaneamente, questo perché quando l'oggetto viene esposto, ha la sola funzione di essere osservato perdendo ogni sua funzione d'uso. Mentre il "recinto sacro" è la collezione d'arte, intesa come insieme di oggetti e concetti raccolti in modo significativo e coerente in uno spazio determinato e allestito per sottolineare il valore dei suoi contenuti.

Definendo i valori di cosa possa essere inserito all'interno di un recinto sacro, ci rendiamo conto che la qualità oggettiva e materialistica dell'opera non è assolutamente collegata al suo vero valore qualitativo percepito da ognuno di noi in modo soggettivo.

Le collezioni quindi si articolano in molteplici qualità e caratteristiche che nel loro insieme forniscono il valore e la qualità totale della collezione. Queste sono: l'originalità, la rarità o antichità dell'opera, la sua qualità indiscutibile, Il significato dell'opera dato dall'autore, la sua conseguente significatività sociale e il potere contrattuale del critico d'arte verso la collezione.

Ci rendiamo conto che l'oggetto prediletto da esporre sia l'originale, ma questo difficilmente avviene dato che la sua reperibilità è limitata a uno o pochi esemplari. Quindi l'uso della replica diventa quasi obbligatorio, ciò può sembrare una perdita di valore dell'opera, ma ciò non accade perché l'opera, tramite la nostra valutazione soggettiva, acquisisce il carisma che possiede l'originale.

La bellezza nella forma

La forma è una questione puramente percettiva, essa è rappresentata grazie al nostro pensiero. La forma visibile e oggettiva è necessaria al progetto architettonico tanto quanto l'arte necessita di un piano di espressione definito per veicolare il suo contenuto. Possiamo quindi trovare due tipi di forma: il template, costituito dal particolare inserito in un contesto generale e indiscriminato, creando spazi di creatività all'interno della ripetizione di un modulo. La forma composita analizza il dettaglio nel particolare per poi divenire parte di una funzione creativa, che si conclude con il concepimento del contesto generale.

Bisogna dunque sottolineare questa nuova frontiera della teoria dell'architettura, riassunta in concetto di psicologia della forma, incentrata sulla dinamica e sul controllo della forma, e non più solo sulla percezione della stessa. Si ha quindi una fase per cui la dimensione psicologica acquisisce un nuovo livello di rappresentazione, che possiede una nuova qualità sia a livello artistico, nella sua trasmissione dell'immagine, sia a livello pragmatico, nella trasmissione di un quadro di regole destinate a creare un dialogo tra la materia e la forma.

La valorizzazione dei siti archeologici o culturali

All'interno della tesi verrà anche affrontato uno studio teorico e progettuale su Villa Adriana, un complesso di epoca romana ormai da molti anni sito UNESCO.

Il concetto di valorizzazione dei beni culturali si interfaccia con il pubblico e il privato nel concetto di promozione, utile non solo al fornire conoscenza e cultura, ma utile anche per creare sinergie tra il patrimonio e il territorio che lo circonda.

I resti archeologici inseriti nella natura, che furono luoghi fondamentali per l'esperienza umana, sono al giorno d'oggi spinti a smettere di essere luoghi autoreferenziali e che vivono la loro funzione nella loro autonomia.

Ad essi ormai è richiesto un confronto continuo con l'antropologia, l'estetica, la comunicazione, la finanza, le scienze e la letteratura per comprendere appieno quelle difficili dinamiche che si creano tra l'uomo e l'ambiente.

Questo avviene anche per l'attivazione di processi produttivi, innestati da investimenti pubblici e/o privati sia sul bene, sia nel contesto nel quale si trova. La valorizzazione dei beni quindi è l'insieme di strategie che permettono di ottenere un accordo tra la domanda di conoscenza e attività che richiede il pubblico e l'offerta di estensione dei servizi offerta dall'istituzione pubblica o privata. Il risultato atteso è quindi una produzione di valore che permetta di sanare il bilancio tra il costo del sistema e la sua manutenzione, incluse le attività offerte, grazie appunto alle risorse economiche provenienti dalla valorizzazione stessa.

Design strategico per beni culturali

Tutte le attività citate precedentemente possono essere riassunte nella disciplina del design strategico, ovvero l'organizzazione di risorse economiche, sia pubbliche che private, per valorizzare nel modo più efficace ed efficiente possibile la fruizione del patrimonio culturale.

Questo può avvenire grazie a due meccanismi: uno di azioni dirette sul bene e/o sul contesto in cui è inserito, in un'ottica sia sociale che materica. Per esempio possono essere attività svolte sul bene come attività di conservazione, restauro, musealizzazione, campagne pubblicitarie ed altro.

Mentre l'altra azione di cui dispone il design per i beni culturali è la tipologia e quantità di servizi e attività offerte, per esempio i servizi di accoglienza. Quindi non si basa sull'effettuare cambiamenti al bene.

La digitalizzazione: una nuova frontiera della musealizzazione

I progetti innovativi applicati alla valorizzazione culturale sono uno dei metodi migliori per valorizzare il patrimonio. All'interno dei confini italiani però i progetti innovativi dai caratteri moderni inseriti in contesti classici sono considerati negativi per il patrimonio al punto di allontanare il pubblico da esso. Una delle soluzioni che viene accolta in modo molto positivo in Italia, ma anche all'estero, è la digitalizzazione del museo e dei suoi contenuti. La realtà virtuale e aumentata applicata ai siti archeologici e alle mostre interne al museo, digitali e quindi immateriale, non comporta nessun danno al patrimonio, soddisfacendo completamente le preoccupazioni del pubblico e soprattutto delle istituzioni italiane.

La realizzazione di una mostra

La bellezza di una mostra temporanea nasce sia dal contenuto, sia dalle capacità dei progettisti che lavorano per essa.

Nella realizzazione di una esposizione temporanea bisogna tenere conto di diversi fattori, che se studiati e progettati con precisione, possono rendere una mostra un evento epocale. Il primo di questi fattori è la proposta di un concept narrativo coerente, ossia il messaggio che si vuole comunicare, e i metodi con il quale viene comunicato.

La collezione esposta e l'ordine delle opere diventano un aspetto fondamentale nella realizzazione di una mostra. La progettazione di una mostra temporanea richiede un estremo dialogo con l'architettura che la circonda, sia per creare un percorso della mostra, sia per valorizzare in modo complementare il patrimonio del bello, come le opere esposte, che il patrimonio architettonico e/o archeologico.

Ultimo fattore, ma non meno importante, è il branding che si crea per la mostra. Creare un progetto di immagine coordinata che valorizzi la mostra e incuriosisca il pubblico, è sicuramente un aspetto fondamentale.

La rappresentazione di una mostra

La collezione può essere rappresentata in modi diversi.

Possiamo avere una mostra ideale, pittorica e onirica, lontana dal reale e che cerca di smuovere pensieri e emozioni che risiedono nei nostri pensieri più personali e profondi.

Può essere una mostra descrittiva, narrativa e scientifica, legata più ad un mondo informativo e scientifico, spesso basate sulla capacità di comunicazione e rappresentazione di concetti complicati al pubblico.

Possiamo avere anche rappresentazioni più reali e oggettive, come le mostre composte da soggetti architettonici ricostruiti o da opere artistiche riprodotte, entrambe le rappresentazioni si basano sulla loro capacità di rappresentazione oggettiva del bello.

La progettazione di una mostra

La progettazione di un'esposizione è un processo basato sull'esperienza e sulle scelte progettuali, che però deve rispettare una sequenza di passaggi, da seguire, in funzione della collezione che si deve esporre:

- 1) La definizione del target, ossia la coerenza tra il branding, la collezione e una specifica categoria di pubblico. Bisogna attirare in maniera attiva il pubblico interessato ma bisogna cercare di incentivare anche le persone che sono al di fuori del target di riferimento.
- 2) La formazione della collezione, che come già accennato nei paragrafi precedenti, è parte centrale di tutto il processo creativo di una mostra.
- 3) La definizione del percorso, dialoga in maniera stretta e diretta con l'architettura e lo spazio che la circonda.
- 4) La collocazione degli highlights, definita successivamente ai punti precedenti, consiste nel creare un ritmo emotivo all'interno dell'esposizione, scandito dall'importanza e la bellezza delle opere che si possono vedere.
- 5) Il progetto dell'allestimento consiste quindi nella realizzazione di un progetto interno all'edificio.
- 6) Valutazione del rapporto forma e sfondo, ossia il rapporto che si crea tra l'opera e l'architettura o l'ambiente che la circonda.
- 7) Il progetto di immagine coordinata, ossia come la comunicazione grafica posta all'interno ed esterno della mostra fornisce informazioni e chiavi di lettura sull'allestimento e i suoi servizi.
- 8) La valutazione dell'impatto psicologico, ossia il rischio che le opere esposte i temi trattati possano risultare offensivi o moralmente dubbi al pubblico.
- 9) Progettazione della comunicazione globale, ossia della campagna social e pubblicitaria.
- 10) La progettazione dell'opening, una delle parti forse più importanti nella realizzazione di una mostra. Essa se realizzata con cura e attenzione può facilitare recensioni positive da parte dei giornalisti.

La forma e i codici

Avendo diversi codici all'interno di una mostra, bisogna rendersi conto che l'allestimento non segue gli stessi principi dell'architettura. Le mostre sono basate principalmente sulla forma e il suo significato, mentre la funzione passa in secondo piano. Mentre osservando l'architettura possiamo rendermi conto che la sua funzione non è necessariamente declinabile alla sua forma, un edificio può avere multipli usi senza che ce ne debba essere esclusivamente uno.

Possiamo quindi definire due tipi di forma, la forma in relazione alla struttura e la forma in relazione allo sfondo. La prima manifesta il progetto attraverso la sua struttura mentre la seconda lo manifesta attraverso la continuità tra lo sfondo e l'opera esposta.

Il contenuto dell'allestimento quindi si divide in due categorie che lo descrivono. La prima che segue la forma in un confronto di codici tra l'esposizione e le strutture. La seconda è un'articolazione di diversi codici che possiamo riassumere nel codice sfondo che rappresenta l'architettura, il codice oggettuale, ossia la collezione e infine il codice mediale che è l'allestimento o generalmente tutto ciò che fa da supporto e mediazione tra la mostra e il pubblico.

L'articolazione di questi elementi imprescindibili che sono appunto i codici creano dei modelli espositivi differenti, questi modelli sono:

- Il modello dell'assenza dell'allestimento. La collezione è esposta in modo da favorire l'autonomia dell'opera dall'architettura e viceversa, le opere sono poche o esposte in modo da non essere ridondanti.
- Il modello della ridondanza. Esso consiste in un numero alto di opere esposte, numero così alto che porta gli oggetti a definire e costruire un ambiente all'interno dell'architettura.
- Il modello dell'effimero, ossia dove possiamo trovare la massima esposizione dell'allestimento. Si cerca di creare una nuova percezione dello spazio circostante e dell'opera, tentando di suscitare emozioni intense.



La Basilica Palladiana come location

L'esercitazione svolta nel campo dell'exhibit design verrà sviluppata all'interno della Basilica Palladiana, Patrimonio UNESCO dal 1994, prima sede della magistratura di Vicenza e ora è uno dei musei di architettura e arte più importanti della città. L'edificio di stile rinascimentale che possiamo vedere oggi è frutto dell'architetto Andrea Palladio, che progettò a metà del XVI secolo la Basilica Palladiana al di sopra di un edificio già esistente, chiamato Palazzo della Ragione, costruito a metà del XV secolo. Il suo progetto consisteva in un loggiato esterno, costituito dalla ripetizione di una serie di serliane, dette anche finestre veneziane, che permisero alle irregolarità delle facciate di ottenere una simmetria generale dell'edificio nonostante le sue imperfezioni costruttive. La Basilica Palladiana è situata nel centro storico di Vicenza, precisamente in piazza dei Signori, è composto da un doppio loggiato costituito da nove campate sui lati lunghi e cinque sui lati corti. Alta due piani, di cui il primo è sfruttato come biglietteria del museo, situato al secondo piano, composto dal loggiato e dal grande salone con il tetto a Carona, tetto che visto dall'esterno caratterizza in modo istantaneo l'edificio per il suo colore verde rame, ottenuto dall'ossidazione del rame che compone il tetto dell'edificio. Nelle pagine successive si potranno vedere dei render della Basilica Palladiana e del suo loggiato.

nella pagina precedente: Fotografia della Basilica Palladiana

nelle pagine successive: Viste renderizzate della Basilica Palladiana

Vista dall'alto

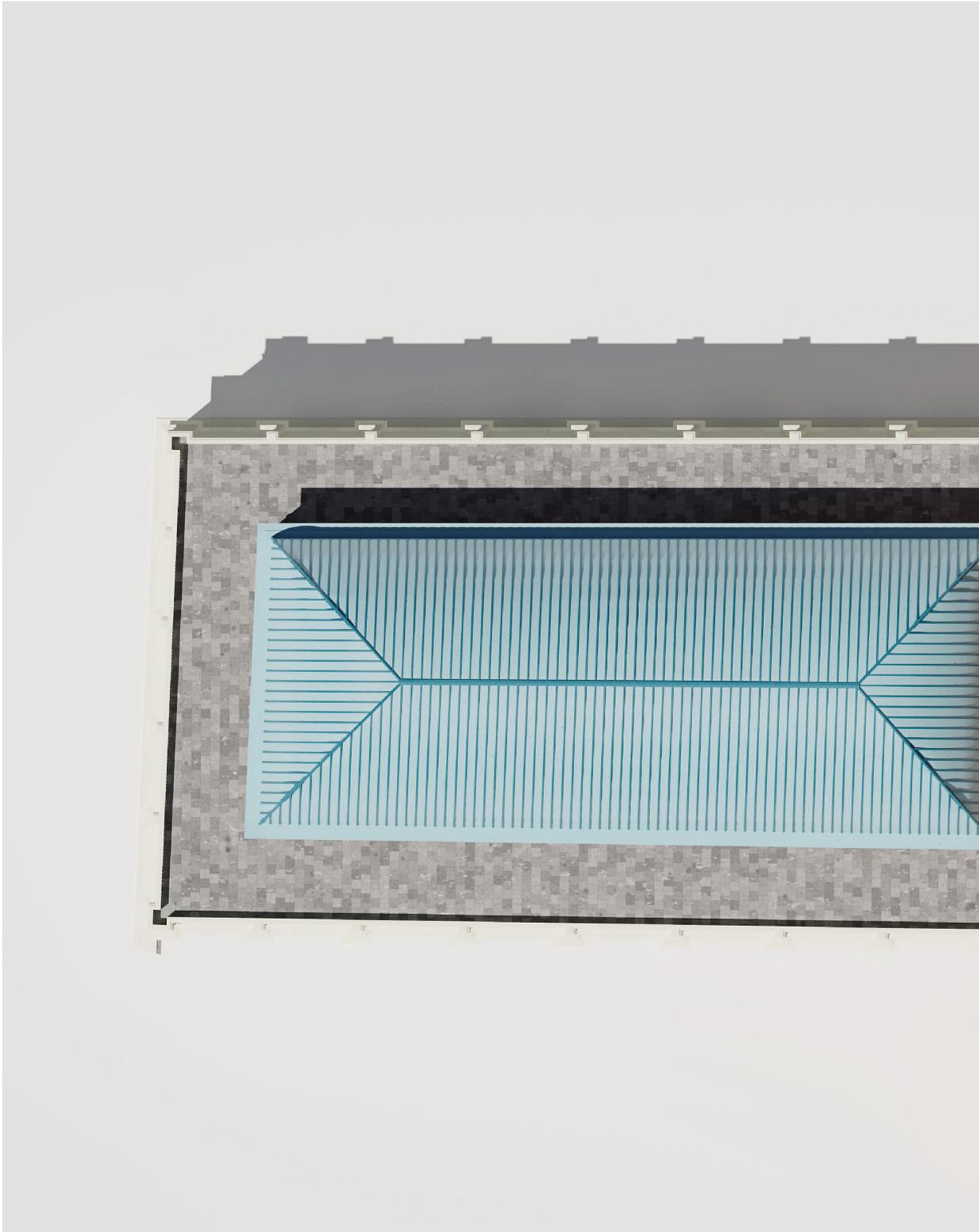




Exhibit design per la valorizzazione di Villa Adriana; il progetto di un padiglione termale.

Vista laterale





Vista prospettica dalla piazza dei Signori





Exhibit design per la valorizzazione di Villa Adriana; il progetto di un padiglione termale.

Loggiato del primo piano della Basilica Palladiana, allestito





ARMONIA E CONTRASTI

...mettere in contrasto la
...armonia con la
...evidenziando le
...proprie tra le due.
...razionalizzato a ragionare
...le opere e di come
...l' "alto" sia evoluto negli
...quanto può essere
...estensibile la bellezza.

...definiscono i temi
...Amore, Movimento,
...Sincronia. Le sculture
...affrancate ad
...in questi ultimi
...per mettere in risalto
....



Exhibit design per la valorizzazione di Villa Adriana; il progetto di un padiglione terminale.

L'insostenibile ineffabilità della bellezza

Cos'è la bellezza? Questa è una domanda molto difficile dato che si entra in un mondo non più oggettivo o fisico, secondo la percezione delle persone: potremmo descriverla semplicemente dicendo che è un concetto astratto, frutto dell'insieme di stimoli che riceviamo con i nostri cinque sensi. Essi creano in noi delle sensazioni piacevoli durante l'esperienza, creando dei collegamenti positivi con essa. La bellezza è in parte oggettiva, ma viene percepita individualmente in modo diverso. Possiamo affermare che esistono dei codici che vengono spesso associati al bello, in modo diretto e indiretto, basti pensare ad esempio alla sezione aurea, la sequenza di Fibonacci, l'uomo vitruviano di Leonardo da Vinci, l'armonia della composizione, il rispetto del canone, la simmetria o più in generale tutti i codici simili a quelli citati in precedenza.

L'evoluzione dei processi risiede in canoni di bellezza e codici che già gli antichi sfruttavano. che le nuove tecnologie hanno solo ampliato e modificato il paradigma su cui si basavano.

Il concept della mostra

Sono passati duecento anni dalla morte di Canova, ma lo stesso non si può dire delle sue opere, scolpite nel marmo e immobilizzate nel tempo. La bellezza ideale che Canova immaginava, per quanto astratta nei suoi pensieri, diventava fisica e materica nelle sue sculture, così permettendoci anche duecento anni dopo di poterla visualizzare e poterne godere appieno. In questi due secoli l'ideale di bellezza si è evoluto, sono nati nuovi metodi rappresentativi e quelli già esistenti sono migliorati, questa evoluzione è stata anche ampliata

La mostra vuole essere una rinascita di questa bellezza ideale Canoviana, mostrando come questa bellezza sia in contrasto con i canoni della bellezza moderna o di come a volte ci sia solo una leggera sfumatura tra le due, portando così il visitatore a ragionare sulle connessioni tra le opere e di come il tema della bellezza sia cambiato, rendendosi così conto dell'insostenibile ineffabilità della bellezza. Le opere di Canova, e non solo, fungono da highlight delle stanze, definendone anche i temi: Nascita, Amore, Movimento, Decadenza, Morte, Rinascita. Le sculture di Canova sono così affiancate ad opere di altri artisti vissuti in questi ultimi due secoli, esponendo quadri, fotografie, video ed esibizioni, design, moda, cinema e altre sculture.

I temi e le opere della collezione

La mostra nasce con l'idea di voler rappresentare l'evoluzione della bellezza nel corso degli anni e nei processi che ne portano alla realizzazione.

La complesse forme delle opere nascono sempre da un profondo studio che porta alla realizzazione di bozzetti, schizzi su carta e gessi/terracotta.

La circolarità della mostra rappresenta un vero e proprio percorso attraverso il tempo e i processi che portano alla bellezza, caratterizzata da un forte contrasto temporale e stilistico ma che permette all'utente di stimolare sensazioni introspettive.

La vita umana e le opere seguono lo stesso percorso: nascono, vivono e muoiono.

I temi delle varie aree della mostra quindi saranno:

- La nascita
- Il movimento
- L'amore
- La decadenza
- La morte

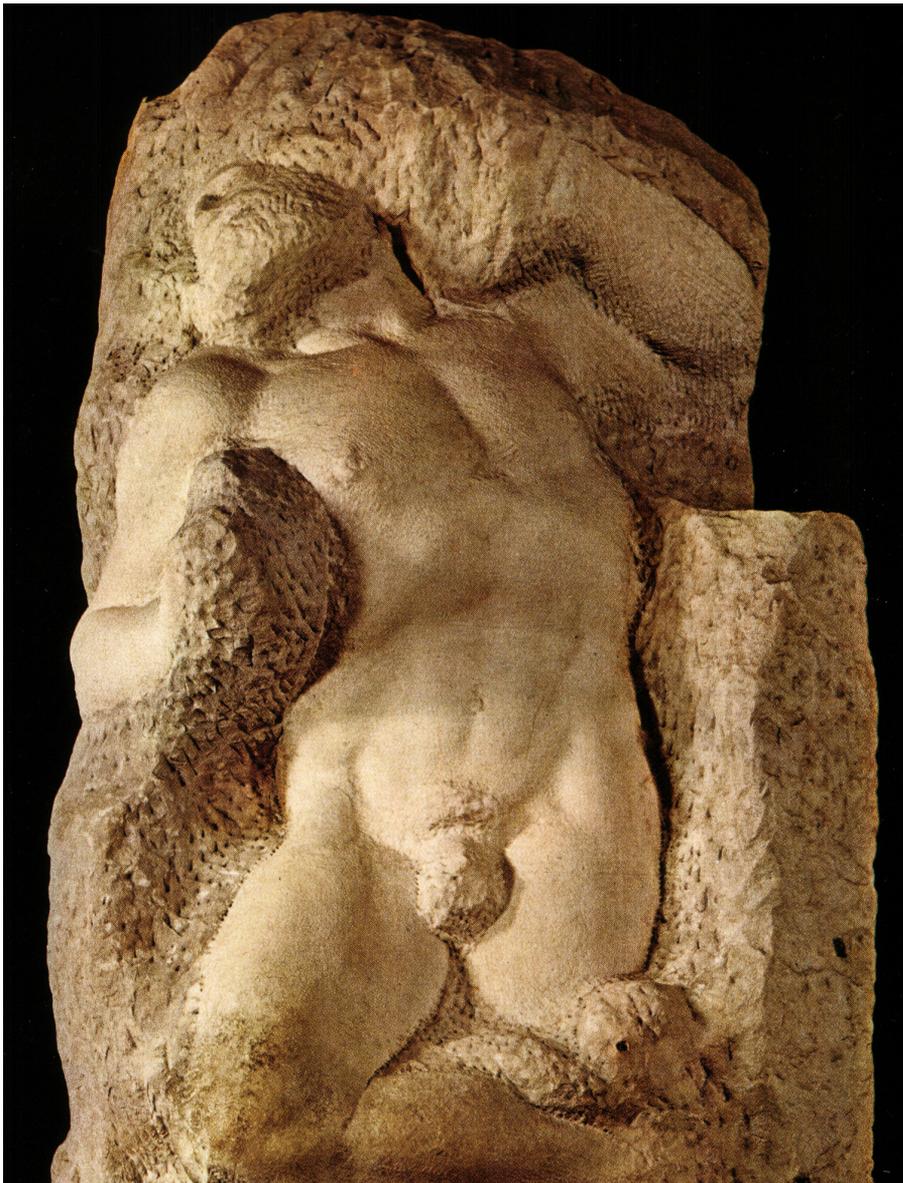
I ritmi espositivi e i suoi gli highlights

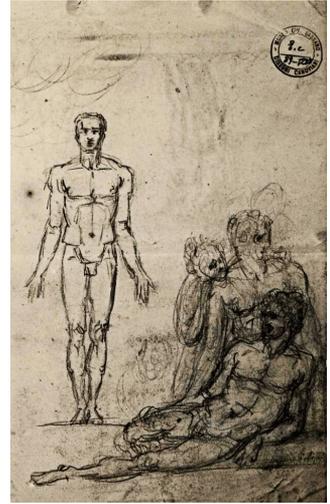
Quando si sente la parola ritmo si pensa subito alla musica, e in effetti si può paragonare una canzone ad una mostra. Il ritmo espositivo è creare un susseguirsi di sezioni, da parti più lente e introduttive, a sezioni dalla grande energia.

La collezione verrà esposta pensando a una gerarchia del valore delle opere, abbinando opere di gran valore con opere minori, questo conferirà alla mostra un ritmo espositivo e dei suoi contenuti, rendendo la mostra più coinvolgente. Nella nostra mostra quindi abbiamo deciso di inserire per ognuno dei grandi temi un highlight, abbinato ad opere di altri artisti o sempre di Canova. Gli highlights che abbiamo inserito sono *I Prigioni* di Michelangelo, *La danzatrice coi cembali* di Canova, *Amore e psiche* di Canova, *La venere italica* di Canova, *Teseo sul minotauro* di Canova e per concludere *Amore e Psiche* di Fabio Viale

La nascita

Con il tema della "nascita" vogliamo rappresentare la nascita della bellezza che nelle sue prime fasi è caratterizzata da forme grossolane e superficiali che rappresentano il primo passaggio per la creazione di opere più complesse o comunque di tutti i capolavori creati dai grandi artisti. La bellezza infatti è parte di un lungo processo, spesso inconsistente, ma anche nelle sue imperfezioni si può trovare una nuova visione della bellezza. In questa prima sezione della mostra vogliamo rappresentare i principali metodi di rappresentazione che utilizzò Canova per creare la bellezza, tra questi infatti troviamo *amore e psiche* in terracotta, la *venere e adone* in terracotta, dei disegni di nudo e lo *schiaivo barbuto* dei *prigioni* di Michelangelo.





nella pagina precedente: Lo schiavo barbuto, dei Prigioni, Michelangelo
in alto a sinistra: Amore e Psiche in terracotta e Venere e Adone in terracotta, Canova.
in alto a destra: Disegni e schizzi di nudo, Canova

Il movimento

Il movimento rappresenta la vita e il dinamismo con cui si vive, lo si può vedere come l'energia che fa muovere l'universo, e possiamo affermare che il cambiamento e l'incertezza del futuro sono una certezza.

Dopo la nascita si vive una vita piena di eventi ed emozioni che ci plasmano e ci accompagnano per la nostra esistenza, questa stanza vuole essere una rappresentazione del movimento come le azioni che vengono rappresentate nelle opere sia come lo scorrere del tempo e la sua fluidità.

In questa stanza è importante che emergano i tratti più emozionali e vivaci delle opere di Canova e degli altri artisti, lo studio del movimento diventa la capacità di fissare questi movimenti ed energie nella marmorea plasticità delle opere. Possiamo infatti vedere opere come le *danzatrici con i cembali*, i quadri di danzatrici di Canova, un bronzo di un *fauno d'estate* di Wolfgang Alexander, *Angelica che fugge* di Bergoni e la *ballerina 14enne* di Degas.





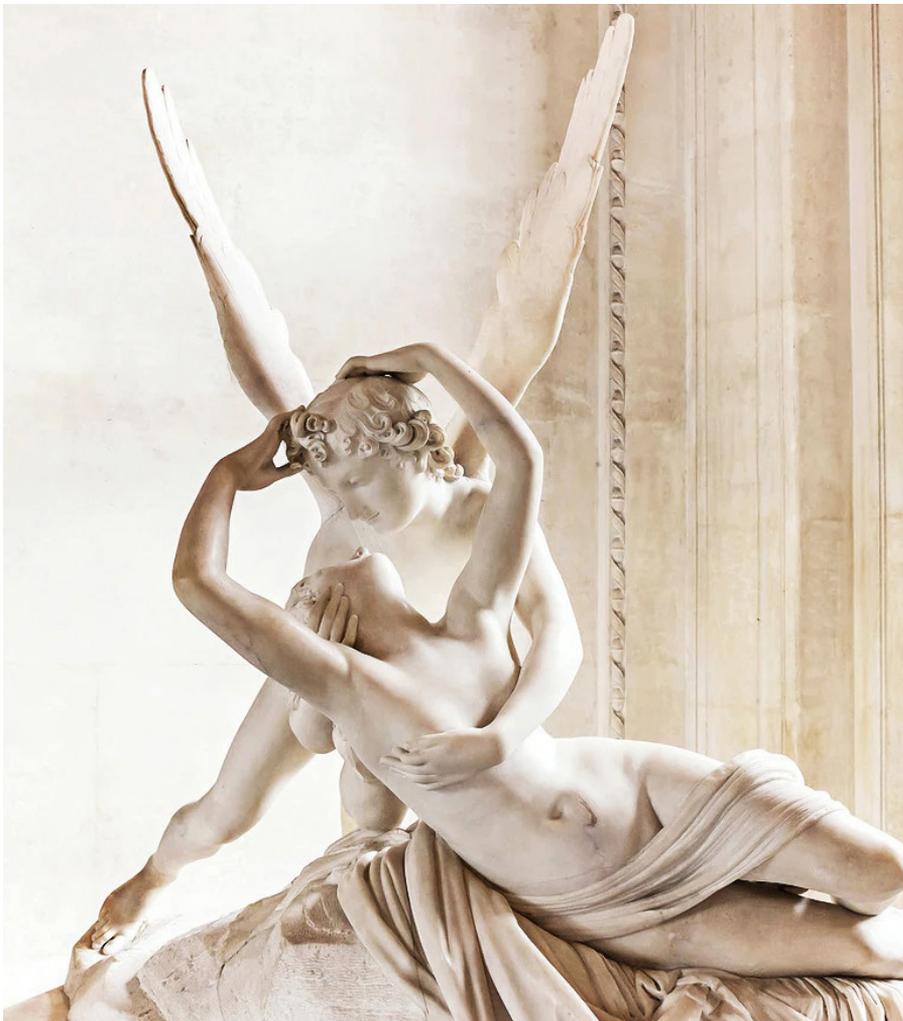
nella pagina precedente: Danzatrice con i cembali, Canova
in alto: Quadri delle ballerine e dei putti, Canova
a sinistra: Fauno d'estate, W. Alexander. Angelica che fugge, G. Bergoni
a destra: Ballerina 14enne, Edgar Degas

L'amore

L'amore rappresenta il legame più intimo per definire l'attrazione, ed è un processo complesso guidato dalla bellezza e dalla sensualità.

Esistono diverse concezioni di bellezza: l'amore da un punto di vista erotico, che si focalizza sulla bellezza della materia, considerata come un insieme di aspetti attraenti, mentre l'amore affettivo insiste sulla bellezza del soggetto / pensiero e sulle sue qualità. Questi comunque non sono gli unici tipi di amori che abbiamo visto nella storia, si può parlare anche di amori non corrisposti, amori impossibili e altri ancora o comunque possiamo avere rappresentazioni dell'amore tramite piccoli gesti e rappresentazioni.

Le opere che possiamo trovare all'interno di questa stanza sono *Amore e Psiche*, *Adone e Venere* di Canova, *Fugit Amor* di Rodin, *Ettore e Andromaca* di De Chirico e *l'abito per la traviata* di Valentino. In tutte le opere possiamo osservare la dedizione degli artisti nel rappresentare un corpo perfetto passando attraverso l'universo della sensualità e dell'idealizzazione.





nella pagina precedente: Amore e Psiche, Canova
a sinistra: Fugit Amor, Auguste Rodin e l'Abito per la traviata di Sofia Coppola, Valentino.
a destra: Ettore e Andromeca, G. Chirico e Adone e Venere, Canova

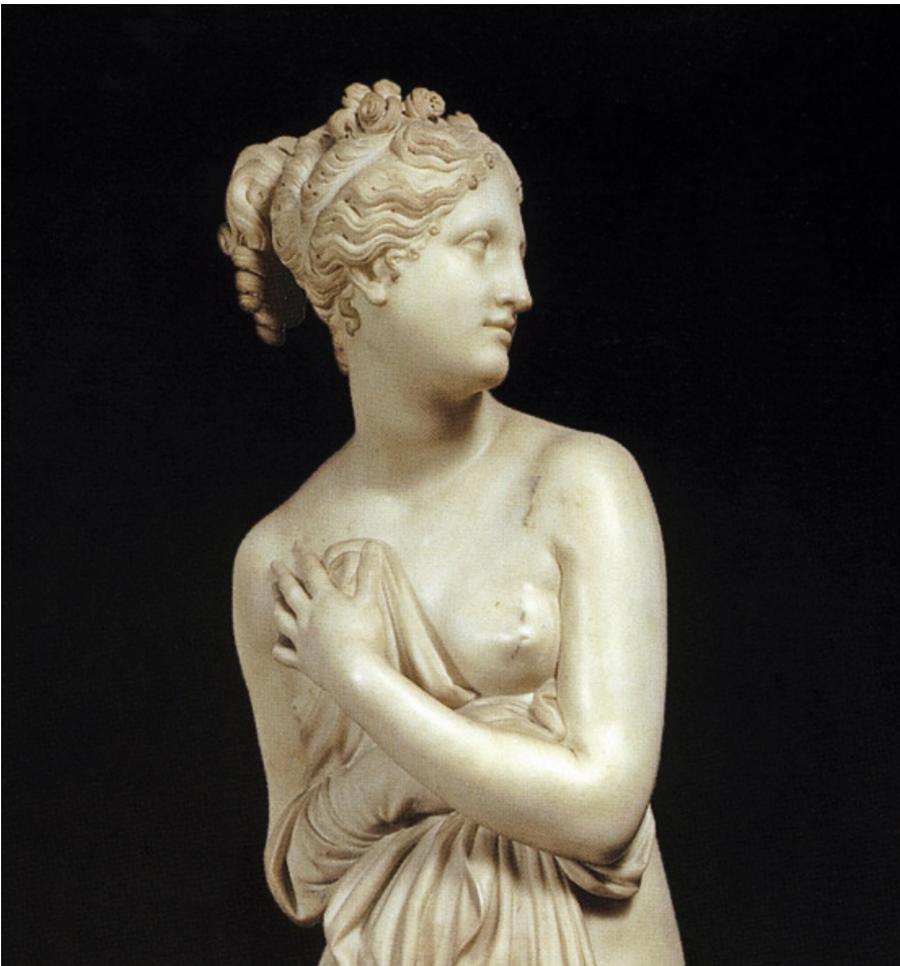
La decadenza

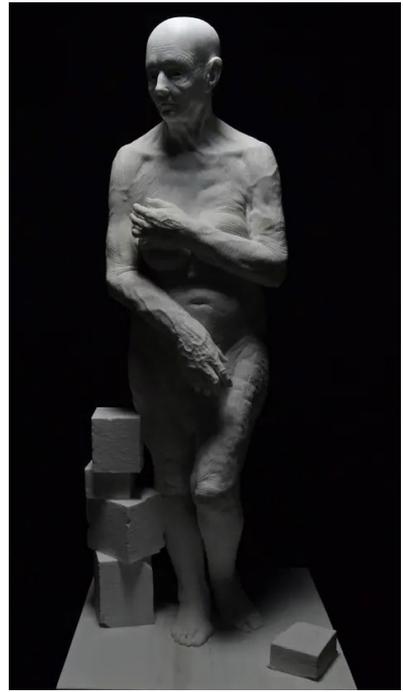
La decadenza si può immaginare come una progressiva diminuzione delle caratteristiche e qualità relative all'estetica e alla funzionalità di un'architettura, un oggetto, un concetto e altro. ed è una continua perdita di prosperità e valore.

Questo nell'arte spesso non accade, basti pensare alla bellezza nel vedere delle rovine antiche, anche se danneggiate e inutilizzabili mantengono una bellezza quasi immortale, la materia certo non può durare per sempre, ma sicuramente nell'arco dei secoli ha assunto un valore diverso ma comunque importante per l'umanità.

La visione secondo cui la bellezza sia eterna è sottolineata dall'accostamento della *Venere Italica* con la *Venere* di Jago, le quali verranno affiancate a loro volta da due vestiti che rappresentano rispettivamente la vita e la decadenza.

Secondo Jago se una donna è Venere è Venere sempre, tutto è destinato a diventare decadente ma se è esistita la bellezza essa è destinata a vivere per sempre.





nella pagina precedente: Venere Italica, Canova
a sinistra: Sarabande e Irere di Alexander McQueen
a destra: Venere di Jago e Venere Italica di Canova

La morte

Nell'arte pittorica e scultorea la morte è stato sempre un tema visto come punto focale di ricerca e riflessione, la morte è un concetto complesso e irrisolto, che ha sempre mantenuto un velo di mistero davanti ad esso. Spesso rappresentare la morte su una tela o tramite la scultura è spesso frutto di una ricerca interiore all'interno dei nostri pensieri più reconditi. Nei secoli l'iconografia usata per rappresentare la morte è continuamente cambiata ed evoluta, mantenendo sempre quel tono tenebroso, costituito da un senso di decadenza e malinconia, manifestati in emozioni di stupore, paura o accettazione nei confronti di qualcosa che l'uomo non può ancora comprendere pienamente. Le opere inserite all'interno della morte sono inizialmente due borsette di Alexander McQueen, noto stilista inglese che rappresenta spesso la morte all'interno dei suoi abiti. Successivamente troviamo il *teschio* di Livio Scarpella e come highlight *Teseo sul minotauro* e *Perseo con la testa di Medusa* di Canova.

Con il tema della morte vogliamo quindi rappresentare la morte della bellezza neoclassica al quale seguirà una rinascita con la rottura degli schemi stilistici caratteristici in favore di una rappresentazione più contemporanea.





nella pagina precedente: Perseo con la testa di Medusa, Canova
a sinistra: Teschio sul minotauro, Canova e Teschio, Scarpella
a destra: Borsetta Knucklebag nera e bianca, Alexander McQueen



La rinascita

La rinascita vuole essere una rappresentazione in forte contrasto con le stanze precedenti, con una rappresentazione della bellezza contemporanea e dei giorni d'oggi, spesso in totale opposizione ai canoni e alle scelte stilistiche del mondo artistico classico.

Il rinascere si può intendere come l'atto di restituire la vita a qualcosa o di innovare in modo esponenziale e migliore qualcosa.

La stanza vuole rappresentare anche una critica sociale verso la bellezza ai giorni d'oggi, i canoni della società infatti, hanno reso la bellezza insostenibile fino a trasformarla in malattia. La vanità nella società moderna si basa sulla bellezza dell'aver e dell'apparire, guidato dalle teorie consumistiche di un mondo basato sull'acquisto incontrollabile.

Le opere esposte saranno *Amore e Psiche* e la *Venere Italica* di Fabio Viale e la *Venere degli stracci* di Pistoletto





nella pagina precedente: Amore e Psiche, Fabio Vlade
a sinistra: Venere con stracci, Pistoletto
a destra: Venere Italica, Fabio Vlade



Exhibit design per la valorizzazione di Villa Adriana; il progetto di un padiglione termale.

Planimetria





Sezione trasversale anteriore



nelle pagine precedenti: Pianta renderizzata
dell'allestimento interno alla basilica
in basso: Sezione trasversale renderizzata
dell'allestimento



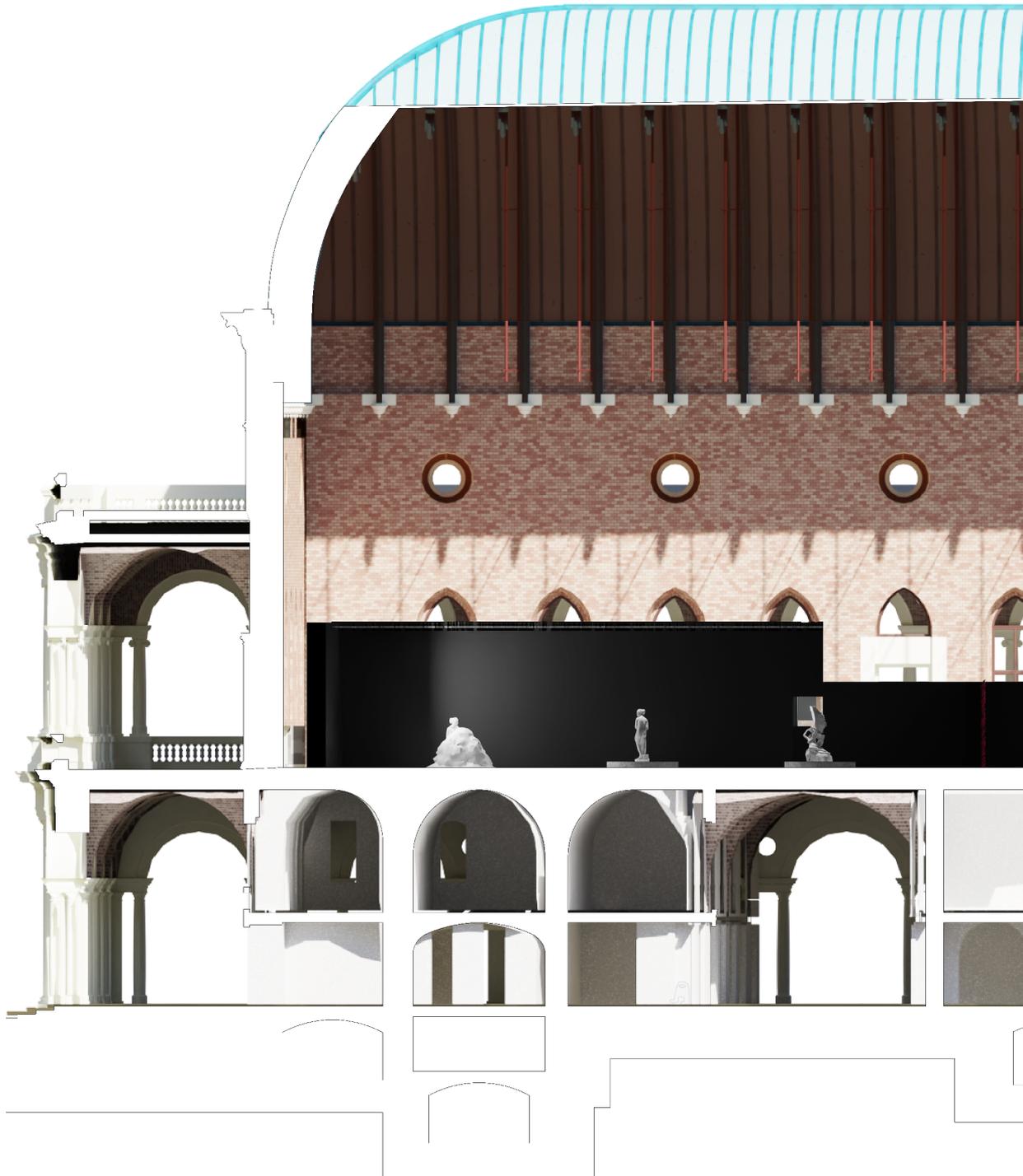
Sezione trasversale posteriore



in basso: Sezione trasversale posteriore
renderizzata con l'allestimento
nelle pagine successive: La sezione
longitudinale della basilica con l'allestimento
e successivamente il prospetto assonometrico
sezionato renderizzato con l'allestimento

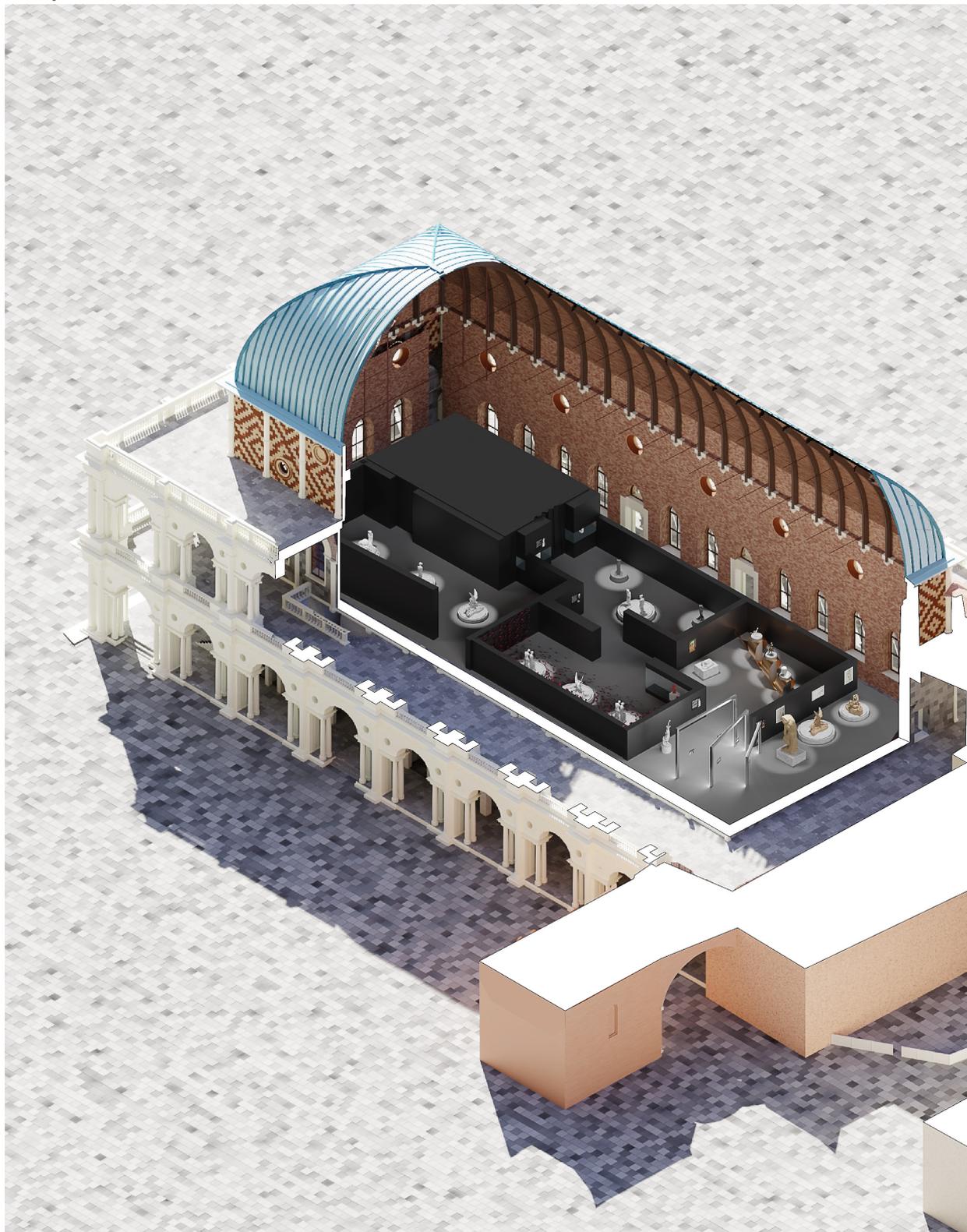


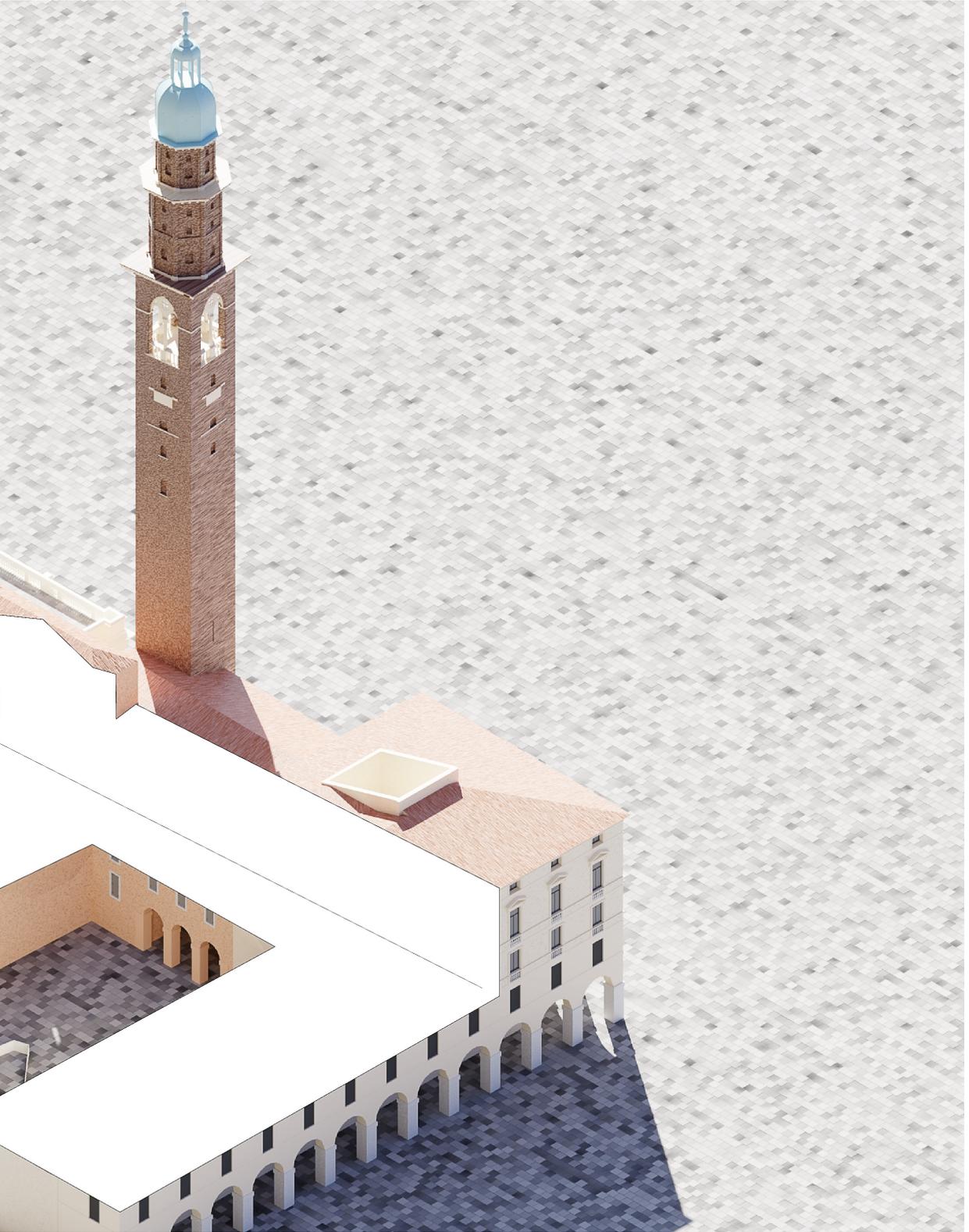
Sezione longitudinale





Prospetto assonometrico sezionato







L'allestimento

Dopo aver deciso il concept dell'esposizione, la sua collezione e i suoi highlight e delle ispirazioni per la realizzazione dell'allestimento, si procede con la progettazione vera e propria di tutte le aree espositive e degli elementi che le occupano. Inizialmente il lavoro è stato realizzato in pianta ma successivamente è stato portato nel mondo 3D per continuare il suo sviluppo.

L'allestimento inizia dalle scale poste sulla facciata laterale vicino al campanile, il cui ingresso è situato al piano terra dell'edificio, che tramite delle rampe di scale, degli ascensori, condurrà il visitatore al primo piano all'interno del loggiato. Il loggiato che si affaccia sulla piazza dei Signori possiede dei pannelli informativi che spiegano il concept della mostra e forniscono delle note di lettura su di essa, come delle informazioni sul luogo ospitante della mostra. Successivamente il visitatore entrerà all'interno del grande salone della basilica e verrà accolto nella prima area, la nascita.

La prima area tematica dedicata alla nascita inserirà il visitatore all'interno di una stanza rettangolare, subito anticipata da un pannello informativo sull'area. In mezzo ad essa si potranno osservare le tre sculture, Adone e Venere, Amore e Psiche e lo schiavo barbuto, esposte in un ordine di dimensioni e importanza crescente. tutte le sculture sono state posizionate in modo da potere essere osservate da ogni angolazione. Sul lato dove si trova il muro in legno, si potranno invece osservare gli schizzi di nudo realizzati da Canova. Gli espositori delle opere sono realizzati da uno scheletro in acciaio, che permetterà il sostegno delle opere, e da una copertura in legno laminato dal colore grigio. Gli espositori sono anche pensati per occupare un'area maggiore in confronto alle opere che sono posate sopra di essi, questa scelta progettuale permette di evitare che dei visitatori distratti inciampino o colpiscano l'opera in maniera diretta. I muri della mostra sono realizzati da pannelli di legno dipinti di grigio scuro che poggiano su uno scheletro di legno compensato e questa soluzione sarà applicata a tutta la mostra.

Procedendo nella mostra si potrà osservare l'ingresso all'area del movimento. Il visitatore verrà accolto da tre archi in metallo, di dimensioni crescenti, a cui saranno appesi tramite dei cavi in metallo i quadri delle danzatrici realizzati da Canova. Osservando oltre gli archi si potrà osservare la scultura della Danzatrice coi cembali, posizionata a circa cinquanta centimetri di altezza su un espositore cilindrico.

in alto: Render dell'allestimento, stanza dell'amore

in basso: Render dell'allestimento, ingresso

stanza del movimento.



Girando l'angolo dopo gli archi ci troveremo in un'ampia sala, dove potremmo subito osservare una struttura realizzata da un nastro avvitato su se stesso di color rame. Nei tre nodi superiori saranno presenti dei fori che permetteranno il passaggio di tre espositori cilindrici. Al di sopra di essi potremmo osservare il Fauno D'estate, la Ballerina 14enne e Angelica che fugge. La spirale è un simbolo che racchiude concetti quali la ciclicità, il dinamismo, l'espansione e lo sviluppo, è un segno evocativo dello scorrere del tempo e del continuo cambiamento che avviene in esso.

Procedendo a sinistra di questa composizione del movimento, si può osservare l'inizio dell'area tematica dedicata all'amore. Le prime due opere che si possono vedere esposte sono il quadro Ettore e Andromaca e il Fugit Amor. Voltandosi si potrà vedere l'ingresso alla stanza successiva sempre facente parte del tema dell'amore. Questa stanza vedrà esposte due sculture, Amore e psiche, posizionata al centro, Adone e Venere e l'abito per la Traviata di Valentino. La quasi interezza della stanza è disseminata di fiori rossi simbolo dell'amore e della passione, essi oltre a essere un elemento estetico ed evocativo fungono anche da mezzo di separazione tra le opere e il visitatore, che sarà costretto a osservare in modo quasi solo frontale le tre opere esposte. Proseguendo nella mostra, si arriverà all'ingresso della quarta area, ossia la decadenza. All'ingresso il visitatore potrà osservare un pannello informativo con varie informazioni sulla stanza e potrà subito notare quanto sia pulita e spoglia la stanza dedicata alla decadenza. Nella stanza saranno esposte centralmente al di sopra di un largo espositore cilindrico, una a fianco all'altra, le due veneri di Canova e di Jago. Affianco a questo espositore, distanziate di qualche metro, si potranno osservare invece, su due espositori distinti, i due abiti di Alexander McQueen, Sarabande, che rappresenta la vita e la giovane età e Irere che invece rappresenta la decadenza di queste qualità. I due abiti sono posizionati rispettivamente in modo da essere vicini alla corrispettiva Venere che rappresentano, quindi Sarabande per la Venere Italica di Canova e Irere per la Venere di Jago. Dopo aver osservato le opere della decadenza, sul lato sinistro, si potranno osservare due rientranze nel muro, chiuse da dei pannelli di vetro, al cui interno si potranno vedere esposte le due borsette Knucklebag di Alexander McQueen e la piccola opera Teschio di Livio Scarpella.

in alto: Render dell'allestimento, stanza del movimento

in basso: Render dell'allestimento, stanza dell'amore



Al centro di questi due espositori a muro si potrà trovare l'ingresso per la quinta area tematica, la morte. L'ingresso sarà realizzato da un telo nero che si potrà spostare per accedere alla stanza. La morte a differenza delle aree tematiche precedenti è una stanza chiusa, composta da muri e pavimenti dipinti di nero e da un soffitto realizzato in celino nero, questo per evitare un'eccessiva accumulazione di umidità all'interno della stanza. Nella stanza il visitatore verrà completamente immerso nel buio e le uniche luci presenti saranno quelle che illumineranno le due opere centrali di questo tema, Perseo con la testa di Medusa e Teseo sul Minotauro. Queste due opere sono esposte ai lati della stanza e sono posizionate al di sopra di due espositori rettangolari. Procedendo nella stanza si potrà uscire tramite un telo nero che ci porterà nella successiva e ultima area tematica della mostra, la rinascita. La stanza della rinascita espone Amore e Psiche tatuati e la Venere Italica di Fabio Viale e la Venere degli stracci di Pistoletto. Queste opere sono esposte al centro della stanza al di sotto di un soffitto realizzato con dei fiori che cadono, legati tra a una rete di supporto agganciata ai muri circostanti. Questi fiori abbinati a queste opere vogliono essere un modo di offrire degli spunti al visitatore per indagare temi come il rapporto tra uomo, natura e architettura ma anche a riflettere sulla realtà che ci circonda.

pagina precedente, in alto: Render della stanza della decadenza

pagina precedente, in basso: Render della stanza della morte

in basso: Render dell'allestimento, Stanza della rinascita



L'immagine coordinata

Il concept dell'immagine coordinata si basa sul nome della mostra, Armonia e Contrasti, e sull'artista Canova.

Il monogramma della mostra è composto dal disegno semplificato di Amore e Psiche, forse l'opera più famosa di Canova di tutti i tempi, essa oltre a riportare all'artista, ha un diretto riferimento alle iniziali della mostra. Amore con le sue ali ricorda la forma di una A rovesciata mentre Psiche e il suo abbraccio ad Amore ricordano la forma di una C, queste due lettere sono rispettivamente le iniziali di Armonia e Contrasti. Parlando di colori il logo è colorato d'oro e d'argento, ma nella sua versione alternativa potrebbe essere anche nero/bianco e oro/argento. Il font utilizzato nel logo è il Cinzel Semibold, un font ispirato alle iscrizioni dei primi secoli romani ed è basato sulle proporzioni del mondo classico. Mentre i font utilizzati per i sottotitoli e i testi di tutti i supporti grafici saranno realizzati con il font Poppins Medium per i sottotitoli e Poppins Light per i testi veri e propri.



ORO GOLD

PANTONE 871 C

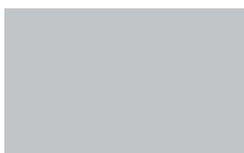
RGB

150R - 128G - 78B

CMYK

45%C 45%M 75%Y 9%K

96804e



ARGENTO

SILVER

PANTONE 877 C

RGB

190R - 193G - 196B

CMYK

29%C 19%M 19%Y 0%K

be1c4



NERO BLACK

PANTONE BLACK C

RGB

34R - 34G - 33B

CMYK

0%C 0%M 0%Y 100%K

222221



BIANCO WHITE

PANTONE WHITE

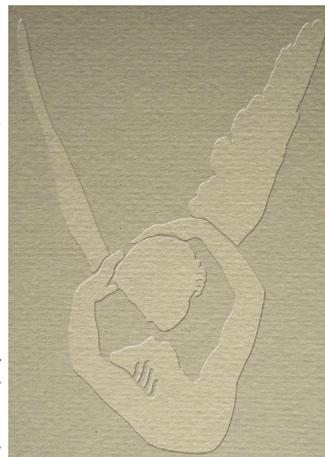
RGB

255R - 255G - 255B

CMYK

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

ffffff



TITOLI

CINZEL
SEMIBOLD

THE QUICK
BROWN FOX
JUMPS OVER
THE LAZY DOG
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
& ? !

QA

SOTTO TITOLI

POPPINS
Medium

The quick
brown fox
jumps over
the lazy dog
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
& ? #

Qa

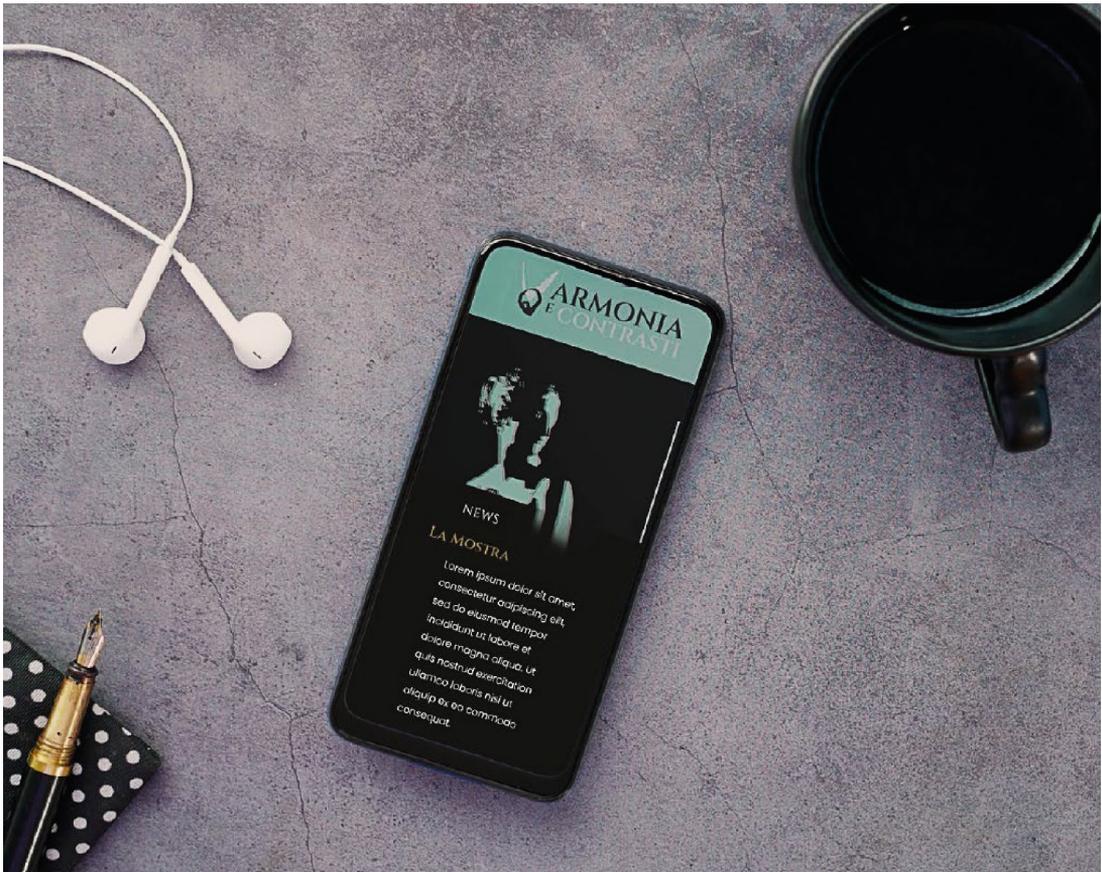
TESTI

POPPINS
Light

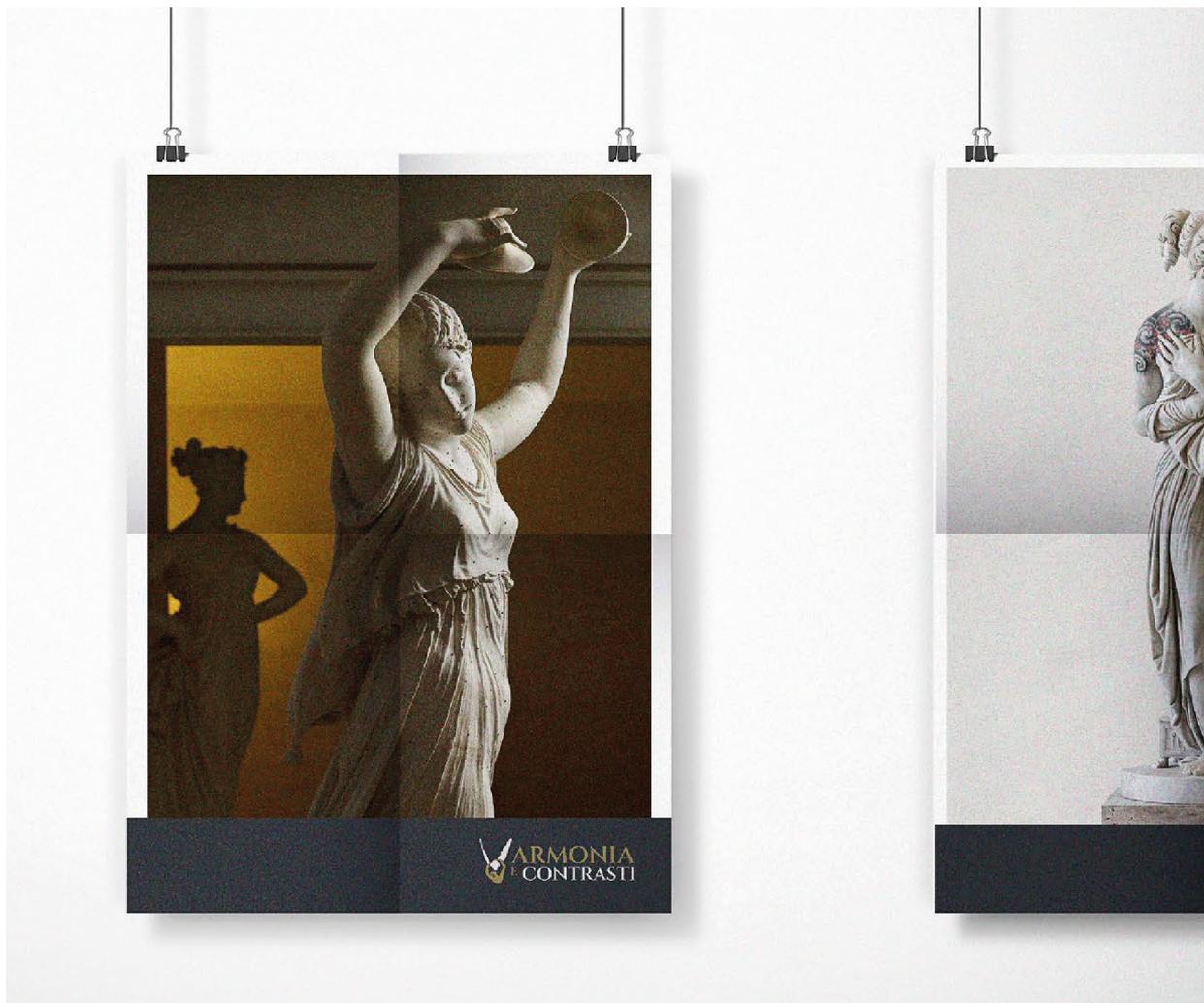
The quick
brown fox
jumps over
the lazy dog
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
& ? #

Qa

nella pagina precedente: Logotipo per
l'esposizione e palette Pantone
in alto: Logotipo nelle sue varianti e il pittogramma
in stile embossed su carta
a metà pagina: Tipografia per l'immagine
coordinata







nelle pagine precedenti: A sinistra mockups del sito sia su cellulare che su un browser internet di un laptop. A destra in alto mockup della cancelleria standard per tutte le necessità della mostra mentre a destra in basso i mockup di una tote bag realizzata in tela e di una borsa in carta



in alto: Mockup di tre poster acquistabili come souvenir nel bookshop della Basilica Palladiana

Finger food

Parlando invece dell'evento di apertura della mostra, sono stati pensati dei piatti in stile finger food che verranno accompagnati dal vino tipico della zona, come il prosecco e il merlot.

L'idea fondante del menù è "sembra ma non è", questo nome deriva dal fatto che i piatti che verranno serviti saranno piatti tipici della zona veneta ma riadattati in modo da esaltare il valore estetico del piatto modificando la forma, creando dei contrasti tra la forma e il gusto. L'intero menù è stato creato per offrire un primo, un secondo e un dolce in formato finger food.

Il primo piatto del menù saranno i bigoli al ragù d'anatra.

I bigoli al ragù d'anatra sono stati modificati totalmente: sono stati utilizzati gli ingredienti del tipico piatto, ma con l'intento di voler ricordare un millefoglie al cioccolato. La pasta è stata stracotta, frullata ed essiccata, per poi essere successivamente frita. Con la carne è stato fatto un fondo bruno che è stato aggiunto ad un cremoso al parmigiano. Lo "zucchero a velo" è stato ottenuto grazie ad una lavorazione dell'aglio, proprio per richiamare il tostato del ragù d'anatra.

Per secondo verrà servito un baccalà mantecato. Il baccalà mantecato invece è diventato una crème brûlée, la consistenza è stata aggiustata con delle patate lesse vellutate, mentre il colore della crema è dovuto alla presenza di curcuma. La texture superficiale è stata ottenuta grazie al parmigiano grattugiato e successivamente bruciato con una torcia ossidrica da cucina.

Il dolce è il Prosecco in saor. Il saor è un tipico metodo di conservazione di carne e pesce; nel nostro caso è stato utilizzato per creare un dolce dai tratti unici. Si tratta infatti della gelificazione del prosecco, al quale sono state aggiunte delle mele e cipolle macerate nello zucchero, aceto, bacche di ginepro e chiodi di garofano. L'obiettivo era quello di avere un dolce non eccessivamente dolce, che richiamasse l'acidità del saor.



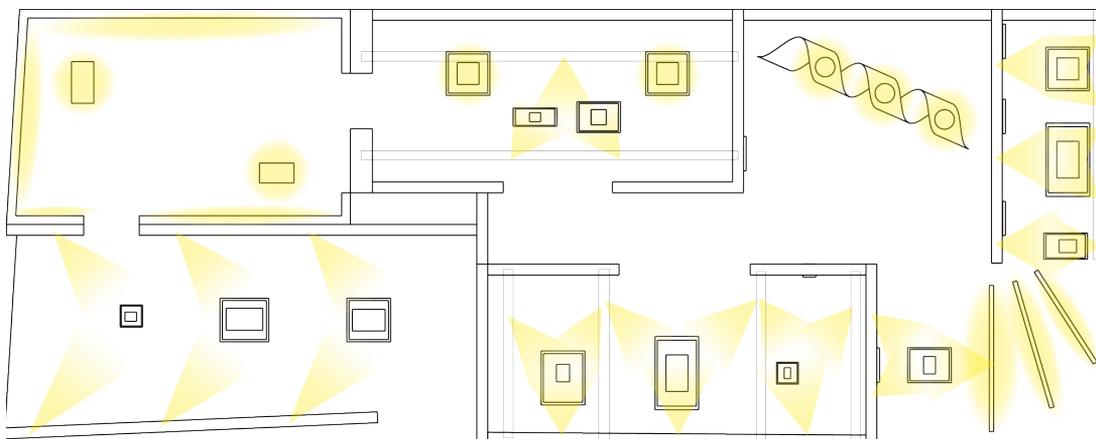
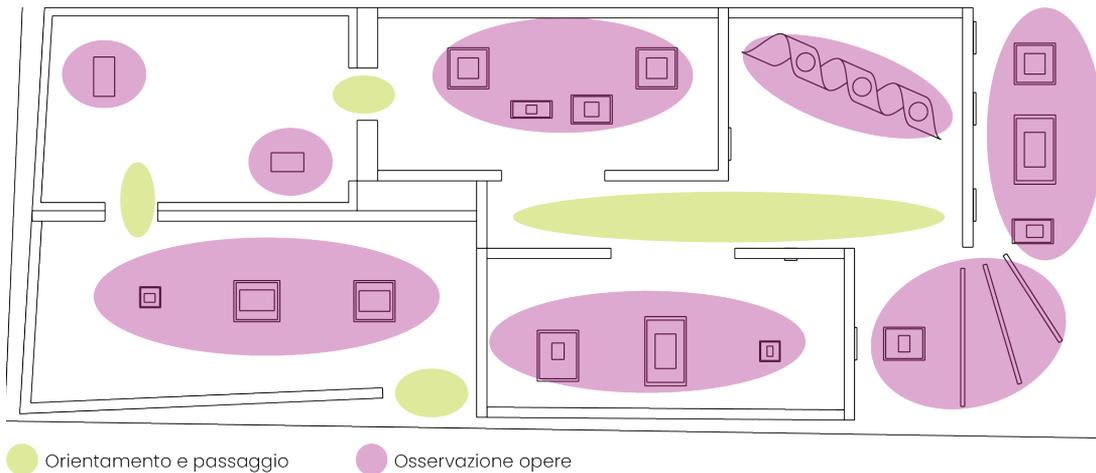
In alto: Fotografia dell'impiattamento dei bigoli al ragu d'anatra
in basso: Fotografia macro dei bgoli al ragu d'anatra



In alto: Fotografia dell'impattamento del baccalà mantecato
in basso: Fotografia macro del piatto, si può osservare bene la carbonizzazione del
parmigiano in superficie ottenuta con una torcia ossidrica da cucina



in alto: Fotografia dell'impiattamento del prosecco in saor
in basso: Fotografia macro del prosecco in saor



in alto: Pianta semplificata dell'allestimento dove i due colori suddividono le zone di passaggio da quelle di osservazione delle opere
 in basso: Pianta semplificata dell'allestimento, si possono osservare le posizioni e verso dove sono rivolte le lampade

Progetto illuminotecnico, il concept

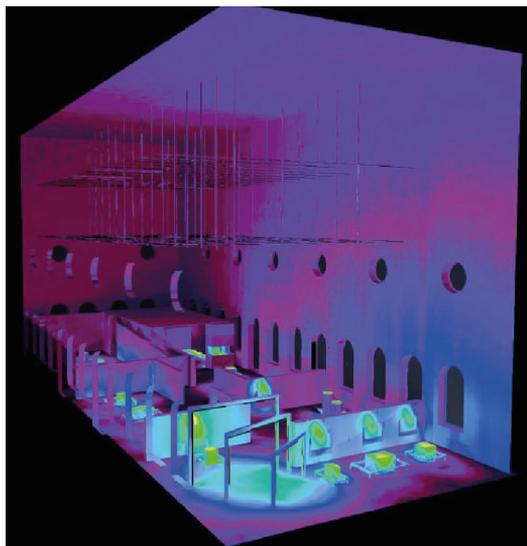
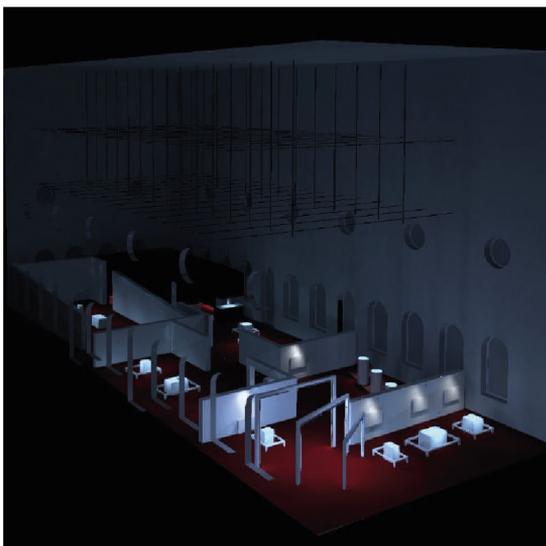
Progettando l'allestimento è molto importante studiare in dettaglio, sia l'illuminazione, sia l'acustica dell'allestimento. Naturalmente bisogna sviluppare un concept di base per lavorare su questi ambiti, successivamente nella progettazione dell'allestimento si potrà andare a strutturare meglio il progetto e terminarlo arrivando ai dettagli tecnici. Nel nostro progetto allestitivo sono stati realizzati diverse tipologie di illuminazione per ogni ambiente, mentre a livello di acustica si è deciso di non utilizzare nessun tipo di sistema acustico, anzi si è deciso di ridurre al minimo i tempi di riverberazione per ogni ambiente, tentando di rendere gli ambienti il più silenziosi possibili.

A livello illuminotecnico il concept per la prima stanza, ossia la nascita, si basa sullo sfruttare le luci per sottolineare principalmente le opere, tramite luci di intensità maggiore, creando delle zone funzionali luminose basate sulla posizione delle opere e la loro dimensione, la stanza quindi avrà solo le pareti illuminate e il pavimento leggermente illuminato, permettendo al visitatore di orientarsi tra le opere e i pannelli delimitanti la stanza. I quadri invece saranno illuminati dall'alto tramite luci non troppo intense, così da evitarne il loro deterioramento e soprattutto per non accecare il visitatore che potrebbe osservarne il riflesso nel vetro protettivo.

La stanza del movimento avrà solo le pareti illuminate e il pavimento non troppo illuminato, permettendo al visitatore di orientarsi tra le opere e i pannelli delimitanti la stanza. L'ingresso alla stanza vedrà dei pannelli led posti dietro gli archi in metallo, queste luci aiuteranno a seguire il percorso e a illuminare i quadri. Le opere saranno illuminate in modo netto e nitido tramite luci singole temporizzate che cambiano l'illuminazione in modo graduale ma comunque creando rappresentazioni della stessa opera sempre diverse, tentando anche di sottolineare il dinamismo delle opere stesse. I quadri invece saranno illuminati dall'alto tramite luci non troppo intense, così da evitarne il loro deterioramento e per non accecare il visitatore.

Nella stanza dell'amore le opere saranno illuminate in modo morbido, da sottolineare in modo leggero e delicato le curve delle tre opere esposte ma comunque facilmente visibili tramite luci poste a 360° e con colori diversi, ossia il bianco e il rosso. Nella stanza sarà presente un motivo floreale realizzato con rose finte. Il quadro invece sarà illuminato dall'alto seguendo gli accorgimenti precedenti.

Nell'area della decadenza la stanza e le opere sono illuminate in modo uniforme, si vuole annullare completamente la suddivisione tra aree illuminate e buie, creando uno spazio percettivo unico. Tale spazio diventa così interamente funzionale a livello luminoso ma essendo poche opere poste vicine tra loro si crea un'area d'interesse intorno ad esse.



a sinistra: Render dell'esposizione illuminata
realizzati con DIALux

a destra: Render dell'esposizione illuminata nella
basilica dove i colori però rappresentano i vari
livelli di illuminazione forniti dall'illuminazione
artificiale

nella pagina successiva: Fotografie delle lampade
usate e della loro direzionalità luminosa

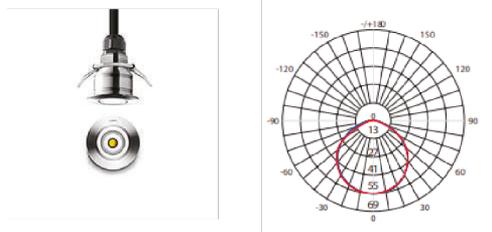
La penultima area tematica, la morte, cambia in modo radicale l'utilizzo della luce nella mostra. Composta da due sezioni, un accesso posto subito dopo la stanza della decadenza e la stanza vera e propria composta da 4 muri neri e un soffitto in celino di colore nero. L'illuminazione nella stanza di accesso è attenuata ma comunque sono utilizzate delle luci intorno ai due espositori delle knucklebags. Le due opere centrali sono invece illuminate in modo netto e nitido rendendole il punto focale nel vuoto nero che è la stanza della morte.

La stanza e le opere sono illuminate in modo uniforme, l'effetto che vogliamo evidenziare è quello di un ambiente molto pulito e minimale nella forma. L'asetticità viene trasmessa grazie all'uso del bianco per le pareti, creando così un forte contrasto con le opere che non sono più basate sul colore bianco del gesso o del marmo ma sono basate sul loro contrasto con il nero del tatuaggio.

Successivamente ai primi concept sono stati stabiliti dei parametri oggettivi basati su dei requisiti precisi, l'illuminamento, l'uniformità dell'illuminamento, la direzionalità della luce, l'abbagliamento, la scala di contrasto della luminanza tra l'opera e lo sfondo, il colore della luce espresso in Kelvin e la resa cromatica. Questi parametri sono stati applicati nella ricerca degli apparecchi illuminotecnici, selezionando quindi delle luci e dei brand specifici.

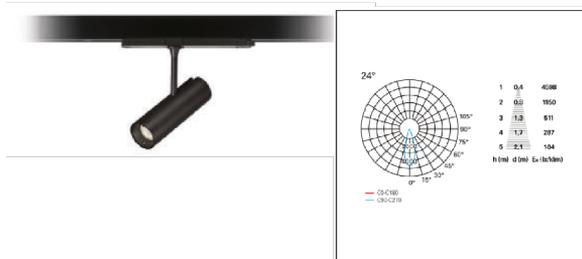
LUCE A PARETE NANOLED DOWNLIGHT TONDO: 8

Per un'illuminazione tramite microluci espositori.



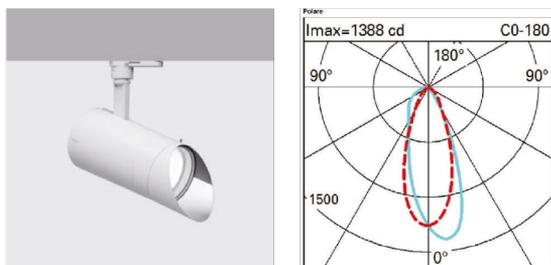
PROIETTORI DA BINARIO RTL43208DA: 7

Per un'illuminazione d'accento.



PROIETTORE CORPO PICCOLO QG75: 2

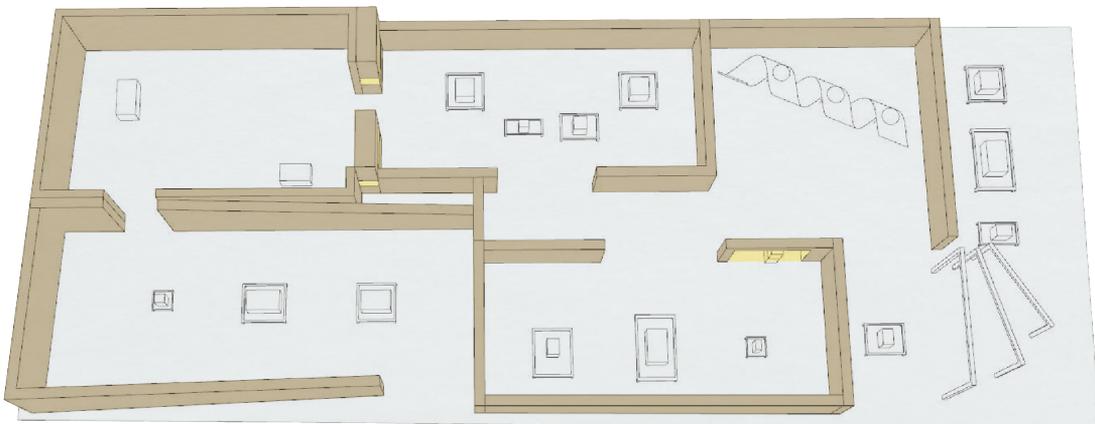
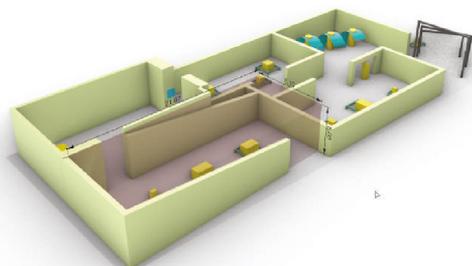
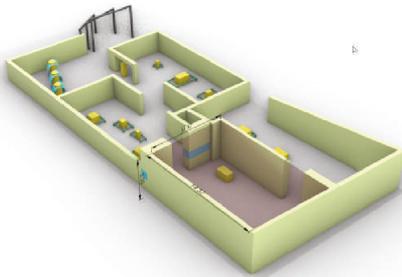
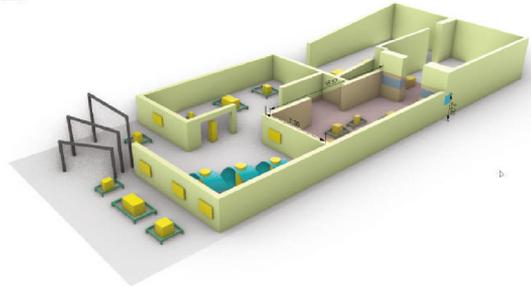
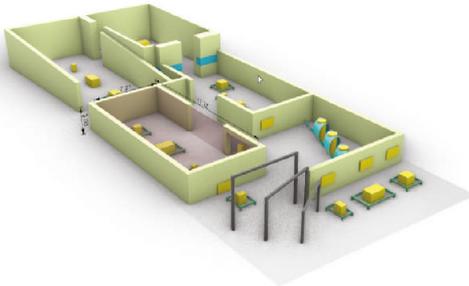
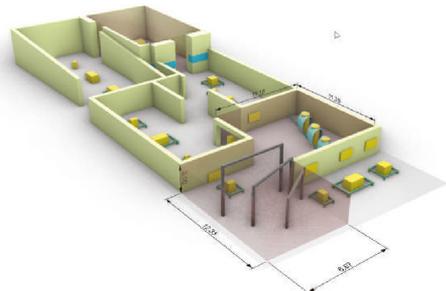
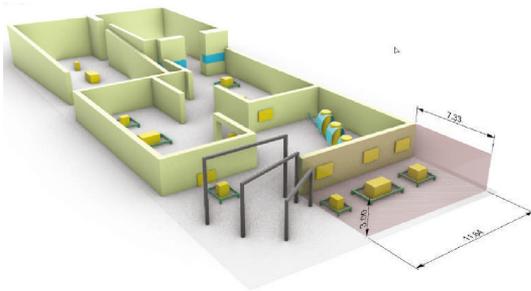
Per i quadri.



PROIETTORI DA BINARIO RTL43104: 35

Per le opere.

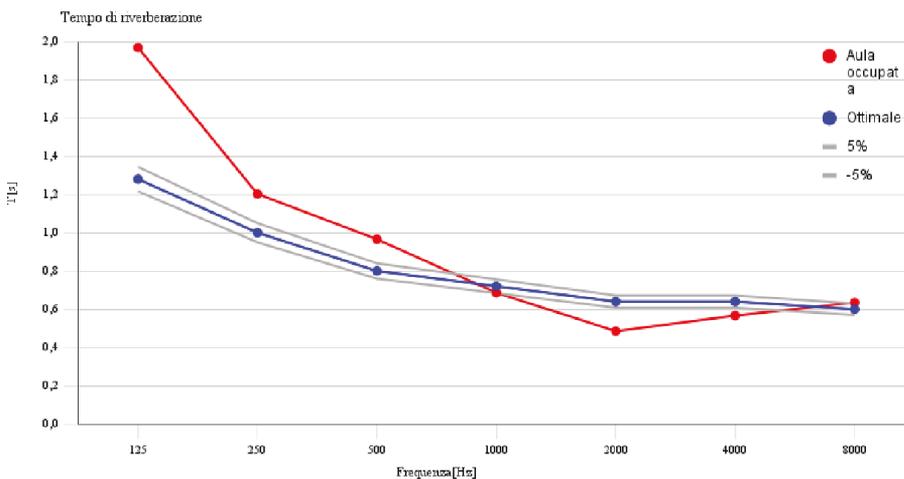
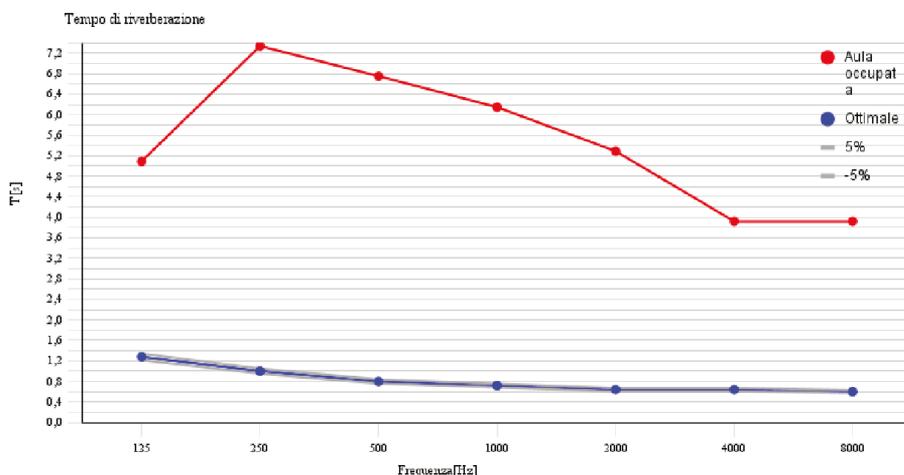




SUPERFICIE	MATERIALE	500 Hz	1000 Hz
Pavimento	Cemento	0,02	0,02
● Soffitto	Legno	0,65	0,65
● Pareti mattone	Mattoni	0,04	0,04
● Compensato	Legno	0,59	0,59
● Pannelli fonoassorbenti	Legno	0,59	0,59
● Porte	Legno	0,08	0,08
● Finestre	Vetro	0,03	0,03

In alto: Assonometrie dell'esposizione che mostrano i volumi di tutti i 6 ambienti
 in basso: Assonometria con suddivisione cromatica dei materiali usati, con legenda del tempo di riverbero per ciascuno di essi

L'analisi degli spazi realizzato per comprendere le qualità acustiche dell'ambiente è cominciato tramite un'analisi degli spazi che si sarebbero creati durante l'allestimento. Il salone della Basilica Palladiana è molto ampio, con un'altezza che raggiunge i 25 metri, questo conferisce alla stanza un tempo di riverberazione dei suoni altissimo. Questa riverberazione naturalmente sarebbe cambiata in base alla posizione e dimensione dell'allestimento e delle opere che lo occupano e in parte anche dal numero di persone che occupano il salone. La prima cosa che abbiamo fatto è stato calcolare i volumi di tutte le stanze: nascita 232 metri cubi, movimento 724 metri cubi, amore 404 metri cubi, decadenza 384 metri cubi, morte 674 metri cubi e la rinascita 933 metri cubi. L'altezza delle stanze invece è quella di cui viene tenuto conto nel calcolo del volume essendo l'altezza del salone considerata come uno spazio aperto. Tramite un'analisi delle superfici come il pavimento, i muri, le finestre e le porte, abbiamo assegnato dei materiali le cui proprietà acustiche limitassero il forte riverbero che si può trovare nelle stanze.



in alto: Grafici del tempo di riverberazione senza e con i materiali ottimizzati per l'acustica

Valutazione economica, il processo analitico in rete ANPt

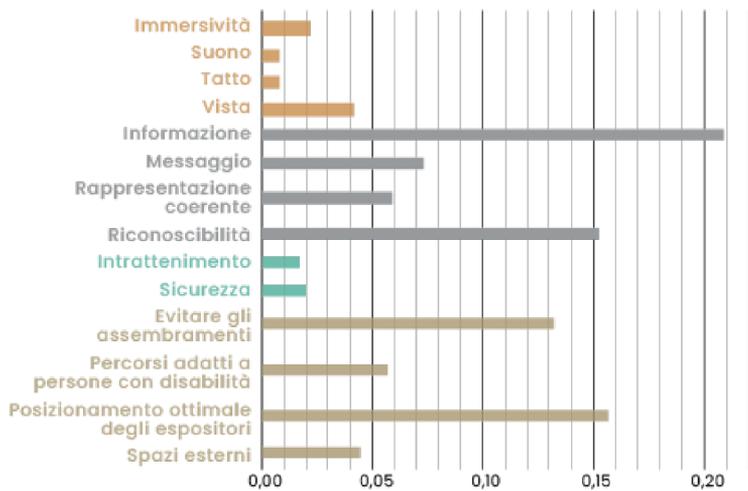
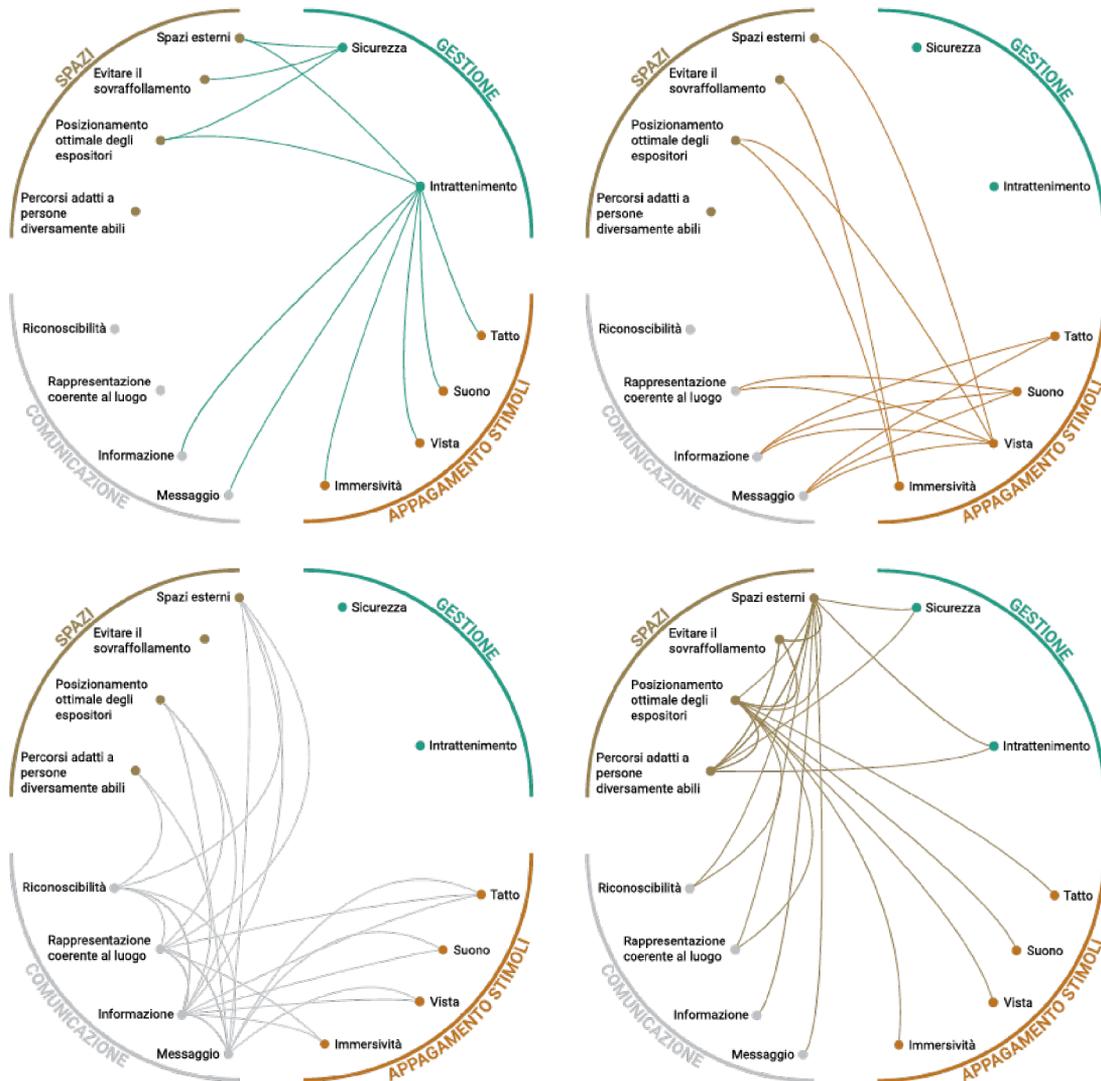
L'obiettivo è realizzare una mostra che tratti prevalentemente di Canova favorendo dei momenti introspettivi e stimolanti. L'obiettivo della mostra è stimolare sensorialmente l'utente incentivando l'emotività introspettiva e guidarlo attraverso i messaggi delle opere. L'artista e la sua interpretazione di bellezza deve essere un aspetto centrale della mostra, per tanto abbiamo stilato una serie di requisiti intrinseci alla mostra, considerando prevalentemente gli aspetti più emozionali che derivano dall'esperienza museale. Tra questi infatti troviamo i cluster "comunicazione" e "appagamento stimoli", che sottolineano l'importanza di questi aspetti. È stato considerato che il trasporto sensoriale debba essere accompagnato da uno studio approfondito sulla gestione degli spazi e sugli aspetti più gestionali e comunicativi atto a incrementare il senso di immersione e stimolazione dei sensi all'interno della mostra. I criteri scelti per il nostro progetto vertono sia su aspetti qualitativi che quantitativi, con una netta distinzione tra gli aspetti più gestionali (spazi e gestione) e quelli più esperienziali (comunicazione e appagamento stimoli).

In questo senso l'utilizzo del software SuperDecision ci ha guidati nella decisione comparativa tra questi due aspetti e al termine di questa esplorazione è emerso che le priorità sono di natura prevalentemente comunicativa e di gestione degli spazi. Sono state quindi create delle relazioni tra i nodi di questi cluster. Successivamente a un confronto a coppie, basato sul valutare tra due nodi quale sia il più importante, abbiamo ottenuto abbastanza dati per creare le tre matrici che ci forniranno il risultato di su quali nodi dobbiamo porre più attenzione e su quali no. Sono state realizzate quindi delle supermatrici che tenessero conto del peso dei confronti a coppia elaborati in precedenza. Queste supermatrici restituiscono dei valori che aiutano a indicare con chiarezza quali sono le priorità progettuali, gestionali e di intrattenimento all'interno della mostra.

Abbiamo quindi realizzato tre matrici:

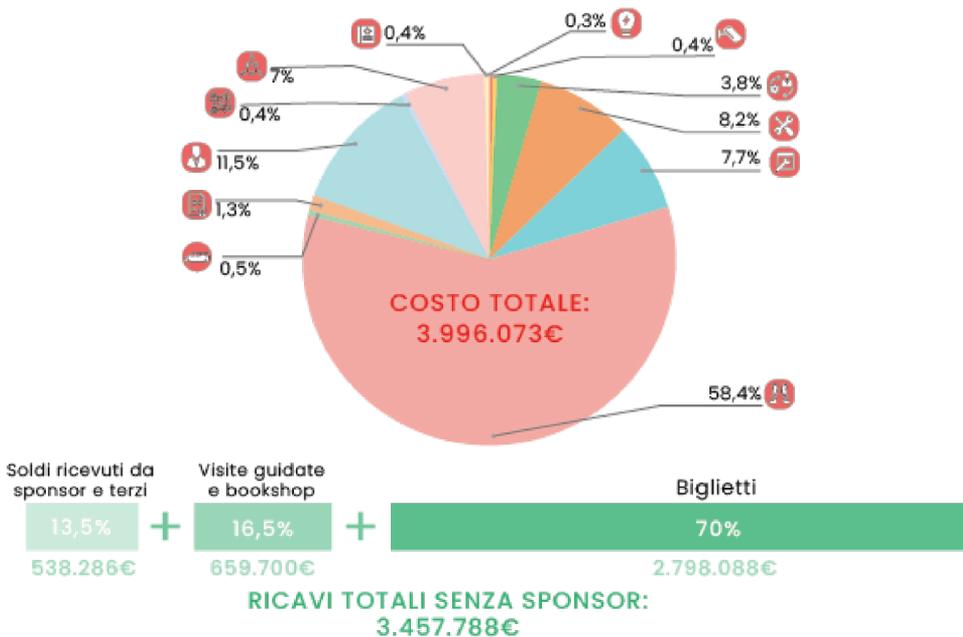
- supermatrice non pesata: Riporta le priorità finali mettendo a confronto tutti i nodi tra di loro.
- Supermatrice pesata: Risultato della moltiplicazione della matrice non pesata per i cluster, tenendo conto del peso dei cluster all'interno del calcolo.
- Matrice limite

Contiene le priorità, moltiplica la matrice pesata all'infinito fino ad avere un risultato stabile, colonne si verifica le priorità, maggiore è il valore maggiore è la priorità, la somma delle colonne è uguale a uno. Le priorità si suddividono in due categorie: l'esperienza museale e la gestione organizzativa. Da questo è emerso che ai fini del progetto è di fondamentale importanza guardare con un occhio più critico gli aspetti informativi e di riconoscibilità delle opere e conseguentemente la gestione e lo studio degli spazi con il fine di donare maggiore immersività all'interno della mostra.



La stima dei costi e dei ricavi

Nel proseguimento della valutazione economica del progetto, è stato necessario effettuare uno studio della fattibilità tecnico-economica dell'esposizione. Questa attività tiene conto di molte voci di costi e di ricavi, nei capitoli che seguono sono state discusse le scelte economiche finanziarie effettuate e le varie osservazioni che sorgono da esse. Il primo costo affrontato è l'affitto della basilica per un periodo di 6 mesi. La Basilica verrà fornita gratuitamente dal comune di Vicenza. Le utenze invece si riferiscono al costo di apparecchi luminosi e acustici, alla loro quantità e al loro consumo di elettricità. Al fine di trovare le luci da utilizzare nel nostro progetto ci siamo affidati a siti di aziende specializzate nel settore. Una volta scelti gli apparecchi illuminotecnici sono stati svolti due calcoli: il primo è un calcolo del costo totale dell'acquisto e il secondo è un costo del loro consumo di elettricità per un periodo di 6 mesi. I dispositivi di sicurezza in una mostra sono: dispositivi antifurto, videocamere, segnaletica di sicurezza. La ricerca dei prezzi da considerare è stata effettuata grazie a cataloghi di aziende specializzate, è stato poi realizzato un calcolo di quanto si sarebbe speso per ogni singolo oggetto. I costi di amministrazione servono alla produzione dei servizi della mostra relativi al proprio coordinamento, la gestione del personale, servizi legali, cancelleria e materiali di consumo. Per realizzare una stima del possibile costo di allestimento totale dell'esposizione all'interno della mostra abbiamo sfruttato un computo metrico. Il computo metrico è utilizzato per la determinazione delle quantità delle lavorazioni presenti nel progetto e per la valorizzazione economica di tali quantità e la stima dell'importo totale di questi lavori. I costi di manutenzione comprendono i costi legati alla manutenzione dell'impianto espositivo, dell'edificio che ospita la mostra o alla predisposizione dell'ambiente a una mostra. La voce della gestione delle collezioni si riferisce invece a tutte quelle attività che permettono di acquisire le opere che si vogliono esporre, al trasporto delle stesse al luogo dell'esposizione e alla loro assicurazione. Nel nostro progetto la maggior parte delle opere sono riproduzioni fedeli fornite da artisti che si occupano di riproduzioni di opere d'arte, sia sculture che dipinti. I prezzi di tutte le opere sono stati ricavati a partire dalla tipologia di materiale considerato. A partire dal materiale è stato fatto un preventivo di un'opera di date dimensioni, dal quale poi è stato ricavato il prezzo per opere dello stesso materiale, ma di dimensioni diverse. Un'altro costo è quello del trasporto, calcolato tramite i preventivi di aziende specializzate. Altri costi sono l'assicurazione per le opere, lo stipendio del curatore, la realizzazione di cataloghi e materiale promozionale, gli stipendi del personale, il piano di promozione e comunicazione. I ricavi invece sono la vendita di biglietti, il bookshop e i suoi ricavi e i soldi o servizi ricavati dagli sponsor. Questi dati sono stati calcolati tramite una ricerca analitica di mostre precedenti realizzate nella Basilica Palladiana, mentre il bookshop ha preso d'esempio un campione ristretto di oggetti venduti.



nelle pagine precedenti: In alto le infografiche dei vari collegamenti tra i nodi e i loro punti fondamentali, in basso un grafico che mostra quali sono i punti e i nodi fondamentali da tenere a mente durante la progettazione

in alto: Tutti i vari costi e guadagni espressi in euro ottenuti nell'arco di tempo dell'esposizione

in basso: Grafico a torta che mostra dove vengano spesi più soldi per l'esposizione. Sotto possiamo vedere il totale del guadagno e le sue percentuali escludendo possibili sponsor



Tirocinio Digital Exhibit Design

Il tirocinio è finalizzato all'approfondimento di temi, teorie e metodologie riferite all'Exhibit Design, inteso a partire dal punto di vista della pratica dell' esporre, e quindi osservato in senso professionale, sviluppato in modo tale che ci sia la comprensione di come si organizza una collezione e come si progetta una installazione a reazione estetica, basata sulla performance visiva.

Lo studio si concentra sul rapporto tra museografia e allestimento classici e nuove forme di comunicazione culturale basate sulla realtà aumentata, sulle forme di interazione mediante intelligenza artificiale e sull'utilizzo dei più recenti dispositivi di ricostruzione di spazi perduti con modalità virtuale. In questo senso, l'area più frequentata dallo studio è quella dell'exhibit dell'archeologia e per l'archeologia, attraverso operazioni ricostruttive di architetture antiche partendo dal loro status di rovina così come restituito, per esempio, dagli envois dei pensionnaires francesi di Villa Medici a Roma.

The internship presents an in-depth study of themes, theories, and methodologies regarding the field of Exhibit Design from the perspective of the exhibition process. Thus, it will be observed in a professional sense, with particular attention paid to the ways a collection may be organized, and how to design an aesthetically responsive installation which relies on visual performance.

In particular, this study aims to explore the relationship between classical museography and exhibit design, with a focus on new forms of cultural communication such as those based on augmented reality, interaction through artificial intelligence, and the use of the latest technological devices that may allow us to reconstruct lost heritage sites in virtual spaces. The field most explored by this study is that of archaeology, and its exhibition through operations such as the reconstruction of ancient architectural sites, displaying their progression from ruins to a restored status. The "envois" of the French Academy based at the Villa Medici in Rome are one such example of this.

pagina precedente: Render suggestivo dell'Antinoeion realizzato tramite fotogrammetria



in basso: la prima fotografia realizzata da L. Fizeau e L. Foucault nel 1845
a sinistra: un restitutore di fotogrammetria
nelle pagine successive: Gaspar Nadar, il primo a realizzare una fotografia aerea nel 1858



La valorizzazione archeologica tramite nuove tecnologie

Lo studio svolto all'interno del tirocinio si occupa della valorizzazione di Villa Adriana tramite un restauro digitale e un successivo allestimento museale in 3D. La villa è un complesso di edifici edificati dall'imperatore Adriano e situati al di fuori di Roma, vicino a Tivoli.

Il progetto segue diverse fasi di realizzazione: inizia da un lavoro di ricerca ampio sulla forma, la topografia, la struttura della villa e sui sistemi di visualizzazione virtuale fino a raggiungere la rappresentazione degli edifici ricostruiti all'interno di un ambiente 3D visitabile in realtà virtuale.

La fotogrammetria

La fotogrammetria è una tecnica di rilievo che permette di acquisire forma e posizione di un oggetto, un paesaggio, o un edificio tramite l'acquisizione e l'analisi di una coppia di fotografie. La fotogrammetria è il principio su cui si fonda l'intero sistema VR e AR moderno. Tra tutti i vari metodi utilizzati nella realizzazione di rilievi topografici, la fotogrammetria è andata ad affermarsi negli ultimi cinquanta anni grazie al fatto di essere il metodo più rapido ed efficace, a parità dei costi sostenuti, per realizzare la ricostruzione di un ambiente/oggetto/edificio.

Essa permette di ottenere rilievi senza avere un diretto contatto con l'oggetto rappresentato e soprattutto di ottenere questa grande mole di dati in una continuità spaziale non indifferente rispetto ai classici strumenti utilizzati.

La fotografia nella fotogrammetria

La fotogrammetria è possibile grazie alla fotografia, che significa "scrivere con la luce". Nel processo della fotogrammetria è possibile utilizzare dalle due alle migliaia di fotografie per ottenere un modello tridimensionale. Nel mondo odierno per ottenere fotografie usabili nella fotogrammetria si utilizzano droni con sofisticate camere, macchine fotografiche apposite o scanner laser. Un tempo si avevano pochi strumenti fotografici ed erano costosi sia da comprare che da utilizzare. Nei primi anni di vita della fotografia non esistevano fotocamere ma processi chimici che avvenivano grazie all'esposizione luminosa.

La storia della fotografia chimica

Fin dal Medioevo, gli alchimisti, studiavano i composti che viravano se esposti alla luce. Nel 1700 Shultze e Wedgwood fanno importanti sviluppi nel campo: durante degli esperimenti con carbonato di calcio, acqua regia, acido nitrico e argento, fu scoperto che il composto ottenuto, fondamentalmente cloruro di argento, reagiva alla luce cambiando colore. Furono ripetuti esperimenti riempiendo una provetta di vetro con i reagenti e fu notato che i prodotti di



reazione cambiavano colore solo dal lato illuminato. A tale sostanza fu dato il nome di scotophorus, portatrice di tenebre. Verso la fine del 1700 l'inglese Thomas Wedgwood sperimentò il nitrato di argento immergendovi dei fogli di carta che espose alla luce, dopo avervi depresso degli oggetti davanti. Dove la luce colpiva il foglio, la sostanza si anneriva, mentre rimaneva chiara nelle zone coperte dagli oggetti. Purtroppo queste immagini non si stabilizzavano e perdevano rapidamente contrasto se mantenute alla luce. Nel 1837 Daguerre inizialmente con l'aiuto di Niépce, utilizzò una lastra di rame con un sottile foglio di argento che, posto sopra i vapori di iodio reagiva formando ioduro d'argento. L'esposizione alla luce del foglio in una camera oscura trasformava lo ione argento in argento metallico. L'immagine non risultava visibile fino alla esposizione a vapori di mercurio. Un bagno in una soluzione di sale fissava, sia pur non stabilmente, l'immagine. Il processo destò scalpore e si diffuse in Europa diventando il principale metodo per ottenere fotografie. Fu solo nella seconda metà dell'Ottocento che Fox Talbot perseguì l'obiettivo di ottenere una fotografia grazie all'impiego della tecnologia. L'obiettivo delle ricerche di Talbot divenne quindi quello di riuscire a ottenere delle immagini foto-chimiche. Talbot mise a punto un procedimento fotografico che permetteva la riproduzione delle immagini con il metodo negativo/positivo tramite il quale si potevano ottenere molte copie della medesima posa. Sia il negativo che il positivo erano costituiti da una carta impregnata di cloruro di argento. La strada della fotografia era finalmente aperta ed ebbe grande diffusione in tutto il mondo.

La storia della fotogrammetria

La fotogrammetria è un metodo di rilevamento planimetrico e altimetrico del terreno, che impiega determinate vedute fotografiche del terreno stesso. Si parla di fotografia terrestre e di fotografia aerea (o aerofotogrammetria) a seconda che la camera fotografica sia posta in stazione sul terreno oppure sia montata su un aeromobile.

La fotogrammetria è molto legata alla storia della geometria descrittiva, che ne ha determinato i principi teorici, e naturalmente all'ottica e alla fotografia. L'immagine fotografica, infatti, è assimilabile al concetto di prospettiva centrale.

La tecnica della fotogrammetria, quindi, ha sfruttato le conoscenze di queste due discipline sintetizzandole in una tecnica che ci permette l'analisi del territorio.

Le basi per la nascita della futura fotogrammetria, dunque, furono gettate con la scoperta della prospettiva e delle sue leggi per legare la posizione spaziale di un punto scelto alla posizione in un'immagine: nel 1759, Johann

Heinrich Lambert, nella sua opera *Perspectiva liber*, definì le leggi matematiche su cui si basa la fotogrammetria, ma bisogna aspettare i primi tentativi di rilevamento fotografico eseguiti nel 1855 da Ignazio Porro e nel 1878 da Pio Paganini e poi il 1883 per avere il primo studio sulle relazioni tra geometria proiettiva e fotogrammetria.

La tendenza attuale sta portando all'abbandono dei tipi analogici e analitici per orientarsi verso le tecniche digitali. Queste ultime comportano, oltre che ad una riduzione di attrezzature specialistiche, anche una maggiore automazione delle procedure, con una diminuzione dei tempi e una riduzione dei costi.

La precisione di ogni metodo sarà legata ovviamente agli strumenti, ma in prima istanza alla capacità dell'operatore a stimare, attraverso la visione stereoscopica, la posizione dei punti di interesse attraverso l'indice della marca mobile.

Il primo restitutore di fotogrammetria fu inventato nel 1896 da Edouard Deville.

La fotogrammetria non è un discorso così moderno come crediamo, le sue basi si pongono già ai tempi di Aristotele, Euclide e il filosofo cinese Mo Ti (IV secolo a.c.) che teorizzarono già i principi della camera oscura, successivamente inventata da Kepler nel 1604.

Il grande salto venne fatto nel 1826 da Joseph Nicephore Niépce (1765-1833), il primo uomo che riuscì a scattare una fotografia di Niépce, dando così inizio alla fotografia, l'ingrediente base della fotogrammetria.

Nel 1859 Nadar (1820-1910), per conto di Napoleone, scattò delle foto aeree topografiche per la battaglia di Solferino.

Paolo Ignazio Pietro Porro (1801-1875) nel 1838 realizzò il rilievo topografico del territorio compreso fra Bardonecchia e Modane, e nel 1864 realizzò il fotogoniometro.

Dicembre 1867, in un articolo del giornale tedesco dell'architettura il Dr. Albrecht Meydenbauer (1834-1921) è il primo ad utilizzare il termine fotogrammetria, termine successivamente utilizzato a livello globale.

Il primo restitutore di fotogrammetria fu inventato nel 1896 da Edouard Deville (1849-1924), da quel momento chiamato "Il padre della fotogrammetria Canadese" anche per i suoi lavori di analisi geografica delle Montagne Rocciose in Canada.

Nell'inizio del XX secolo i restitutori di fotogrammetria terrestre erano macchinari costosi ed enormi, ciò li rendeva rari e quindi difficilmente le aziende si dedicavano a costruirne o pubblicizzarle. Le eccezioni esistevano però e oltre a vari scienziati che già ne avevano creati di personali e unici c'erano due aziende svizzere, le principali nel settore.

Kern Aarau e Wild Heerbrugg erano i rispettivi proprietari delle aziende che per tutto il XX secolo lavorarono sulla fotogrammetria creando macchine fotografiche, teodoliti e strumenti di varia natura.

Nel 1988 Kern Aarau chiuderà la propria fabbrica e si unirà al gruppo Wild Leitz, e due anni dopo si consolideranno con la Leica Geosystem AG.

Altri due casi di inventori che si crearono da loro i propri strumenti sono il 1° Tenente Silvestro ed Edouard Deville.

Il 1° Tenente Silvestro nel 1933 inventerà nelle officine meccaniche dell'IGM (Istituto Geografico Militare) un esemplare unico di restitutore chiamato fotodiottra.

Nel 1896, in Canada, Edouard Deville inventerà il primo restitutore di fotogrammetria.

L'azienda svizzera Wild Heerbrugg, nel 1952 inizia a produrre un nuovo modello di restitutore di fotogrammetria, il Wild A8.

La sua produzione durò fino al 1980, vendendo 1070 esemplari.

Questa pubblicità mostrava la possibilità di potenziare lo strumento con strumenti di lettura dati e di restituzione di dati digitali.

L'era del Wild A8 Durò fino al 1980, questo perché ci furono aggiornamenti al kit di base, come si vede nella pubblicità, le loro capacità si sono evolute dal semplice tracciamento di dati cartografici, alla triangolazione delle strisce, la lettura e la registrazione delle coordinate elettroniche, la triangolazione dei modelli in maniera indipendente, l'immissione di dati CAD, la sovrapposizione di immagini e movimenti semi automatici.

La Teoria della fotogrammetria

La fotogrammetria sfrutta il principio della cosiddetta "visione stereoscopica", che è la visione di un oggetto tramite due punti di vista diversi tra loro. Vengono utilizzate, come precedentemente accennato, delle prospettive centrali dello stesso oggetto, da due centri di proiezione definiti, quindi si può associare la visione umana, tramite due occhi e l'interpretazione del nostro cervello come un processo continuo ed effettivo di fotogrammetria.

Riassumendo è possibile ricavare da due immagini la posizione e la dimensione nello spazio dell'oggetto rappresentato.

La determinazione della posizione e forma degli oggetti è fatta attraverso un insieme di procedure capaci di passare dalle immagini fotografiche, che rappresentano delle prospettive, a una sua descrizione metrica; ne deriva che il suo funzionamento deve ricercarsi nel campo della geometria proiettiva.

Geometricamente, infatti la fotografia può assimilarsi con sufficiente approssimazione ad una proiezione centrale, ottenuta proiettando su un piano, da un dato centro di proiezione (o di vista), i punti dell'oggetto. Le intersezioni tra le rette proiettanti del fascio e il piano di proiezione rappresentano i punti-immagine.

Risolvere un problema fotogrammetrico significa relazionare le grandezze dello spazio oggetto da rilevare, con quelle dello spazio immagine della fotografia. Bisogna rapportare le coordinate tridimensionali (X,Y,Z) dei punti dello spazio reale, con quelle bidimensionali (x,y) dell'immagine fotografica.

I due sistemi di coordinate sono legati tra loro dai parametri dell'orientamento, cioè dalle caratteristiche della camera da presa e dalla sua posizione nei due spazi.

Distinguiamo così tre sistemi connessi mutuamente tra loro a due a due dal terzo sistema. Si ottengono tre combinazioni che corrispondono alle tre fasi del processo fotogrammetrico:

Presa, dall'oggetto nello spazio (X,Y,Z) e con una macchina di parametri noti si giunge alla definizione dell'immagine (x,y) ;

Orientamento, dall'oggetto nello spazio (X,Y,Z) e dall'immagine (x,y) si determinano i parametri dell'orientamento;

Restituzione, dall'immagine (x,y) e dai parametri dell'orientamento si ricavano le coordinate spaziali dell'oggetto (X,Y,Z) .

La fasi della fotogrammetria

La fotogrammetria è composta da 3 fasi: La presa, l'orientamento e la restituzione. Per realizzare un rilievo fotogrammetrico era necessario utilizzare due camere e successivamente uno strumento chiamato restitutore di fotogrammetria. Oggi invece basta un pc e una camera e non è più necessario effettuare il processo di restituzione in maniera del tutto manuale. La determinazione della posizione e forma degli oggetti è fatta attraverso un insieme di procedure capaci di passare dalle immagini fotografiche, che rappresentano delle prospettive, a una sua descrizione metrica. Geometricamente, infatti la fotografia può assimilarsi ad una proiezione centrale, ottenuta su un piano, da un dato punto di vista, i punti dell'oggetto. Le intersezioni tra le rette proiettanti del fascio e il piano di proiezione rappresentano i punti-immagine. Per relazionare le due immagini venivano sfruttati dei mirini (fogli con simboli) posti all'interno degli scatti, questi mirini poi se fatti combaciare sul restitutore di fotogrammetria, creavano un'immagine che forniva la forma e la dimensione dell'oggetto. La fotogrammetria è una disciplina che si è evoluta nell'ultimo secolo, e questa evoluzione l'ha sempre resa un metodo di rilievo sempre più preciso, economico e semplice da realizzare. Negli anni '50 la fotogrammetria era una disciplina adatta a pochi, data la sua difficoltà, costi e spazio per i macchinari richiesti, essa ha preso piede negli ultimi 30 anni grazie alla nascita dei PC e di altri strumenti come i droni, i LIDAR e gli smartphone. Lo stesso vale per i software utilizzabili, per citarne alcuni troviamo DroneDeploy, Autodesk, 3DFlow, Blender e altri ancora. Si può realizzare una fotogrammetria in casa e non è nemmeno molto difficile, servono solo una camera, un computer e un software di calcolo, successivamente si può aggiustare il modello grazie ai classici programmi di modellazione. I passaggi sono pochi ma possono risultare problematici per via della tipologia di rilievo. Molti riflessi, fotografie con luminosità diverse, angolazioni insufficienti, messa a fuoco diversa tra le varie fotografie, foto mosse possono essere creare difetti nel modello.

La restituzione fotogrammetrica

Le 3 tipologie di restituzione di fotogrammetria sono:

- Restituzione analogica: Lo stereogramma, ottenuto da tecniche fotografiche analogiche (fotografia chimica), viene montato su uno stereorestitutore, che tramite meccanismi di tipo ottico e meccanico, effettua le operazioni di orientamento relativo, di visualizzazione e misurazione del modello. I movimenti della marca mobile sono trasmessi ad un sistema meccanico tracciante che restituisce la rappresentazione grafica del modello.
- Restituzione analitica: È analogo al caso analogico con l'aggiunta di una unità di elaborazione che, attraverso relazioni geometriche, permette la determinazione delle coordinate tridimensionali del modello partendo da quelle bidimensionali della coppia di immagini. Le coordinate potranno essere utilizzate per la rappresentazione vettoriale e per la misurazione dell'oggetto.
- Restituzione digitale: Tutte le fasi fotogrammetriche sono effettuate in un ambiente digitale tramite l'uso di immagini acquisite con fotocamera digitale o scanner laser (immagini raster). Visualizzando in rilievo il modello e ripercorrendolo con la solita marca mobile, mediante software che tengono conto delle relazioni proiettive che legano le due immagini digitali si ricavano le coordinate tridimensionali e congiuntamente una rappresentazione vettoriale. Questi metodi a volte possono risultare problematici per via di diversi difetti nati dalla tipologia di rilievo. Oggetti con molti riflessi, fotografie con luminosità diverse, fotografie con angolazioni insufficienti, messa a fuoco diversa tra le varie fotografie, risoluzione delle immagini insufficiente e foto mosse possono essere creare difetti nel modello o rappresentazioni non perfette e matematiche.

Restitutore di fotogrammetria terrestre Wild A40



Introduzione alla realtà aumentata e la realtà virtuale

La Realtà Virtuale è una tecnologia completamente immersiva che consente di sviluppare ambienti virtuali in cui si sostituisce completamente il mondo reale con un mondo virtuale, ingannando i sensi dell'utente. È possibile vivere esperienze con il più elevato livello di immersività e interagire con l'ambiente simulato circostante. La Realtà Aumentata permette di arricchire l'esperienza delle persone sovrapponendo in real-time informazioni e contenuti digitali nell'ambiente reale attraverso l'utilizzo di dispositivi mobile o dispositivi wearable di ultima generazione. Un aspetto importante è inoltre legato alla correlazione reale-digitale: nell'ambiente aumentato è infatti necessario riconoscere in maniera corretta l'ambiente reale per capire dove posizionare contestualmente la parte digitale. La Realtà Mista unisce Realtà Virtuale e Realtà Aumentata, sovrapponendole. Consente di osservare il mondo reale che ci circonda traendone informazioni utili (AR), ma anche vedere e interagire con oggetti virtuali come fossero reali non si ha l'isolamento totale tipico della VR, ma una visione aumentata.

Il funzionamento e una breve introduzione sui motori grafici

Per sviluppare ambienti e applicazioni in AR/VR si fa uso dei motori grafici. Essi sono delle piattaforme che permettono lo sviluppo di applicazioni con grafica in tempo reale, come i videogiochi e presentano funzionalità di base come un motore di rendering, un motore fisico o rilevatore di collisioni, suono, scripting, animazioni, intelligenza artificiale. Il termine "motore grafico" (in inglese: game engine) viene coniato intorno alla metà degli anni '90 dopo il debutto del videogioco "Doom". Gli sviluppatori di Doom, Id Software, permisero la vendita del loro motore grafico ad altri sviluppatori, semplificando il processo di sviluppo poiché si dovevano occupare solo della realizzazione della grafica, dei personaggi e altre risorse come armi e oggetti. Al giorno d'oggi sono presenti molti game engines che permettono di creare videogiochi di qualsiasi tipo; tuttavia, nel mondo dell'AR/VR due opzioni stanno dominando il mercato: Unreal Engine e Unity3D, Entrambi gratuiti.

Unity3D è stato rilasciato per la prima volta nel 2005. Da allora è diventato la piattaforma di sviluppo 3D e 2D più popolare al mondo. A causa della sua elevata popolarità con le piattaforme mobili, esiste un mito secondo il quale Unity3D è buono solo per i progetti orientati ai dispositivi mobili. Unity è adatto sia per soluzioni cross-platform che per progetti XR complessi.

Unreal Engine ha una lunga storia come game engine che risale al 1998. Nel 2015, la quarta versione di questo engine è resa gratuita al grande pubblico. Unreal Engine 4 può essere utilizzato per lo sviluppo VR/AR, giochi 2D, 3D e mobile. Unreal viene utilizzato molto più spesso per i videogiochi per PC, mentre Unity domina il mercato dei giochi per dispositivi mobili.

La realtà virtuale applicata all'ambito museale

Viviamo oggi in un'epoca dove la tecnologia ha trasformato molte attività umane. Ciò potrebbe presupporre che anche l'arte possa aver subito dei mutamenti, invece no, l'arte continua a rimanere l'unico caposaldo contro le innovazioni. Nonostante questo, l'arte non ha subito variazioni ma sfrutta la tecnologia a suo favore sotto l'aspetto della fruizione.

L'AR può essere considerata come una lente di ingrandimento digitale che permette ai propri utenti di beneficiare in modo diverso delle opere esposte, molto spesso utilizzando un dispositivo come lo smartphone o il tablet.

Includere nel percorso di visita strumenti già quotidianamente adottati fa sì che il visitatore sia più propenso ad impiegarli.

Si possono creare progetti utilizzando innumerevoli stratagemmi espositivi, ma parlando sotto un punto di vista più ampio possiamo notare che le principali caratteristiche che vengono sottolineate nella progettazione di una mostra basata sul VR o l'AR sono: valorizzare il soggetto, tramite una sua ricostruzione virtuale che imiti appieno la sua precedente forma, l'immersività del visitatore nei confronti dell'esposizione, spesso realizzati grazie a software e sensori che utilizzano il movimento e la posizione del visitatore come un controllore diretto degli effetti e delle luci all'interno dell'esposizione. L'interazione, diretta e non tra il visitatore e l'opera, sempre tramite software e sensori ma aprendo la possibilità al pubblico di "giocare" all'interno della mostra rendendola un'esperienza significativa per gli adulti e memorabile per i più piccini. La didattica, essa può essere facilmente implementata utilizzando nuove tecnologie che permettano l'interazione diretta con l'argomento trattato.

Installazione artistica "One Direction", di Karol Pomykaia, sfrutta il VR per inserire il visitatore all'interno del quadro





Introduzione a Villa Adriana

Villa Adriana è un antico complesso di ville romane situato a Tivoli costruita per ordine dell'imperatore Adriano, che era un appassionato viaggiatore e collezionista di arte e manufatti provenienti da tutto il mondo: infatti è stata progettata per emulare vari stili architettonici provenienti da diverse parti dell'Impero Romano, oltre che dalla Grecia e dall'Egitto e si estende su una superficie di oltre 120 ettari che comprende numerosi edifici, giardini, fontane e piscine. Inoltre, la villa fu costruita utilizzando una grande varietà di materiali, come il marmo, il tufo e il travertino, e decorata con una grande quantità di sculture e mosaici.

Tra le caratteristiche più notevoli di Villa Adriana vi sono il Canopo, una grande piscina rettangolare circondata da colonnati e statue che evocano la città egizia di Canopo; il Teatro Marittimo, un edificio rotondo con una piattaforma rotante che veniva utilizzato per spettacoli teatrali su piccola scala; e la Piazza d'Oro, un grande cortile aperto circondato da passaggi coperti e fiancheggiato da fontane e sculture. Il Canopo, ispirato alla città egizia di Canopo, era un luogo di ritrovo popolare per feste e banchetti. Era circondato da un colonnato di 42 colonne e presentava una statua di Serapide, un dio egizio. Di fronte fu eretto il Serapèo, luogo pensato per avere un incontro intimo con l'imperatore in cui l'acqua svolgeva la funzione di rinfrescare l'area ma, grazie alla cascata, anche come sistema di sicurezza per evitare che le conversazioni venissero origliate. Il Teatro Marittimo, costruito in modo da assomigliare a un'isola circolare circondata da un fossato, era utilizzato per spettacoli teatrali di piccole dimensioni e disponeva di una piattaforma rotante che poteva essere utilizzata per cambiare la scenografia. La Piazza d'Oro era un grande cortile aperto con fontane, sculture e passaggi coperti. Veniva utilizzata per l'intrattenimento all'aperto ed era il luogo di molti concerti, spettacoli teatrali e altre rappresentazioni. Villa Adriana ospitava anche diverse biblioteche, tra cui quella greca e quella latina, che erano tra i più importanti depositi di letteratura classica del mondo antico. Villa Adriana fu abbandonata nel V secolo d.C. dopo la caduta dell'Impero Romano e non fu risparmiata da episodi di saccheggio che la privarono dei suoi materiali pregiati, come marmo e bronzo. Fu riscoperta nel XVI secolo e da allora è stata oggetto di numerosi interventi di restauro e conservazione. Dal 1999 Villa Adriana è patrimonio mondiale dell'UNESCO.

pagina precedente: Fotografia di Giulio Santullo, Villa Adriana
grandi terme

pagine successive: plastico in miniatura della Villa
completamente ricostruita



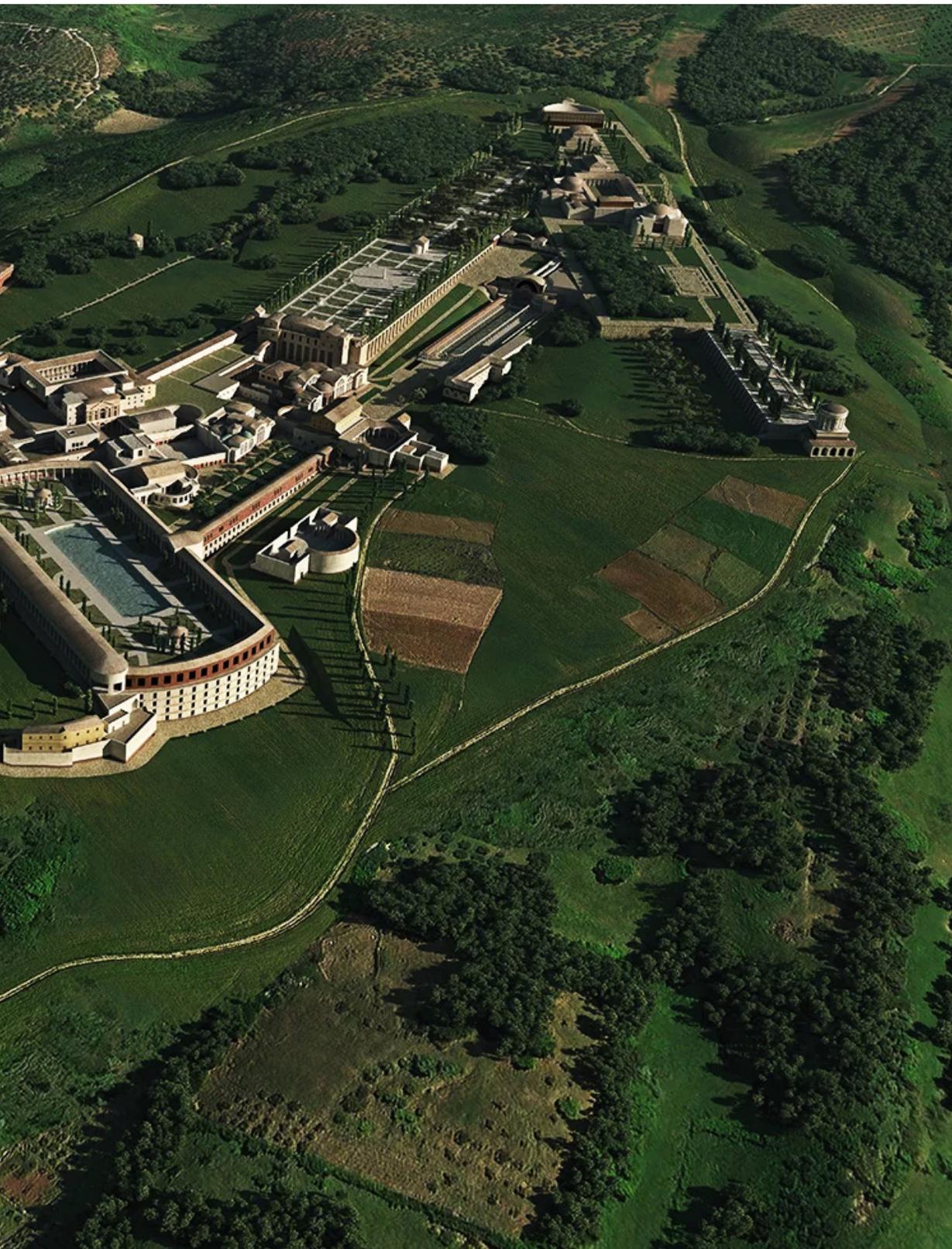


Exhibit design per la valorizzazione di Villa Adriana; il progetto di un padiglione termale.

La storia dell'edificazione del complesso

Sede del governo imperiale nel periodo invernale, era una vera città che Adriano edificò ampliando la villa repubblicana di fine II sec. - inizio I sec. a.C., portata in dote dalla moglie. È un complesso di rovine di palazzi, terme, teatri, palestre e portici. Contiene le riproduzioni in scala ispirate dai luoghi ed edifici che più avevano colpito l'imperatore nei suoi viaggi attraverso le province: il Liceo, l'Accademia, il Pritaneo e il Pecile di Atene, il Canopo sul delta vecchio del Nilo, la vallata di Tempe in Tessaglia e gli Inferi immaginati dai poeti; tutti luoghi edificati sull'ispirazione di stili, luoghi e architetture molto diverse tra loro.

Nella 1° fase (118 -125 d. C.) furono costruiti i seguenti edifici: Biblioteche, Complesso settentrionale del Palazzo orientale, Hospitalia, Giardino a sud-est del Palazzo (padiglione a nord-est della Piazza d'Oro), Terme con heliocaminus, Teatro marittimo, Stadio, Caserma dei Vigili, Grandi Terme. Nella 2° fase (125 -133 d. C.) furono costruiti: Complesso centrale del Palazzo orientale, Piccole Terme, Palazzo occidentale, Torre di Roccabruna, Piazza d'Oro, Pretorio, Vestibolo, Cento Camerelle e Pecile, Padiglione di Tempe, Canopo, Cortile a est dello Stadio.

L'abbandono e la successiva riqualificazione

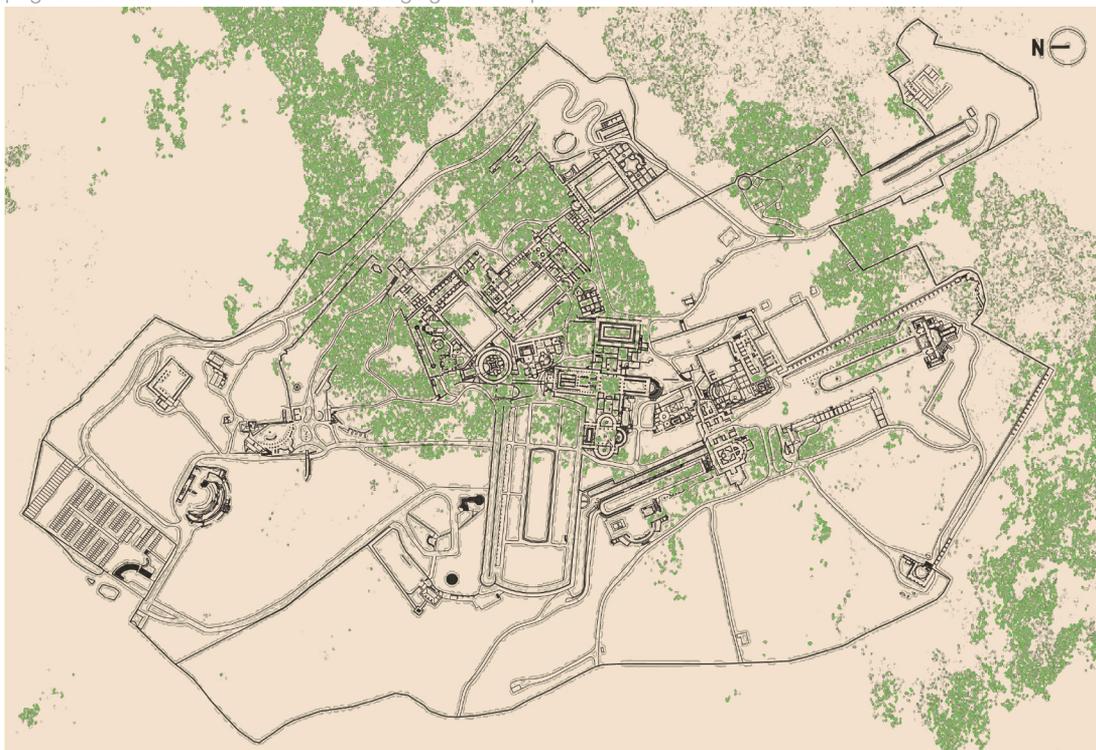
Situata sui colli sud di Tivoli, la Villa rappresenta un'immagine di bellezza che da sempre attira e incanta architetti di tutte le epoche con la sua composizione "anomala" per gli standard dell'antico impero e per la presenza di palazzi, terme, teatri, portici. Nei secoli successivi alla morte dell'imperatore, avvenuta nel 138 d.C., la villa venne abbandonata e non fu risparmiata da episodi di saccheggio. Durante questo periodo, l'ordine dei gesuiti si stabilì nella zona e influenzarono il territorio adiacente a Roccabruna con un'intensiva piantagione di ulivi e viti. Venne poi riscoperta durante il Rinascimento in seguito a delle campagne di scavi voluti dalla Chiesa e che ha portato ai giorni nostri la possibilità di ammirare le meravigliose rovine.

La composizione "anomala" della Villa

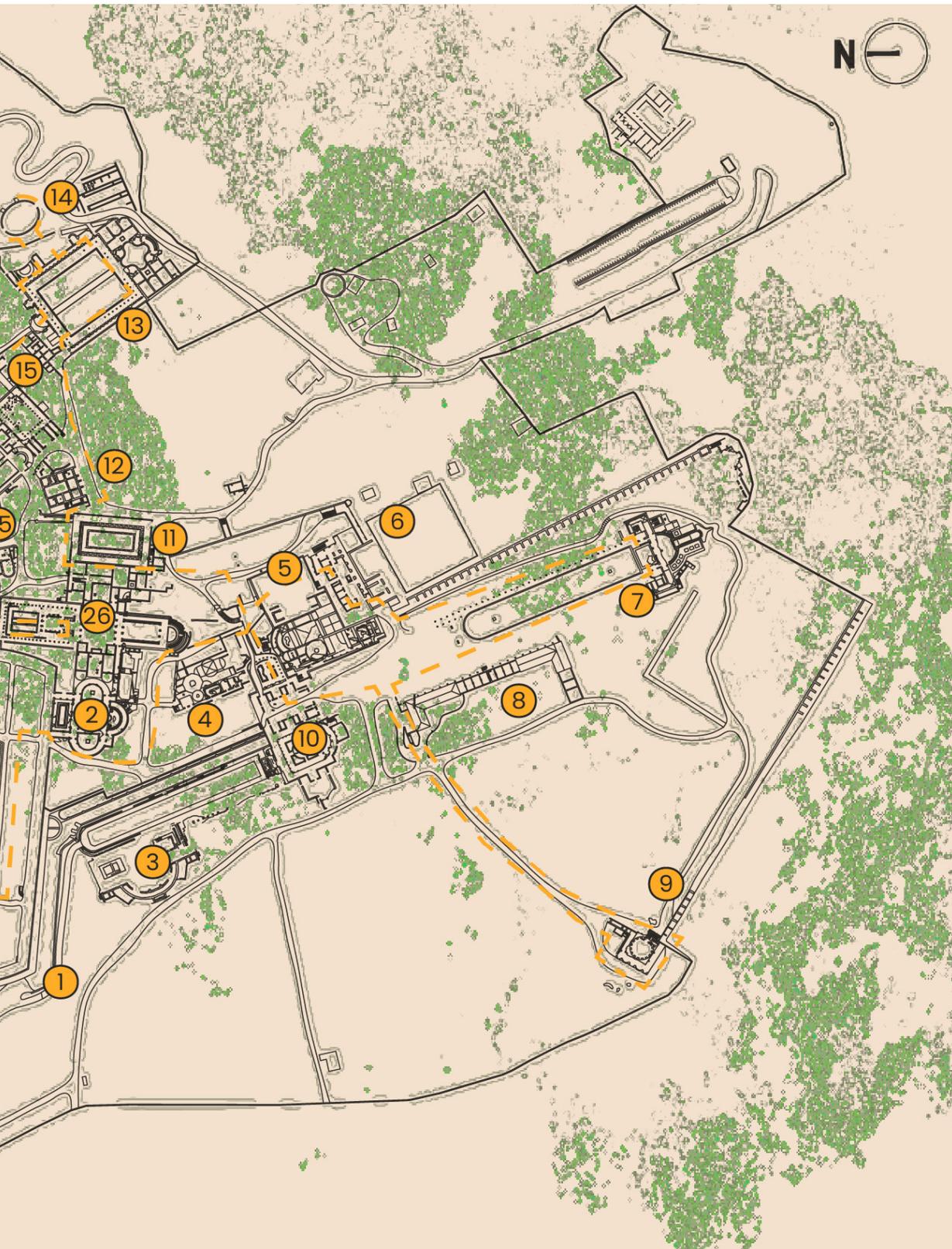
Villa Adriana è stata costruita seguendo un piano urbanistico organizzato in modo geometrico, caratterizzato da un complesso sistema di assi che attraversano l'intero complesso architettonico. I numerosi edifici che compongono la villa sono disposti lungo questi assi, creando un'organizzazione spaziale non congruente ad una maglia ortogonale visti alcuni orientamenti diversi fra i padiglioni. Come illustrato nel Tractatus, elaborato di Pier Federico Mauro Caliarì, ci si basa invece su un diverso principio ordinatore ovvero una composizione polare, policentrica, radiale ed ipotattica. Per questo motivo, si può dire che la sua forma è quasi invisibile ad occhio nudo ma è osservabile unicamente tramite i numerosi segni che tracciano le relazioni compositive tra le diverse parti che la compongono. Uno dei principali assi

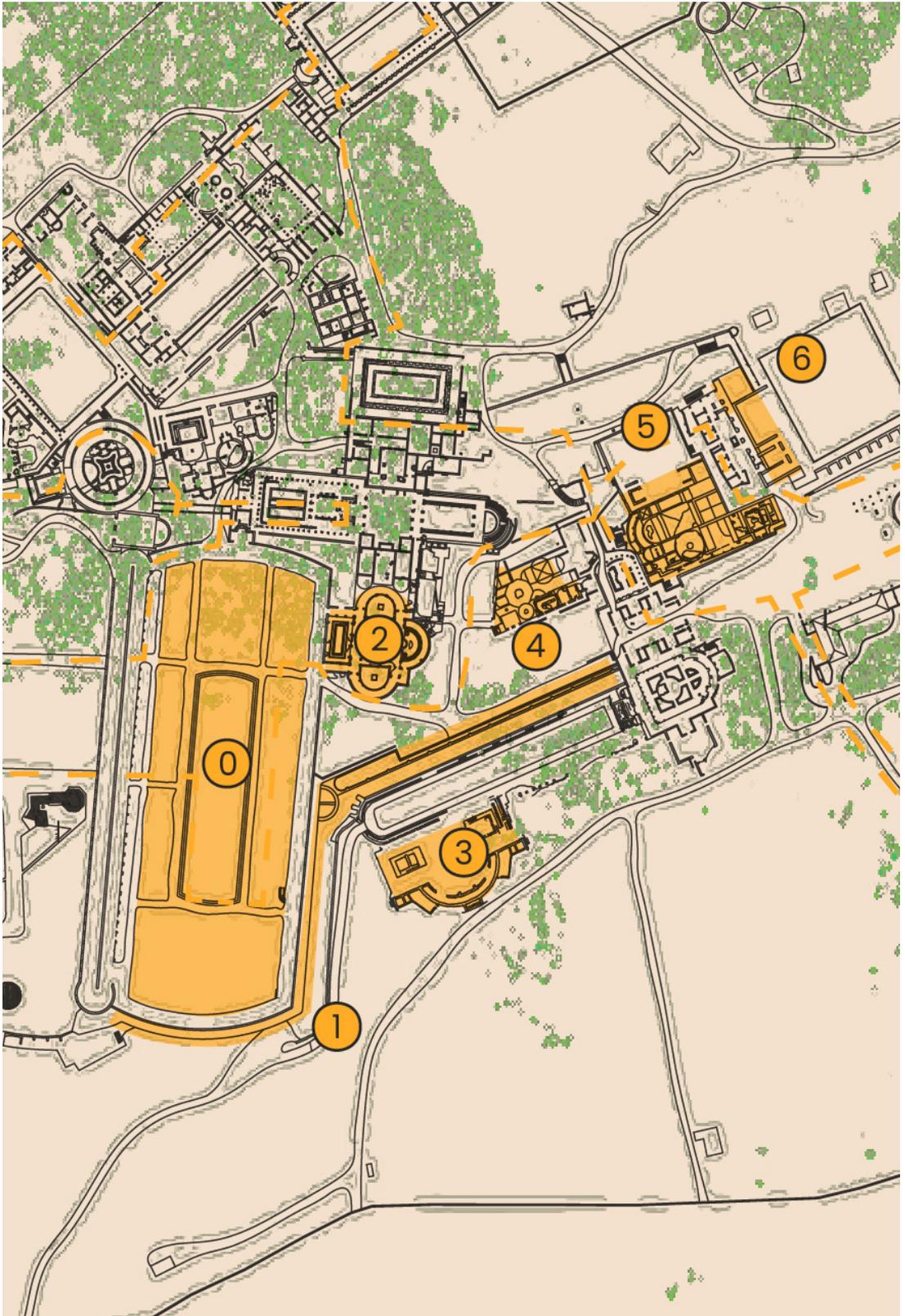
di Villa Adriana è l'asse est-ovest, che collega la parte anteriore con la parte posteriore. Questo asse inizia dall'ingresso principale, dove si trova il cosiddetto Canopo, un grande bacino a forma di vasca circondato da colonne e decorato con sculture. Lungo l'asse est-ovest si trovano poi una serie di edifici, tra cui il Teatro Marittimo, un edificio circolare che simula un porto, la Biblioteca, il Palazzo Imperiale, le terme e molte altre costruzioni. Un altro importante asse di Villa Adriana è l'asse nord-sud, che collega la parte superiore della villa con quella inferiore. Lungo questo asse si trovano alcuni dei principali edifici della villa, come il Tempio di Venere, il Tempio di Serapide, il Padiglione Canopo e il Pecile. Questo asse era anche utilizzato come collegamento tra le aree pubbliche e private della villa, essendo utilizzato solo dalla famiglia imperiale.

in basso: Pianta topografica di Villa Adriana
pagine successive: Planimetria con dettagli grafici del percorso









La zona del Pecile

La prima zona che possiamo trovare di Villa Adriana successivamente al moderno ingresso è la zona del Pecile. Essa è composta da 7 sezioni del complesso: *Pecile (0)*, *Cento Camerelle (1)*, *Edificio con tre esedre (2)*, *Antinoeion (3)*, *Piccole terme (4)*, *Grandi Terme (5)* e *il Pretorio (6)*.

Il Pecile è quadriportico di grandi dimensioni posto attorno un giardino in cui è presente all' interno una grande piscina centrale. Vi è un ingresso posto nella parte centrale di questo muro che ha la funzione di ingresso monumentale per l'accesso dalla parte Nord della Villa

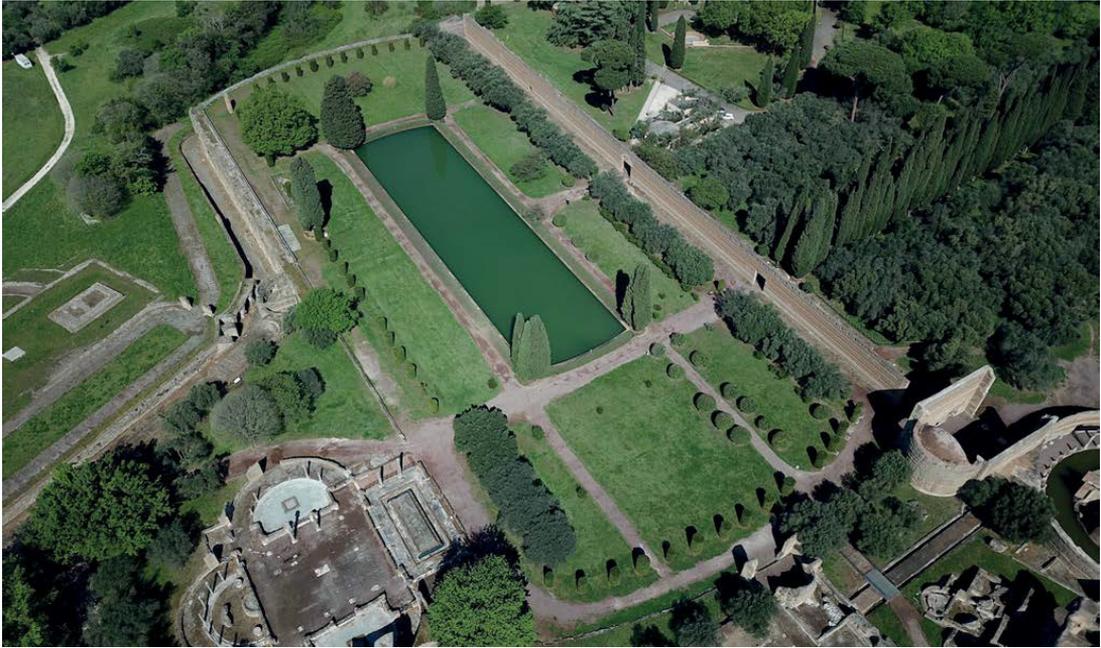
Le Cento Camerelle sono state realizzate a seguito della spianata per costruire il Pecile, superando così il dislivello sottostante. La struttura è composta da quattro piani sovrapposti con un'unica apertura frontale e probabilmente erano adibiti a magazzini

L'Antinoeion, collocato di fronte alle Cento Camerelle e sottostante al Pecile, è uno degli edifici di più recente scoperta. Esso aveva la funzione di luogo di memoria dedicato ad Antinoo, un fanciullo britannico amato da Adriano e morto in Egitto. Architettonicamente, esso è costituito da una grande esedra circolare preceduta da un recinto rettangolare in cui al centro era collocato un obelisco, di cui ora si nota solo il basamento. Allo stesso modo è possibile cogliere solamente le fondamenta e non gli alzati del padiglione. Facendo riferimento alle tecniche edilizie utilizzate si pensa che l'edificio sia posteriore al 134 d.C., quindi dopo il ritorno di Adriano dall'Egitto, identificando quindi il padiglione come l'ultimo costruito nella grande Villa.

Le Grandi e le Piccole Terme sono collocate vicine e si differenziano per le dimensioni della struttura. Le prime presentano ogni elemento tipico delle terme romane: sudatio, caldarium, tepidarium e frigidarium. L'utilizzo di diversi materiali fa dedurre che queste fossero destinate a classi inferiori, al contrario delle Piccole Terme 38. Le seconde invece, anche se di inferiore dimensione, risultano uno dei padiglioni più lussuosi della villa, sia per materiali che per il modo in cui sono costruite.

L'Edificio con Tre Esedre aveva la funzione dedicata alle occasioni ufficiali e di vestibolo di servizio per l'Edificio con Peschiera. La composizione è basata su due ali strutturalmente diverse: una con zone scoperte all'esterno e l'altra con locali riscaldati decorati da marmi preziosi.

Il Pretorio presenta delle arcate alte e strette arcate con celle poste su tre piani differenti, divisa in due parti:una parte inferiore più buia e nascosta e una superiore che fungeva da ingresso ad un tetto giardino con vista sulle zone del palazzo utilizzate dall'imperatore.



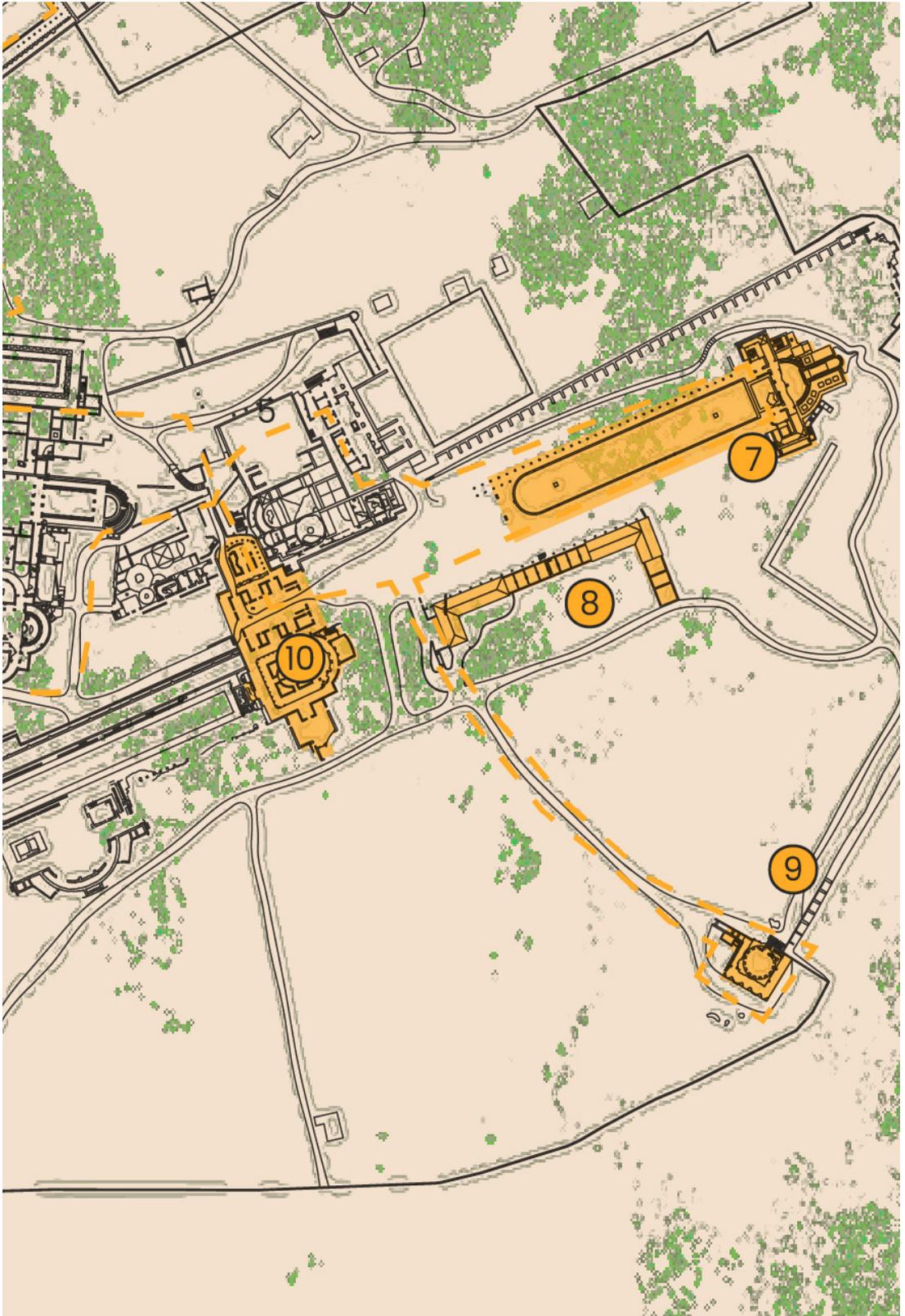


in alto a sinistra: vista dall'alto del Pecile
al centro e in basso a sinistra: le Cento Camerelle
in alto: Edificio a tre esedre





in alto a sinistra: Antinoeion
al centro e in basso a sinistra: Piccole Terme
in alto: Grandi Terme e Pretorio



La zona del Canopio e di Rocca Bruna

La seconda area che il visitatore va a incontrare è l'area del Canopo e di Rocca Bruna. Essa è composta da 4 padiglioni: *Canopo e Serapeo (7)*, *Museo del Canopo (8)*, *Torre di Rocca Bruna (9)* e *Vestibolo (10)*.

La composizione del Canopo è basata su un'evocazione di un ambiente egizio, ad evocazione del canale del delta del Nilo, derivante dall'influenza egiziana di Adriano dopo i suoi viaggi in loco.

Il Serapeo, collocato al termine della vasca del Canopo, è costituito da una volta sferica e un corridoio posteriore. Esso era un triclinio esotico, suddiviso in stanze intorno circondate la struttura a cupola. Esso era uno spazio adibito per riti religiosi ma anche banchetti dell'imperatore, infatti, era presente un letto tricliniare. L'area è impreziosita da giochi d'acqua e cascate scenografiche.

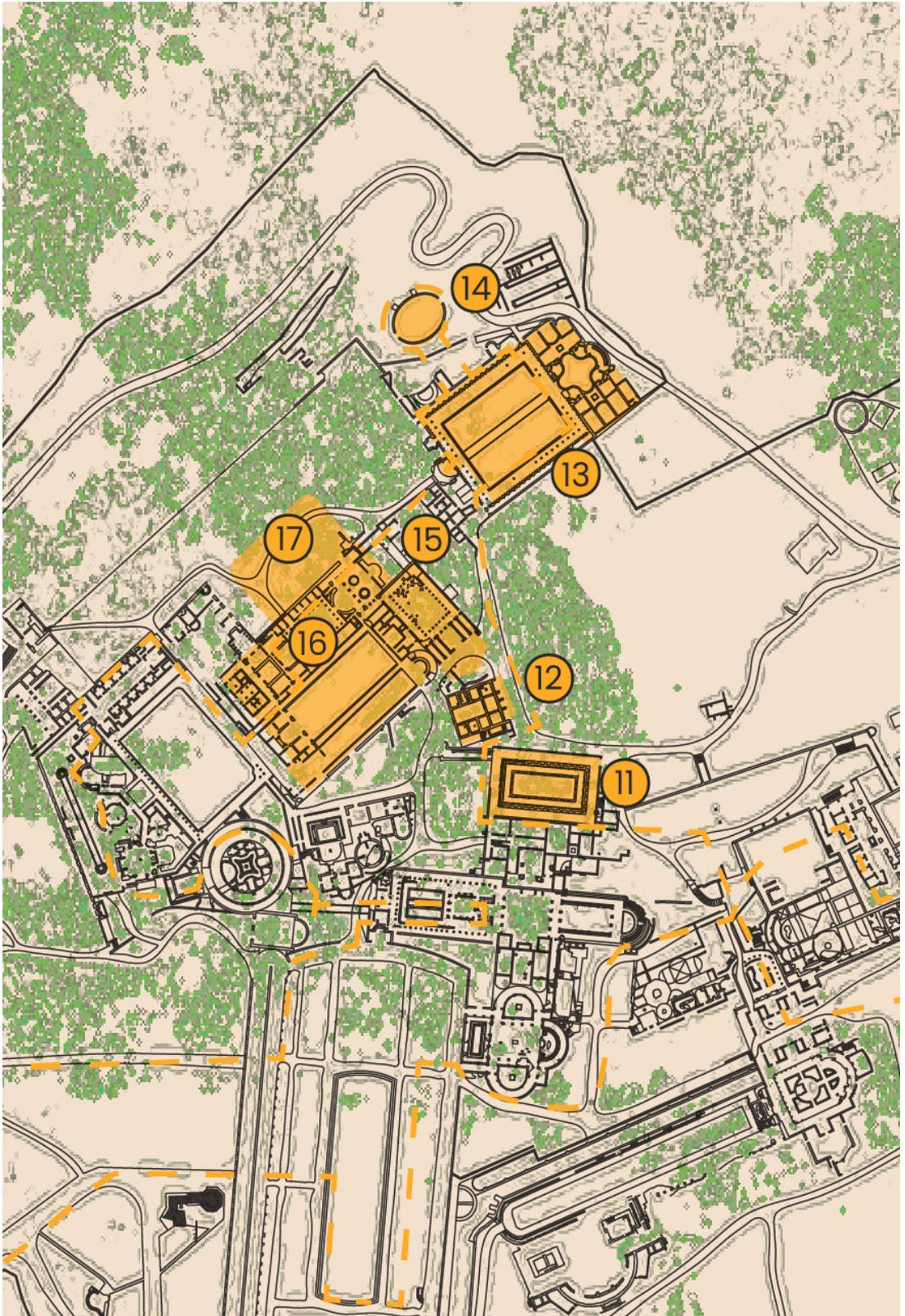
Il museo del Canopo è posizionato parallelamente ai margini occidentali del Canopo. La sua struttura non è prevalentemente di epoca Adrianea, ma ne deriva da restauri compiuti intorno al '700. Ad oggi, è adibito a museo e ospita la collezione statuaria ritrovata negli scavi degli anni '50 effettuati nel Canopo. Nel piano superiore, infatti, viene mostrato il ciclo statuario del Canopo e diverse opere imperiali ritrovati nella villa. L'edificio, quindi, è stato allestito per ospitare le collezioni, svolgendo operazioni di restauro e messa in sicurezza per creare un ambiente idoneo all'esposizione delle collezioni. Dalla Prospettiva del Canopo, seguendo il prolungamento del suo asse, è presente Il Grande Vestibolo, sviluppato perpendicolarmente ad esso. Il Vestibolo per definizione in epoca romana era uno spazio tipico della domus romana con funzione di ingresso monumentale, con la funzione di accogliere i visitatori dopo un lungo percorso obbligatorio parallelo alle Cento Camerelle. Era costituito da diversi ambienti e giardini di passaggio tra la zona del Pecile e il Canopo, collegando anche Piccole e Grandi Terme.

Tramite un sentiero che parte dal museo del Canopo in direzione Nord-Ovest si arriva a un edificio più isolato rispetto al complesso archeologico. Esso è la Torre di Roccabruna la cui posizione panoramica fa pensare che questa fosse adibita come belvedere. Un'altra ipotesi probabile è che questa fosse adibita a osservatorio astronomico, data la posizione e l'orientamento rispetto al sorgere del sole. Si presuppone che l'edificio fosse un susseguirsi di tre piani, di cui solo uno visibile oggi, con una pianta interna ottagonale e una struttura esterna simile a un parallelepipedo.





in alto a sinistra: Il Canopo e il Serapéo
in basso a sinistra: Museo del Canopo
in alto e al centro: Torre di Roccabruna e Vestibolo



La zona dei palazzi e delle Domus

La terza sezione del complesso di Villa Adriana che possiamo trovare è la zona Composta dai palazzi e dalle Domus. Essa è composta da 7 padiglioni: *Edificio con peschiera (11)*, *Caserma dei vigili (12)*, *Piazza d'oro (13)*, *Arena dei gladiatori (14)*, *Edificio con pilastri dorici (15)*, *Palazzo imperioale (16)* *Peristilio esterno (17)*.

Il percorso continua con l'Edificio con Peschiera, detto anche Palazzo d'Inverno, e fungeva da residenza imperiale: infatti si ipotizza fosse l'alloggio invernale dell'imperatore.

Successivamente si raggiunge La Caserma dei Vigili, pensata per essere una residenza per il corpo di guardia o per la servitù.

La Piazza d'Oro è una delle strutture fondamentali dell'intera villa, è un punto importante che ha permesso di visualizzare la composizione policentrica, radiale-ipotattica della residenza dell'imperatore. Presenta una grande vasca rettangolare e le rovine rimaste fanno intendere che erano presenti delle colonne intorno ad essa e fiancheggiata da due criptoportici. Veniva utilizzata per l'intrattenimento all'aperto ed era il luogo di molti concerti, spettacoli teatrali e altre rappresentazioni.

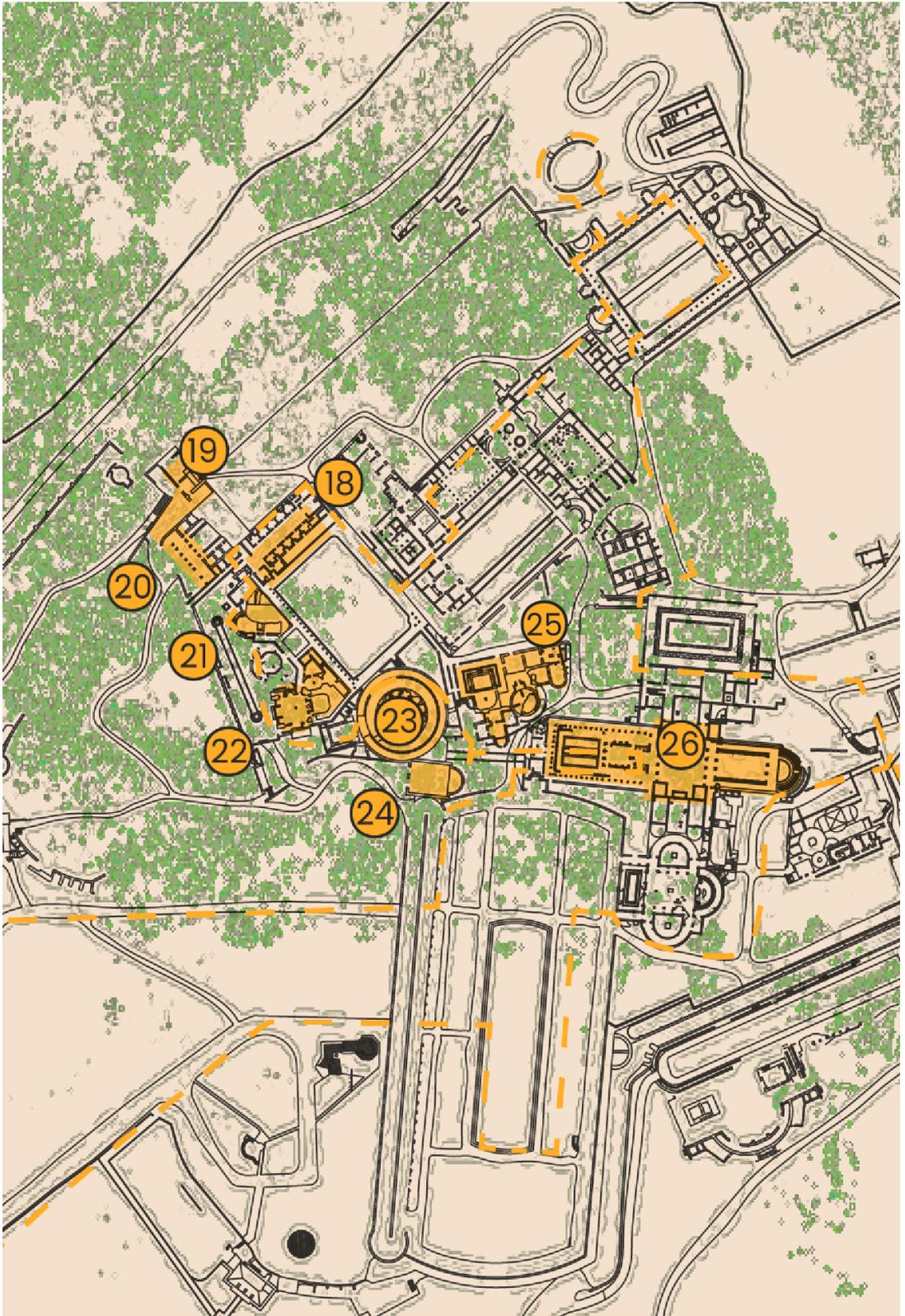
L'Edificio con Pilastri Dorici aveva la funzione di passaggio e permette tutt'ora di raggiungere la Piazza d'Oro, il Triclinio Estivo e l'Edificio con Peschiera.

a sinistra: zoom sulla planimetria del percorso dell'area settentrionale della Villa





in alto a sinistra: Palazzo Imperiale e Caserma dei Vigili
al centro a sinistra: la Piazza d'Oro
in basso a sinistra: Peristilio esterno
in alto: Edificio con Pilastrini Dorici



Il centro della villa, il teatro marittimo e le biblioteche

Come quarto blocco di edifici appartenenti a Villa Adriana possiamo trovare la sezione più centrale e nevralgica delle funzioni politiche e di intrattenimento della villa. Essa è composta da 9 edifici: *Hospitalia (18)*, *Padiglione di Tempe (19)*, *Triclinico imperiale (20)*, *Biblioteca Latina (21)*, *Biblioteca Greca (22)*, *Teatro marittimo (23)*, *Sala dei filosofi (24)*, *Terme con heliocaminus (25)* e *Ninfeo stadio (26)*.

Dopo il Peristilio esterno si raggiunge l'*Hospitalia*, una struttura che si è ipotizzato essere destinato agli ospiti ed è caratterizzata da un corridoio pavimentato in mosaico, ritrovato recentemente.

Il padiglione di Tempe era un luogo di passaggio e portava all'accesso alla Piazza d'Oro e si divideva in 3 piani, uno di questi era un ninfeo.

La Biblioteca Latina e Greca si pensa fossero tra i più importanti depositi di letteratura classica del mondo antico.

Il Teatro marittimo è parte delle strutture più caratteristiche della Villa ed era costruito in modo da assomigliare a un'isola circolare circondata da un fosso, era utilizzato per spettacoli teatrali di piccole dimensioni. Al suo centro era ricostruito una vera e propria piccola Domus.

Tra il Pecile e il Teatro Marittimo si incontra la Sala dei filosofi, costituita da un grande abside circolare in cui sulle mura sono collocate sette nicchie, su cui si ipotizza fossero posizionate statue di filosofi.

a sinistra: Zoom sulla planimetria del percorso sull'area del Palazzo Imperiale



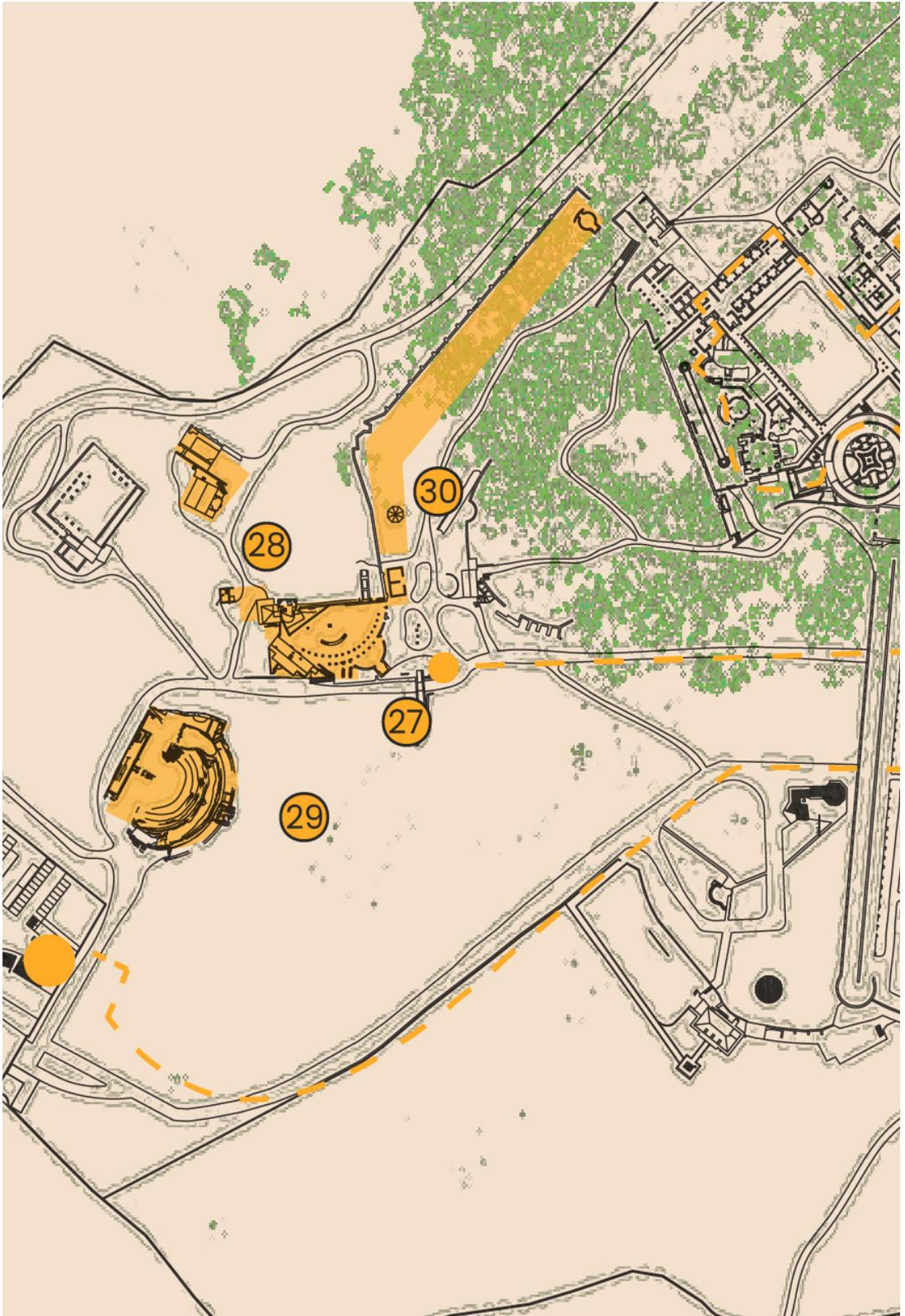


in alto a sinistra: Hospitalia
al centro e in basso a sinistra: Padiglione di Tempe
in alto: Biblioteca Greca e Latina
al centro: Teatro Marittimo





in alto a sinistra: Sala dei Filosofi
in basso a sinistra: Ninfeo Stadio
in alto: Terme con Heliocaminus e muro del Pecile



Il teatro greco, la terrazza di Tempe, la palestra e il Tempio di Venere

Come ultima zona di Villa Adriana possiamo trovare una serie di edifici costruiti relativamente distante al complesso centrale di Villa Adriana, come si può notare con la Torre di Rocca Bruna. Questa zona presenta 4 padiglioni: *Tempio di Venere (27)*, *Palestra (28)*, *Teatro greco (29)*, *Terrazza di Tempe (30)*.

Il Tempio di Venere visitabile oggi è una ricostruzione immaginaria di quello che sarebbe potuto essere ai tempi dell'Imperatore, ottenuta grazie a ciò che rimaneva delle colonne e della loro posizione. Attualmente è presente una copia della statua di Afrodite Cnidia.

La Palestra prende questo nome per via dei ritrovamenti di statue di atleti al di sotto delle rovine.

Il Teatro Greco è per l'appunto un teatro a pianta semicircolare formata da scalinate che si estendono in altezza su una piccola collina, il piano inferiore era il palco per l'orchestra e il coro.

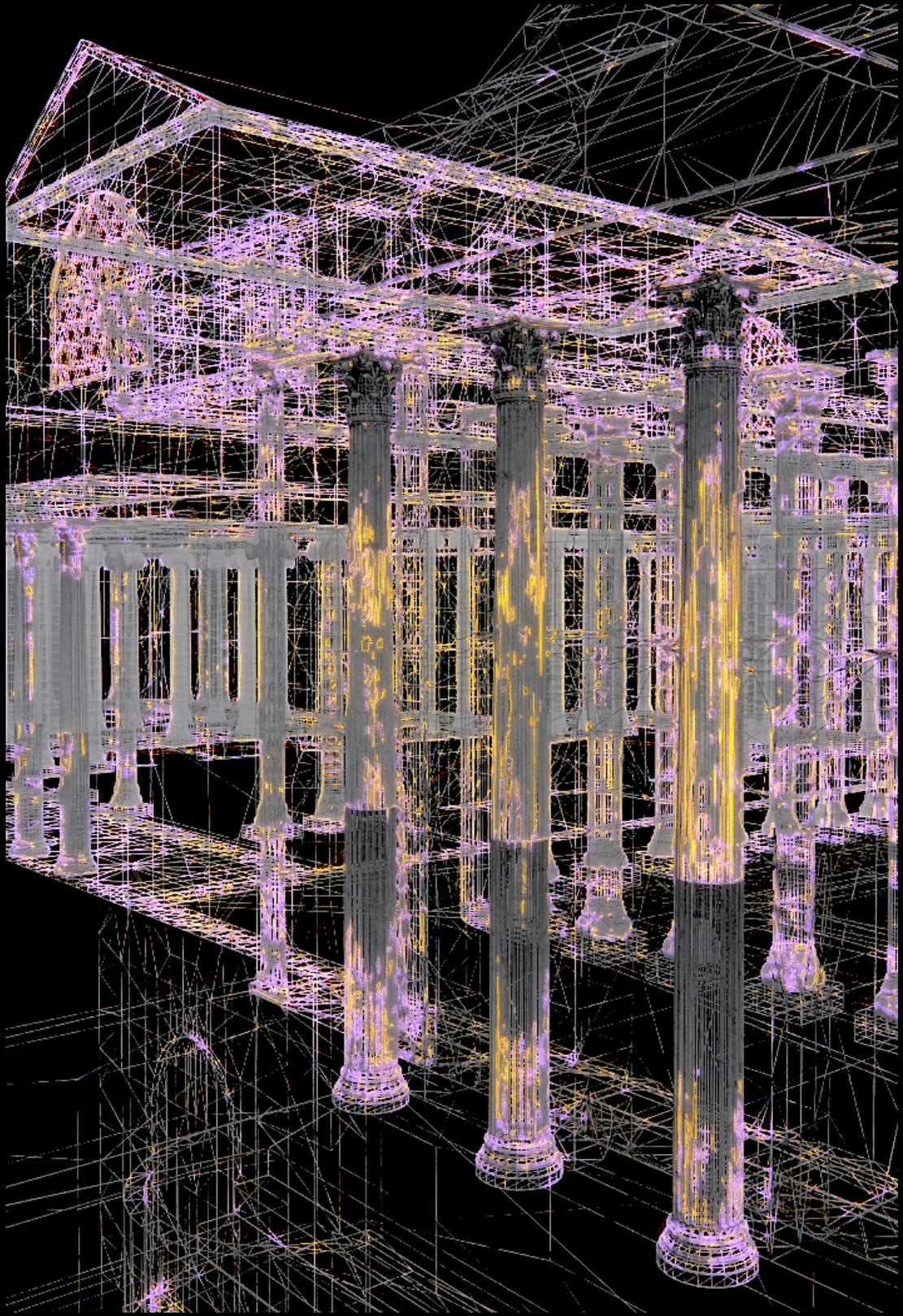
La terrazza di Tempe è un enorme "balcone" che si affaccia sulla spianata orientale della Villa, denominata Tempe. Una parte di terrazza la si può visitare vicino alla Piazza d'Oro mentre la seconda parte è tutt'ora da scoprire.

a sinistra: Zoom sulla planimetria del percorso sull'area nord-ovest della Villa





in alto a sinistra: Tempio di Venere
in basso a sinistra: Teatro Greco
in alto: Palestra
a destra: Terrazza di Tempe



La modellazione in 3D dell'Antinoeion e del Vestibolo, la metodologia

Dopo aver osservato le varie aree che compongono Villa Adriana abbiamo selezionato due padiglioni sui cui avremmo svolto un lavoro più dettagliato di ricerca, partendo dalla storia e le funzioni dell'edificio fino alle sue varie ipotetiche ricostruzioni condotte da vari team o gruppi universitari.

I due edifici da noi studiati sono l'Antinoeion e il Vestibolo, lo studio per tali padiglioni è iniziato ampliando il più possibile le ricerche precedentemente svolte andando a sovrapporre la storia, le funzioni e la posizione nel complesso dell'edificio per ottenere un'immagine mentale più chiara di quale potevano essere le vere funzioni e la logica dei vari collegamenti al complesso. Successivamente sono stati analizzati in gran dettaglio i vari documenti e progetti realizzati su questi padiglioni, partendo dai primi pensioner, ai progetti di gruppi di architetti dello scorso secolo fino ai rilievi laser realizzati negli ultimi anni. Utilizzando le immagini della villa, si sono estrapolate in modo molto fedele le proporzioni e alcune misure specifiche utilizzando i canoni dell'architettura romana, principalmente utilizzata all'interno del complesso. Questo studio è stato parzialmente complicato dallo stato di abbandono e rovina in cui ormai riversa la villa. La completa mancanza delle altezze, degli elementi di decoro o di tutti quei dettagli che potevano essere sviluppati all'interno di una simile architettura, sono stati argomento di studio e di dibattito, spesso con scuole di pensiero differenti, data l'importanza e la quantità di studiosi che provengono dall'estero.

Questo si è dimostrato una sfida soprattutto nei confronti dell'Antinoeion, edificio realizzato in memoria di Antino da parte di Adriano, e soprattutto ispirato all'architettura e ai dettagli dell'antico egitto, rendendo quindi i canoni dell'architettura romani non sempre corretti o fedeli all'interno di questo progetto di ricostruzione.

L'obiettivo finale dunque è di realizzare un modello 3D che permetta all'utente di scoprire la differenza sostanziale che si crea dal passaggio del tempo e dell'uomo, visualizzando come un architettura ormai in rovina possa essere stata, ai suoi antichi splendori, cosa quasi impossibile se non per dei ricercatori esperti. Oltretutto questi modelli potrebbero essere implementati in un ambiente di realtà aumentata o virtuale, permettendo a qualsiasi utente di interagire e sentirsi parte di esso.



in alto: Fotografie dello stato di fatto dell'Antinoeion e della strada di accesso al Vestibolo.
centro pagina: Fotografia dello stato di fatto del Vestibolo e della strada di accesso
in basso: Fotografia della piazza del Vestibolo vista in prossimità del Canopo e con la vista rivolta verso il muro del Pecile

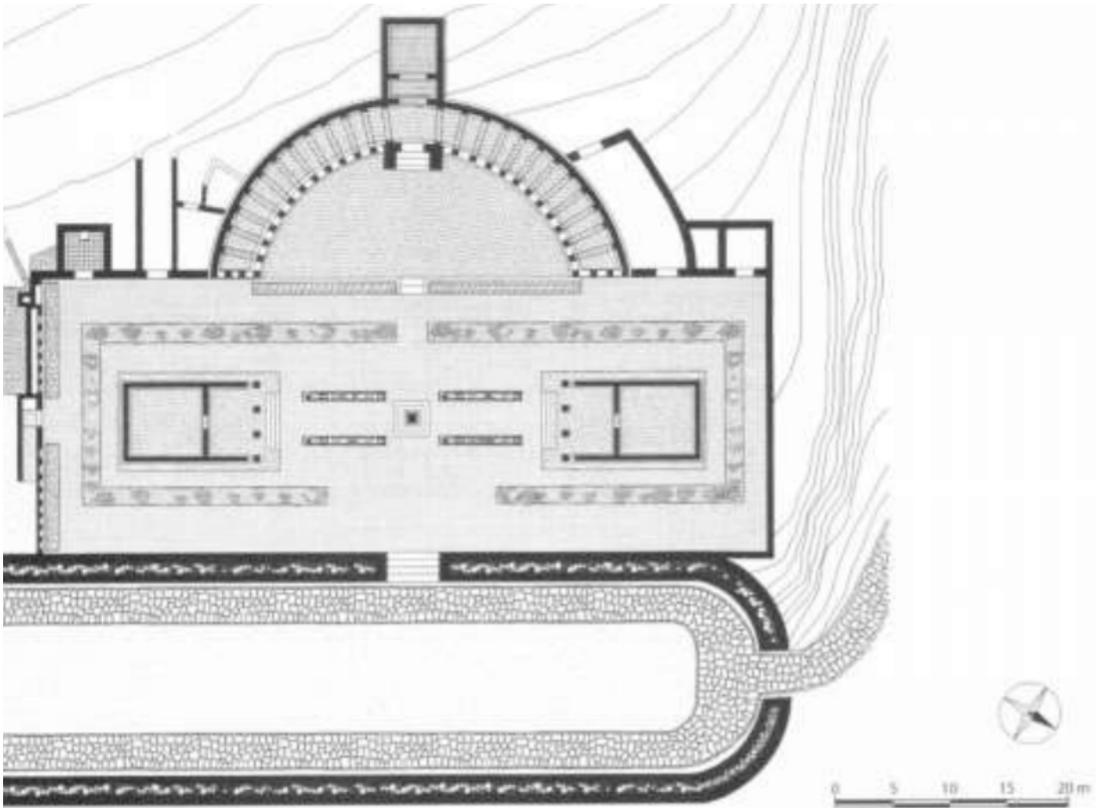
La modellazione in 3D dei due padiglioni e lo stato di fatto

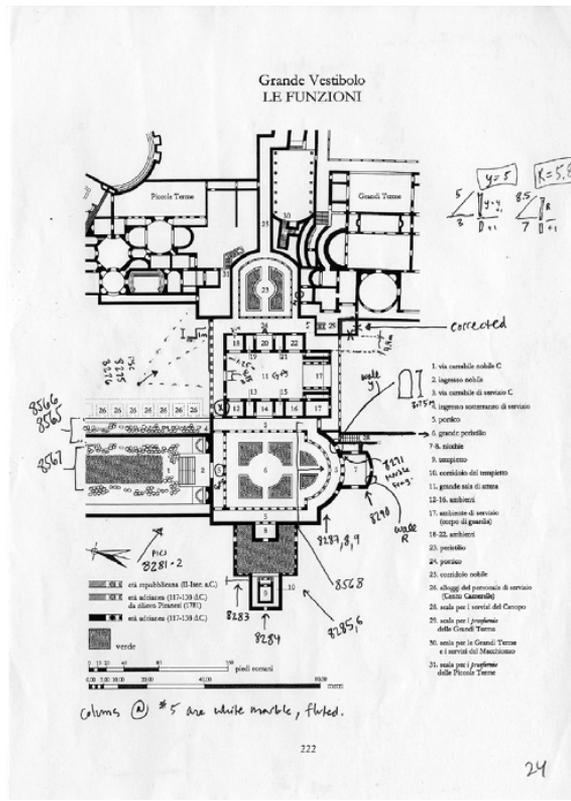
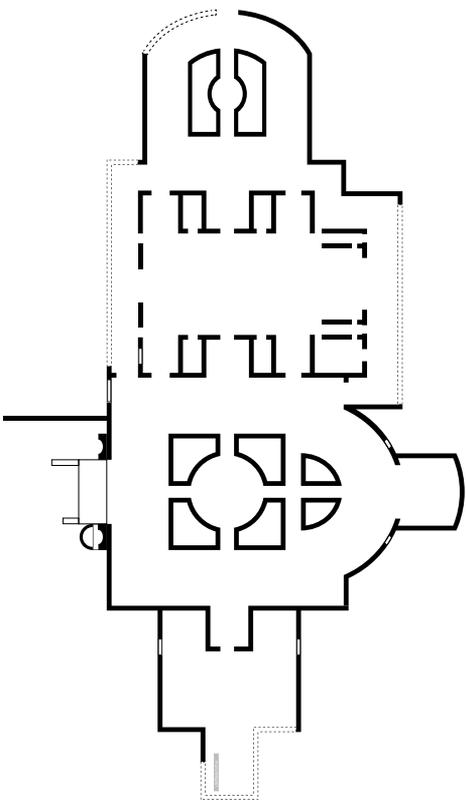
L'Antinoeion è un edificio dedicato ad Antino, il giovane amante dell'imperatore Adriano, che morì prematuramente nel Nilo. L'edificio è stato costruito in sua memoria e rappresenta una delle opere architettoniche più affascinanti di Villa Adriana. L'Antinoeion si presenta come una rotonda con un peristilio adiacente, al cui interno si trovava una statua di Antino in piedi su una base decorata. L'edificio è circondato da una serie di stanze che ospitavano ulteriori statue di divinità egizie.

Il Grande Vestibolo, invece, è uno dei più grandi edifici della villa ed era utilizzato come sala di ricevimento per l'imperatore e per i suoi ospiti. L'edificio si presenta come una grande sala rettangolare con una serie di arcate su entrambi i lati, che permettono di accedere ai vari ambienti circostanti. Al centro del Grande Vestibolo si trova un grande bacino decorato con statue e fontane, che forniva frescura e rinfresco durante le calde giornate estive. Entrambi questi edifici rappresentano esempi della grandiosità e della complessità dell'architettura di Villa Adriana. L'Antinoeion, in particolare, è un esempio di come l'imperatore Adriano abbia cercato di fondere le influenze egiziane con le tradizioni architettoniche romane, creando un edificio unico e affascinante. Il Grande Vestibolo, invece, è un esempio di come la villa fosse stata concepita come un luogo di intrattenimento e di rappresentanza, dove l'imperatore poteva mostrare il suo potere e la sua ricchezza ai suoi ospiti.

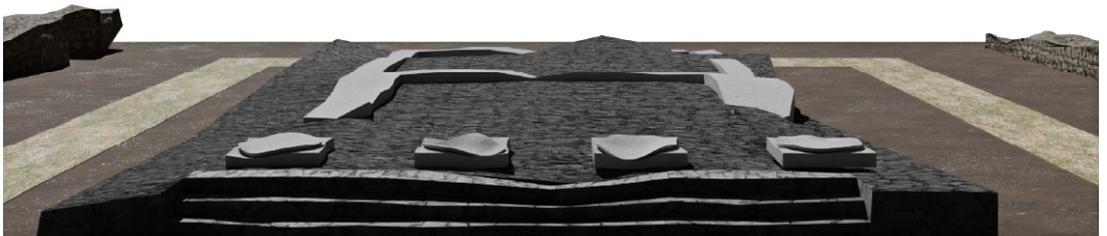
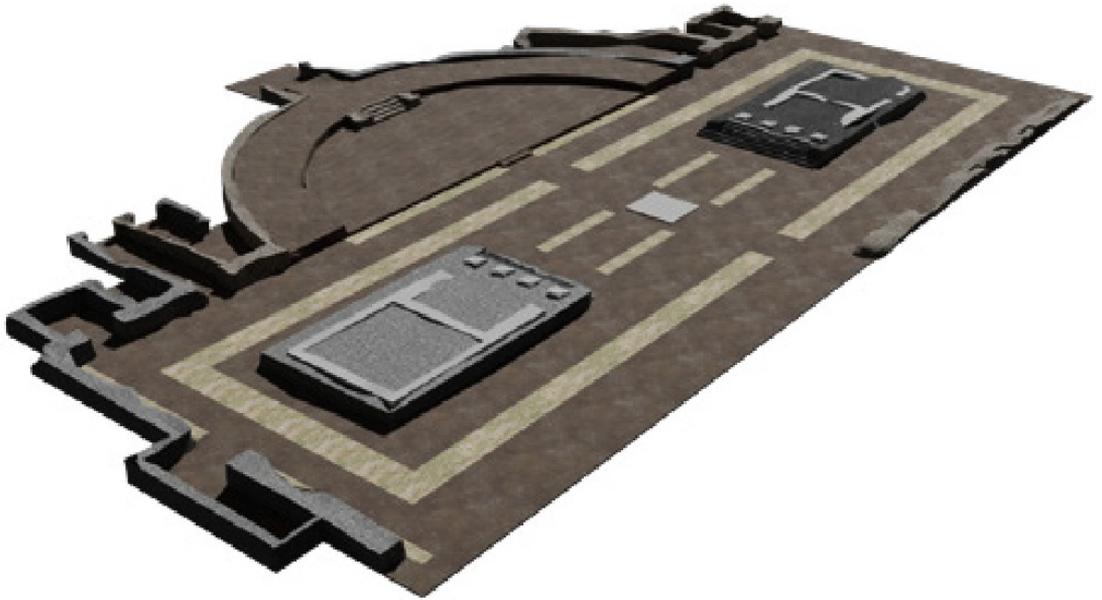
La realizzazione dei modelli in 3D nasce dalla ricerca svolta precedentemente, comparata in maniera diretta alle immagini trovabili su Google Earth, software gratuito che permette di osservare l'intera terra, offrendo anche la possibilità di osservare le diverse altezze che si presentano a livello topografico. Oltre a queste immagini aeree, sia in pianta che a volo di uccello è stata sfruttata la funzione Street View, che permette all'interno della villa di spostarsi ad altezza uomo.

Oltre a questi strumenti sono state studiate e analizzate diverse tipologie di pubblicazioni scientifiche editoriali basate sui due padiglioni da noi analizzati. Entrambi i padiglioni quindi sono ricostruiti tramite il software Rhinoceros e renderizzati attraverso il software Blender. Bisogna fare una piccola precisazione in merito all'Antinoeion, in tutte le fonti più datate degli ultimi circa vent'anni l'Antinoeion non compare nelle piante o nei modelli realizzati, questo perché è stato l'ultimo padiglione ad essere scoperto e ad essere stato portato alla luce, questo ha reso l'analisi dell'edificio e la sua ricostruzione parzialmente più difficoltosa, causa la mancanza quasi completa o parziale di molte ricerche, analisi e rilievi che sono stati effettuati in modo impeccabile nei confronti degli altri padiglioni. Come ultima fase sono state inserite delle statue, per la maggior parte dell'artista Antonio Canova, così da ricreare una collezione che venisse esposta all'interno dei padiglioni.





nella pagina precedente dall'alto al basso: Fotografia satellitare dello stato di fatto dell'Antinoeion. Pianta della strada e dell'antinoeion ricostruiti. Sezione dell'antinoeion in alto: Fotografia satellitare del vestibolo a metà pagina: Pianta del vestibolo semplificata e pianta del vestibolo con annotazioni architettoniche nelle pagine successive: a sinistra renders dello stato di fatto dell'Antinoeion e a destra renders del Vestibolo



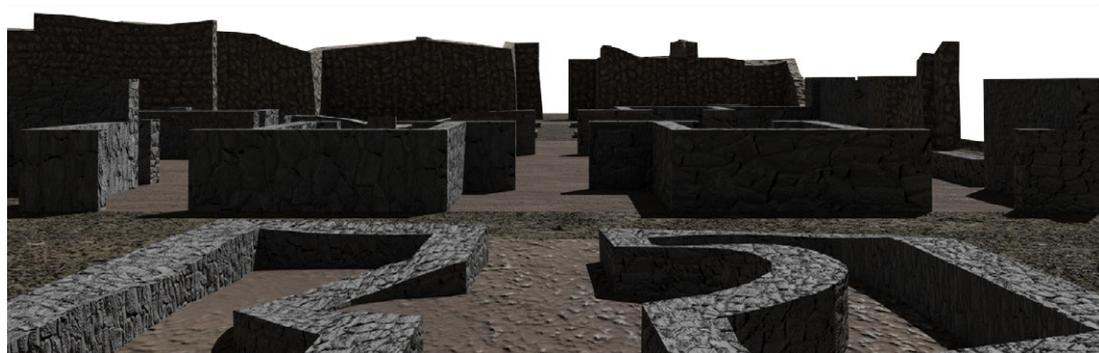
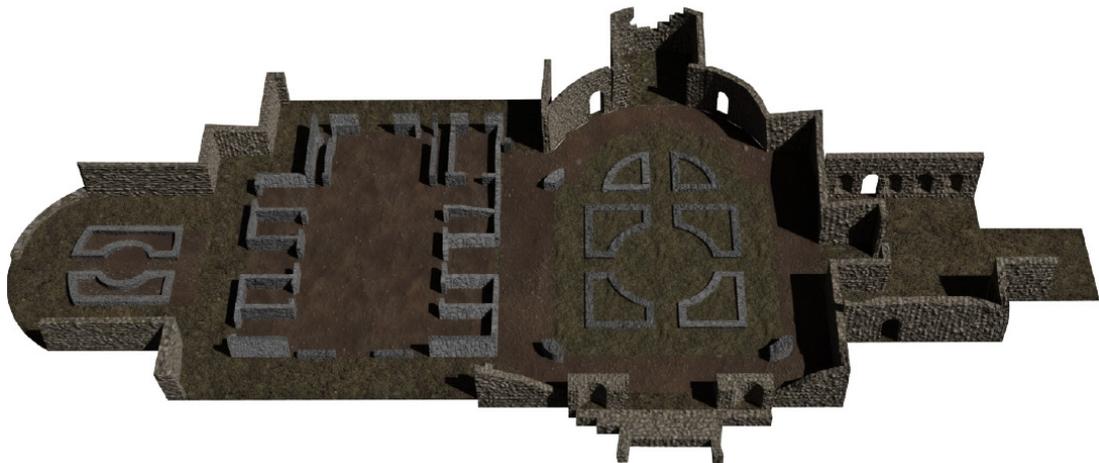


Exhibit design per la valorizzazione di Villa Adriana; il progetto di un padiglione termale.



Basi per la modellazione 3D - ricostruzione

Nella seconda e ultima fase di questo progetto di tirocinio abbiamo ricostruito nel modo più fedele possibile i due padiglioni nel loro stato originale ossia quando erano stati appena edificati dall'imperatore Adriano.

La prima fase è stata composta da un ampio studio dei canoni e delle proporzioni architettoniche di tutti i componenti che costituivano ogni architettura romana di quel periodo, per esempio prendendo in considerazione il diametro di un basamento di una colonna, sapendo il suo ordine, era possibile ricavare l'altezza degli edifici.

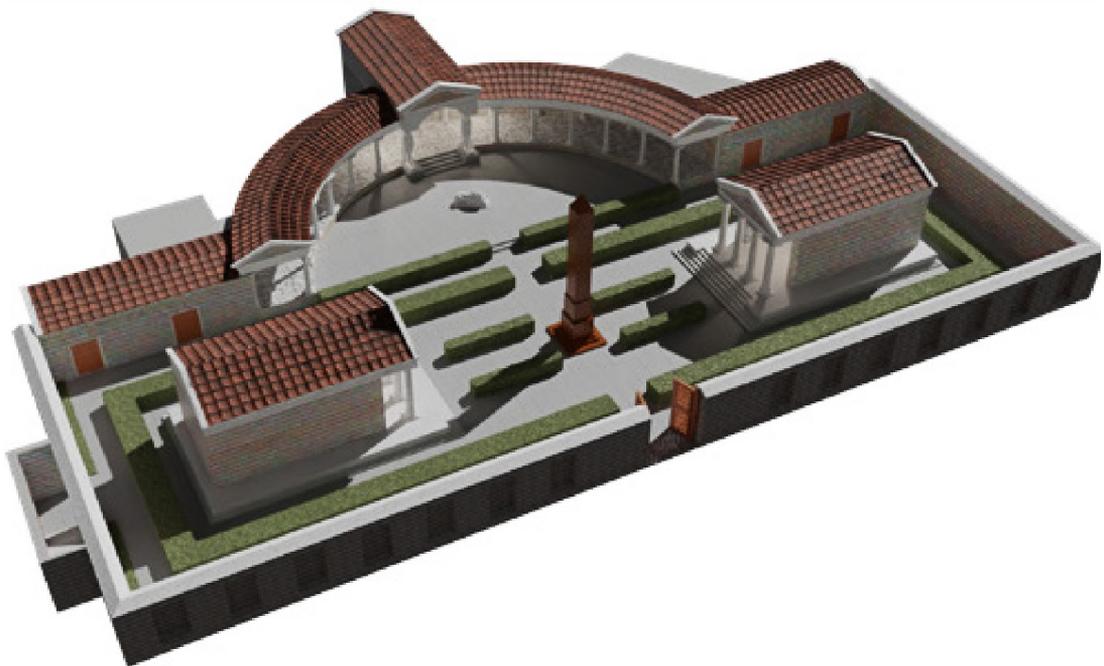
Un altro aiuto fondamentale sono state le ricostruzioni precedentemente realizzate da parte di team universitari e professionisti, che venendo comparate a tutti i dati raccolti in precedenza ci hanno permesso di ottenere un risultato affidabile e completo per entrambi i padiglioni.

In merito il progetto Katatexilux è uno dei più affidabili a livello di rappresentazione complessiva dell'intero complesso, insieme al modello fisico realizzato da Italo Gismondi, locato in una delle buffer-area principali della villa, unico difetto di questo plastico è la completa assenza dell'Antinoeion, non essendo ancora stato scoperto durante la realizzazione di questo modello.

L'Antinoeion quindi è stato ricostruito grazie a due fondamentali documenti, uno studio molto ampio realizzato dagli architetti Zaccarua Mari e da Sergio Sgalambro, mentre il secondo è un progetto realizzato dall'IDIA lab o istituto per le arti intermedie digitali dell'università di Ball State, che a differenza di tutti gli altri progetti di ricerca presenta un vero e proprio videogioco ambientato all'interno delle varie sezioni della villa, dove il giocatore si ritroverà immerso in un ambiente completamente ricostruito e con la possibilità di interagire con altri giocatori, simulando la vita politica e le dinamiche che prendevano luogo all'interno della Villa Adriana nei suoi anni di massimo splendore. Il principale vantaggio di questo progetto è stato poter ottenere delle viste su scorci e dettagli essenziali che in altre rappresentazioni risultavano parziali e spesso carenti. Invece il vestibolo è stato realizzato seguendo il progetto di ricerca di Walter Luois Reichardt, pubblicato dall'università del Michigan, oltre a questo studio è stato sempre utilizzato il progetto dell'IDIA Lab.

Al termine di tutte queste analisi e ragionamenti sulle architetture dei due padiglioni è iniziato il lavoro di modellazione, che concluso verrà utilizzato all'interno di Blender dove verranno realizzati i render assegnando dei materiali fotorealistici alle geometrie del modello.

in alto a sinistra: Render del antinoeion ricostruito
in basso a sinistra: Render del vestibolo ricostruito



in alto : Renders dell'Antiocheion ricostruito e
a destra: Renders di dettaglio a vista d'uomo di un piccolo
tempio e del centro dell'antiocheion

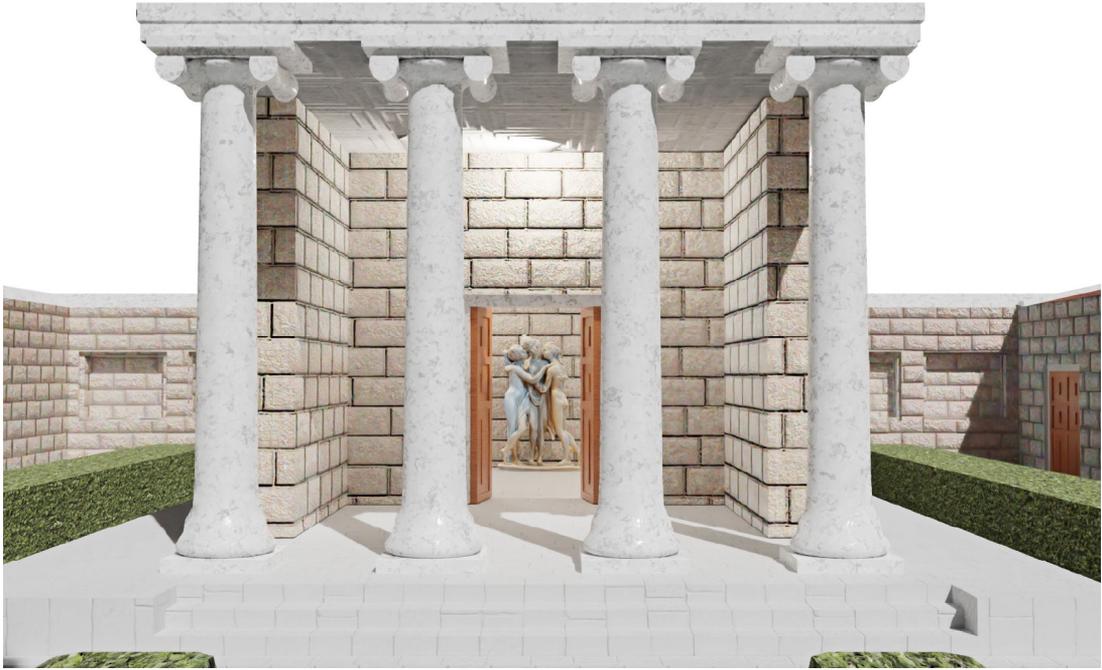


Exhibit design per la valorizzazione di Villa Adriana; il progetto di un padiglione termale.



in alto : Renders del Vestibolo ricostruito
a destra: Renders di dettaglio a vista d'uomo di alcuni interni del Vestibolo





Una rappresentazione interattiva dell'Antinoeion **Fotogrammetria e Touchdesigner**

Si vuole concludere questo progetto di tirocinio con la sperimentazione di un metodo di rappresentazione alternativo del progetto, basato sul generative design. Questo metodo prevede l'utilizzo di input in tempo reale, forniti da sensori o dalla musica, per produrre delle visual che interagiscono direttamente con l'utente. La rappresentazione ottenuta vuole essere una demo delle possibilità quasi infinite fornite da questi nuovi supporti grafici e dal loro utilizzo nel campo dell'exhibit design. In questo caso, sono state realizzate delle immagini e delle animazioni raffiguranti l'Antinoeion utilizzando un modello composto da circa centomila singoli punti colorati. Questo modello è stato ottenuto tramite la fotogrammetria, argomento precedentemente trattato in questa tesi. Per realizzare il modello 3D si è utilizzato il software Rhino, mentre per realizzare quattrocento render si è utilizzato il motore grafico Enscape. I render sono stati successivamente analizzati ed elaborati tramite il software Meshroom, il quale ha fornito un modello chiamato "pointcloud". Questo modello è stato poi animato e renderizzato tramite il software di programmazione TouchDesigner. Le animazioni possono essere programmate in base agli input in tempo reale, sfruttando sensori o attraverso nodi e codici Python per creare delle risposte visive a ogni input scelto. In questo caso, si è utilizzata la musica e l'entropia data da un "noise" per animare i punti dell'Antinoeion e creare una rappresentazione onirica e suggestiva.

pagina precedente: Frames dell'animazione realizzata su Touchdesigner

in basso: Render dell'Antinoeion ricostruito in un pointcloud





Rovine d'una Galleria
di Statue nella Villa Adri-
ana a Tivoli

Piranesi Prix de Rome, Villa Adriana

La Villa Adriana, patrimonio mondiale dell'UNESCO dal 1999, è il risultato del connubio tra archeologia e paesaggio, creato dalla mente dell'imperatore Adriano. Nonostante gli studi sulla villa siano iniziati già durante l'era romantica, essa rimane ancora oggi un enigma dal punto di vista della sua composizione architettonica. Infatti, a differenza delle classiche ville romane a maglia ortogonale, Villa adrianea si basa su un sistema compositivo più complesso e articolato, definito da una composizione polare a carattere radiale ipotattico. Questo sistema prevede la presenza di più punti, notevoli tra loro, collegati da assi radiali, tra cui le sette centralità che costituiscono la villa. La magnificenza della villa e i suoi misteri rappresentano una grande fonte di ispirazione per progetti di valorizzazione e miglioramento del sito. È qui che entra in gioco il Seminario Internazionale Piranesi Prix de Rome, un evento che offre la possibilità di progettare all'interno della villa stessa, lavorando sui tre elementi principali che la costituiscono: il paesaggio archeologico, l'architettura e l'acqua. Quest'ultima, in particolare, è il fulcro del tema progettuale, con l'obiettivo di ripristinare la sua importanza all'interno della villa come ai tempi di Adriano. Il premio promuove un costante dialogo tra archeologia e architettura, al fine di valorizzare l'antico, tutelarlo e creare nuove prospettive per la museografia del bene culturale ad alto rischio. In conclusione, la Villa Adriana rappresenta un esempio straordinario di come la creatività umana e la bellezza del paesaggio possano fondersi in un'opera di straordinaria bellezza e complessità.

The Villa Adriana, a UNESCO World Heritage site since 1999, is the result of the combination of archaeology and landscape created by Emperor Hadrian. Despite studies on the villa starting during the Romantic era, it remains an enigma to this day from an architectural composition standpoint. In fact, unlike classical orthogonal grid patterned Roman villas, the Villa Adriana is based on a more complex and articulated compositional system, defined by a hypothetical radial polar composition. This system involves the presence of several notable points connected by radial axes, including the seven centralities that make up the villa. The magnificence of the villa and its mysteries represent a great source of inspiration for enhancement and improvement projects of the site. This is where the Piranesi Prix de Rome International Seminar comes into play, an event that offers the opportunity to design within the villa itself, working on the three main elements that constitute it: the archaeological landscape, architecture, and water. The latter, in particular, is the focal point of the design theme, with the objective of restoring its importance within the villa as it was during Hadrian's time. The prize promotes a constant dialogue between archaeology and architecture, with the ultimate goal of enhancing the ancient, protecting it, and creating new perspectives for the museum of cultural heritage at high risk. In conclusion, the Villa Adriana represents an extraordinary example of how human creativity and the beauty of the landscape can merge into a work of extraordinary beauty and complexity.

pagina precedente: Calcografia delle rovine d'una galleria di Statue nella Villa Adriana a Tivoli, realizzata da Piranesi Giovanni nel XIX secolo

Il Gran Prix de Rome

Il Grand Prix de Rome è stato un prestigioso premio artistico istituito da Colbert nel 1666, con l'obiettivo di incoraggiare la formazione di giovani artisti e architetti. Inizialmente il premio era destinato solo ai pittori e scultori, ma nel 1720 venne esteso anche agli architetti e l'architettura.

Il premio consisteva in un soggiorno di quattro anni a Roma, durante il quale gli artisti vincitori avevano la possibilità di studiare i capolavori dell'antichità e del Rinascimento italiano, nonché di entrare in contatto con le correnti artistiche più avanzate del loro tempo. Esso ha rappresentato un'importante occasione di formazione per molti artisti e architetti francesi, che hanno potuto così acquisire una solida conoscenza della storia dell'arte e dell'architettura, nonché un'esperienza diretta della città eterna. Tra i vincitori del premio si possono annoverare artisti di fama internazionale come Jacques-Louis David, Jean-Auguste-Dominique Ingres, Hector Berlioz, Charles Garnier e Le Corbusier. Il premio è stato realizzato fino al 1968, anno in cui venne soppresso dal governo francese in seguito a un periodo di contestazione studentesca e di critica nei confronti della sua natura elitaria. Nonostante ciò, il Grand Prix de Rome ha rappresentato un'importante istituzione artistica europea per più di tre secoli, contribuendo in modo significativo alla formazione di molti artisti e architetti di talento.

Il Premio Piranesi

Il Premio Piranesi di Tivoli è un prestigioso riconoscimento internazionale dedicato all'architettura contemporanea. Nato nel 2003, il premio è dedicato alla memoria di Giovanni Battista Piranesi, celebre incisore e architetto italiano del XVIII secolo, noto per le sue rappresentazioni di monumenti e paesaggi antichi. Organizzato dal professore Pier Federico Mauro Calari, dalla Fondazione Adriano Olivetti, con il patrocinio del Ministero per i Beni e le Attività Culturali, della Regione Lazio e del Comune di Tivoli. Il premio si tiene presso Villa Adriana, uno dei più importanti siti archeologici romani, situato a Tivoli, alle porte di Roma. Il Premio Piranesi di Tivoli è diventato un evento di grande rilievo nel panorama dell'architettura contemporanea, grazie alla sua capacità di promuovere la ricerca e la sperimentazione in questo campo, favorendo l'incontro tra architetti, critici e pubblico. Esso è basato su tre principi: il patrimonio storico come fonte intrinseca di formazione e di ricerca, la progettazione in loco e il gran tour, ossia l'Italia come luogo di cultura ed emancipazione artistica, tutto ciò seguendo il modello formativo dell'Ecole Nationale Supérieure des Beaux-Arts. Durante l'edizione del 2022 l'obiettivo del progetto è stato l'architettura d'acqua. La committenza ha richiesto la progettazione di un padiglione termale ed espositivo, dotato di comfort e aree relax, una buffer zone o zona d'accesso, la realizzazione di un allestimento per ospitare eventi e per concludere l'immagine coordinata basata sull'area archeologica UNESCO di Villa Adriana.

Il bando

Il bando consiste in un serie di proposte di aree strategiche, predeterminate, idonee sia alla progettazione sia ad una possibile edificazione del progetto. La zona scelta è stata quella vicina al muro del pecile, attualmente dove si trova l'edificio contenente il modello plastico della villa, per la realizzazione del padiglione termale espositivo mentre invece come buffer zone è stata scelta l'area posta come ingresso dei carri posizionata di fronte alle cento camerelle e prima dell'antinoeion, luogo invece che sarà allestito e riutilizzato per creare il luogo dove sarà realizzato il fashion and heritage, ossia degli eventi di promozione a sfondo culturale. Questi eventi sono un punto di incontro tra arte, moda, musica, cultura e archeologia, i loro benefici sono moltissimi per tutti gli attori coinvolti in essi, nel caso dell'area archeologica sono innanzitutto un gran flusso di denaro all'amministrazione, la creazione gratuita di contenuti di qualità e pubblicitari affidati a chi si occupa di promuovere l'evento ma soprattutto un grande afflusso di spettatori e successivi visitatori. Sono state sfruttate diverse strategie di valorizzazione dei beni, sia a livello produttivo che a livello decostruttivo, nel caso della buffer zone e dell'Antinoeion operando aggiungendo al paesaggio materia e spazi mentre nell'altro caso togliendo materiale dal terreno per poter incassare il padiglione così da non rovinare o pesare sul paesaggio archeologico.

Premio Piranesi 2022, tutti i partecipanti raccolti intorno alle rovine della Piazza d'oro



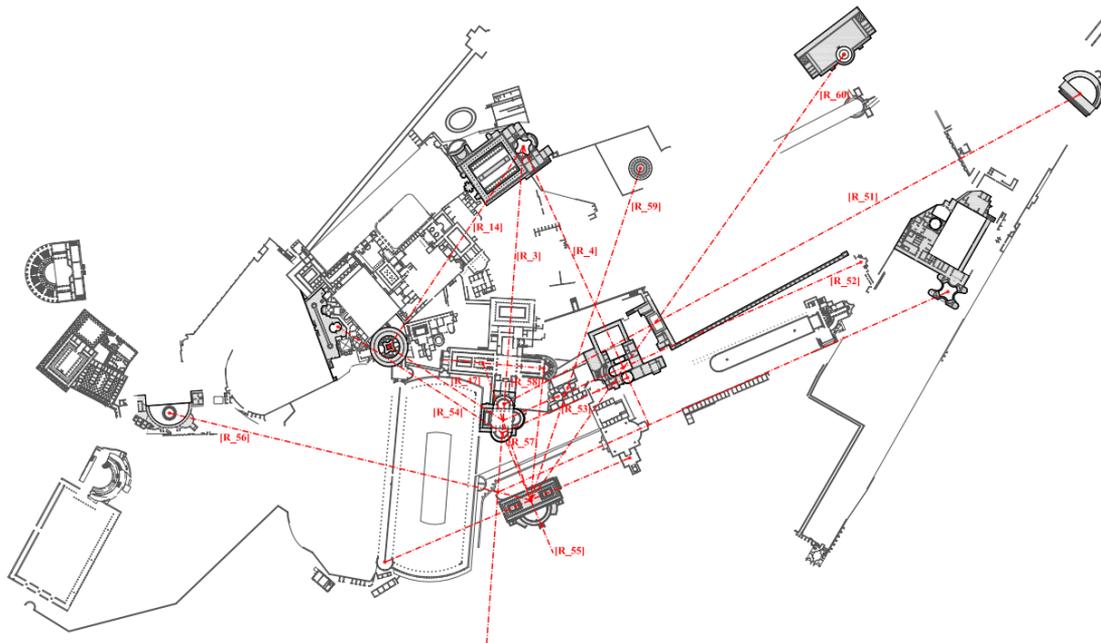
La composizione e gli assi fondamentali di Villa Adriana

Fin dai tempi della sua realizzazione, Villa Adriana si è dimostrata essere un'opera maestosa e innovativa per gli standard di composizione architettonica dell'Impero romano, attuando un paradigma basato su un principio ordinatore di tipo polare che contrasta con il modello della griglia ortogonale fin allora utilizzato. Questa nuova composizione è stata denominata policentrica, radiale-ipotattica e rispetto al modello ortogonale, che predispone un tracciato regolatore per la replica e ripetizione degli elementi architettonici, sposta l'attenzione dell'osservatore su un solo punto in cui gli elementi introdotti sono indipendenti tra loro ma ipotatticamente dipendenti. Tuttavia la particolarità della Villa è la presenza di multipli centri che conferiscono più chiavi di lettura e non solo una, come nel caso dell'Acropoli di Pergamo e del Santuario di Iside a Phylae, da cui gli architetti dell'imperatore hanno preso ispirazione. I principi ordinatori della Villa sono il Tempio di Venere Clidia, la Piazza d'Oro, il Teatro Marittimo, Le Tre Esedre, l'Antinoeion, Il Padiglione dell'Accademia e il Grande Vestibolo.

Il padiglione termale espositivo

Il primo grande tema affrontato nel progetto è stato il Padiglione Termale-Espositivo, situato all'interno dell'area archeologica della villa. Per la fase preliminare della progettazione è stato necessario approfondire l'essenza delle terme romane. Durante l'epoca romana, le terme erano luoghi molto frequentati anche dalla popolazione meno abbiente, poiché offrivano spazi culturali, sociali e igienico-sanitari. Il tempo libero e la bellezza quindi, convivevano negli ambienti delle terme, grazie alle esposizioni di statue e ai giochi d'acqua. Nella villa erano presenti tre grandi impianti termali: le Grandi Terme, le Piccole Terme e le Terme con Heliocaminus.

Dopo aver analizzato e compreso la concezione originaria delle terme romane, si è ideato un padiglione che potesse contenere sia l'area termale per il comfort e il relax, sia una collezione permanente d'arte espositiva, ospitando entrambe le tematiche in modo organico rispetto all'archeologia presente. Le linee guida del progetto prevedevano che il padiglione fosse strutturato in modo da includere un'area termale interna, con vasche d'acqua a diverse temperature, una collezione permanente d'arte e un caffè-ristorante. Inoltre, doveva essere presente un ingresso-reception per lo spazio termale, con spogliatoi e aree relax.



in alto: Planimetria con principali assi di riferimento

in basso: Vista aerea muro del pecile

pagina successiva: Masterplan generale con pagilijone termale-espositivo, buffer zone e fashion and heritage





La composizione e gli assi fondamentali del progetto

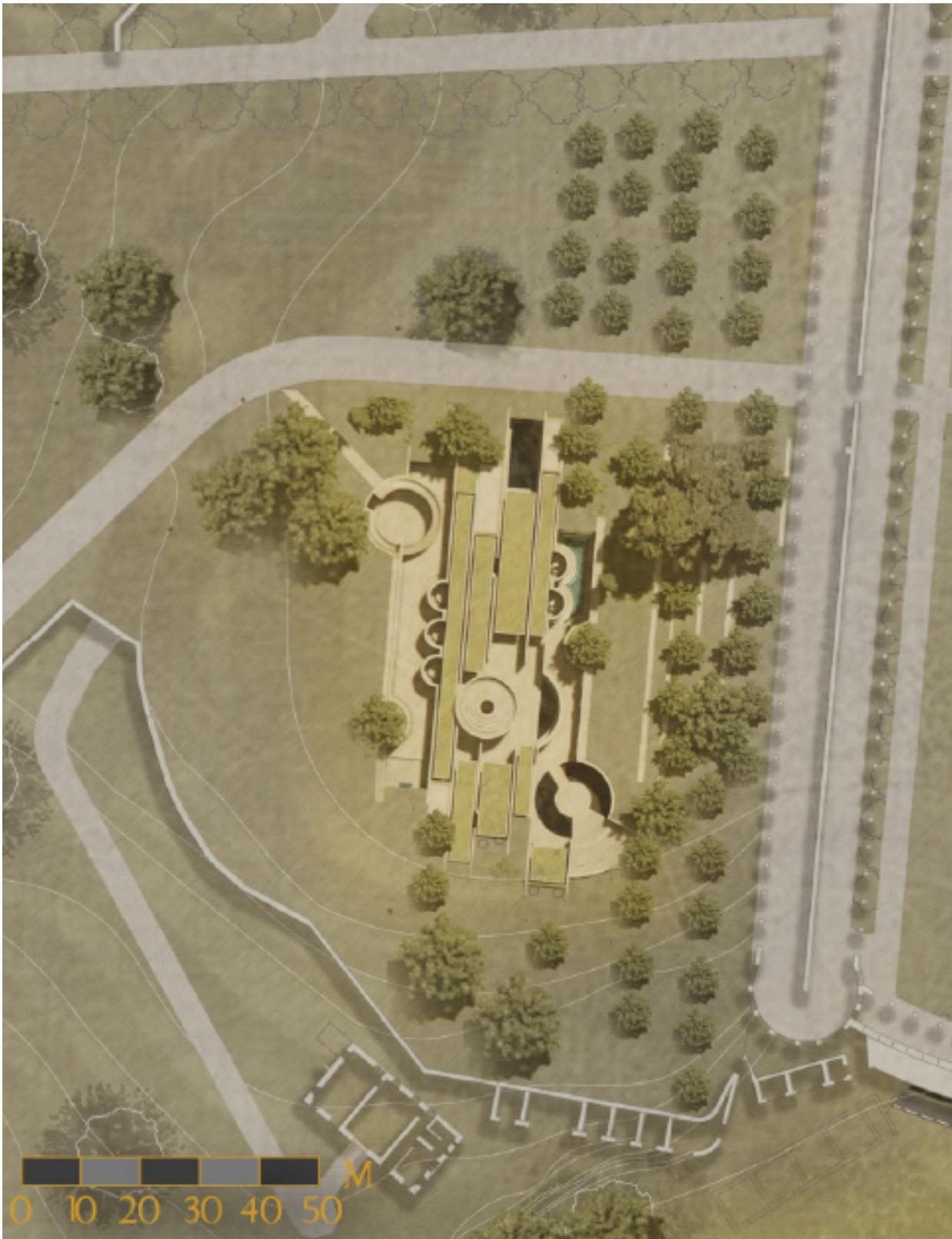
Dopo aver scelto e confermato l'area di progetto, è iniziata un'attenta analisi della morfologia del terreno ma soprattutto l'analisi dettagliata delle teorie archeologiche dei tracciati regolatori degli edifici limitrofi, seguendo un regime architettonico guidato dal prolungamento degli assi fondamentali degli edifici presenti nella nostra area di interesse. La progettazione dell'edificio si concentra sulla creazione di una nuova relazione tra il Pecile e tutto il sistema di uliveti e arborei esistenti, attraverso un lavoro di "suolo" che si articola in un sistema di vasche che definiscono diverse quote e un diverso rapporto con il cielo attraverso bucatore nel terreno. Gli elementi lineari che seguono il profilo del Pecile definiscono spazi d'acqua con diverse forme e intensità, creando un ritmo suggestivo nelle gallerie in cui l'acqua è presente in diverse forme. L'edificio diventa così capace di accogliere non solo gli spazi convenzionali di un edificio termale romano, ma anche di avere un valore scenografico con diverse caratteristiche. La luce è uno degli elementi fondamentali nella progettazione del padiglione termale, che è caratterizzato da spazi con diverse intensità luminose, stanze a cielo aperto e spazi coperti in cui la luce filtra in modo suggestivo. Le mura dell'edificio creano degli spazi concavi e convessi che permettono alla luce di creare diversi giochi di luce, alternando spazi aperti e scoperti con sequenze di luce e ombra, seguendo il movimento lineare del sole.

L'ingresso del padiglione termale è caratterizzato dalla presenza di uno spazio centrale con una rampa che accoglie il visitatore e permette la visione a 360° del plastico di Villa Adriana adagiato su uno specchio d'acqua. In questo vuoto, la vegetazione scende all'interno per enfatizzare la dimensione di "rovina archeologica", creando un'atmosfera suggestiva e coinvolgente.

in alto: Sezione longitudinale della topografia della buffer zone

a sinistra: Pianta generale con composizione e prolungamento degli assi di riferimento del progetto; relazione tra pecile e antinoeion

pagina successiva: Masterplan ingrandimento padiglione termale- espositivo e muro del pecile



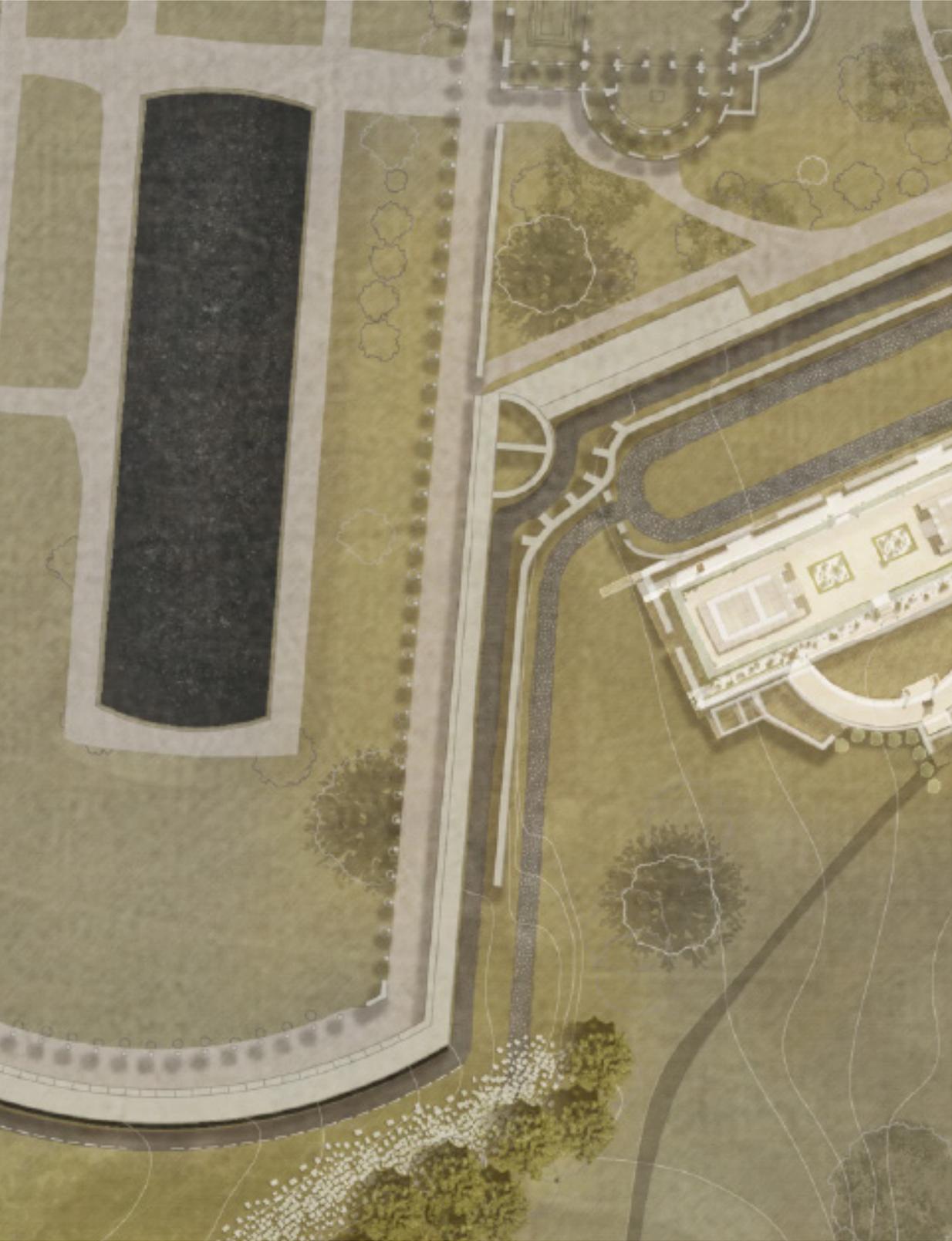
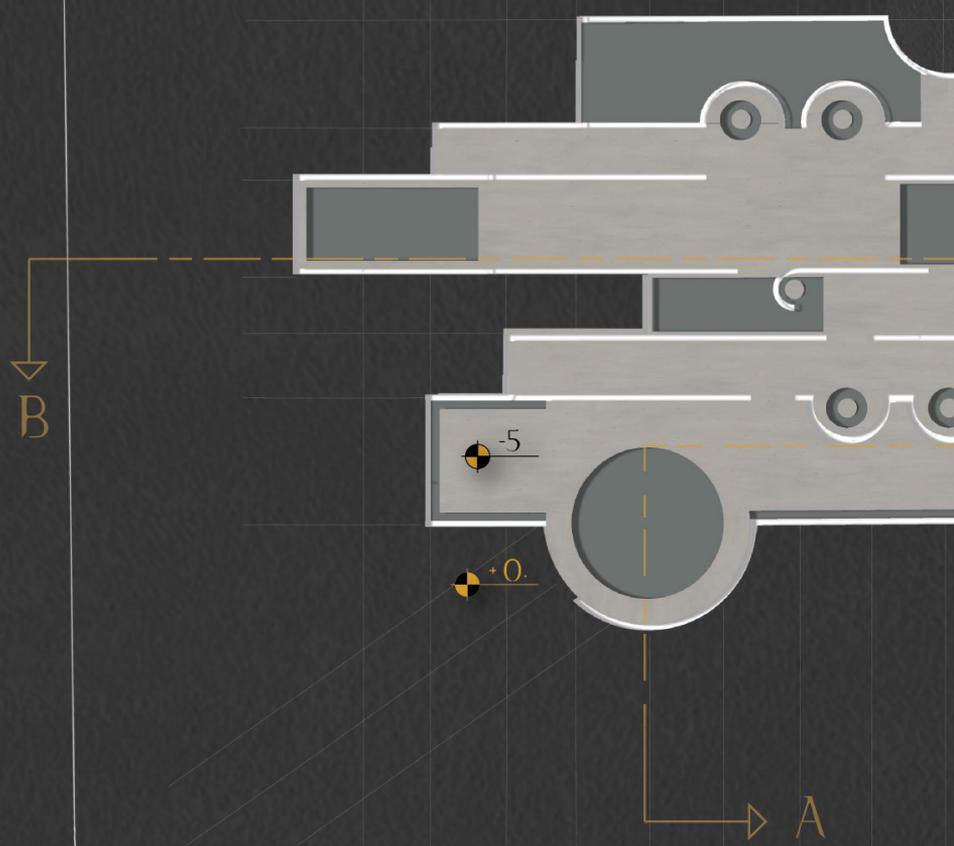


Exhibit design per la valorizzazione di Villa Adriana; il progetto di un padiglione termale.

PIANTA PADIGLIONE
(SEZIONE)



LIONE TERMALE (SEZIONE C-C')

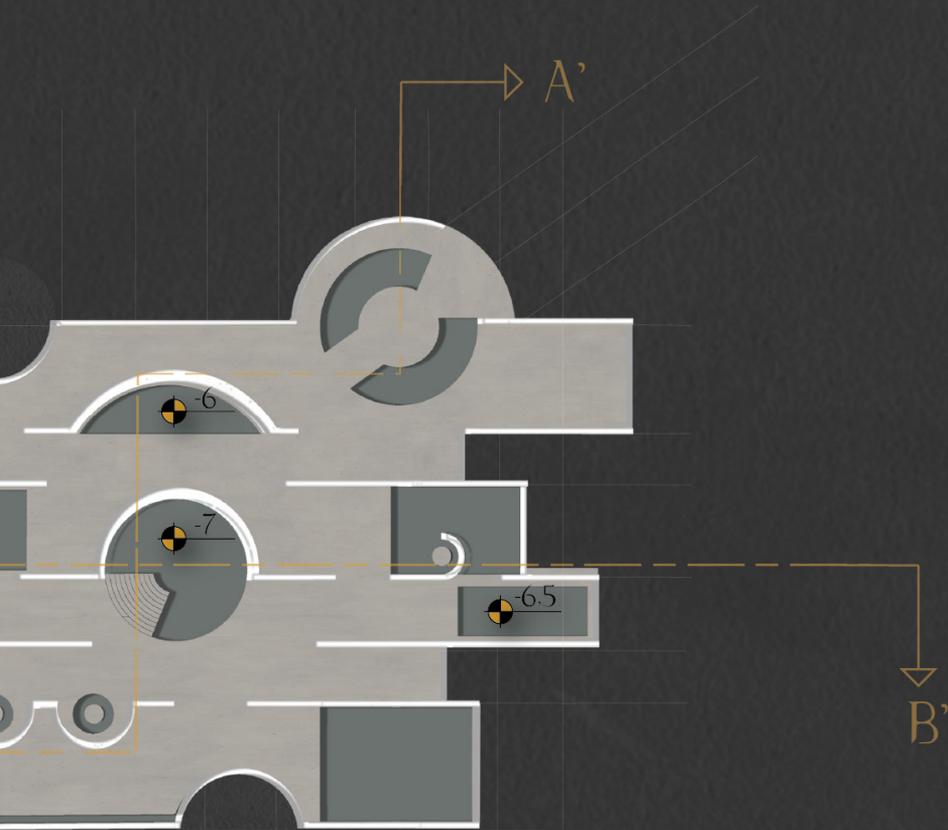
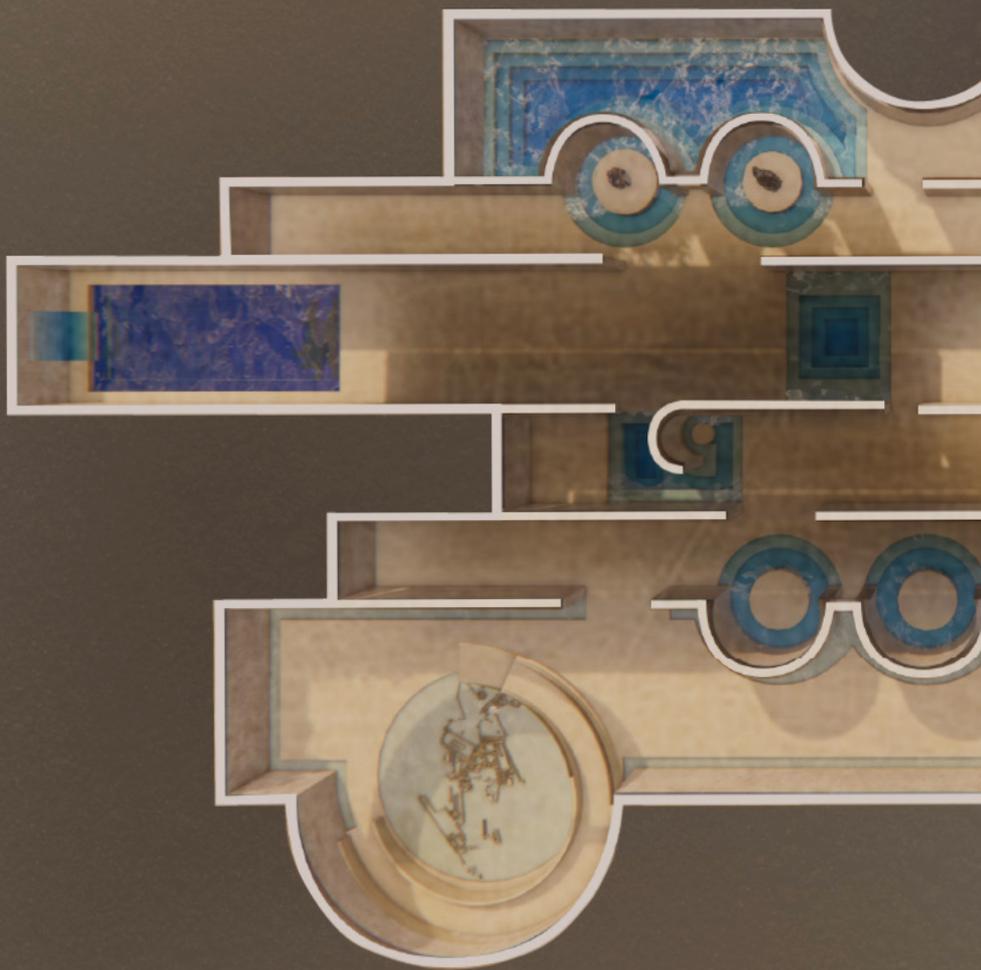
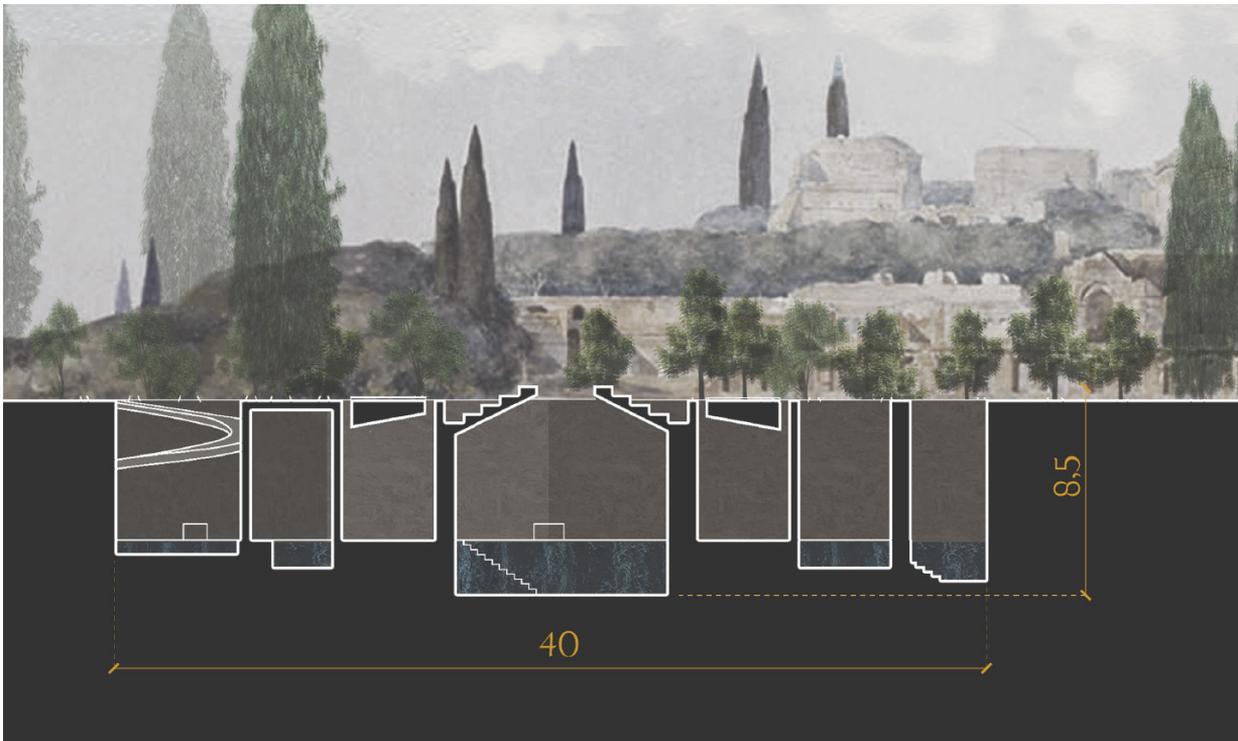
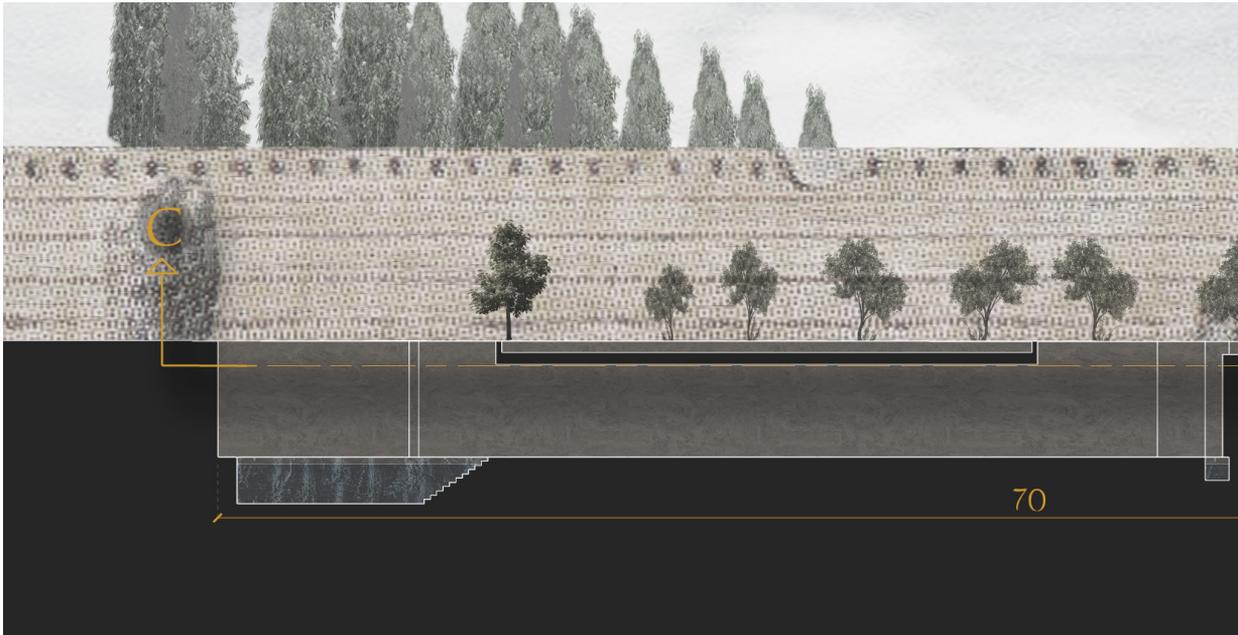


Exhibit design per la valorizzazione di Villa Adriana; il progetto di un padiglione termale.



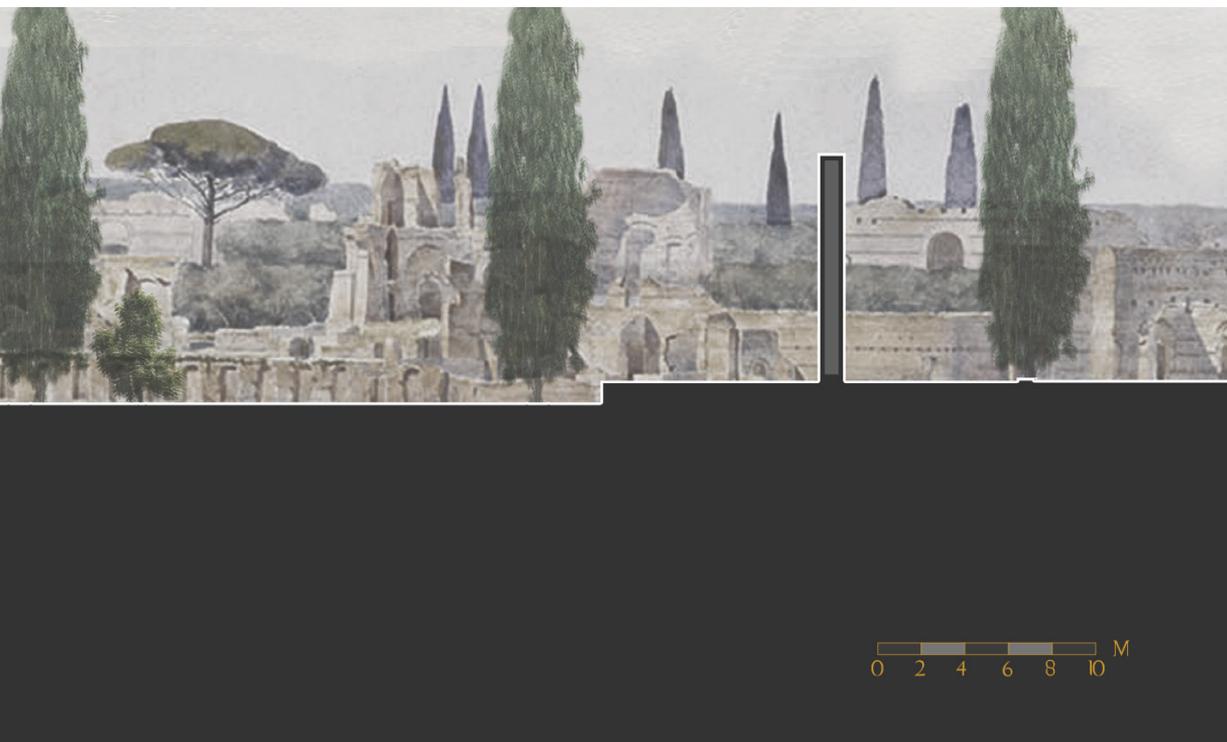
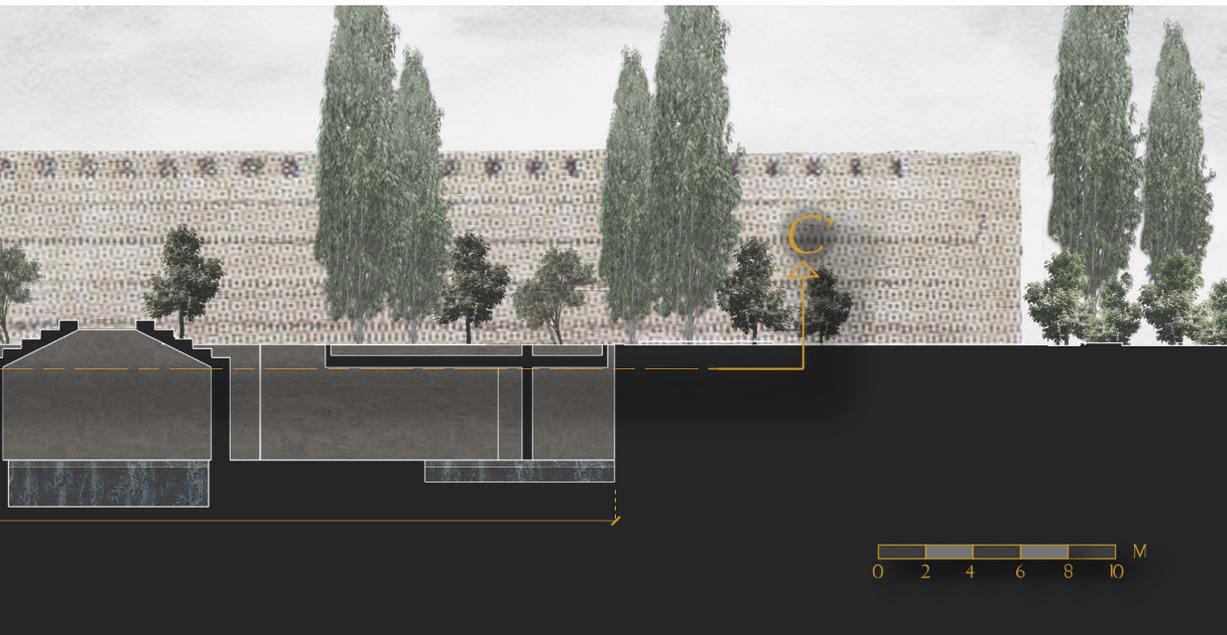




pagine precedenti: Pianta schematizzata e renderizzata del padiglione termale-espositivo

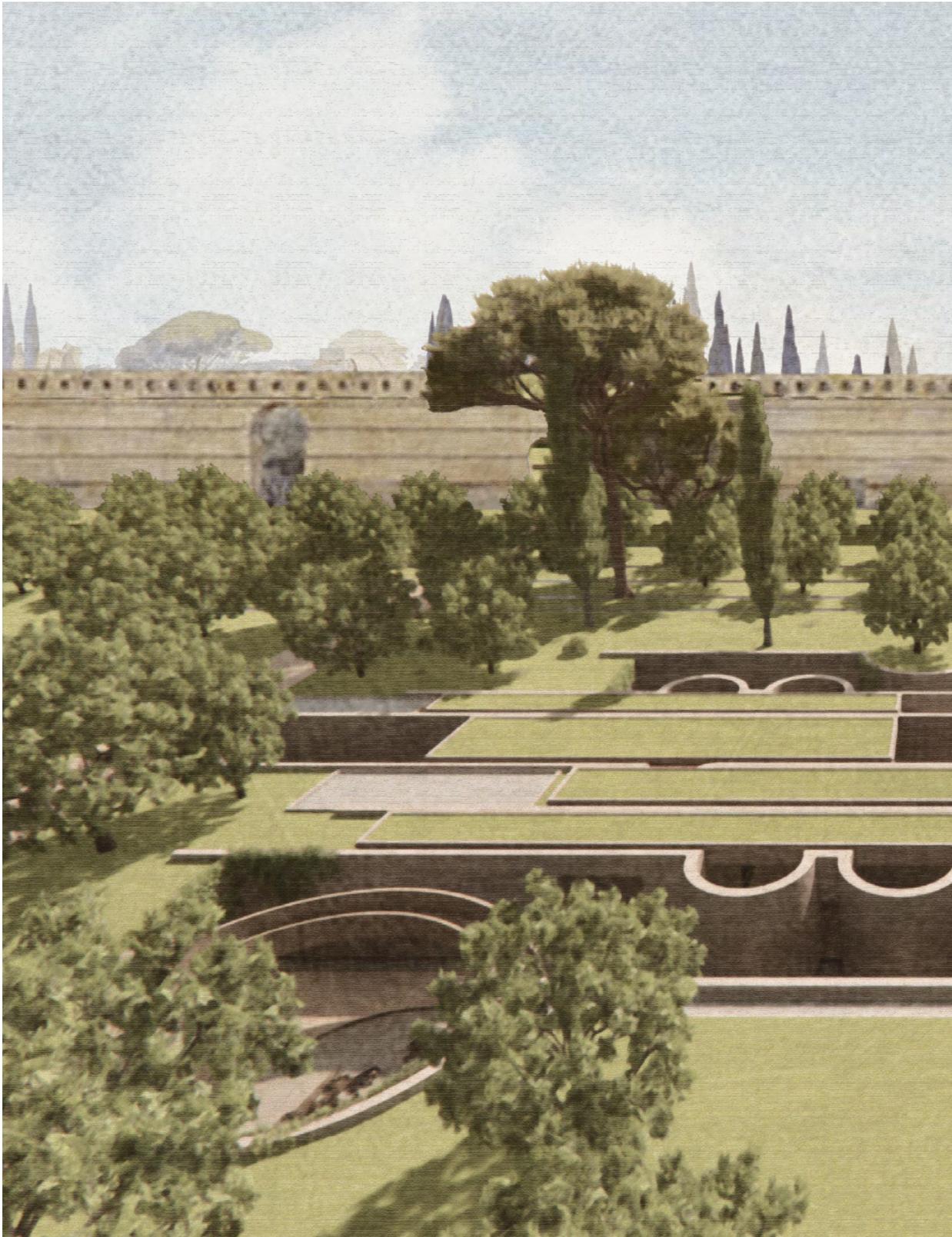
in alto: Sezione longitudinale del padiglione termale espositivo

in basso: Sezione trasversale del padiglione termale-espositivo in relazione al muro del Pecile



pagine successive: Render del padiglione termale-espositivo in relazione al muro del Pecile

pagine successive: Render interni del padiglione termale-espositivo con collezione.



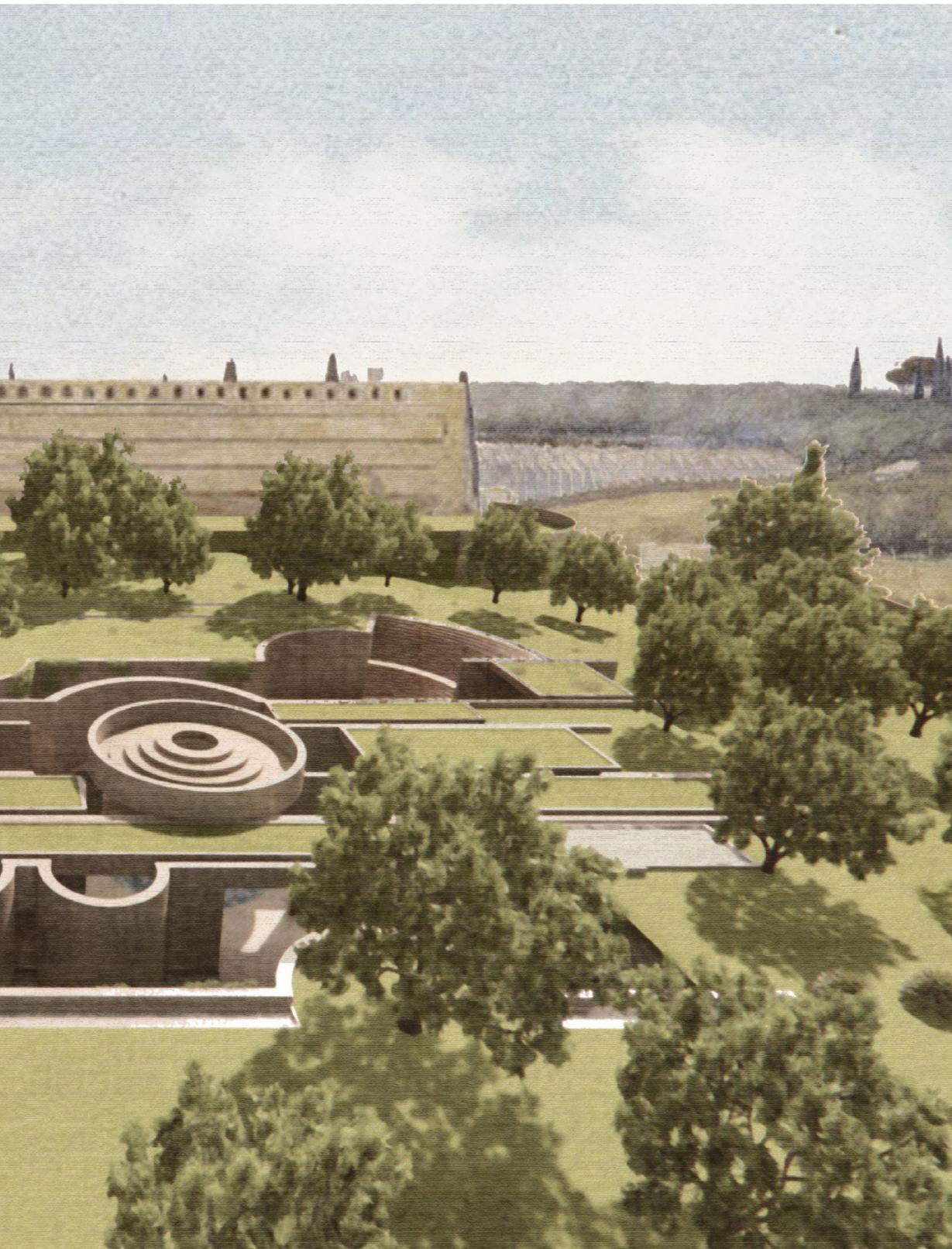
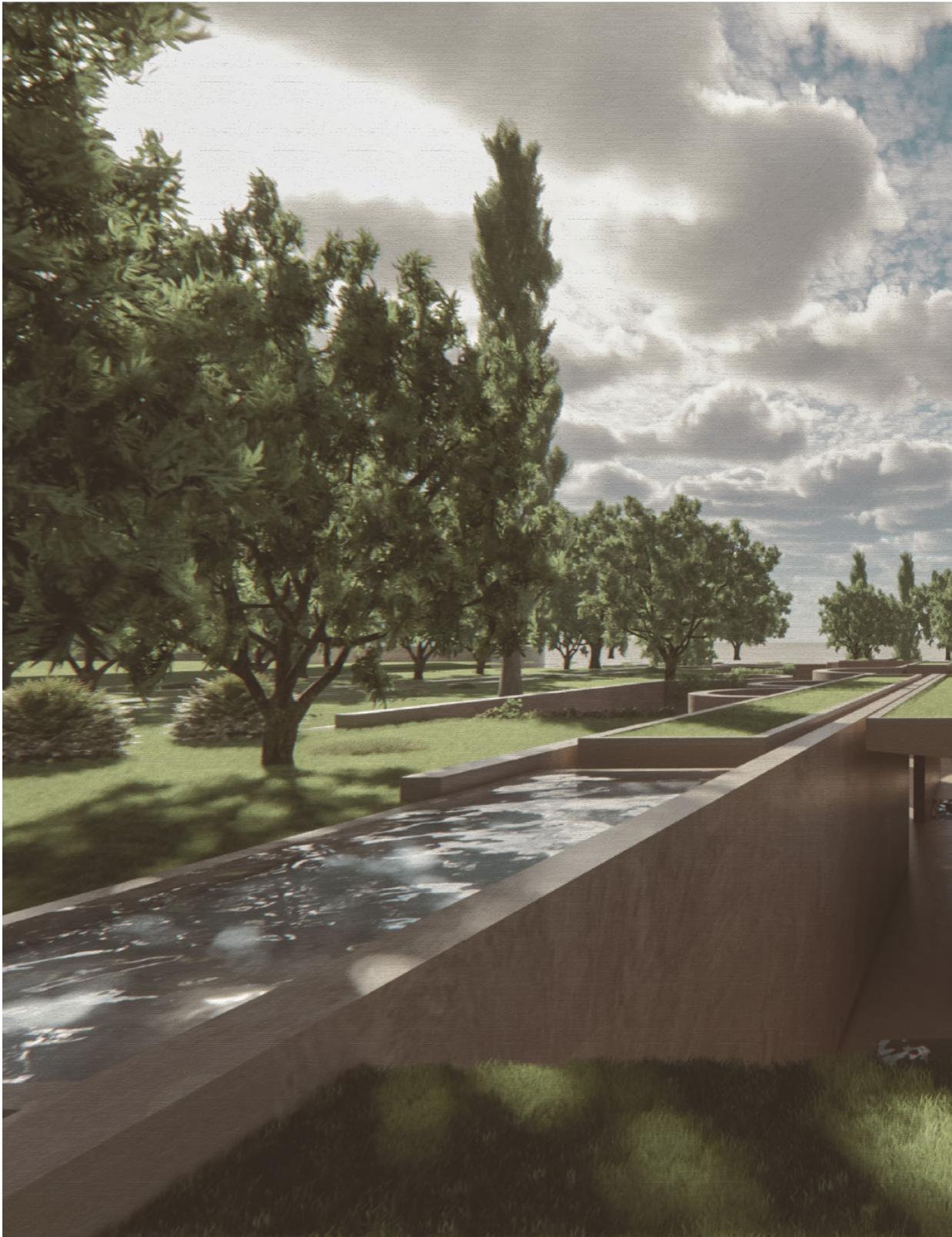


Exhibit design per la valorizzazione di Villa Adriana; il progetto di un padiglione termale.



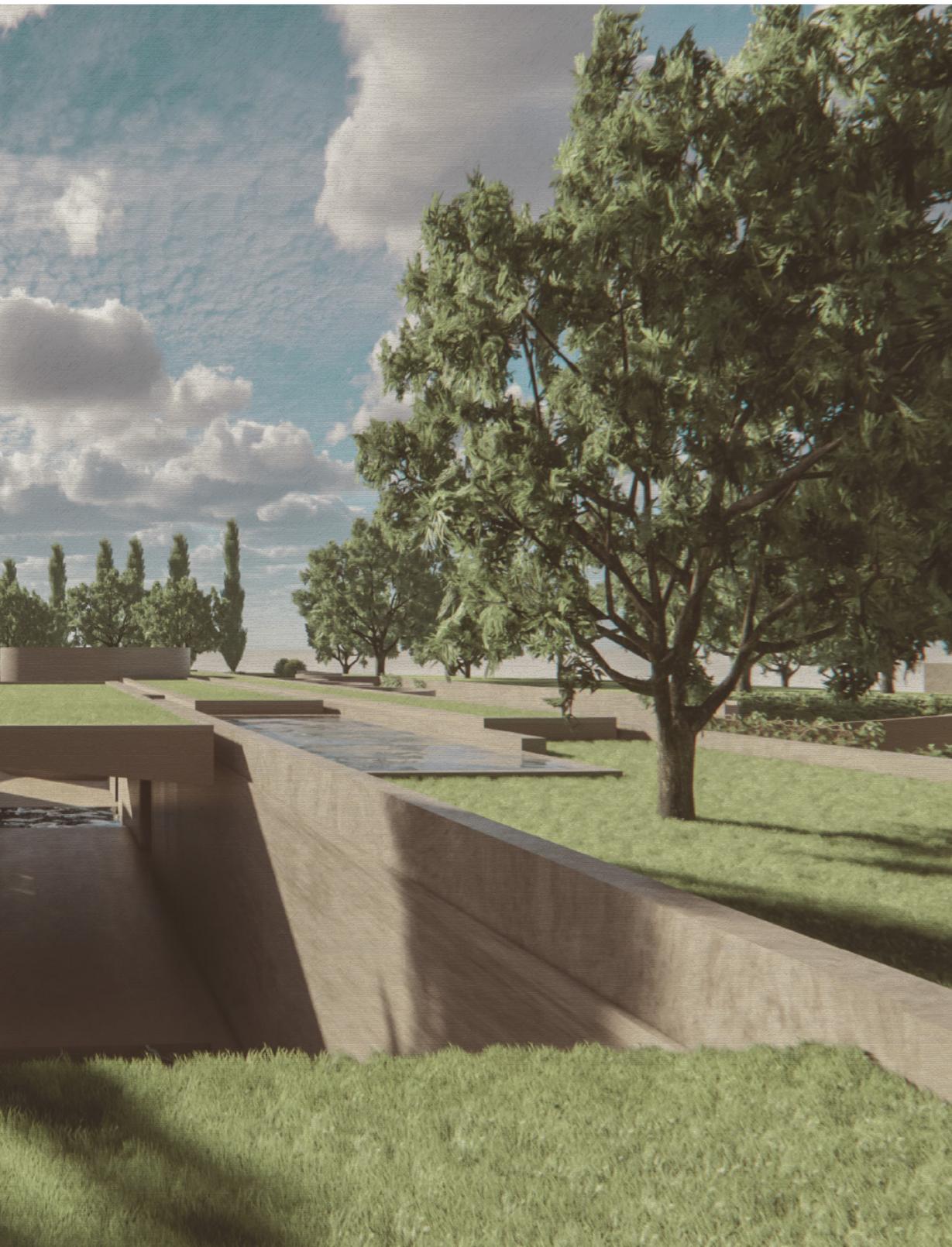


Exhibit design per la valorizzazione di Villa Adriana; il progetto di un padiglione termale.



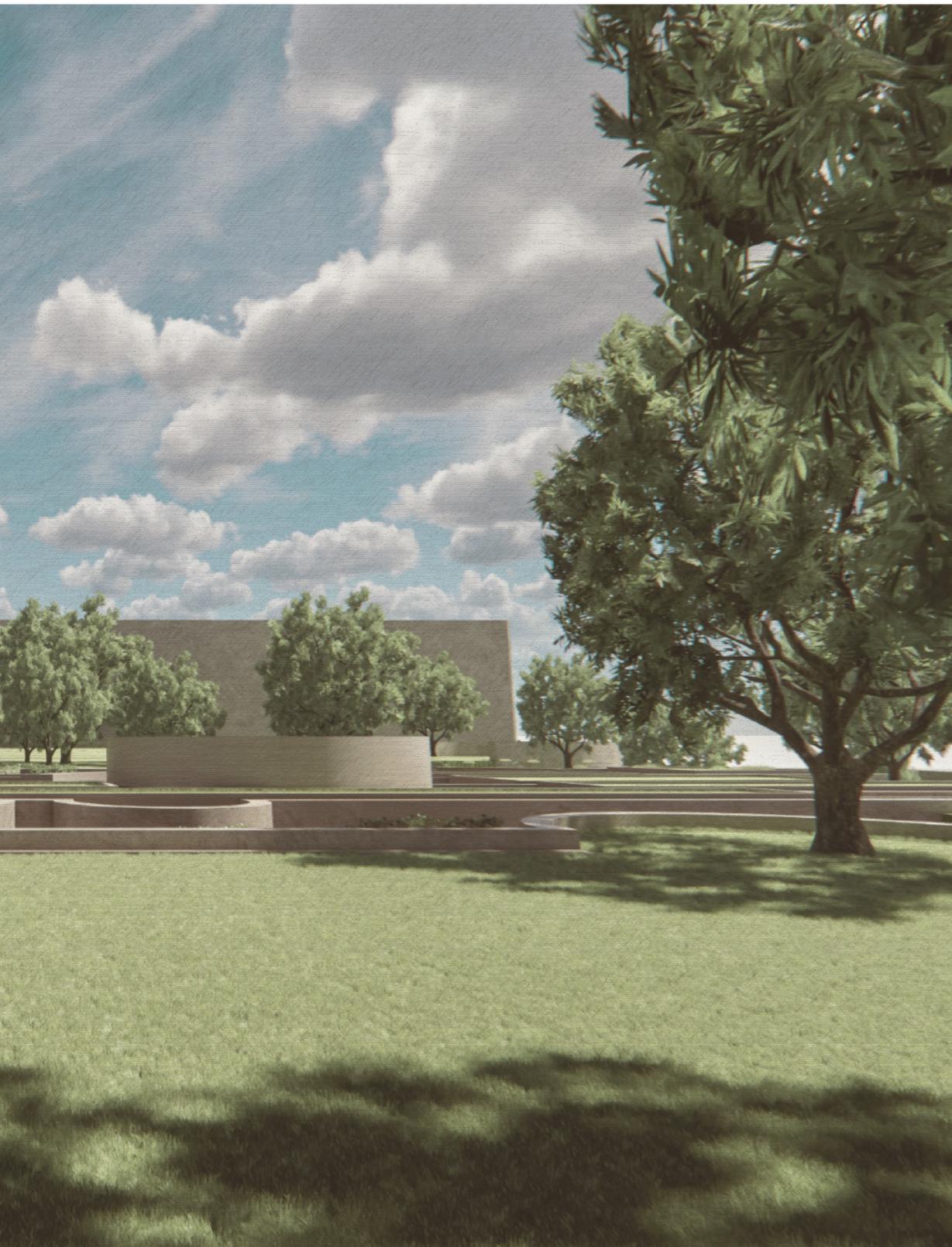


Exhibit design per la valorizzazione di Villa Adriana; il progetto di un padiglione termale.



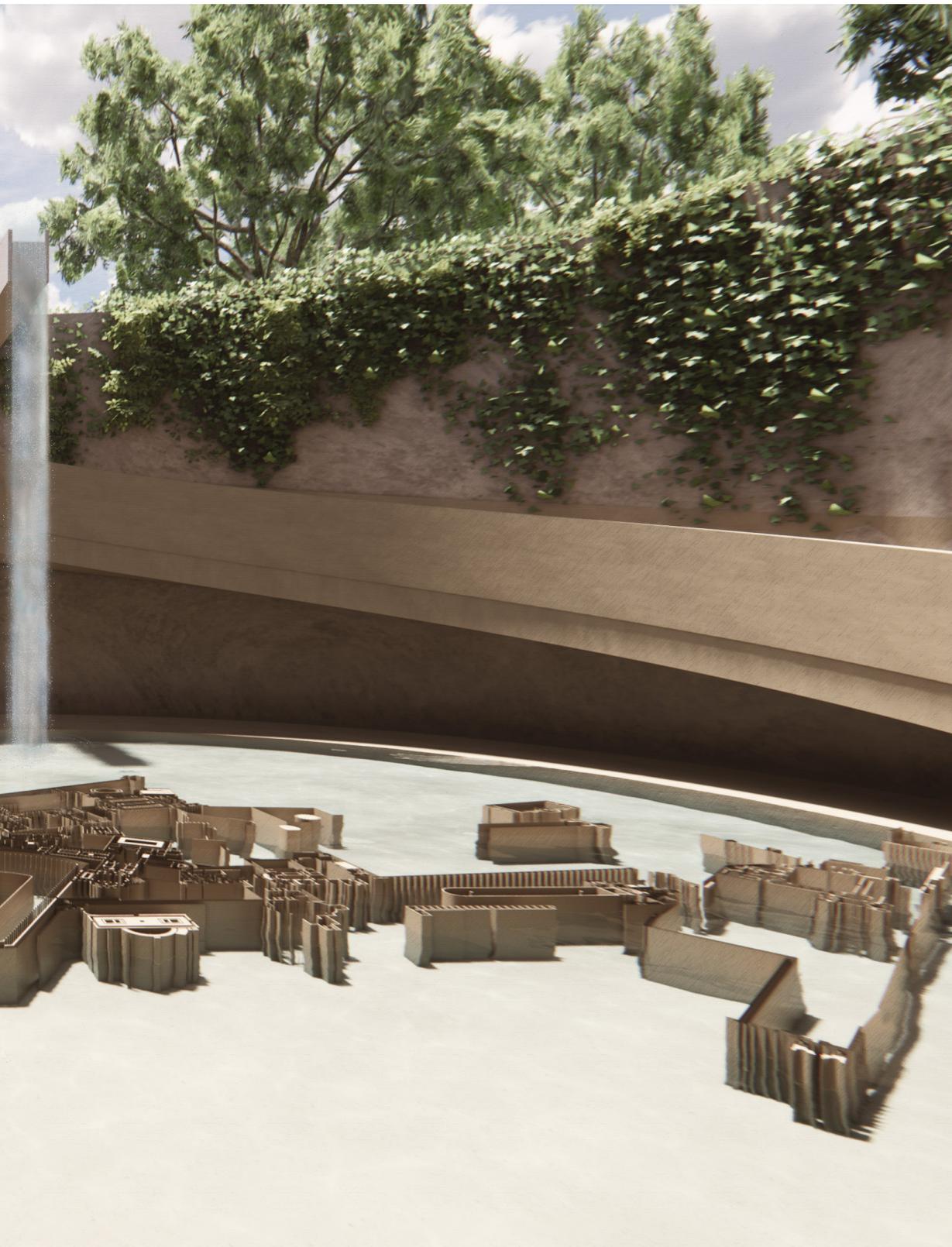


Exhibit design per la valorizzazione di Villa Adriana; il progetto di un padiglione terminale.











La buffer zone come strumento di tutela e di valorizzazione

La grande bellezza di Villa Adriana risiede nella complessità dell'insieme degli elementi che la compongono: archeologia, paesaggio, l'uliveto secolare impiantato nel '700 dai gesuiti e la costante presenza dell'acqua. La compresenza di questi elementi è il punto fondamentale per la creazione del fascino unico e singolare, che ha condotto nei secoli visitatori e intellettuali a visitarla, fino all'apice del riconoscimento nel 1999, in cui è stata proclamata Patrimonio Mondiale dell'UNESCO. In origine la villa comprendeva uno spazio più vasto, che si estendeva dal Ponte Lucano, sul corso del fiume Aniene (il quale forniva l'acqua a tutta la Villa) fino ai Colli di Santo Stefano e oltre. Oggi la villa a cui si fa riferimento è molto più limitata. La parte archeologica visitabile viene idealmente compresa fra il Teatro Nord e il Teatro Sud, mentre il patrimonio paesaggistico dell'uliveto è confinato a zone limitrofe o interstiziali fra i diversi padiglioni, spesso non visitabili. Le zone protagoniste del bando per la Valorizzazione Territoriale richiesta sono le Buffer Zone, anche dette zone cuscinetto. Sono denominate in questo modo in quanto hanno il compito di proteggere e tutelare la zona protetta del sito, ovvero quella archeologica, che comprende l'area paesaggistica perimetrale della villa. In queste aree è solito sviluppare aree parallele al sito, con funzioni correlate al suo significato culturale, tutelando ma allo stesso tempo arricchendo il paesaggio circostante. La richiesta quindi era quella di ideare un progetto paesaggistico all'interno della Buffer zone correlato ai valori della villa.

Il progetto di una nuova buffer zone

Parallelamente allo studio del padiglione è stato inevitabile analizzare anche l'area di Buffer zone sottostante le cento camerelle. Infatti, pur essendo posti su due livelli morfologici diversi, si può notare come l'area del muro del Pecile sia strettamente collegato a livello panoramico con l'area sottostante in cui sono presenti il Vestibolo e L'Antinoeion. Per questo motivo, il collegamento tra le due aree è stata eseguito seguendo una strategia di progettazione che si basa sulla valorizzazione e sul collegamento tra l'antico accesso alla villa e il Grande Vestibolo, costeggiando Antinoeion e le cento camerelle. Per realizzare questa connessione, è stata creata una nuova strada che nasce presso l'ingresso antico della villa e che diventa il fulcro di una sequenza di spazi che si articolano lungo il percorso. Questi spazi sono stati progettati in modo da dialogare con la topografia del luogo e con il sistema delle coltivazioni presenti, creando una continuità tra l'edificio e il paesaggio circostante. Anche in questo caso, l'atteggiamento progettuale si basa sull'unione di elementi naturali, come acqua e natura, con le rovine architettoniche, con l'intento di creare un paesaggio naturale Romantico in senso artistico in cui il visitatore è quasi immerso nella maestosità della natura che lo circonda.

Un elemento fondamentale della progettazione del percorso paesaggistico è inevitabilmente l'acqua, che funge da filo conduttore tra gli elementi architettonici e naturali, ma ha anche funzione di fruibilità da parte dei visitatori durante il percorso. L'acqua è presente in diverse forme lungo di esso che dall'ingresso arriva fino all' antinoeion, intervallata in diverse posizioni creando una serie di spazi d'acqua captiva con diverse forme e intensità. Essa diventa quindi un punto di riferimento per guidare il visitatore ma anche elemento estetico che delinea zone di relax nel parco. Per la pavimentazione dei percorsi, è stato utilizzato un materiale naturale proveniente dalla zona del sito di Villa Adriana, ovvero la pietra peperino. Questo materiale è stato scelto per la sua resistenza e durabilità, ma anche per la sua capacità di integrarsi perfettamente con la topografia del luogo e con il paesaggio circostante. Inoltre, la pavimentazione è stata progettata in modo da integrare l'elemento artificiale con l'elemento vegetale, creando una continuità tra l'edificio e la natura circostante. Questo è stato realizzato attraverso l'utilizzo di una pavimentazione a ciottoli, non invasiva, che permette alle piante di crescere tra le fessure, creando un effetto di continuità tra il pavimento e il paesaggio vegetale. In sintesi, il progetto del padiglione termale del Pecile di Villa Adriana si basa sulla creazione di una nuova relazione tra l'architettura, la topografia del luogo e la natura circostante. L'uso di materiali naturali e l'integrazione dell'acqua e delle piante consentono di creare uno spazio suggestivo e coinvolgente, che valorizza la bellezza del paesaggio e la storia del sito archeologico.

L'utilizzo della natura e dell'acqua nell'architettura

L'acqua e la natura possono fornire numerosi valori aggiunti all'interno di un'architettura. In primo luogo, la presenza di elementi naturali come l'acqua e la vegetazione può creare un'atmosfera rilassante e rigenerante, che favorisce il benessere psicofisico delle persone che frequentano l'edificio. Inoltre, l'acqua e la natura possono essere utilizzate come elementi architettonici, creando spazi suggestivi e coinvolgenti all'interno dell'edificio. La luce, la vegetazione e l'acqua possono essere utilizzate per creare giochi di luce, ombre e riflessi, che rendono l'ambiente interno più dinamico ed emotivamente coinvolgente. L'acqua può essere utilizzata come elemento di raffreddamento naturale, riducendo la temperatura all'interno dell'edificio durante i periodi più caldi dell'anno. Ciò può contribuire a ridurre l'uso di energia per il condizionamento dell'aria, migliorando l'efficienza energetica dell'edificio. La presenza di elementi naturali come l'acqua e la vegetazione può fornire un collegamento con il paesaggio circostante e con la storia e la cultura del luogo in cui l'edificio è situato, creando un senso di continuità e di appartenenza. In questo modo, l'architettura può diventare uno strumento per valorizzare e preservare il patrimonio ambientale e culturale.

Riferimenti

Fin dai tempi della sua realizzazione, Villa Adriana si è dimostrata essere un'opera maestosa e innovativa per gli standard di composizione architettonica dell'Impero romano, attuando un paradigma basato su un principio ordinatore di tipo polare che contrasta con il modello della griglia ortogonale fin allora utilizzato. Questa nuova composizione è stata denominata policentrica, radiale-ipotattica e rispetto al modello ortogonale, che predispone un tracciato regolatore per la replica e ripetizione degli elementi architettonici, sposta l'attenzione dell'osservatore su un solo punto in cui gli elementi introdotti sono indipendenti tra loro ma ipotatticamente dipendenti. Tuttavia la particolarità della Villa è la presenza di multipli centri che conferiscono più chiavi di lettura e non solo una, come nel caso dell'Acropoli di Pergamo e del Santuario di Iside a Phylae, da cui gli architetti dell'imperatore hanno preso ispirazione. I principi ordinatori della Villa sono il Tempio di Venere Clidia, la Piazza d'Oro, il Teatro Marittimo, Le Tre Esedre, l'Antinoeion, Il Padiglione dell'Accademia e il Grande Vestibolo.



In alto: fotografia del Canopo, Premio Piranesi 2022

pagine successive: Render evocativo della buffer zone dal punto di vista dell'antico ingresso. Render evocativo della buffer zone Render evocativo controcamera dell'antico ingresso ricostruito

Seguendo questa linea di pensiero, è stato utile fare una ricerca sul tema delle architetture termali moderne. Di grande ispirazione è stato il progetto dell' impianto termale di Vals, in Svizzera, progettato da Peter Zumthor, in quanto risulta essere un esempio di architettura che ribalta completamente lo stereotipo di un edificio costruito in montagna. Questo perchè l'impianto mostra una costruzione affiorante dal pendio, che regola e struttura le diverse configurazioni spaziali tra il fuori e il dentro, tra il sopra e il sotto. L'effetto interno è caratterizzato da singoli ambienti chiusi, trattati come giganteschi piloni isolati che suddividono lo spazio e che danno l'impressione di sorreggere la montagna. Questo è un esempio di come venga interpretato il rapporto tra l'architettura e tra la stratificazione geologica dove non passano in secondo piano il ruolo della luce, dell'acqua e dei materiali. Un altro filo conduttore del progetto svolto a villa Adriana è sicuramente il gioco di simmetrie e ricerca prospettiva, caratteristica fondamentale della filosofica di Carlo Scarpa. Infatti, per quanto riguarda il padiglione termale del Pecile, è stato importante l'analisi topografica e degli assi principali della villa per determinare la direzione e la struttura dell' architettura. Anche all'interno sono state rispettate determinati canoni per creare un gioco di prospettive e di simmetria sia per quanto riguarda i muri perimetrali, sia per quanto riguarda le differenti altezze delle vasche. Di grande ispirazione è stato anche l'utilizzo dell'acqua nel tema dell'architettura scarpiana. L'acqua infatti è presente costantemente in varie forme. Prendendo d'esempio la Tomba Brion, si può osservare come l'acqua diventa percezione: è strutturata in un sistema di vasche e canali ed è presente in diverse forme. Diventa così l' elemento principale che comunica con i diversi livelli morfologici del giardino e con gli elementi naturali che lo circondano.



in alto: Tomba Brion, Carlo Scarpa

pagina successiva: In alto, Terme di Vals di P. Zumthor, 1996, Svizzera. In basso, Tomba Brion, Carlo Scarpa, 1978, Veneto



Piranesi Prix de Rome - Designing Villa Adriana

Exhibit design per la valorizzazione di Villa Adriana; il progetto di un padiglione termale.





Exhibit design for the valorizzazione di Villa Adriana; il progetto di un padiglione termale.





Exhibit design per la valorizzazione di Villa Adriana; il progetto di un padiglione termale.



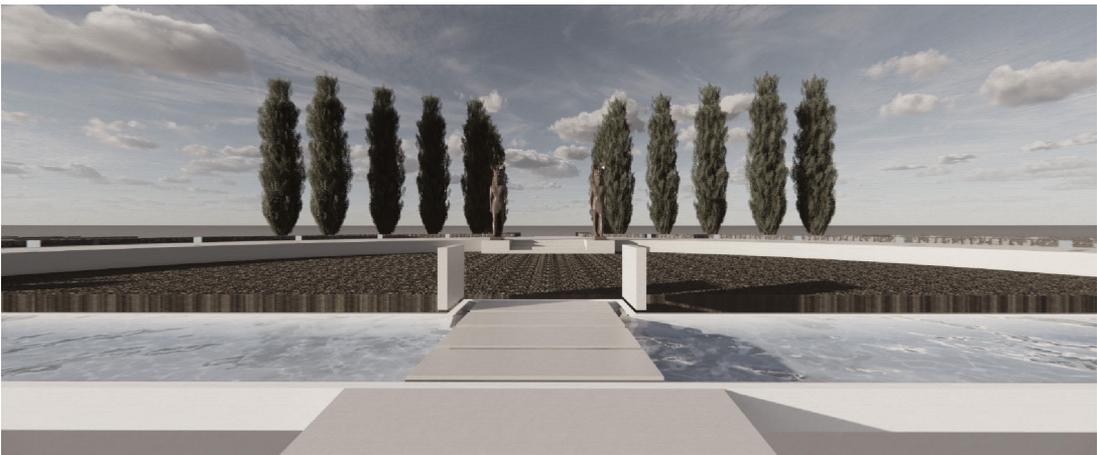


Exhibit design per la valorizzazione di Villa Adriana; il progetto di un padiglione termale.





Exhibit design per la valorizzazione di Villa Adriana; il progetto di un padiglione termale.



Fashion and Heritage

In aggiunta alla valorizzazione del territorio, è stato richiesto di organizzare un evento che unisse l'alta moda e il sito archeologico della Villa. Questo tipo di interventi rientra nella categoria del fashion and heritage, ovvero un'azione di branding in cui le grandi case di moda organizzano attività legate ad arte, musica, danza, teatro e exhibit design. L'obiettivo è unire due mondi appartenenti alla grande bellezza e riconosciuti in tutto il mondo: il Made in Italy sartoriale e il patrimonio culturale. La brand identity di un marchio d'eccellenza include la brand heritage, ovvero attività di valorizzazione del marchio attraverso la valorizzazione del patrimonio aziendale. Questo permette di comunicare valori intangibili, delineare l'identità del brand e differenziarsi dai competitors. Ci sono molte attività che possono essere svolte per valorizzare il brand, tra cui musei d'impresa, archivi, mostre, performance, politiche di heritage branding e altre forme di storytelling. Attraverso il brand heritage, la tradizione viene reinterpretata e valorizzata attraverso l'utilizzo e del patrimonio storico del marchio, spesso causando un effetto a catena: le maison investono nella costruzione di archivi e musei per rievocare il passato, diventando così protagonisti del presente. Archivi e musei sono strumenti simili ma che agiscono in modo diverso: il primo con azioni di raccolta e spiegazione, rendendo trasparenti i valori del brand, mentre il secondo estende la visione dei materiali davanti a un pubblico più ampio, ovvero i clienti, che vengono accolti in un contesto che amplifica il valore del brand attraverso la narrazione. La narrazione si lega a immagini di luoghi specifici, sia immateriali che permanenti, e ha sempre il fine di portare prestigio, sfruttando il bagaglio storico ereditato e svolgendo un'azione di marketing basata sul patrimonio. Molti attori dell'alta moda agiscono in questo modo, assicurandosi la fiducia dei loro consumatori. Chanel, Louis Vuitton, Dolce&Gabbana e Hermès sono solo alcuni esempi. La creazione di eventi di questo tipo rappresenta anche un'opportunità per la valorizzazione e la conservazione del sito archeologico, poiché permette di raccogliere fondi per la sua manutenzione e di sensibilizzare il pubblico sull'importanza della tutela del patrimonio culturale. Inoltre, questo tipo di eventi contribuisce a creare una connessione emotiva tra il pubblico e il sito archeologico, favorendo la sua promozione turistica e la sua valorizzazione a livello internazionale.

in alto a sinistra: Render dello studio sullo stato di fatto dell'Antinoeion

in centro: Render della ricostruzione dell'Antinoeion originale

in basso a sinistra: Render evocativo dell'intervento strutturale allestitivo sulle rovine dell'Antinoeion

La collezione scelta per l'evento di fashion and heritage è "Egyptomania" di Dior della primavera del 2004. Essa, è ispirata alla cultura egizia e presenta una serie di abiti e accessori che richiamano i motivi e gli elementi della cultura egizia. Gli abiti presentati sono caratterizzati da linee pulite e geometriche, e presentano decorazioni e dettagli che richiamano gli antichi geroglifici e simboli egizi. Tra gli elementi distintivi della collezione ci sono tuniche e le gonne lunghe, realizzate in tessuti leggeri e sfumati, che ricordavano le vesti delle divinità egizie. Gli abiti sono decorati con motivi geometrici e con inserti metallici, che richiamano le decorazioni degli antichi gioielli egizi. Inoltre, la collezione presenta una serie di accessori, tra cui maschere, borse e sandali, decorati con motivi a tema egizio e con dettagli in metallo dorato. Gli accessori sono caratterizzati da forme semplici e pulite, creando un richiamo con gli antichi oggetti di uso quotidiano degli antichi egizi. La collezione "Egyptomania" di Dior ha avuto un grande successo nel mondo della moda, e ha influenzato numerosi designer e stilisti successivi. La collezione ha dimostrato la capacità di Dior di creare abiti e accessori innovativi, che uniscono la tradizione e la storia dell'arte con le tendenze contemporanee della moda. Inoltre, la collezione ha contribuito a valorizzare la cultura egizia, rendendo omaggio alla sua bellezza e alla sua importanza nella storia dell'arte e della civiltà.



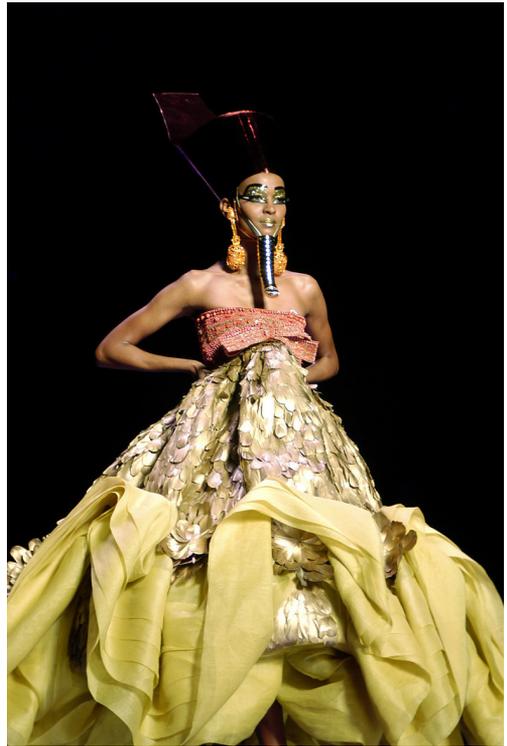


in alto: Sfilata autunnale Dior realizzata all'acropoli di Atene nel 1951

in basso: Fotomontaggio evocativo delle Centocamerelle durante il verosimile spettacolo teatrale Aida



Exhibit design per la valorizzazione di Villa Adriana; il progetto di un padiglione termale.



in alto: Primi piani abiti della collezione Dior 2004 primavera donna

in basso: Foto collezione Dior 2004 uomo sul set davanti le piramidi di Giza





Piranesi Prix de Rome - Designing Villa Adriana



Exhibit design per la valorizzazione di Villa Adriana; il progetto di un padiglione termale.





Exhibit design per la valorizzazione di Villa Adriana; il progetto di un padiglione termale.

Lo spettacolo teatrale Aida che si svolge presso le rovine dell'Antinoeion di Villa Adriana è organizzato in una situazione serale, in cui anche la luce e l'atmosfera del luogo contribuiscono a creare un'esperienza emozionante e coinvolgente per lo spettatore.

Lo spettacolo teatrale Aida presso l'Antinoeion di Villa Adriana rappresenta una preziosa occasione per far rivivere la bellezza e la magnificenza dell'antico Egitto, utilizzando il meraviglioso scenario di Villa Adriana come sfondo per la rappresentazione teatrale. L'evento ha permesso di creare una connessione tra la storia dell'opera di Verdi e la cultura egizia rappresentata nell'Antinoeion, offrendo al pubblico un'esperienza unica e coinvolgente.

Per lo studio scenografico, è stato necessario indagare sullo stato di fatto dell'Antinoeion, attraverso studi archeologici che hanno permesso di ricostruire gli spazi dell'edificio e di evidenziare gli elementi a tema egizio che lo caratterizzano sin dalla sua creazione. L'Antinoeion è stato costruito da Adriano nel II secolo d.C. come mausoleo per il suo amato Antinoo, e successivamente trasformato in un tempio dedicato al culto dell'imperatore e alla sua dinastia. L'edificio è caratterizzato da una pianta rettangolare con un pronao a quattro colonne, e ospita numerose sculture e decorazioni di stile egizio.

nelle pagine precedenti: Render evocativo spettacolo teatrale Aida sull'Antinoeion

in basso: Render evocativo dello spettacolo teatrale Aida sull'Antinoeion



L'allestimento scenografico punta a rendere le rovine dell'Antinoeion un palco in cui gli attori potessero sfilare e recitare i diversi atti dell'opera. Le rovine si trasformano in una scenografia ispirata all'idea di un'oasi ricca di elementi naturali come piante, acqua e fuoco che richiamano le ambientazioni egizie dove elementi naturali coesistono con elementi artificiali. La sfida principale è stata quella di creare un ambiente che potesse essere fruibile dai visitatori anche in una situazione post evento. L'intervento allestitivo ha creato delle vasche d'acqua collegate tra loro e poste orizzontalmente alla pianta originale. Questo per richiamare anche la presenza di acqua nell'edificio originale, creando un legame tra la scenografia e la storia dell'edificio. Inoltre, sono state create due pedane poste sopra le rovine dei due templi situati al centro della pianta, in modo da creare una maggior verticalità nei movimenti degli attori. La posizione dell'Antinoeion e la morfologia del terreno circostante hanno influenzato la scelta della posizione degli spettatori. Sia frontalmente che in un'area più elevata rispetto a quella dell'edificio, gli spettatori possono godere di una vista panoramica dello spettacolo e della zona circostante. Di fronte all'edificio, si innalza il muro delle Cento Camerelle, Questo offre un punto di vista differente sulla buffer zone e sullo spettacolo, creando un'esperienza unica per gli spettatori.

nelle pagine successive: Render evocativo dello spettacolo teatrale Aida sull'Antinoeion







a destra: Composizione del logo che mostra gli elementi essenziali da inserire nella sua progettazione come le iniziali, l'acqua e la forma del Pecile

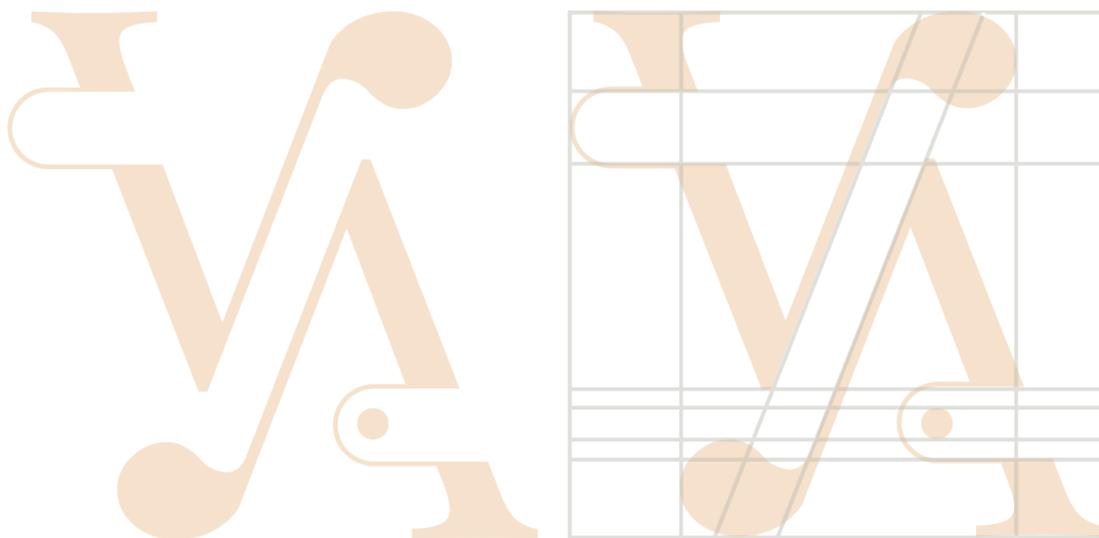
in basso: Pattern con varie palette cromatiche, questi pattern saranno usati all'interno della l'immagine coordinata del padiglione



L'immagine coordinata

L'immagine coordinata ha lo scopo di creare un'identità visiva coerente con tutte le applicazioni fisiche e digitali di un brand. È stato dunque richiesto di creare un progetto di comunicazione visiva per Villa Adriana come sito archeologico UNESCO, a partire dal pittogramma fino a raggiungere la creazione di supporti digitali, supporti cartacei e merchandising.

Il logo vuole richiamare il legame della Villa con l'acqua, elemento fondamentale della sua architettura, sfruttando la simbologia della goccia che si unisce alle lettere V e A trasformando le grazie del font. Inoltre è presente la geometria del Ninfeo che ha lo scopo di riportare visivamente una delle composizioni architettoniche maggiormente presenti all'interno della residenza imperiale.



in alto: Logo del progetto di branding della Villa Adriana, alla sua destra è presente il medesimo logo ma all'interno della sua griglia compositiva

a destra: Fonts utilizzati nell'immagine coordinata, il Playfair Display è usato per il logotipo e i titoli di qualsiasi supporto scritto, mentre Poppins verrà usato come font per tutti gli altri testi come corpo o come sottotitolo

in basso: Palette cromatica espressa in valori RGB e Hex

Playfair Display Logotipo e titoli

Playfair Display Regular
Playfair Display Medium
Playfair Display SemiBold
Playfair Display Bold
Playfair Display ExtraBold
Playfair Display Black

Poppins Sottotitoli e corpo

Poppins Light
Poppins Regular
Poppins Medium
Poppins SemiBold
Poppins Bold
Poppins ExtraBold
Poppins Black

R 245

G 224

B 203

Hex #f5e0cb

R 178

G 182

B 171

Hex #b2a6ab

R 115

G 167

B 175

Hex #73a7af

R 243

G 186

B 173

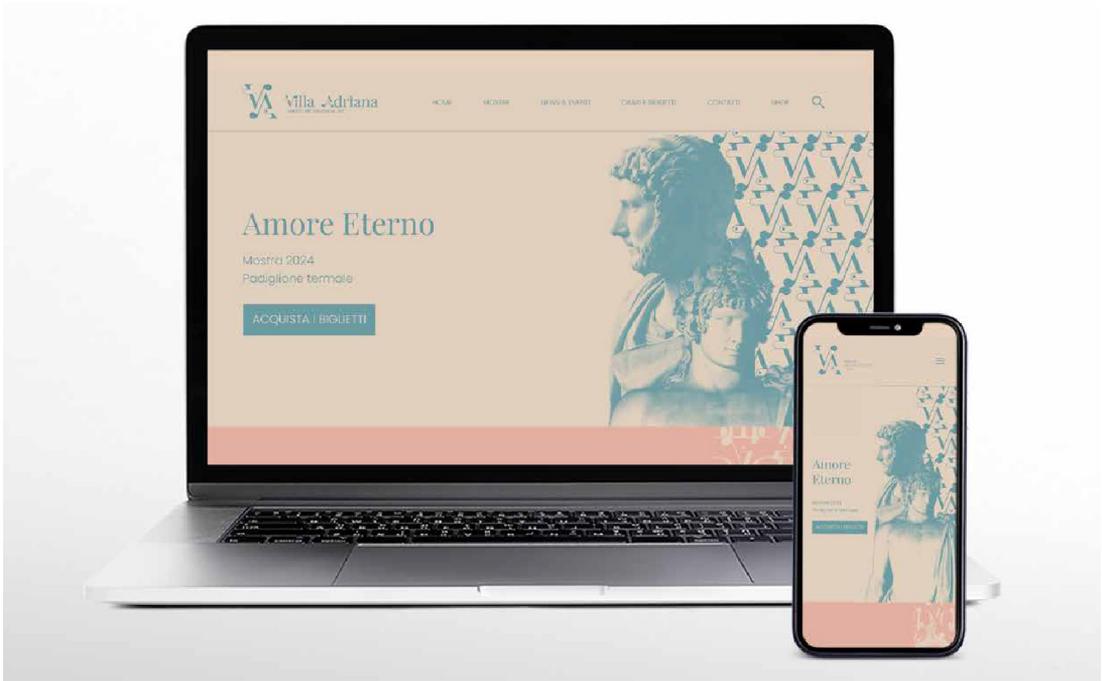
Hex #f3baad

Palette e font

Il font principale è una variazione di Playfair Display, in cui le lettere maiuscole V e A sono le stesse del logotipo e la lettera i minuscola che è stata modificata per essere utilizzata anche nella comunicazione visiva dell'evento di Fashion & Heritage. Questa variazione è stata creata appositamente per affiancare il pittogramma e non applicabile per stilare lunghi testi o semplici titoli. Per le pubblicazioni, cataloghi o per riferire qualsiasi tipo di informazione, si utilizza Playfair Display Regular per i titoli e Poppins per i sottotitoli e/o corpo del testo. Quest'ultimo è utilizzato all'interno del logo in versione Light per riportare "Unesco Archeological Site".

Villa Adriana
UNESCO ARCHEOLOGICAL SITE

in alto: logotipo colorato in modo diverso con i colori della palette



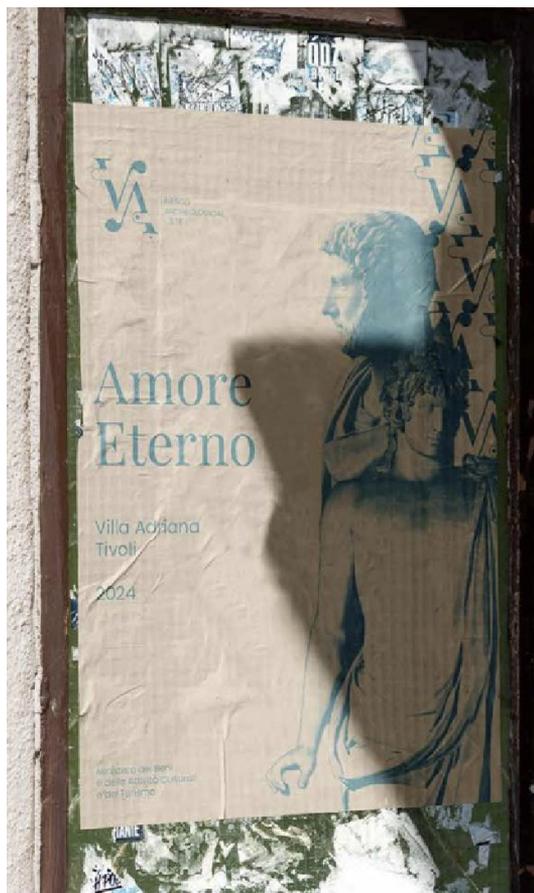
Mockup

I mockup invece servono a mostrare una possibile grafica applicata a un manifesto o un prodotto in modo immediato. I mockup realizzati sono di manifesti affissi per le strade e vogliono essere uno strumento per invogliare il pubblico a visitare la Villa e pubblicizzare i vari eventi che prenderanno luogo al suo interno. Sono anche realizzati siti internet, sia su computer che cellulare, essendo il sito internet ormai fondamentale per la comunicazione di qualsiasi luogo archeologico e/o culturale. I pattern realizzati invece sono applicati a diversi prodotti in vendita in uno shop interno alla villa. Possiamo osservare i classici oggetti souvenir come la tote bag e la maglietta ma anche prodotti diversi come tazzine, piatti e grembiuli da cucina.

a sinistra: Mockup del sito internet su laptop e su telefono.

in basso a sinistra: Mockups di un grembiule, delle tazzine e un piatto.

in basso: Mockups di una tote bag e di una maglietta con il logo applicato e a destra un manifesto della villa



ALMA

ALMA



Manifesti e Aida

L'immagine coordinata ha lo scopo di creare un'identità visiva coerente con tutte le applicazioni fisiche e digitali di un brand. È stato dunque richiesto di creare un progetto di comunicazione visiva per Villa Adriana come sito archeologico UNESCO, a partire dal pittogramma fino a raggiungere la creazione di supporti digitali, supporti cartacei e merchandising.

Il logo vuole richiamare il legame della Villa con l'acqua, elemento fondamentale della sua architettura, sfruttando la simbologia della goccia che si unisce alle lettere V e A trasformando le grazie del font. Inoltre è presente la geometria del Ninfeo che ha lo scopo di riportare visivamente una delle composizioni architettoniche maggiormente presenti all'interno della residenza imperiale.

nella pagina precedente: Logo per l'evento di fashion & Heritage ossia l'Aida realizzato con la grafica ispirata al logo della comunicazione coordinata. A centro pagina abbiamo altre due versioni del logo. Sotto invece c'è il pattern realizzato con il usando il logo a centro pagina in basso: Mockup del manifesto realizzato per l'evento di Fashion & Heritage, l'Aida



bibliografia

Accademia Adrianea, Bando Piranesi Prix de Rome, 2022

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

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

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

Caliari, Pier Federico, Valorizzazione dei Beni Culturali. Appunti su Villa Adriana, a cura di SACCO Daniela, Villa Adriana: Memoria, storia, fortuna, futuro: Volume 1, 2016

Pietro Carlo Pellegrini, Allestimenti museali, Federico Motta Editore, 2003

Marina De Franceschini, Villa Adriana, Architettura Celeste, i segreti dei solstizi, Rirella editrice, 2016

https://www.comune.vicenza.it/uffici/cms/unesco.php/il_sito_unesco/le_componenti_del_sito/logge_del_palazzo_della_ragione_-_basilica_palladiana_vicenza

<https://www.unesco.beniculturali.it/projects/villa-adriana-tivoli/>

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

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

<https://artsandculture.google.com/entity/antonio-canova/m0wg4?hl=it>

<https://villae.cultura.gov.it/i-luoghi/villa-adriana/>

<https://www.museocanova.it/mostre/>

<https://www.doppiozero.com/materiali/larte-sublime-ed-intellettuale-di-canova>

<https://www.mostreinbasilica.it/it/>

https://www.comune.vicenza.it/uffici/cms/unesco.php/il_sito_unesco/le_componenti_del_sito/logge_del_palazzo_della_ragione_-_basilica_palladiana_vicenza

<https://www.comune.vicenza.it/albo/notizie.php/55843>

https://www.museicivivicenza.it/it/tbc/basilica_palladiana/

<https://www.comune.vicenza.it/albo/notizie.php/316768>

<https://www.octopusartmagazine.it/carlo-scarpa-architettura-contemporanea-veneziah/>

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

https://www.querinistampalia.org/eng/contemporary/architecture/carlo_scarpa.php

<https://jago.art/it/>

<http://www.fabioviale.it/curriculum/>

<https://derivative.ca/>

http://rilievo.stereofot.it/studenti/aa04/marzocca/fotogf_orient.htm

<https://www.bamsphoto.it/foto-aerea/storia.html>

<https://www.livingly.com/runway/Couture+Spring+2004/Christian+Dior/UOhTdfjKwww>

<https://www.businessoffashion.com/organisations/villa-eugenie/projects/dior-pre-fall-23-cairo>

sitografia

http://rilievo.stereofot.it/studenti/aa04/marzocca/fotog/f_storia.htm

<https://sc271387.blogspot.com/2020/10/>

http://rilievo.stereofot.it/studenti/aa04/marzocca/fotog/f_rest.htm

http://rilievo.stereofot.it/studenti/aa04/marzocca/fotog/f_presa.htm

http://rilievo.stereofot.it/studenti/aa04/marzocca/fotog/f_presa.htm

<https://sc271387.blogspot.com/search/label/Fotogrammetria>

<https://sc268513.blogspot.com/>

<http://rilievo.stereofot.it/filmati/dvd/5restituzione/fotarch.html>

<https://www.chimicamo.org/tutto-chimica/i-processi-chimici-della-fotografia-3/2/>

https://www.treccani.it/enciclopedia/fotogrammetria_%28Enciclopedia-Italiana%29/

<https://www.microgeo.it/it/prodotti-e-soluzioni/droni-sapr/201568-applicazioni/fotogrammetria.aspx>

<https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/index.htm>

<https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/CentoCamerelle.htm>

<https://www.vivigreen.eu/blog/villa-adriana-tivoli-unesco/>

<https://www.katatexilux.com/villa-adriana/0mptbj7hmvq4i1100y9wldjpilyv90>

<https://www.levillae.com/en/the-locations/villa-adriana/#gallery-9751014/13>

<https://www.tourguiderik.com/blog/article/villa-adriana/>

<http://vwhl.soic.indiana.edu/villa/antinoeion.php>

<https://www.jstor.org/stable/40024582>

<https://www.ajaonline.org/article/173>

https://www.researchgate.net/publication/305522030_Archaeoastronomical_experiments_supported_by_Virtual_simulation_environments_Celestial_alignments_in_the_Antinoeion_at_Hadrian's_Villa_Tivoli_Italy

https://www.researchgate.net/figure/Vestibolo-di-accesso-a-Piazza-dOro-Villa-Adriana-Tivoli-Roma-Elaborazione_fig1_263844895

riferimenti iconografici

<https://www.italyscapes.com/places/veneto/vicenza/palaces/basilica-palladiana/>

https://lh3.googleusercontent.com/QB5qhkG6eph_-Rw9lZ10SrOFiunycbf7TVwKBYWfHtrnNF-f6il1Jh6YGaV-YCtBgA=s1200

<https://fototeca.fondazionezaghi.it/foto/recupero%20pregresso/00048743.jpg>

<https://o.quizlet.com/qhugJ0l893m7.FPMqR12jw.png>

<https://www.turismo.it/typo3temp/pics/f030aef354.jpg>

<https://fototeca.fondazionezaghi.it/foto/recupero%20pregresso/00048738.jpg>

http://www.arte.it/foto/600x450/ae/72021-Bozzetto_Canova.jpg

http://www.arte.it/foto/orig/a3/34237-007-A_9_9.jpg

https://www.copia-di-arte.com/kunst/antonio_canova_1577/male_nude_creugas_durazzo_pau_hi.jpg

<https://artsandculture.google.com/asset/venus-and-adonis-terracotta-antonio-canova/YwE-NgtcnSoDrw?hl=it>

https://lh3.googleusercontent.com/JfXLdoY6zp5OVI2bLnP8-AhSIhGijM-L-Gz6BIKlhOcwj5x5XK8Wva1IGjVcnK1aG_Ig=s1200

<https://www.museocanova.it/wp-content/uploads/2020/03/128-Cinque-danzatrici-con-velo-e-corone-04-2018-Fabio-Zonta.jpg>

http://iicnewyork.esteri.it/iic_newyork/resource/img/2018/04/098_le_grazie_e_venere_danza_no_davanti_a_marte_05_-_2013_s.jpg

<https://ilmondodibabajaga.files.wordpress.com/2016/04/giuseppe-bergomi-angelica-che-fugge.jpg?w=1024>

<https://www.arteworld.it/wp-content/uploads/2019/01/Ballerina-quattordici-anni-Degas-Mus%C3%A9e-Orsay.jpg>

<https://cdn.studenti.stbm.it/images/2019/05/28/amore-e-psiche-di-canova-orig.jpeg>

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

<https://arteimmagine.annibalepinotti.it/images/periodi-e-movimenti/de-chirico-ettore-e-andromaca/de-chirico-ettore-andromaca.jpg>

<https://arteimmagine.annibalepinotti.it/images/periodi-e-movimenti/de-chirico-ettore-e-andromaca/de-chirico-ettore-andromaca.jpg>

riferimenti iconografici

<https://i.pinimg.com/originals/2a/f0/e5/2af0e52bb330be0d03ac4dd9bba03af8.jpg>

<https://www.tribune.com/wp-content/uploads/2017/11/Valentino-abito-per-la-Traviata-di-Sofia-Coppola-2016.jpg>

<https://www.artesvelata.it/wp-content/uploads/2019/05/1803-11-canova-venere-italica-2.jpg>

<https://jago.art/wp-content/uploads/2022/03/JAGO-Venere-3.jpg>

<http://2.bp.blogspot.com/-DznmHjJB7yM/Tfi59417dZI/AAAAAAAAABvc/-V00n53O48A/s1600/12.McQueenSp2007SarabandeFlowersw.jpg>

http://4.bp.blogspot.com/-DY_3SRM3Hyk/Tfi7Xkkg3ul/AAAAAAAAABvk/rhPT2RbwW2o/s1600/11.McQueenAW2002-03OysterDresssq.jpg

<https://www.artesvelata.it/wp-content/uploads/2019/05/1800-01-canova-perseo..jpg>

<https://www.museocanova.it/opere/sculture/teseo-sul-minotauro/>

<https://www.espoarte.net/arte/lovely-bones/>

<https://www.alexandermcqueen.com/it-it/clutch-knuckle-con-catena-6762561BLDA1000.html>

<https://www.alexandermcqueen.com/it-it/clutch-knuckle-7334071MC821000.html>

<https://www.artapartofculture.net/new/wp-content/uploads/2022/02/foto-4-989x1024.jpg>

<https://www.artapartofculture.net/new/wp-content/uploads/2022/02/foto-8.jpg>

<https://www.extramag.it/2020/12/20/larte-della-domenica-la-venere-degli-stracci-di-michelangelo-pistoletto/>

<https://sc271387.blogspot.com/>

<https://www.visualpro360.it/2020/11/01/vr-experience-nei-musei/>

<https://www.bamsphoto.it/foto-aerea/storia.html>

<https://www.romanoimpero.com/2012/05/villa-adriana.html>

<https://www.vivigreen.eu/blog/villa-adriana-tivoli-unesco/>

https://www.calcografica.it/stampe/inventario.php?id=S-CL2416_19513

<https://www.ekathimerini.com/culture/1161826/kas-greenlights-use-of-acropolis-for-dior-photo-shoot/>

https://www.livingly.com/runway/Christian+Dior/Couture+Spring+2004/PUK1QexUaz_

<https://www.livingly.com/runway/Couture+Spring+2004/Christian+Dior>

<https://www.livingly.com/runway/Couture+Spring+2004/Christian+Dior/UOhTdfjKvww>

<https://www.businessoffashion.com/organisations/villa-eugenie/projects/dior-pre-fall-23-cairo>

<https://johngallianolesincroyables.tumblr.com/post/52407838073/john-galliano-for-christian-dior-spring-summer>

<https://divisare.com/projects/338284-carlo-scarpa-ake-e-son-lindman-gipsoteca-canoviana>

<https://andarepergiardini.com/il-complesso-brion-di-carlo-scarpa/>

