

# EXHIBIT DESIGN BOOK

Tesi di Laurea

Chiara Bax

## premessa

La bellezza è stata da sempre considerata un pilastro nel mondo dell'arte e della cultura, e l'archeologia sottolinea questo concetto con maestria.

L'incanto che emana dalle opere d'arte e dai manufatti archeologici ci avvolge, permettendoci di viaggiare nel tempo e di immergerci nelle profondità della cultura e della storia delle civiltà antiche, offrendoci una comprensione più intima delle loro credenze, pratiche e filosofie di vita. La nostra affinità per l'archeologia nasce dalla profonda ammirazione per la bellezza intrinseca delle strutture in rovina, che si manifesta attraverso un sublime equilibrio tra forma e trascorrere del tempo, instaurando un dialogo avvincente tra ciò che è tangibile e ciò che è evanescente. Le rovine si rivelano nella loro forma più essenziale, testimoniando la resistenza al corso del tempo, e con le loro cicatrici affascinano, stimolano l'immaginazione e suscitano un senso di meraviglia in chi le osserva.

Tuttavia, bisogna riconoscere che la percezione delle rovine è intrinsecamente soggettiva e varia a seconda del contesto in cui sono osservate. Qualsiasi tentativo di ricostruzione teorica si basa sulla conoscenza contingente, e l'analisi del passato rappresenta un percorso

Beauty has always been considered a pillar in the world of art and culture, and archaeology emphasizes this concept masterfully. The enchantment that emanates from works of art and archaeological artifacts surrounds us, allowing us to travel through time and immerse ourselves in the depths of the culture and history of ancient civilizations, offering us a more intimate understanding of their beliefs, practices, and life philosophies. Our affinity for archaeology comes from a deep admiration for the intrinsic beauty of ruined structures, which is manifested through a sublime balance between form and the passage of time, establishing a fascinating dialogue between what is tangible and what is evanescent. Ruins reveal themselves in their most essential form, testifying to the resistance to the course of time, and with their scars, they fascinate, stimulate the imagination, and evoke a sense of wonder in those who observe them.

However, it must be acknowledged that the perception of ruins is intrinsically subjective and varies depending on the context in which they are observed. Any attempt at theoretical reconstruction is based on contingent knowledge, and the analysis of the past represents a path



di scoperta in continua evoluzione, che non può mai essere considerato concluso ma che si concretizza come un'interpretazione momentanea.

Pur nella consapevolezza dell'impossibilità di ricreare con certezza la forma originale delle rovine, l'impulso di interagire con esse e di immaginare va oltre la semplice osservazione delle loro forme e funzioni. Si cerca, invece, di decifrare e preservare le tecniche e i saperi che questi reperti o strutture incarnano come tesori culturali. Attraverso lo studio e l'analisi meticolosa dell'antichità, siamo in grado di apprezzare l'imponenza e il genio delle opere del passato, e ciò può fungere da ispirazione per guidare e modellare progetti futuri che aspirano a celebrare e valorizzare il patrimonio storico con un occhio attento alla bellezza.

Nel mio percorso di tesi, mi focalizzo sul ruolo che l'allestimento museografico riveste nella presentazione e interpretazione dei beni culturali, ponendo particolare enfasi sull'archeologia e l'arte.

In particolare, mi concentro sull'analisi dei diversi modelli progettuali utilizzati nelle mostre temporanee, indagando le sfide e le opportunità che emergono durante il processo di creazione di un allestimento che sia tanto efficace quanto avvincente per il visitatore.

of discovery in continuous evolution, which can never be considered concluded but manifests as a momentary interpretation.

Even with the awareness of the impossibility of recreating with certainty the original form of the ruins, the impulse to interact with them and to imagine goes beyond simple observation of their shapes and functions. Instead, we try to decipher and preserve the techniques and knowledge that these artifacts or structures embody as cultural treasures. Through the study and meticulous analysis of antiquity, we are able to appreciate the grandeur and genius of the works of the past, and this can serve as inspiration to guide and shape future projects that aspire to celebrate and enhance historical heritage with a keen eye for beauty.

In my thesis journey, I focus on the role that museographic arrangement plays in the presentation and interpretation of cultural assets, placing particular emphasis on archaeology and art.

In particular, I concentrate on the analysis of different project models used in temporary exhibitions, investigating the challenges and opportunities that emerge during the process of creating a display that is as effective as it is captivating for the visitor.

Vengono esplorati vari aspetti della museografia come disciplina, evidenziandone l'importanza nel contesto delle mostre temporanee ed il ruolo cruciale nella presentazione e interpretazione dei beni culturali.

Successivamente, viene presentata una classificazione dei diversi modelli progettuali impiegati nella realizzazione di mostre, con un focus particolare su come questi possano essere applicati o adattati per affrontare temi legati all'archeologia.

Nel progettare mostre che hanno per oggetto beni culturali archeologici si presentano numerose difficoltà. Nella tesi, esaminerò in particolare il complesso processo di interpretazione dei dati archeologici e discuterò in che modo esso possa essere efficacemente comunicato al pubblico. Inoltre, analizzerò il modo in cui la disposizione di opere d'arte in prossimità o in dialogo con reperti archeologici possa migliorare l'esperienza del visitatore e offrire nuove prospettive di interpretazione dei beni culturali.

Questa analisi preliminare mi ha permesso di apprendere tutte le caratteristiche essenziali per affrontare con successo il progetto del Piranesi Prix de Rome edizione 2022. Ciò è stato possibile grazie ad un lavoro collettivo, un impegno condiviso da un team composto da D. Abate,

Various aspects of museography as a discipline are explored, highlighting its importance in the context of temporary exhibitions and its crucial role in the presentation and interpretation of cultural assets.

Subsequently, a classification of different project models used in the realization of exhibitions is presented, with a particular focus on how these can be applied or adapted to address issues related to archaeology.

In designing exhibitions that deal with archaeological cultural assets, numerous difficulties arise. In the thesis, I will particularly examine the complex process of interpreting archaeological data and discuss how this can be effectively communicated to the public. Moreover, I will analyze the way in which the arrangement of works of art in proximity to or in dialogue with archaeological finds can enhance the visitor's experience and offer new perspectives of interpretation of cultural assets.

This preliminary analysis allowed me to learn all the essential characteristics to successfully undertake the project for the Piranesi Prix de Rome 2022 edition. This was made possible thanks to a collective effort, a commitment shared by a team composed of D. Abate, L. Corrain, F. Di Bello, L. Gagliano, F. Gavotti, M. Provera.

L. Corrain, F. Di Bello, L. Gagliano, F. Gavotti, M. Provera.

Durante la partecipazione al Premio Piranesi, è stato progettato un sistema complesso basato su vari interventi all'interno di Villa Adriana a Tivoli. Prima della progettazione, è stato condotto uno studio dell'archeologia presente nel sito, basandosi su ricerche effettuate da studiosi francesi come Boussois o Piranesi stesso. Questa fase preliminare, basata su un accurato studio storico e archeologico, ha fornito un solido fondamento per l'elaborazione di un progetto che fosse rispettoso dell'eredità del sito.

Grazie all'analisi dei dati raccolti, si sono potuti decifrare i significati intrinseci delle rovine, facendo leva sulla complessa struttura spaziale del sito, basata sulla sua composizione pluriassiale paratattica, con nodi strategici e linee costruttive che ne delineano la composizione.

Nel processo di progettazione, si è intrapreso un dialogo rispettoso con il contesto esistente, culminando nella creazione di un padiglione termale e in una serie di interventi paesaggistici che mirano a intrecciare l'architettura contemporanea con le caratteristiche e i metodi costruttivi del luogo.

Il filo conduttore del progetto è l'acqua, considerata come un elemento vitale e dinamico. Essa guida il visitatore in un percorso fluido attraverso

During participation in the Premio Piranesi, a complex system was designed based on various interventions within Villa Adriana in Tivoli. Before the design process, a study of the archaeology present at the site was conducted, based on research carried out by French scholars such as Boussois or Piranesi himself. This preliminary phase, based on a careful historical and archaeological study, provided a solid foundation for the development of a project that would respect the site's heritage.

Thanks to the analysis of the data collected, the intrinsic meanings of the ruins could be deciphered, leveraging the complex spatial structure of the site, based on its paratactic multi-axial composition, with strategic nodes and constructive lines that outline its composition.

In the design process, a respectful dialogue with the existing context was undertaken, culminating in the creation of a thermal pavilion and a series of landscape interventions aimed at intertwining contemporary architecture with the characteristics and construction methods of the place.

The common thread of the project is water, considered as a vital and dynamic element. It guides the visitor on a fluid path through the ruins, conforming to the surrounding environment and enhancing the pre-

le rovine, conformandosi con l'ambiente circostante e valorizzando le geometrie e le logiche costruttive preesistenti.

Si è puntato alla creazione di uno spazio polifunzionale, in grado di ospitare eventi e attività, rendendo la Villa un luogo accessibile per i turisti e per la comunità locale. Questo obiettivo, nel progetto, è stato raggiunto attraverso la riqualificazione di una 'Buffer Zone' e mediante un intervento di Fashion and Heritage. In questo modo la moda si coniuga con il patrimonio culturale, creando un affascinante dialogo tra passato e presente.

existing geometries and constructive logics.

The goal was to create a multifunctional space, capable of hosting events and activities, making the Villa an accessible place for tourists and the local community. This objective, in the project, was achieved through the redevelopment of a 'Buffer Zone' and through a 'Fashion and Heritage' intervention. In this way, fashion is combined with cultural heritage, creating a fascinating dialogue between past and present.

## indice

11	<b>Exhibit Design</b> Modello della ridondanza Modello dell'assenza Modello dell'effimero Luce
45	<b>Museografia per l'archeologia</b> Museografia e arte La gestione della collezione
59	<b>Designing Villa Adriana</b> Concept
85	<b>Padiglione termale</b> Collezione
127	<b>Intervento paesaggistico: Buffer Zone</b> Fashion and Heritage
143	<b>Immagine coordinata</b>

## Exhibit Design

L'Exhibit Design << è il processo di sviluppo di una mostra, partendo da un concetto fino ad arrivare ad una esposizione fisica e tridimensionale<sup>1</sup> >>.

Questa disciplina << abbraccia sia le dimensioni di allestimento, che si apre ai terreni della performance visiva, sia commerciale che culturale, quanto la museografia, che si apre a quelli propri della contemplazione estetica su impianto stabile<sup>2</sup> >>. L'allestimento, che costituisce quindi la progettazione e presentazione di una collezione per soddisfare le aspettative del pubblico, può costituire infatti un evento mediatico eccezionale che s'impone come ambito privilegiato della comunicazione contemporanea nelle strategie di rinnovamento culturale della società.

È un campo complesso e sfaccettato che comporta un'organizzazione meticolosa e l'ordinamento di un ampio spettro di conoscenze e informazioni. Ciò richiede un processo di pianificazione accurato e un approccio olistico.

Si può dire che il progetto di allestimento, semplicemente, dà vita ad un racconto, e ogni elemento, dalla più piccola etichetta informativa alla più ampia disposizione spaziale, diventa un verso nel poema dell'esposizione contribuendo all'esperienza del visitatore.

Le mostre non sono solo collezioni di oggetti inerti, ma narrazioni in movimento, sono il luogo in cui la scienza incontra l'arte e in cui il passato incontra il presente creando ponti tra il noto e l'ignoto e dando l'opportunità di viaggiare nel tempo e nello spazio.

Per un progettista, le installazioni realizzate all'interno di edifici o negli spazi urbani della città contemporanea o storica, costituiscono da sempre uno dei più fertili campi di sperimentazione formale per il progetto dell'architettura. Inoltre, se una mostra è di grande portata si profila come un "evento epocale" diventando un punto di riferimento cruciale nella relazione tra architettura e società. Sono numerosi i momenti cruciali nella storia dell'architettura che sono stati preceduti o seguiti da una grande mostra temporanea ed è interessante come un evento epocale, quindi una mostra di una certa rilevanza, nella storia abbia innescato anche trasformazioni permanenti e durature del tessuto urbano, di un edificio storico o di un'area archeologica. In questo contesto, la mostra diventa l'opportunità perfetta, il momento e il luogo per promuovere una visione dell'architettura beneficiando di

un'ampia esposizione mediatica e di notevoli risorse economiche.

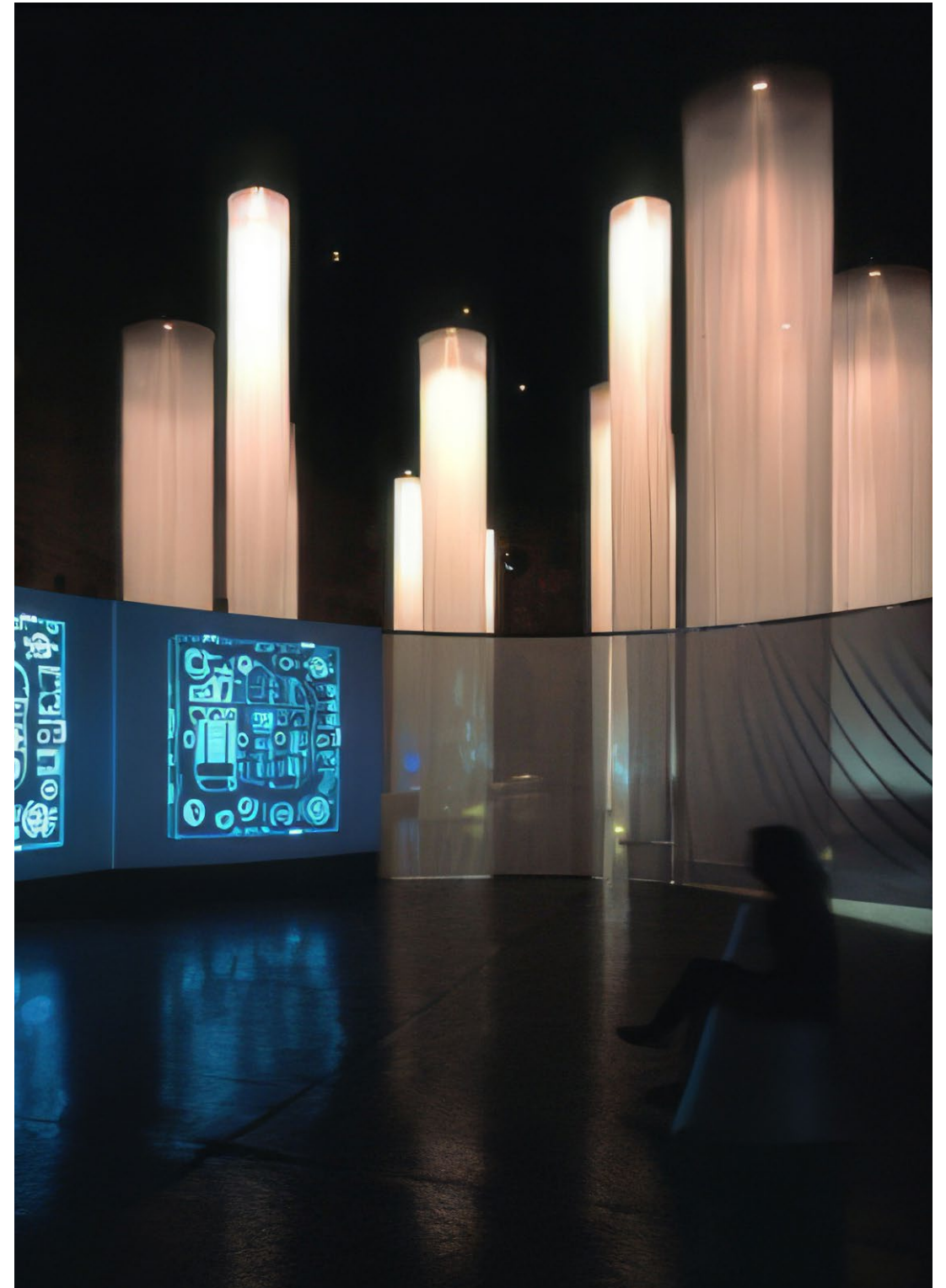
È essenziale distinguere tra allestimento e architettura: l'allestimento non è architettura e viceversa. Questo perchè l'obbiettivo dell'architettura è l'uso, mentre l'obbiettivo dell'allestimento è la "visione". L'architettura è costruita per durare nel tempo e rappresenta stabilità e durabilità, mentre l'allestimento è intrinsecamente effimero e ha effettivamente una natura temporanea. In altre parole, il "dispositivo spazio temporale" introdotto dal concetto di allestimento, attraverso la metafora dell'effimero non esprime una concezione reale del tempo ma un fattore unicamente estetico. Ciò spiega che il tempo è, quindi, legato all'idea di "evento" inteso come "momento della percezione estetica".

La metafora dell'effimero è un nuovo paradigma, sorto da una diversa intenzionalità comunicativa e mette in discussione i tradizionali strumenti di analisi critica. Esso enfatizza il "senso dell'incompiuto", l'instabilità formale e l'effimero sfidando le nozioni classiche di completezza e stabilità. Tuttavia, esiste un confronto dialettico tra il paradigma classico, seppur ridimensionato e privo della sua indiscussa autorità, e un paradigma alternativo che rinuncia a fondarsi sulla durata, l'etica, la ragione e l'oggettività, ma che condivide con il classico il principio di leggibilità, permettendo così sovrapposizioni, conflitti e coesistenze.

Si può asserire che l'architettura e l'allestimento rappresentano mondi diversi in termini cronologici. L'architettura esiste all'interno di una logica di accumulo diacronico, cresce nel tempo, vive una cronologia del reale. L'allestimento, invece, vive una condizione cronologica virtuale, anche nei contesti che più lo avvicinano all'architettura; inoltre mira a mostrare un ambiente come se fosse sempre esistito lì, cresciuto nel tempo, anche quando si tratta di una compressione sincronica pianificata.

La forma (ovvero la struttura come un sistema di relazioni posizionali) è considerata un parametro adatto per affrontare questo rapporto. Un concetto chiave che collega inevitabilmente l'architettura e l'allestimento è il "principio di leggibilità", che fa riferimento alla capacità di codificare e decodificare messaggi in modo comprensibile. Questo principio è inerente alla nozione di "classico", che si basa sull'idea di "non contraddizione" e che rappresenta << adeguazione tra forma e contenuto in unità<sup>3</sup> >>. L'architettura utilizza questo principio in una certa misura, ma nell'allestimento, esso è centrale e costituisce la sua ragion d'essere.

In alcuni casi, queste due materie possono sovrapporsi in termini di caratteristiche, ad esempio sono esistenti architetture che possono avere un carattere effimero ed alcuni allestimenti che possono sembrare duraturi.



'Toyo Ito architetto' exhibition, Basilica Palladiana, Vicenza: Un muro digitale che mostra il lavoro dell'architetto con le colonne luminose sullo sfondo.



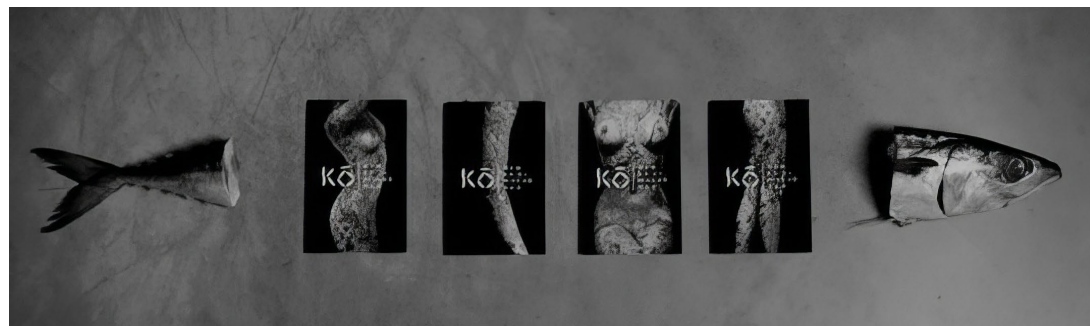
Per comprendere appieno il concetto di comunicazione e performance visiva, ricorrerò ad un esemplare caso studio di allestimento di interni: il progetto di Philippe Starck realizzato nel 2013, ovvero il ristorante fusion asiatico "Miss Kô" a Parigi. Lo spazio di questo ristorante incarna lo "spirito del luogo" e racconta l'avventura della vita della misteriosa Miss Kô tramite la storia tatuata sul suo corpo.

È presente un'intricata intersezione tra cibo, estetica e esperienza del consumo, focalizzandosi su tutto ciò che riguarda la tradizione culinaria giapponese.

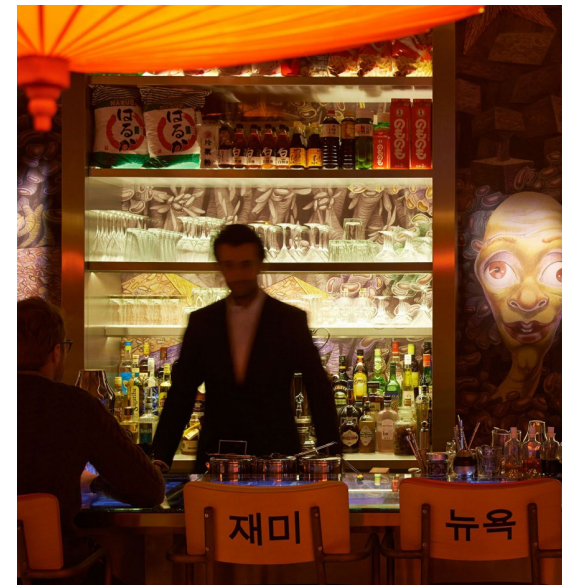
Il semplice atto di mangiare del cibo, si fonde perfettamente con gli interni del locale e l'architettura del luogo in cui viene consumato, per cui si viene a formare un'esperienza estetica unica ed affascinante esaltando l'importanza del piacere visivo nel processo di consumo. Si trasforma, quindi, in una complessa fusione di piacere estetico, sapore e contesto.

Analizzando il menù, è evidente come il corpo femminile rappresentato e percepito in termini di bellezza estetica, riesca a esercitare un impatto notevole a livello comunicativo. Questo avviene principalmente perché l'immagine evocativa di una donna nuda, come quella riportata nel menù, stimola una sensazione di bellezza ed eleganza che tocca il sublime, sfociando in un sentimento quasi filosofico.

La percezione di un'immagine di questo tipo è il risultato di secoli di rappresentazione del corpo femminile in arte e cultura che ha generato e alimentato determinati canoni di bellezza. L'immagine di una donna nuda diventa così un simbolo potente, capace di catturare immediatamente l'attenzione dell'osservatore, stimolare la sua immaginazione e, in questo contesto specifico, intensificare l'esperienza di consumo che risulterà di un livello sicuramente superiore



Teatro Romano di Sagunto, Sagunto (Spagna).



'Toyo Ito architetto' exhibition, Basilica Palladiana, Vicenza: Un muro digitale che mostra il lavoro dell'architetto con le colonne luminose sullo sfondo.







San Carlino, M. Botta - Lugano (Svizzera, 1999).

Un caso di esempio eclatante di opera effimera è il San Carlino di Lugano del 1999.

Sulle rive del Lago di Lugano, si inaugurò il San Carlino, un'opera rappresentante la sezione trasversale del San Carlino alle Quattro Fontane, un tributo a Borromini nato quattro secoli prima proprio su quelle sponde.

San Carlino era un'entità effimera e ambigua, una struttura che pendeva tra l'aderenza filologica e l'interpretazione libera. L'opera suscitò reazioni forti e contrastanti: da un lato, fu molto apprezzata dal pubblico dall'altro, il Consiglio Comunale votò a favore della sua rimozione con ampia maggioranza.

La sua natura effimera è interpretabile su due livelli. Il primo livello riguarda i materiali: la costruzione in legno, simbolizza la transitorietà e le linee isoipse generano una percezione stratigrafica dell'oggetto con un duplice scopo, costruttivo (perchè facilita il montaggio tramite l'impilamento di tavole presagomate) e visivo (perchè aumenta l'effetto chiaroscurale e consente il passaggio dell'aria, evitando l'accelerazione del processo di obsolescenza dovuta all'umidità del lago).

Il secondo livello è relativo alla rappresentazione scenica. Per far sì che l'attenzione si concentri esclusivamente sullo spazio interno del San Carlino, la luce viene proiettata solo sulla parte in legno visibile, mentre tutto il resto viene relegato in secondo piano.

La lamiera nera serve a escludere la percezione di tutto ciò che non rientra nel profilo interno dell'opera, suggerendo che solo ciò che è sotto i riflettori esprime un dramma, mentre ciò che rimane nascosto non esiste.



Particolare del San Carlino, M. Botta - Lugano (Svizzera 1999).



Il design dell'esporre può essere esaminato sotto due aspetti: come qualcosa che ha una durata limitata (effimero in senso ontologico, ovvero intrinseco nell'essenza stessa dell'allestimento, poiché rappresenta un'esperienza unica e irripetibile per ogni visitatore, variabile anche in base al contesto temporale) o come qualcosa che comunica la sua temporaneità attraverso espressioni estetiche (cioè dei codici espressivi con i quali viene comunicata la sua natura effimera). La consapevolezza della temporaneità è affascinante, può amplificare il senso di urgenza e di coinvolgimento del visitatore rendendo l'esperienza dell'allestimento ancora più intensa e significativa.

In termini essenziali, l'allestimento è composto dalla messa in mostra di una collezione, da una compresenza di codici e da un confronto dialettico tra strutture. Per codice s'intende una << convenzione che stabilisce le modalità di correlazione tra gli elementi presenti di un sistema, assunti come piano dell'espressione e gli elementi assenti di un altro sistema, assunti come piano del contenuto >>

Sono coinvolti tre codici: il codice oggettuale (la collezione), il codice sfondo (l'architettura che ospita la collezione) e il codice mediale (la capacità narrativa di realizzare l'allestimento, creando un collegamento tra collezione, architettura e pubblico). In ultima analisi: << Il dispiegarsi di questi codici crea l'evento comunicativo dell'esporre >>.

Inoltre, sono tre i modelli interpretativi attraverso i quali l'allestimento può esprimersi: il modello della ridondanza, il modello dell'assenza e il modello dell'effimero. Questi modelli sono legati alla qualità dei codici e alle modalità di esposizione e percezione estetica della collezione.



Triennale Design Museum - Milano (Italia).



## Modello della ridondanza

Il modello della ridondanza è un approccio espositivo che si basa sull'equilibrio tra l'opera, l'ambiente e gli elementi di accompagnamento, creando un'esperienza scenografica e immersiva per il visitatore. L'opera d'arte viene percepita in un contesto più ampio anziché come un elemento isolato. È un approccio espositivo che enfatizza un'esperienza intensa e olistica per il visitatore dove i tre codici (oggettuale, sfondo e mediale) sono interconnessi e si supportano a vicenda, e nessuno domina sugli altri.

In questo modello, l'attenzione del visitatore non è focalizzata solo sulle singole opere, ma anche sul contesto in cui sono inserite. La spettacolarità e l'ambientazione diventano essenziali e il modo in cui le opere d'arte si integrano nello spazio contribuisce all'esperienza complessiva.

33% oggettuale 33% sfondo 33% mediale

Un esempio emblematico di questo modello di esposizione è la casa museo dell'architetto inglese Sir John Soane.

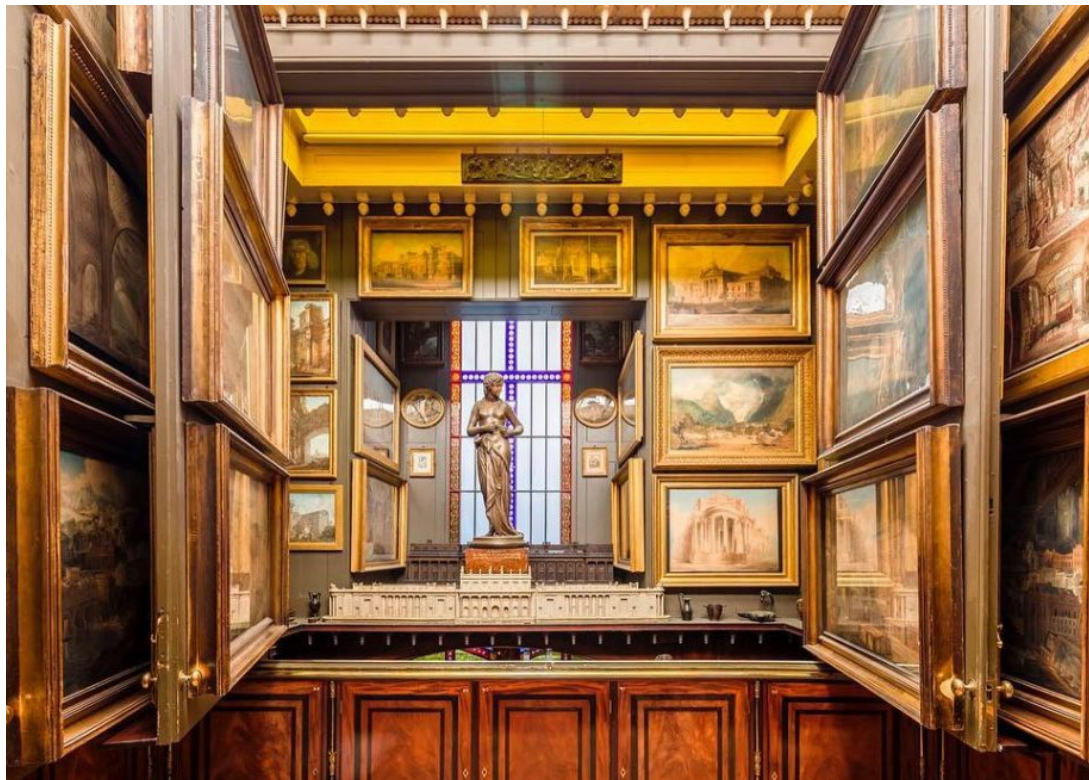
John Soane è stato un eccezionale compositore di "testi" di interni e interiorità del XIX secolo. Le sue creazioni interne oltre ad esprimere una poesia drammatica sono ricomposte a partire da frammenti, proprio come nei suoi testi. Lo si può vedere nella sua casa museo piuttosto che nelle sue altre opere architettoniche come la Bank of England o la Law Courts.

Per John Soane lo spazio non può essere definito unicamente attraverso la geometria o la struttura formale. Per l'architetto, piuttosto, la struttura è vivente, e il potere metaforico del frammento ha un ruolo decisivo.

Le sue composizioni sono labirintiche e connesse da prospettive accidentali che non riescono mai a restituire pienamente la complessità e l'unità dell'architettura: ogni spazio è un luogo percettivo a sé stante, un vero e proprio aforisma. In questo senso, l'approccio progettuale dell'architetto si basa su differenze, variazioni improvvisate, sorprese, sequenze e quindi su una psicologia orientata a una percezione frammentaria e disinteressata alla lettura complessiva. Nonostante ciò la struttura mantiene una texture di tipo neoclassico, anche se sono presenti tecniche tipiche della cultura barocca con influenze neogotiche.



Robin Middleton, nel suo saggio "Soane: spazi e frammentazione", sottolinea che questi frammenti possono essere visti sia come reliquie di un'opera perduta irrimediabilmente, sia come parti di un processo di reintegrazione che può portare a nuove combinazioni ricche di simbolismo e poesia. Quest'ambivalenza è evidente nell'adorazione settecentesca delle rovine, dove entrambe queste interpretazioni sono prepotentemente presenti. In questa ottica, l'architettura diventa un ponte verso un mondo in continua evoluzione, le cui realizzazioni sono rappresentazioni transitorie, non finali. Questa rappresentazione è vista non come un fine in sé, ma come un nuovo modo di interagire con il mondo.



John Soane Museum, Breakfast Room - Londra (Inghilterra).



John Soane Museum, il Dome - Londra (Inghilterra).



## Modello dell'assenza

Il modello dell'assenza fa riferimento ad un approccio in cui il rapporto tra l'oggetto, lo sfondo, e i media, è tale per cui i media sono trascurabili. In altre parole, ciò che si presenta è essenzialmente l'oggetto stesso senza interferenze o mediazioni perciò non ci sono interferenze o supporti mediatici a parte la collezione e l'edificio che la ospita.

80% oggettuale 10% sfondo 10% mediale

Un esempio esemplare è il contesto del Teatro di Sagunto, il modello dell'assenza è manifestato nella presentazione del teatro stesso. Esso si esibisce come un edificio indipendente, mostrando sia la sua storia che la sua contemporaneità attraverso una combinazione di elementi vecchi e nuovi.

Il teatro è sia un museo che un luogo per le performance, consentendo al pubblico di immergersi completamente nell'esperienza senza distrazioni mediatiche. Questo approccio si concentra sulla percezione pura e diretta dell'architettura e del suo contenuto.

È importante notare che il teatro, almeno per quanto riguarda la parte relativa all'edificio scenico, è effettivamente un museo. Il museo, che si sviluppa come evocazione di una scena fissa, è la chiave per comprendere i meccanismi che ne definiscono il senso e la forma.

La ricostruzione del Teatro Romano di Sagunto ha le sue radici nel clima culturale dell'architettura italiana degli anni '54-'64, un periodo di riconsiderazione critica del ruolo della storia nell'architettura e nella progettazione in contesti di preesistenze monumentali. Rappresenta la coesistenza e sovrapposizione di due diverse funzioni, entrambe legate alla percezione e all'esperienza spettacolare: la fruizione dell'opera d'arte come oggetto materiale e la contemporanea fruizione dello spettacolo come performance ed evento.



Teatro Romano di Sagunto, Sagunto (Spagna).

Dal punto di vista interno dell'edificio scenico, si comprende il complesso meccanismo di volumi e frammenti in rovina e frammenti ricomposti che caratterizzano la ricostruzione della scena fissa.

Secondo l'architetto Grassi, solo il primo dei tre ordini architettonici sovrapposti dello scenafrente viene ricostruito in termini volumetrici, poiché è quello che serve all'azione scenica costituendo il fondale architettonico. Gli ordini superiori, vitali per l'amplificazione dell'azione scenica a tutto il teatro, non possono essere ricostruiti. Essi devono essere evocati con un diverso dispositivo figurativo, ovvero una rappresentazione, creando un museo antiquarium al posto dei due ordini omessi. In questo modo la rappresentazione agisce attraverso gli stessi codici degli ordini perduti, evocando piuttosto che riproducendo.

## Modello dell'effimero

Il modello dell'effimero enfatizza l'importanza di utilizzare tecniche di presentazione efficaci e coinvolgenti per creare un'esperienza significativa per il pubblico. Questo modello riconosce il valore delle interazioni tra il codice mediale, l'architettura dell'ambiente e le opere in mostra, e cerca di integrare questi elementi in un'armoniosa performance visiva.

Per codice mediale s'intende l'insieme dei mezzi comunicativi e delle tecniche utilizzate per presentare il contenuto, ciò svolge un ruolo centrale nel creare una connessione tra la collezione esposta e il pubblico. Questo modello si concentra sull'utilizzo di elementi mediatici per costruire un'esperienza narrativa che coinvolge il pubblico attraverso una percezione estetica organizzata. In altre parole, nel modello dell'effimero, l'attenzione è posta non solo sugli oggetti o le opere d'arte in mostra, ma anche sul modo in cui sono presentati e sulla creazione di un'esperienza coinvolgente per il visitatore. Il codice mediale può influenzare anche altri aspetti dell'esposizione, come l'architettura dello spazio espositivo e il modo in cui la collezione stessa è trattata.

È importante notare che il termine "effimero" in questo contesto non si riferisce necessariamente alla durata temporale dell'esposizione, ma piuttosto alla natura performante e vivace delle tecniche di presentazione utilizzate. In particolare, questo modello è spesso associato alle mostre temporanee, in cui l'allestimento e la presentazione giocano un ruolo cruciale nell'esperienza complessiva della mostra.

25% oggettuale 25% sfondo 50% mediale

Carlo Scarpa rappresenta un esempio emblematico di questo modello, soprattutto nel contesto italiano. Egli vedeva l'architettura come un'arte e credeva nell'importanza della simbiosi tra l'opera esposta e il design dell'allestimento.

<< L'allestimento come confronto critico tra strutture. Forma percepita e struttura formale<sup>6</sup> >>.

Scarpa si distanzia nettamente dal classicismo, proponendo la sua visione artistica attraverso un "oggetto" essenzialmente effimero, la cui architettura sembra oltrepassare le tradizioni nazionali. La sua posizione rispetto alla storia è diversa: egli concepisce la storia come una stratificazione, con il presente che rappresenta l'ultimo capitolo in corso. Il presente non può essere rifiutato; può, tuttavia, essere manipolato attraverso l'arte. Questa consapevolezza della "soglia" presente è una presa di coscienza del distacco che la lettura del presente impone nei confronti dei livelli precedenti, ormai passati e completi.





In alto: Rampa esterna del Museo di Castelvecchio, Verona (Italia).

In basso: Interno del Museo della Fondazione Querini Stampalia, Venezia (Italia).

Scarpa vive il presente in maniera intensa, osservando la storia con un rispetto distanziato. La storia esiste nel presente, e il presente la riorienta per una lettura critica.

L'architetto contrappone all'opera d'arte un'altra opera d'arte, poiché non vede altre possibilità di dialogo. Per lui l'antico, essendo rovina, ha perso il suo ruolo di architettura e rimane solo come testimonianza pura.

Il rapporto dell'architetto con l'effimero è espresso attraverso l'"oggetto" ricorrente del tessuto, presente in molte delle sue opere nel corso di tre decenni di esperienza espositiva.

Il Museo di Castelvecchio a Verona è un capolavoro esemplare di questo modello. Il progetto di restauro del museo, guidato dall'architetto, è permeato da una straordinaria visione critica nei confronti dell'edificio e dei restauri che aveva subito trent'anni prima.

L'obiettivo era rivelare le diverse fasi storiche del castello, immaginando una tensione verso l'originario che mettesse in luce tutti gli elementi che hanno contribuito alla costruzione e alla realizzazione di questo importante edificio. Costruito dagli Scaligeri, signori di Verona, tra il 1354 e il 1356, Castelvecchio è stato originariamente eretto come una fortezza con una residenza interna e una zona militare esterna separata da un tratto di mura comunali del XII secolo. La fortezza è stata poi fortificata sul lato del fiume solo in età napoleonica, e un edificio per la caserma è stato aggiunto per ospitare gran parte della collezione del museo.

Nel 1923 il complesso è stato sottoposto a un progetto di restauro, che ha portato alla ristrutturazione dell'intera area. Gli architetti che hanno supervisionato il progetto hanno scelto di conferire al museo un aspetto da palazzetto veneziano neogotico, in linea con l'idea di restauro allora in voga.

Qui, Scarpa esegue quella che potrebbe essere definita un'operazione di "demolizione attenta", quasi chirurgica, rimuovendo una parte per mostrare l'originale. Questo gesto di Scarpa è la prima espressione di architettura decostruttivista, e mette in risalto l'architettura come una serie di strati indipendenti.

La museografia, interpretata come la narrazione dei musei, è il legame tra una collezione e una struttura architettonica destinata a ospitarla. L'allestimento, invece, si concentra sul rapporto estetico tra la collezione e il pubblico. È l'aspetto comunicativo della presentazione dell'opera e può servire a chiarire le questioni relative alla museografia.

Apprendo una breve parentesi su questo tema, la museografia si focalizza sulla relazione tra l'organizzazione dell'edificio e della collezione, tenendo conto dell'ubicazione delle opere lungo un percorso didattico scientifico.

Al contrario, l'allestimento è l'aspetto visivo della presentazione.

La museografia crea la narrazione, mentre l'allestimento la rende visibile.

L'allestimento può coincidere con il progetto museografico se osservato da un punto di vista dettagliato. Tuttavia, in realtà, queste due discipline operano su diversi livelli e scale poiché affrontano problemi differenti.

Al centro di tutto ciò c'è la comunicazione, che si basa sulla definizione di codici, combinazioni di forma e contenuto. La crisi del classico rappresenta, quindi, una crisi della comunicazione nata non da una mancanza interna ma da una consapevolezza del mutamento continuo.

Tale tendenza rivoluzionaria è evidente già nel lavoro del Bernini, che cercava di rappresentare l'effimero e l'istantaneità in un'epoca in cui la visione era vista come tentazione e peccato. Con Nietzsche, questi temi rivoluzionari guadagnano forza, anticipando l'estetica delle compresenze, sottolineando l'impatto psicologico.

Il progetto museografico richiede una metodologia appropriata per il processo di progettazione, basata sui principi fondamentali del minimo intervento, reversibilità, mantenimento dell'integrità fisica e rispetto dell'immagine del monumento.

La metodologia proposta per l'approccio all'intervento di musealizzazione prevede un percorso didattico che incoraggi gli studenti a sviluppare un atteggiamento critico e conoscitivo nei confronti dell'edificio oggetto dell'intervento.

Questo percorso va oltre l'indagine storica e include il rilievo diretto e approfondito del monumento, compresi gli spazi architettonici, i dettagli costruttivi e le criticità come il degrado e l'analisi strutturale.

Il progetto di allestimento si sviluppa in armonia con il monumento, preservando la sua aura, natura e tracce storiche, al fine di conservarne integralmente l'essenza originale. Durante questo percorso, si cerca di comunicare le idee al massimo livello nonostante il timore reverenziale nei confronti del contesto storico e della responsabilità di intervenire su un manufatto antico. Infatti, è il caso di parlare della rappresentazione in sé per sé.





Interno del Museo dell'Acropoli di Atene, Atene (Grecia).

La rappresentazione, nella teoria della comunicazione e filosofia del linguaggio, è la produzione di informazioni codificabili. Il filosofo Ludwig Wittgenstein nel *Tractatus Logico-Philosophicus* esamina le condizioni di possibilità della rappresentazione, correlando verbi come “presentare”, “esprimere”, “esibire”, “riflettere”, “progettare”, “tenere luogo di”, “essere al posto di”, “designare” a “asserire”, “dire”, “nominare”. I primi verbi ruotano intorno all’esposizione dell’opera e alla sua organizzazione, il secondo gruppo alla strutturazione del discorso, rendendo gli oggetti intellegibili. La rappresentazione, quindi, risulta un’entità che si sostituisce ad un’altra a due livelli: di codice oggettuale (collezione) e di codice mediale (narrativo). Per quanto riguarda la collezione ciò implica l’esistenza come indipendente dall’originalità degli elementi; a livello narrativo, l’ordinamento di elementi per conferire senso.

La rappresentazione, quindi, comprende sia gli oggetti fisici (originali o copie) sia i metodi di presentazione.



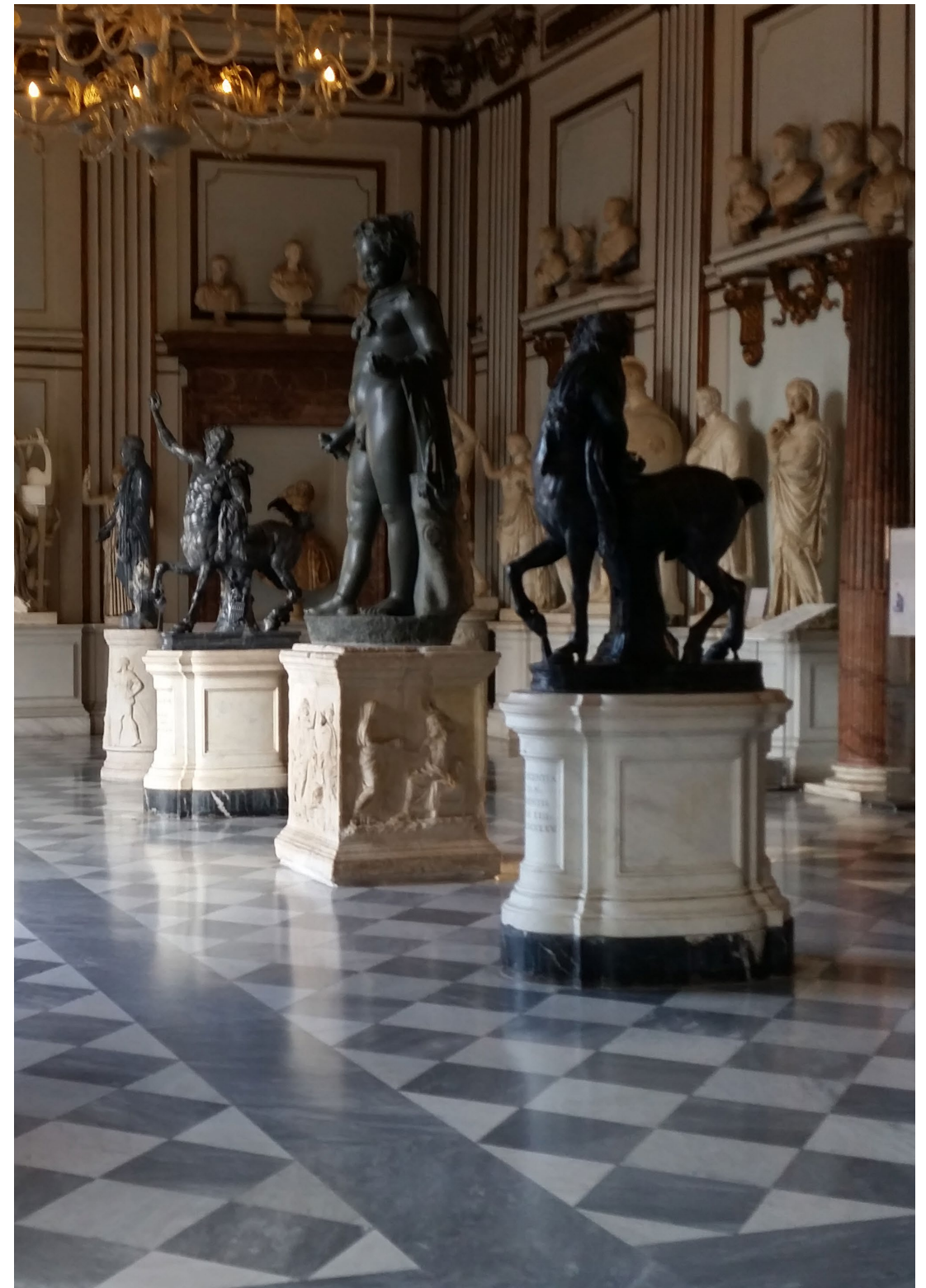
Gli obiettivi per arrivare a disegnare un buon progetto di design dell'esporre partono dall'articolazione di un concept narrativo, ovvero la definizione di cosa si intende comunicare con una mostra e delle modalità espositive. In seguito si passa al disegno delle installazioni temporanee (che daranno luogo ad una performance visiva), e nel contempo si progetta l'impianto grafico della mostra e la sua comunicazione strategica.

Una delle prime difficoltà è, quindi, definire il concept del progetto, dopo aver effettuato l'analisi complessiva dell'ambiente, della storia del luogo e della collezione che verrà esposta, permettendo una speculazione creativa coerente. Il progetto, in particolare quello museografico, affronta sfide multidisciplinari, dalla conservazione all'integrazione di discipline come analisi storica, rilievo, restauro, consolidamento, progettazione espositiva, illuminotecnica e impianti, creando così un progetto esteso e integrato all'ambiente e al territorio. In tal modo, si mira a garantire la conservazione del monumento e a prolungarne la vita, mantenendone viva l'importanza storica e culturale.

Nel contesto di tale complessità, la costruzione progettuale deve essere guidata da una visione chiara e da obiettivi ben definiti.

È essenziale che il progetto sia flessibile e in grado di adattarsi alle esigenze in continua evoluzione del monumento e della comunità circostante. Un approccio olistico che tenga conto non solo degli aspetti tangibili ma anche di quelli intangibili, come il valore simbolico e culturale del monumento, è cruciale per il successo del progetto.

La sostenibilità è un altro aspetto centrale nella costruzione progettuale, soprattutto quando si tratta di monumenti storici. Ciò implica l'adozione di materiali e tecnologie che minimizzino l'impatto ambientale e contribuiscano alla conservazione delle risorse. L'integrazione di soluzioni di illuminazione efficienti, l'utilizzo di materiali sostenibili e la promozione di un approccio eco-compatibile contribuiscono a un progetto rispettoso dell'ambiente.



Musei Capitolini - Roma (Italia).

## Luce

Un progetto della Luce si differenzia da un progetto illuminotecnico in quanto trascende l'aspetto puramente tecnico. Nel settore dei Beni Culturali, il progetto della Luce è un'operazione critica che va oltre la semplice redazione di una lista di apparecchi e calcoli illuminotecnici. Si tratta di un processo che inizia con un'immersione totale nell'oggetto dell'intervento, come un monumento o uno spazio, per comprendere la sua essenza e il suo significato. L'obiettivo è poi ideare il modo più efficace per esprimere e comunicare il significato attraverso la luce, poichè è importante che l'operato non si riduca alla semplice percezione visiva, ma coinvolga anche l'aspetto emozionale.

Nel processo iniziale di studio, il gruppo di lavoro analizza le diverse istanze progettuali e le problematiche specifiche legate al progetto di illuminazione, considerando anche il restauro e gli allestimenti degli spazi. Si esamina l'architettura, la storia, le caratteristiche artistiche, i vincoli impiantistici e i materiali costruttivi per valutare le possibilità di integrazione delle soluzioni di illuminazione nel contesto stesso.

Successivamente, si definiscono i criteri di base del progetto, compresa la scelta delle sorgenti luminose, le tipologie degli apparecchi e la loro localizzazione in base alle esigenze d'uso e alle possibilità impiantistiche. Il progetto di illuminazione non si conclude con la sua stesura, ma continua con le fasi di cantiere e di controllo finale dei risultati. La messa a punto e la regolazione delle apparecchiature rappresentano parti integranti del processo.

In sintesi, un buon progetto illuminotecnico cerca di raggiungere il comfort visivo (tenendo conto delle esigenze dell'utente e delle attività svolte nello spazio), evitando riverbero e abbagliamento.

L'obiettivo è quello di esaltare le peculiarità dell'opera, interpretandola, creando l'atmosfera giusta, ma soprattutto indirizzando l'attenzione di chi guarda utilizzando sapientemente un gioco di contrasti, riflessioni e trasparenze.

Tale processo permette di modificare le volumetrie e di favorire suggestioni attraverso ombre e oscurità.

Si assicura in questo modo l'ottimale stato conservativo dell'opera, grazie al controllo dell'intensità luminosa, dei filtri UV e IR, e della durata dell'esposizione (poichè se prolungata potrebbe causare danni irreparabili).

Gli Ambienti spaziali sono opere altamente sperimentali, tra le meno conosciute di Lucio Fontana e sono un caso studio, nonché un esempio emblematico, di come la luce possa trascendere la sua funzione puramente tecnica e assumere il ruolo di protagonista.

Questi ambienti comprendono stanze e corridoi creati dall'artista a partire dalla fine degli anni '40 e quasi sempre distrutti al termine dell'esposizione. Sono quindi riconosciute come opere di natura effimera.

Lucio Fontana è una figura di primo piano tra gli artisti italiani del XX secolo e viene considerato il fondatore dello Spazialismo, un movimento artistico emerso in Italia alla fine degli anni '40. Nella sua prolifica carriera, una parte fondamentale del suo percorso artistico ha esplorato temi come lo spazio e la luce, il vuoto e il cosmo, superando il tradizionale concetto di pittura, scultura e spazio.

Fontana è andato ben oltre la bidimensionalità della tela, anticipando diversi movimenti artistici degli anni '60 e '70. Gio Ponti fu uno dei primi a riconoscere il valore e il senso dei suoi lavori, dedicando la copertina della rivista Domus del 1949 all'"Ambiente spaziale a luce nera" creato da Fontana.

I led dai colori fluorescenti amplificano la percezione dello spazio da parte del visitatore rendendolo più tangibile e percettibile. Hanno una distintiva luminosità intensa che demarca e definisce i limiti fisici del "contenitore". L'effetto è quello di rendere l'esperienza dello spettatore centrale, poiché esso interagisce fisicamente con l'opera attraverso colori e forme.

L'HangarBicocca nel 2018 espone undici Ambienti spaziali. Fontana distingue: gli "Ambienti" (opere autonome con un titolo specifico che esplorano la relazione tra luci, oggetti, materiali e lo spazio circostante) e le "Opere Ambientali" (commissionate da architetti per spazi aperti, come l'opera del 1951 per la Triennale di Milano, che dà inizio al percorso espositivo). hanno una relazione aperta con lo spazio e non necessitano di essere confinate all'interno di un "contenitore".

La mostra, realizzata in collaborazione con la Fondazione Lucio Fontana, fu curata dalla storica dell'arte Pugliese, dalla restauratrice Ferriani e dal Direttore Artistico di Pirelli HangarBicocca.

Nell'analizzare l'opera di Fontana è importante considerare il ruolo della luce nei suoi Ambienti Spaziali. L'artista, infatti, sfrutta una luce con un alto indice di resa cromatica (CRI), che consente una rappresentazione dei colori più veritiera e accurata. Questo uso attento e sofisticato della luce contribuisce a esaltarne l'intensità e la purezza. Inoltre, la temperatura del colore della luce influenza l'atmosfera delle stanze. A seconda della tonalità, la percezione dello spettatore e l'ambiente circostante cambieranno notevolmente creando un dialogo dinamico tra l'opera, lo spazio e l'osservatore.



"Ambienti" di L. Fontana - HangarBicocca, Milano (Italia, 2018).





G. L. Bernini, Estasi di Santa Teresa - Santa Maria della Vittoria - Roma. (Italia, 1647-1652).

Un artista che ha utilizzato la luce per valorizzare un'opera d'arte è il Bernini. Già all'età di ventiquattro anni, egli iniziò a maturare una sensibilità per la rappresentazione dell'effimero e per l'uso "materiale" della luce. La sua concezione del tempo, fondata sul vitalismo dell'istantaneità, genera tensioni verso un'estetica dell'effimero, « le cui referenzialità si aprono sul mondo dell'allestimento e dell'evento spettacolare. [...] La luce del Bernini è strumento dell'ostensione, del mostrare, come del dimostrare. [...] La luce viene utilizzata in due modi: nella dialettica con la penombra e con la luce artificiale - con l'obiettivo di rendere manifesto l'iperrealismo del proprio atteggiamento verso la natura - e nella dialettica con gli elementi della costruzione, con l'obiettivo di ottenere il più alto risultato in termini di trasparenza e leggerezza<sup>7</sup> ».

L'approccio proposto da Bernini implica l'intervento sull'architettura attraverso un processo di destrutturazione. Questo è reso possibile dall'impiego, o meglio, dalla distribuzione della luce, cioè dalla sua rappresentazione. Attraverso una critica interna ai paradigmi di stabilità e ordine, può essere interpretato anche come una sfida alle gerarchie tradizionali tra le cosiddette "arti maggiori" e quelle "minori" o complementari.

La luce è magistralmente utilizzata come un elemento prezioso che svela dettagli e caratteristiche. I critici concordano nel ritenere che il Bernini mostri una straordinaria abilità di manipolazione della luce come strumento di espressione artistica.

Per Bernini, infatti, la luce non è un semplice mezzo di illuminazione, ma diventa uno strumento artistico per esaltare, rivelare e dimostrare le varie sfaccettature delle proprie opere.

## Museografia per l'archeologia

La museografia è un progetto architettonico che, partendo dal pieno rispetto del monumento e del suo restauro, lo adatta alle esigenze attuali di esposizione e musealizzazione. Il confronto tra l'antico e il nuovo, e il problema dell'integrazione di elementi moderni in un edificio antico, sono temi di grande interesse che sono sempre presenti. Nel corso degli anni, un edificio subisce cambiamenti dovuti a sostituzioni, demolizioni e inserimenti, determinati principalmente dalle nuove esigenze funzionali degli spazi.

Le sue radici affondano nella storia antica, in particolare nei primi "mouseia" della Grecia classica. In tale contesto, i "mouseia" erano luoghi sacri dedicati alle Muse, le figure mitologiche venerate come fonti di ispirazione per la poesia, la letteratura e le arti in generale. Questi spazi non erano solo luoghi di culto, ma servivano anche come centri di apprendimento, dove il sapere veniva conservato e trasmesso attraverso manoscritti e testi scritti.

È importante sottolineare che la conservazione della conoscenza in questi luoghi sacri era considerata un'attività divina. Le Muse erano infatti considerate figlie di Mnemosyne, la dea della memoria, e ciò simbolizzava l'importanza della conservazione e della perpetuazione della conoscenza attraverso le generazioni. Questo collegamento tra museografia e memoria è ancora centrale nella moderna concezione dei musei come custodi della cultura e della storia.

Con il passare del tempo, la museografia ha subito una significativa evoluzione. Dal Rinascimento in poi, il concetto di museo ha cominciato ad abbracciare non solo luoghi di conservazione ma anche spazi espositivi dove l'arte e gli oggetti storici potevano essere apprezzati dal pubblico. Questa evoluzione ha richiesto un approccio più sofisticato alla presentazione e alla narrazione, portando a un intreccio di elementi artistici e scientifici nella progettazione dei musei.



Prendendo in analisi la villa di Adriano, questa costituisce un mondo parallelo e immaginario, dove architetture reali o idealizzate si fondono in una dimensione unica, creando un microcosmo di straordinaria originalità. Questa residenza imperiale si trasforma in un autentico museo del sublime, attingendo dall'esperienza di vita dell'imperatore stesso. Man mano che l'uomo si avvicina alla morte, ricrea intorno a sé un universo di luoghi che ha ammirato e sognato, un'essenza che riflette la sua memoria. Un'immagine tangibile di ciò può essere rappresentata dalla biblioteca di Adriano, dove l'imperatore risiedeva circondato dai suoi documenti-monumenti, diventando lui stesso memoria.

Col passare del tempo, la villa-museo subisce il suo inevitabile destino di rovina, ma questa condizione la restituisce alla storia e alle storie dei visitatori, arricchendo il luogo con nuove esperienze, le nostre esperienze. Così, la villa-museo si proietta in un universo più ampio, diventando quasi universale. Il concetto di museo ha la straordinaria capacità di riprodursi e adattarsi, mentre il luogo stesso del museo è il punto di incontro tra la nostra capacità ermeneutica e un percorso comune e astratto, che ci consente di affrontare e confrontarci con le opere umane in modo emozionante.

Le peculiarità del museo non sono legate alla sua qualifica funzionale, che può variare da archeologico a artistico, da meccanico a scientifico. Ciò che conta veramente è il significato intrinseco del museo stesso. Questo è evidente nell'emozione diversa che un visitatore prova oggi in luoghi simili nella loro identificazione attuale, ma differenti nella loro concezione originale. Ad esempio, chi visita Pompei, oggi concepita come un vasto parco-museo archeologico, percepisce principalmente la sua natura di città antica, limitandosi ad apprezzarne le rovine. Solo di fronte ai morti pietrificati emerge un sentimento di emozione o, più precisamente, di pietà. In contrasto, chi visita la Villa di Adriano, concepita fin dal suo inizio come un museo, la riconosce come tale e immediatamente fa rivivere in sé l'esperienza di quell'uomo eccezionale che l'ha ideata. Il museo, in senso più ampio, racconta la storia dell'uomo e di tutti gli uomini.

Nella sua naturale antropizzazione, il luogo del museo, che sia costituito da numerosi edifici o da uno solo, grande o piccolo, stabilisce un rapporto diretto tra l'oggetto esposto e il percorso che avvicina il visitatore ad esso. È il punto di incontro tra il sapere e l'emozione, in un percorso che è sia interiore che materiale, unendo il visitatore a ciò che viene visitato. Questo legame, che va al di là di ogni retorica propositiva, ci permette di riflettere e confrontarci con le opere umane, ma allo stesso tempo suscita un senso di solitudine che può intimorire il visitatore. Trovarsi di fronte a uno specchio, un enorme specchio che riflette l'intera umanità e in cui è difficile individuarsi in mezzo alla moltitudine, è un'esperienza che il museo e la mostra possono suscitare.



Parco archeologico di Pompei, Napoli (Italia).



Nella sua essenza, la museografia si occupa di creare un nesso armonico tra una collezione, spesso di reperti archeologici, e lo spazio architettonico destinato ad accoglierla e proteggerla.

Si possono immaginare le grandi aree archeologiche come un unicum di collezione e contenitore. In questo scenario, il contenitore non è un edificio chiuso, ma piuttosto un recinto sacro che custodisce una miriade di frammenti storici. Queste aree, essendo dei musei a cielo aperto, spesso assumono le sembianze di parchi più che di edifici tradizionali.

Uno degli obiettivi chiave dell'allestimento museografico in queste aree è garantire la loro leggibilità. Questo significa rendere l'area comprensibile e coinvolgente per i visitatori, permettendo loro di immergersi nell'essenza e nell'unicità dei reperti. Questo compito è immenso: si tratta di dare voce a ciò che altrimenti sarebbe un silenzio frammentario di rovine.

Si può prendere in esempio il Palatino e il complesso dei Fori a Roma. Queste vestigia ricche di storia non rivelano facilmente i loro segreti al visitatore comune, ma necessitano di un approccio museografico che vada oltre una semplice esposizione superficiale.

Alcuni potrebbero sostenere che le rovine, per la loro natura, non necessitano di interpretazione. Tuttavia, invece, molti credono nel valore di creare un dialogo tra il passato e il presente. L'obiettivo è rendere visibile e accessibile la ricca trama di storie intrecciate in questi siti.

L'archeologia non si esaurisce con lo scavo e la scoperta; piuttosto, si evolve e trova la sua realizzazione finale nella museografia. Vi è una profonda connessione tra il processo di rimuovere il materiale per rivelare i reperti e ricomporre questi elementi in un contesto significativo. Questa sequenza - scavare, riscoprire, ricomporre, reinterpretare - rappresenta la linfa vitale dell'approccio al progetto.

La museografia non solo connette l'archeologia con l'architettura ma fa un passo oltre: diventa una disciplina di ricomposizione. Mentre l'archeologia svela i tesori nascosti, la museografia li integra in un ambiente architettonico che ne valorizza la contemplazione.

In conclusione, la museografia è la sinergia tra l'archeologia e l'architettura, un ponte che collega il passato al presente, permettendo ai visitatori di esplorare e comprendere il patrimonio storico e culturale con nuovi occhi.



Esempio di progetto di Exhibit per il concorso "Reuse the Roman Ruin" sul riuso della cisterna romana Piscina Mirabilis, Bacoli (Napoli, Italia).

## Museografia e arte

La museografia può essere vista come un fenomeno di comunicazione artistica pura che, attraverso la sua natura multidimensionale, non solo conserva l'arte ma partecipa attivamente alla sua creazione e alla sua narrazione.

<< La natura autostensiva dell'opera d'arte legittima e chiama la museografia ad interagire con la propria essenza.<sup>8</sup> >>

Con l'arte come strumento, la museografia tesse un insieme complesso di sequenze visive che si evolvono simultaneamente e nel corso del tempo, creando un intreccio di poesia e prosa, in un connubio sinergico e dialogico. Essa non solo fornisce un contesto per l'arte, ma è anche un'entità artistica a sé stante. Gioca un ruolo cruciale nel dare forma alla narrazione dietro un'opera d'arte e, essendo anche arte, si coinvolge attivamente nella costruzione dell'esperienza estetica.

Questo concetto pone la museografia in una posizione unica di simbiosi con l'arte, arricchendo e venendo arricchita in cambio. In questa configurazione, l'arte è concepita come un'espressione di talento che mira a essere riconosciuta per il suo valore sia intrinseco che contestuale.

In sostanza, la museografia assume il ruolo di un partner insostituibile per l'arte, abbracciando e sintetizzando elementi di narrazione, poesia e design visivo. È in questa sintesi che il museografo assume il ruolo di artista del palinsesto, cioè colui che crea strati di significato, integra codici e sovrappone livelli in un intenso scambio intellettuale.

Ciò contribuisce non solo alla conservazione ma anche alla creazione di esperienze artistiche. Come tale, non può essere ridotta a un'attività unidimensionale, ma piuttosto vista come un'iniziativa eclettica che unisce architetti, artisti, designer visivi, letterati e archeologi.

In questa visione, il museografo diventa un mediatore e un comunicatore, oltre che un allestitore, capace di portare insieme virtuosismo tecnico e espressività poetica. In questo ruolo, il museografo diventa l'artista del palinsesto, abile nella stratificazione, nell'integrazione di codici e nella sovrapposizione di livelli, con un occhio sensibile e aperto all'interplay intellettuale.



## La gestione della collezione

La gestione delle collezioni è una componente fondamentale del lavoro dei musei e richiede un mix di competenze in materia di curatela, conservazione, documentazione e pianificazione strategica.

Analizzando la panoramica in senso più ampio si può parlare di “acquisizione”, tra i processi iniziali della gestione.

Il processo di acquisizione riguarda l'aggiunta di nuovi oggetti alla collezione di un museo, può avvenire attraverso donazioni, acquisti, scambi con altri musei o, nel caso dell'archeologia, attraverso scavi. È importante che le acquisizioni seguano le leggi nazionali e internazionali, e le politiche etiche.

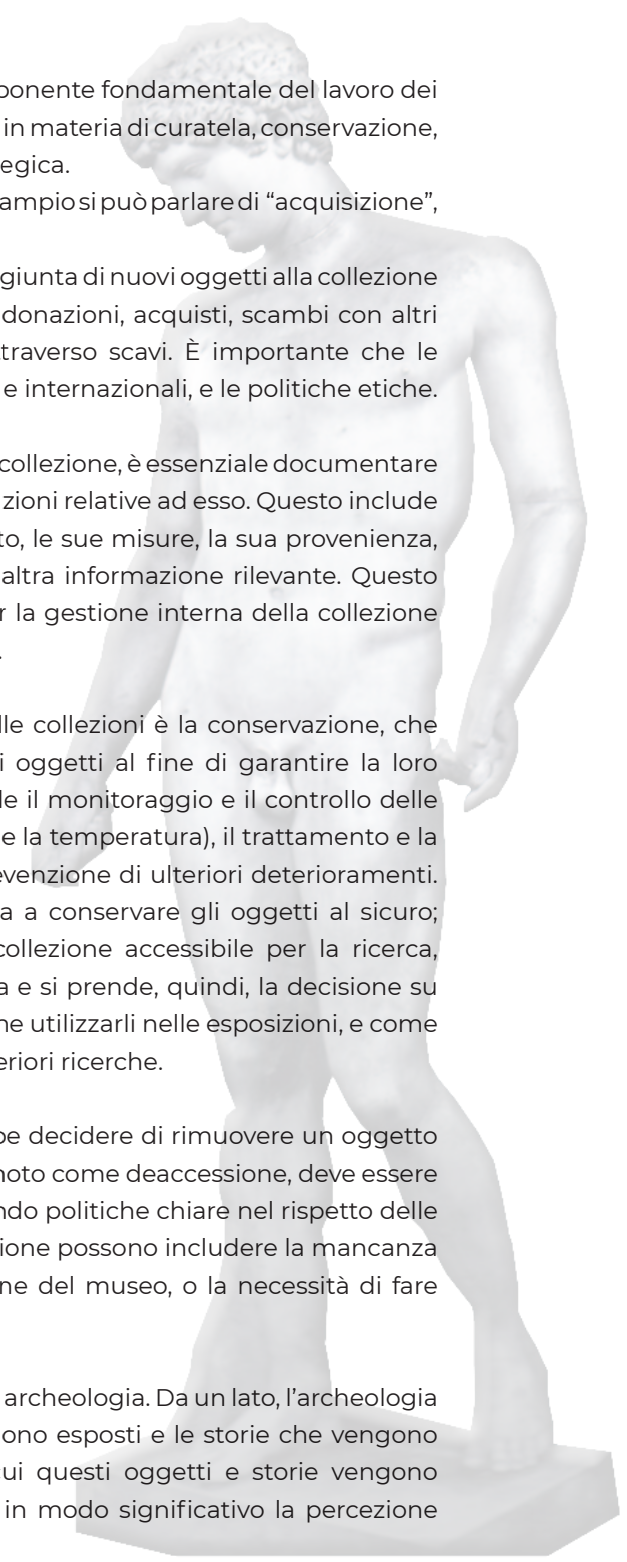
Una volta che un oggetto fa parte della collezione, è essenziale documentare e catalogare accuratamente le informazioni relative ad esso. Questo include una descrizione dettagliata dell'oggetto, le sue misure, la sua provenienza, le condizioni, le fotografie e qualsiasi altra informazione rilevante. Questo processo è fondamentale non solo per la gestione interna della collezione ma anche per la ricerca e l'esposizione.

Un aspetto cruciale della gestione delle collezioni è la conservazione, che riguarda la cura e la protezione degli oggetti al fine di garantire la loro integrità nel lungo termine. Ciò include il monitoraggio e il controllo delle condizioni ambientali (come l'umidità e la temperatura), il trattamento e la riparazione di eventuali danni, e la prevenzione di ulteriori deterioramenti. Quanto appena descritto non si limita a conservare gli oggetti al sicuro; è anche responsabile di rendere la collezione accessibile per la ricerca, l'educazione e l'esposizione. Si analizza e si prende, quindi, la decisione su quali oggetti mostrare al pubblico, come utilizzarli nelle esposizioni, e come renderli accessibili agli studiosi per ulteriori ricerche.

In certi casi, inoltre, un museo potrebbe decidere di rimuovere un oggetto dalla sua collezione. Questo processo, noto come deaccessione, deve essere eseguito con molta attenzione, seguendo politiche chiare nel rispetto delle leggi vigenti. Le ragioni della deaccessione possono includere la mancanza di rilevanza dell'oggetto per la missione del museo, o la necessità di fare spazio per nuove acquisizioni.

Si ha, quindi, un'interazione tra musei e archeologia. Da un lato, l'archeologia fornisce ai musei gli oggetti che vengono esposti e le storie che vengono raccontate; dall'altro, la maniera in cui questi oggetti e storie vengono presentati nei musei può influenzare in modo significativo la percezione che il pubblico ha dell'archeologia.

Statua dell'Antinoo Capitolino



I musei sono fortemente dipendenti dalle ricerche archeologiche per il materiale da esporre.

Le scoperte archeologiche, dalle grandi architetture alle più piccole suppellettili, forniscono una finestra sul passato e permettono ai musei di esporre oggetti autentici e unici. Questi oggetti, insieme alle informazioni contestuali derivanti dagli studi archeologici, permettono ai musei di creare narrazioni storiche.

Gli archeologi svolgono un ruolo fondamentale nel fornire le informazioni contestuali per le esposizioni dei musei. Questo può includere la datazione degli oggetti, la spiegazione del loro utilizzo e funzione, e la descrizione del contesto culturale e storico in cui gli oggetti erano originariamente inseriti. Tutte queste informazioni aiutano a creare una narrazione più completa e accurata attorno agli oggetti esposti.

D'altro canto, la maniera in cui gli oggetti archeologici vengono presentati nei musei può avere un impatto notevole sulla percezione del pubblico dell'archeologia. Per esempio, una mostra che presenta oggetti archeologici senza un adeguato contesto può dare l'impressione che l'archeologia sia semplicemente una questione di "scoperta di oggetti antichi", trascurando le complesse questioni di interpretazione, analisi e conservazione che sono al centro della disciplina. Inoltre, le esposizioni dei musei possono influenzare la percezione del pubblico sulle culture e le società rappresentate. Per esempio, la maniera in cui gli oggetti indigeni o delle culture non occidentali vengono esposti può rafforzare stereotipi o pregiudizi, oppure può essere utilizzata per sfidarli.

L'interazione tra musei e archeologia è un dialogo in continuo sviluppo. L'archeologia fornisce il "materiale grezzo" per le esposizioni dei musei, mentre i musei sono spesso la "finestra" attraverso cui il pubblico vede e comprende l'archeologia. I professionisti di entrambi i campi devono quindi lavorare insieme per garantire che le esposizioni siano accurate, rispettose delle culture rappresentate, e coinvolgenti per il pubblico.



Museo Gypsotheca Antonio Canova, Possagno (Italia).



L'archeologia, come disciplina, affronta il delicato compito di esplorare e ricostruire il passato dell'umanità. In questo contesto, la comprensione del ruolo che il contesto sociale e culturale svolge nell'interpretazione dei dati archeologici diventa cruciale. Sia che si tratti di manufatti, strutture antiche, modelli di insediamento o tracce di attività umane passate, gli archeologi devono considerare un mosaico di elementi che influenzano la loro interpretazione dei dati.

In primo luogo, è essenziale comprendere che il contesto sociale e culturale in cui l'archeologia viene praticata può avere un impatto significativo sulle interpretazioni e sulle rappresentazioni del passato. Le norme sociali, le tradizioni culturali e le ideologie politiche del presente possono influenzare le domande poste dagli archeologi, i metodi che impiegano e, infine, le conclusioni a cui arrivano. Ad esempio, una società molto legata al proprio patrimonio culturale, potrebbe enfatizzare lo studio di certi periodi storici o culture che sono particolarmente importanti per l'identità nazionale. Questo, a sua volta, può influenzare quali aspetti del passato siano studiati e come siano presentati al pubblico.

L'interpretazione in archeologia è un processo complesso e sfaccettato attraverso il quale gli archeologi danno significato ai reperti e ai dati che raccolgono. Tuttavia, è fondamentale riconoscere che l'interpretazione non è un processo neutro o puramente oggettivo. Inoltre, a volte è necessario affrontare lo studio dei reperti attraverso fonti limitate e dati frammentari, che costringe gli archeologi a fare delle inferenze, ovvero, generalizzare i risultati ottenuti. Queste inferenze sono spesso influenzate dal contesto più ampio in cui lavorano, incluso il loro background culturale, le aspettative della società e le pressioni accademiche o politiche.

L'archeologia moderna riconosce l'importanza dell'autocritica e della riflessione nel processo interpretativo. È fondamentale che gli archeologi siano consapevoli delle potenziali influenze che il proprio background e il contesto nel quale vivono possono avere sul loro lavoro, cercando di minimizzare qualsiasi distorsione che possa derivare da queste influenze. Questo può includere l'essere aperti a diverse interpretazioni, collaborare con colleghi di diversi background e coinvolgere le comunità locali nella ricerca archeologica.



Ritrovamenti di gigantesche teste in pietra e ceramiche attribuibili alla cultura pre-colombiana degli Olmechi, Veracruz (Messico).

## Designing Villa Adriana

Villa Adriana, un affascinante complesso architettonico che sorge a Tivoli, appena fuori da Roma, è uno dei tesori più straordinari lasciati dall'antica civiltà romana. Costruita su ordine dell'Imperatore Adriano all'inizio del II secolo d.C., questa grandiosa villa era intesa non solo come una residenza estiva, ma anche come un luogo di riflessione, ammirazione artistica e ingegneristica.

L'area su cui Villa Adriana si estende è vasta, coprendo circa 120 ettari. È impressionante la gamma di edifici che questo sito offre; la villa includeva residenze, terme, teatri, biblioteche, studioli, giardini e persino un'arena per giochi e combattimenti. L'Imperatore Adriano, che era noto per essere un uomo di vasta cultura, ambiva a creare un microcosmo che rappresentasse tutte le meraviglie dell'Impero.

Uno degli elementi architettonici più distintivi della villa è il modo in cui è stata progettata attorno al paesaggio naturale. Il sito si fonde perfettamente con l'ambiente circostante, con corsi d'acqua, laghetti e alberi che si intrecciano tra le strutture. Questo è particolarmente visibile nel Canopo, uno degli elementi più celebri del complesso, un'enorme piscina circondata da statue e colonnati, che rifletteva la passione di Adriano per la cultura e l'arte egiziana.

Villa Adriana fu costruita utilizzando una varietà di materiali, compresi diversi tipi di marmi e pietre, che erano spesso portati da luoghi lontani. Questo è indice della ricchezza dell'Impero Romano durante il regno di Adriano, così come della sua capacità di accedere e utilizzare risorse provenienti da diverse parti dell'impero.

Un altro aspetto interessante è la Sala delle Biblioteche, che testimonia l'amore di Adriano per la conoscenza. Qui, si ritiene che l'Imperatore conservasse una collezione di scritti e opere letterarie. Era anche un luogo per studiare e meditare, lontano dagli affari di governo.

In termini di ingegneria, Villa Adriana è un tesoro di innovazioni. Ad esempio, il complesso sistema di tubazioni e acquedotti che serviva i bagni e le fontane era all'avanguardia per l'epoca. Inoltre, l'attenzione all'orientamento degli edifici in relazione al sole era manifestazione di una sofisticata comprensione della sostenibilità e del comfort.





Villa Adriana - Muro del pecile.

Villa Adriana non era solo una dimora; per Adriano era un progetto di una vita, un luogo dove poteva esprimere la sua visione del mondo, la sua passione per l'arte e la cultura, e il suo desiderio di immortalità attraverso la grandezza architettonica.

Oggi, Villa Adriana è un sito del patrimonio mondiale dell'UNESCO e continua ad affascinare studiosi, architetti e visitatori provenienti da tutto il mondo. È un monumento alla grandezza dell'Impero Romano, alla visione di un imperatore illuminato, e alla capacità dell'uomo di creare bellezza attraverso l'architettura e il paesaggio.



Villa Adriana - Cento camerelle, Ippodromo.

Il nome dell'imperatore Adriano risuona attraverso i secoli come sinonimo di saggezza, cultura e visione. Nato nel 76 d.C., questo straordinario governante ha assunto le redini dell'Impero Romano nel 117 d.C., e per oltre vent'anni, ha plasmato l'Impero con una mistura di intelligenza e passione artistica.

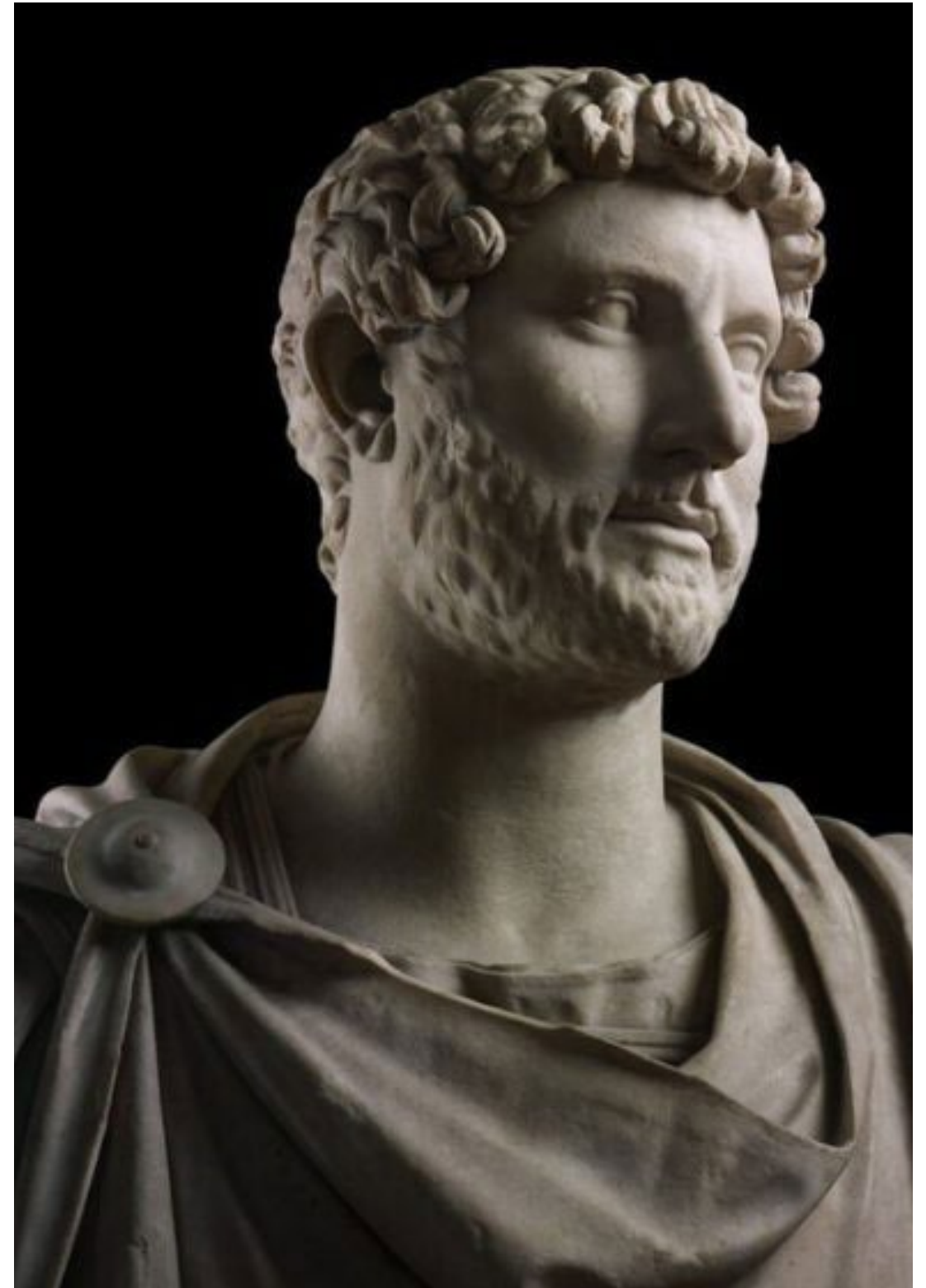
Una delle prime cose che salta all'occhio quando si parla di Adriano è la sua deviazione dalla politica espansionistica dei suoi predecessori. Invece di cercare nuove terre da conquistare, ha guardato all'interno dei confini dell'Impero e ha visto l'opportunità di rafforzamento e consolidamento. In questa prospettiva, un esempio emblematico è il Vallo di Adriano, una maestosa fortificazione nella provincia romana della Britannia. Questo non era solo un muro; era un simbolo della determinazione di Adriano a proteggere e preservare ciò che Roma aveva già conquistato.

Adriano, tuttavia, non era solo un abile stratega militare; era un uomo del Rinascimento ante litteram. La sua passione per le arti e la cultura greca era contagiosa. Era un mecenate, un filosofo e un amante della vita in tutte le sue forme e sfaccettature. Il suo amore per l'architettura può essere visto nel Pantheon, una delle gemme architettoniche di Roma, la cui cupola è ancora oggi una meraviglia ingegneristica. Si diceva che fosse così coinvolto nei progetti architettonici che spesso sembrava più un architetto che un imperatore.

Adriano era anche un grande viaggiatore. Ha attraversato l'Impero, dal Nilo al Tamigi, portando con sé un senso di curiosità. Ha osservato, appreso e ha lasciato il suo segno nelle province che ha visitato. Era un cittadino del suo impero tanto quanto il suo leader.

Inoltre, c'è una storia d'amore che merita di essere raccontata: la sua relazione con Antinoo, un giovane greco. La loro storia, intrisa di emozione e tragedia, rivela il profondo lato umano dell'imperatore. Dopo la morte di Antinoo, Adriano lo ha deificato, ed il suo culto si diffuse in tutto l'Impero.

Quando si guarda indietro alla vita di Adriano, si vede un mosaico di avventure, passioni e devozione al servizio. Non era solo un imperatore; era un visionario che ha visto oltre il potere e la conquista. Attraverso il suo amore per la cultura, il suo impegno nella costruzione e il suo profondo desiderio di stabilire un impero forte ha lasciato un'eredità che ancora oggi affascina e ispira.



Busto dell'imperatore Adriano.



Il Premio Piranesi è un concorso annuale di architettura per l'archeologia aperto alle Università e al professionismo illuminato, impegnato nel progetto architettonico per la valorizzazione e riqualificazione del patrimonio. Tutto il concorso orbita intorno al sito archeologico di Villa Adriana, quindi anche il lavoro di progettazione viene fatto all'interno delle rovine. La Villa si presenta come una delle più importanti realtà archeologiche e paesaggistiche del mondo. Sito unesco dal 1999 rappresenta uno dei principali punti dell'offerta culturale riferita al patrimonio italiano. La sua architettura è ancora uno dei temi più discussi nell'archeologia. Lo stile che rappresenta è quello romano con uno spirito nuovo. Il campo di progettazione del premio si concentra maggiormente sul rapporto tra tre dei principali elementi che costituiscono l'immagine di Villa Adriana: il paesaggio archeologico, l'architettura e l'acqua.

Per l'edizione di quest'anno l'intera progettazione ha dovuto dialogare nel senso più profondo con l'acqua, elemento di grande importanza all'interno della Villa che assume tanti significati e scopi. Il progetto delle cosiddette Architetture d'Acqua avrebbero dovuto soddisfare degli obiettivi progettuali. Il primo era quello di creare un padiglione termale-espositivo, seguendo lo

stile e le caratteristiche dell'esperienza dell'architettura romana. Il secondo obiettivo era quello di creare una sistemazione paesaggistica da essere realizzata nella Buffer Zone Unesco, in modo tale da valorizzare i luoghi che hanno dato vita a Villa Adriana. Tutto questo senza dimenticare il ruolo che ha l'acqua nel sito archeologico.

Sia i padiglioni termali-espositivi che la sistemazione paesaggistica potevano accogliere collezioni scultoree, performance e spettacoli teatrali.

Le aree di progetto per il padiglione termale potevano essere tre: la prima collocata nei pressi del Teatro Greco, la seconda nei pressi della grande spianata di fianco al Pecile e la terza in prossimità dell'Antiquarium del Canopo. La peculiarità di Villa Adriana è quella di basarsi su un complesso sistema di centralità che organizzano il suo tracciato ordinatore e ne definiscono la posizione dei padiglioni architettonici. Questi tracciati disegnano una composizione polare a carattere radiale ipotattico, generando punti che sono connessi tra loro che partono da una serie di assi generatori. Le due centralità principali sono quelle che partono dalla Tholos del Tempio di Venere Cnidia e dalla sala Quadrilobata della piazza D'Oro. Altri esempi simili a questi sono presenti nella Villa, generando assi e centralità.



Villa Adriana - Teatro marittimo.





Plastico di Villa Adriana.

Prima di Villa Adriana la composizione polare è stata applicata raramente nel tempo ed è stata utilizzata sempre in relazione a complessi architettonici sacri.

I temi progettuali erogati dal bando erano tre: il primo era riferito all'architettura Museografica per l'archeologia, il secondo all'architettura del Paesaggio ed il terzo alla comunicazione di brand culturale (in questo caso quello di Villa Adriana).

Il primo tema, riguardante la progettazione nell'area archeologica, era riferito nello specifico al padiglione termale. Il secondo tema (sistemazione paesaggistica), riguardava la valorizzazione della Buffer Zone. In particolare, il bando suggeriva come strategia di valorizzazione quella di progettare una manifestazione di Fashion and Heritage. Infatti alcune delle più importanti maison di moda sono impegnate in importanti strategie di investimento sotto forma di sponsorizzazione culturale ed economica: il restauro e la riqualificazione dei monumenti sono finanziati in cambio del potenziamento e dello sviluppo del branding. Incentrare la valorizzazione su questo tipo di eventi risponde alla volontà di associare la Bellezza della moda alla Grande Bellezza del patrimonio culturale, due fattori di eccellenza del territorio nazionale.

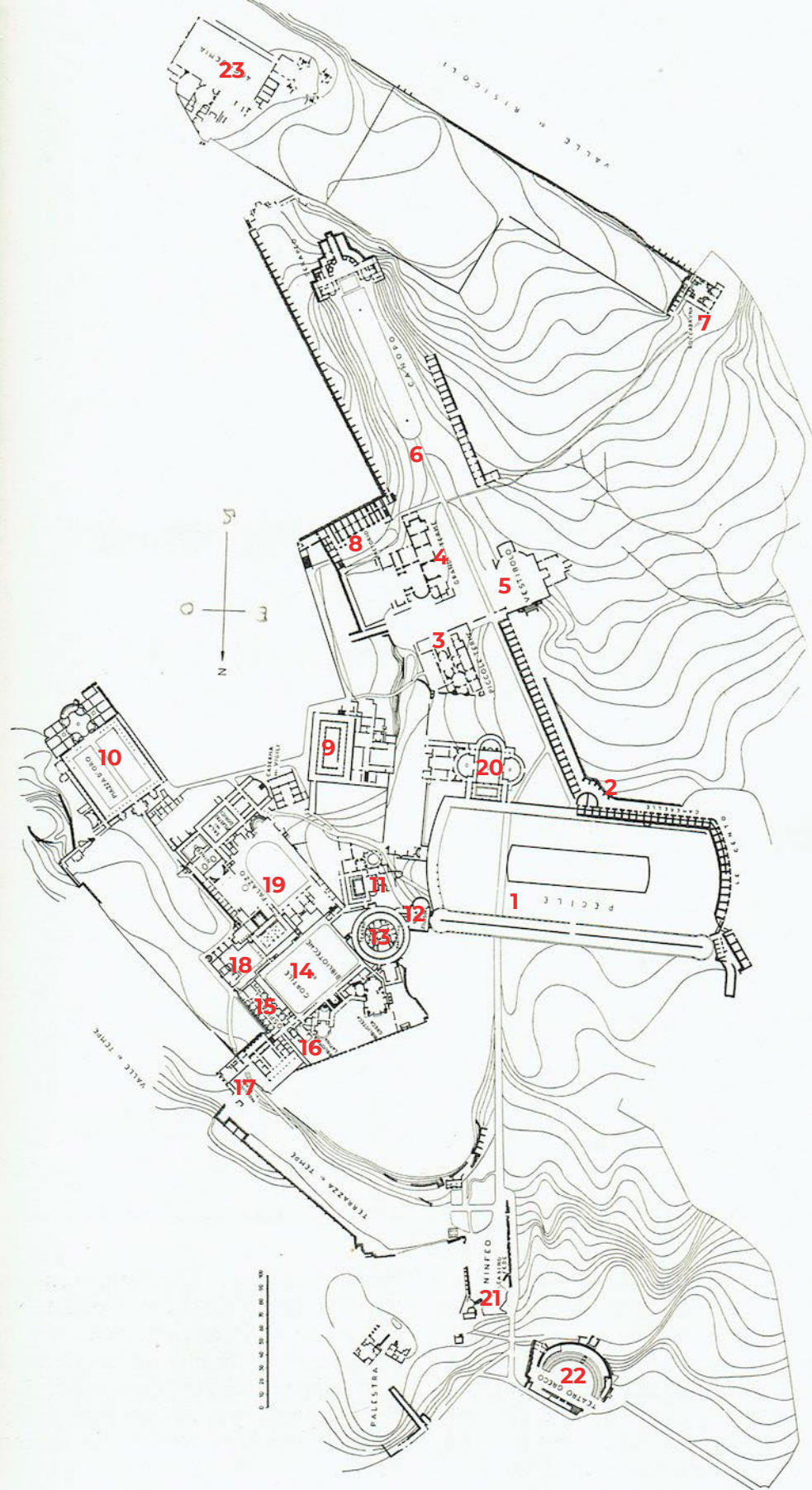
La vastità di Villa Adriana la rende uno dei siti archeologici più intriganti ma allo stesso tempo sfidanti. Essendo una delle residenze imperiali più grandi e complesse, Villa Adriana offre un'incredibile varietà di architetture e paesaggi che la rendono estremamente interessante per gli studiosi, archeologi e architetti.

Villa Adriana combina diverse tradizioni architettoniche, tra cui elementi romani, greci ed egizi. Questa diversità rende il sito affascinante per i progettisti, che hanno l'opportunità di studiare e interagire con un mix unico di stili e culture architettoniche.

Tra le molteplici difficoltà progettuali che sono sorte, alcune delle più significative riguardano il rispetto del patrimonio storico. Infatti, qualsiasi progetto o intervento deve essere attentamente ponderato per garantire che sia integrato armoniosamente nel contesto storico e paesaggistico di Villa Adriana, senza alterare o danneggiare il suo patrimonio culturale. Altre sfide importanti hanno riguardato la gestione del coordinamento tra i membri del team ed il superamento delle limitazioni tecniche.

Lavorare in un ambiente storico come Villa Adriana comporta inevitabilmente che i membri del team provengano da diverse discipline, come architettura, archeologia, design e conservazione del patrimonio. La diversità delle competenze può causare difficoltà nella comunicazione e nella comprensione delle diverse prospettive. Alla prova dei fatti, tuttavia, questa eterogeneità si è rivelata invece una ricchezza.





Planimetria di Villa Adriana

1. Pecile
2. Cento camerelle
3. Piccole Terme
4. Grandi Terme
5. Vestibolo
6. Canopo
7. Roccabruna
8. Pretorio
9. Edificio con peschiera
10. Piazza d'oro
11. Terme con Heliocaminus
12. Sala dei filosofi
13. Teatro marittimo
14. Cortile delle biblioteche
15. Hospitalia
16. Triclinio Imperiale
17. Belvedere sulla Valle di Tempe
18. Villa Repubblicana
19. Palazzo Imperiale
20. Edificio con tre esedre
21. Tempo di Venere Cnidia e Ninfeo
22. Teatro greco
23. Accademia





## Concept

Il concept progettuale perseguito deriva dal rapporto tra architettura e acqua. Da sempre l'acqua è stata un fattore fondamentale per la costruzione degli insediamenti architettonici e possiamo considerare Villa Adriana uno degli esempi in cui questo legame è più evidente. L'impianto della villa, infatti, segue gli assi d'acqua ipogei che creano un ampio e complesso layer al di sotto del visibile e che si uniscono al livello della terra sotto forma di giochi d'acqua, vasche e cascate spettacolari. Nello stato di rovine in cui si trova oggi il sito archeologico, l'acqua è l'unico componente ancora vivo. Si tratta infatti dell'anima della villa che da secoli scorre al di sotto degli edifici adrianei. Anche il maestro Carlo Scarpa considera l'acqua come l'elemento in grado di portare vita alla materia inerte dell'architettura, in quanto si tratta di una superficie dinamica in grado di riflettere la luce incidente e di proiettarla sulle strutture verticali artificiali, conferendo loro un carattere vibrante che le fa sembrare vive.

Intervenendo in corrispondenza dell'accesso della villa, l'acqua come simbolo di purezza può costruire una sorta di rituale iniziatico in cui il

visitatore si lascia alle spalle la società moderna e caotica per immergersi nella suggestiva atmosfera delle rovine.

Come è stato dimostrato da numerosi studi, quello di Villa Adriana è un impianto complesso e articolato per quanto riguarda le forme utilizzate e gli assi di allineamento.

Si possono infatti individuare modelli formali di riferimento rintracciabili nei cosiddetti "siti adrianei", quei luoghi architettonici ritenuti di grande interesse da Adriano, dove si evidenziano affinità formali con l'architettura della Villa Adriana. Come gli architetti di Adriano nel II secolo d.C. individuarono e studiarono le forme nei siti di Atene, Pergamo, l'isola di Phylae e la Domus Aurea per poi ricomporle a Tivoli, allo stesso modo l'intervento pensato per il Premio Piranesi ha seguito la stessa metodologia, in quanto le forme utilizzate provengono dall'impianto archeologico della Villa stessa.

Di fondamentale importanza è stata la forma caratterizzante del Teatro Marittimo, edificio considerato il centro della villa. Il suo volume cilindrico e il



Proposta ricostruttiva del paesaggio architettonico della Villa Adriana immaginata da Boussois.



rapporto con l'acqua sono due aspetti ripresi sia nell'intervento delle terme come stanza centrale di collegamento che nella Buffer Zone come edificio di passaggio.

L'impianto del Teatro Greco, situato all'estremità della villa è stato invece ripreso nei pressi delle Cento Camerelle per creare una zona ibrida, un anfiteatro disegnato a partire dalla rovina dell'originale. Infatti, è stato ripreso il rapporto tra natura e architettura, ben evidente nei resti del Teatro Greco. Anche la sagoma della Torre di Roccabruna è stata visibilmente recuperata in chiave moderna, per creare la torre panoramica in materiale metallico situata nella Buffer Zone.

La forma planimetrica della villa è stata sviluppata lungo i segmenti radiali che collegano i suoi punti cruciali a partire dai poli centrali. Seguendo lo stesso codice della villa, gli interventi sono stati studiati lungo gli assi tracciati tra i nodi d'acqua di fondamentale importanza.

Per l'intervento delle terme situate lungo il muro del Pecile sono stati usati gli assi del Canopo e del Teatro Marittimo. Entrambi gli edifici vedono la presenza dell'acqua, nel caso del Teatro Marittimo come soluzione di continuità spaziale e nel caso del Canopo come elemento dell'architettura della Villa.

L'asse tracciato tra il Tempio di Venere e l'estremità del muro del Pecile è stato usato per allineare i gradoni destinati ad ospitare i visitatori e per posizionare la torre panoramica. Quest'ultima si posiziona nel nodo creato con l'asse di Rocca Bruna e l'asse di simmetria che percorre la Piazza d'Oro, la Peschiera e le Tre Esedre.

Infine è stato posizionato l'edificio dalla forma cilindrica che è stato disegnato nell'incrocio tra l'asse centrale del Teatro Marittimo ed il segmento di Rocca Bruna.



In alto: Villa Adriana - Vista dall'alto sulle Cento camerelle e la zona del Pecile.

In basso: Villa Adriana - Vista dall'alto sul Teatro marittimo.





In alto: Villa Adriana - Sala dei filosofi.  
Fase di studio e di esplorazione tra le rovine.



Villa Adriana - Grandi terme, sopralluogo..





Planimetria di Villa Adriana.





Ingrandimento area di interesse.





Planimetria di Villa Adriana - Segmenti radiali che collegano i punti cruciali, ovvero i nodi d'acqua, a partire dai poli centrali.



## Padiglione termale

Villa Adriana presenta una pianta articolata, basata su uno schema a raggiera dove ogni edificio si orienta dialogando verso altri edifici. Si creano così poli da cui partono assi che congiungono vari volumi della villa, spiegando il significato a primo impatto sconosciuto della disposizione architettonica. Tra le varie aree di progetto in cui si poteva lavorare, la zona scelta per la disposizione delle terme è stata la piana del Pecile, denominata anche area del padiglione del plastico, in quanto presenta un'architettura contemporanea ospitante un modello di Villa Adriana. Questo spazio ha un alto valore all'interno del sito archeologico siccome presenta a sud il muro del Pecile, uno dei più noti simboli del luogo. Il suddetto è infatti l'ultima struttura verticale rimasta di ciò che una volta era un monumentale quadriportico, ispirato alla Stoa Poikile di Atene. Il muro si presenta imponente sull'area di progetto dovuto alla sua altezza di nove metri, visibile dal visitatore durante il percorso che dall'entrata odierna porta alle zone nevralgiche della Villa. La visuale di questa architettura è stata una linea guida importante nell'ideazione del padiglione termale in quanto l'inserimento di una nuova struttura avrebbe dovuto impattare il meno possibile con una delle più famose viste del luogo. Attraverso un'analisi planimetrica del luogo sono stati individuati gli assi costruttivi che attraversano l'area, scegliendo di lavorare con l'asse del Canopo e quello del Teatro Marittimo che scende parallelo al muro del Pecile. L'idea si è basata sul concept narrativo del progetto: utilizzando l'acqua come linea guida sono state utilizzate architetture dove questa giocasse un ruolo fondamentale.

La progettazione è così cominciata lavorando sulla pianta tracciando gli assi e ragionando su come disporre vari volumi che sarebbero andati a comporre le terme, che riuscissero a dialogare con queste linee costruttive.

Si è deciso di lavorare per modelli progettando architetture come blocchi definiti con cui successivamente si sarebbe costruita la pianta, facendoli convergere tra loro rispettando le linee degli assi individuate. Per continuare il rapporto con l'archeologia si è ragionato così su come delineare le forme di questi spazi architettonici, riprendendo le forme delle strutture presenti, non solo singolarmente ma analizzando anche le congiunzioni, gli angoli che si formano collegando tra loro i vari edifici all'interno del sistema.

Il Teatro Marittimo è stato l'edificio di maggior interesse attirando



Reference per il padiglione termale.

Fontana d'acqua dell' atrio sotterraneo di Shan-shui. Neri&Hu (Sichuan, Cina).

l'attenzione fin da subito grazie alla sua forma, che crea un gioco d'acqua formando un'isola di pace nel suo centro. L'edificio presenta una pianta ad anelli, con una passerella esterna, una linea d'acqua che trasmette la forma circolare all'isola centrale, dove l'imperatore Adriano si rifugiava per cercare pace. Questa architettura è uno dei nodi da cui si diramano numerosi assi costitutivi, diventando forse il polo principale della villa. L'idea è stata quella di riprendere la sua centralità, immaginando un'architettura che lo riprendesse dalla quale si snodassero gli altri spazi delle terme.

Per rimodulare la forma sono state effettuate varie ricerche di casi studio, individuando nella distilleria di Whisky di Pernod Ricard, progettata da Neri&Hu, un'ispirazione. E' stata così immaginata una struttura ipogea dalla base circolare, dove l'acqua cade dall'alto attraverso un foro centrale che permette anche l'illuminazione.

Il piano è interrato così ad un'altezza di quattro metri dal livello del terreno, presentando al centro un volume cilindrico, corrispondente all'apertura superiore. Intorno a questo volume si allargano gradoni crescenti che con l'acqua che cade dall'alto si allagano delimitando l'isola centrale dal passaggio presenta nell'area più esterna della pianta, dove avviene il passaggio dei visitatori con l'accesso alle altre aree delle terme. In questo spazio sono disposte varie opere, riprendendo il tema romano delle terme artistiche, dove fare il bagno immersi nell'arte. Accompagnano così il visitatore statue classiche come Adriano, opera della collezione di Villa Adriana, accompagnata con i Draghi di Anish Kapoor dalla forma amorfa che presentano un contrasto con le opere classiche.

Non tutta la struttura è completamente ipogea. Ad esempio, la copertura riprende le gradonate interne ma in modo specchiato, creando così una cupola gradonata che raccoglie in ogni livello l'acqua, che casca al piano interrato dal foro superiore. La cupola esce dal terreno ad un'altezza inferiore ai 2 metri, evitando di oscurare la vista sul Pecile.

Studiando la disposizione dell'area di progetto ed i flussi dei visitatori, si è ragionato su dove porre l'ingresso al padiglione termale. La scelta è ricaduta sul lato est, in modo da proporsi a chi passa dalla strada di accesso, mentre il visitatore si avvicina all'ingresso del Pecile. Per riprendere le simmetrie degli assi si è pensato di allinearli all'asse del Canopo, dal quale riprendere alcune forme. L'entrata si presenta infatti al livello del terreno con una rampa interrata ricoperta di ciottolato, che accompagna nella discesa verso gli ambienti ipogei delle terme. La forma allungata della rampa rende chiaro l'asse che la attraversa, preparando così con una lieve discesa l'ingresso. Una volta sotto il livello del terreno si aprono ambienti accoglienti, con spogliatoi e bar, che presentano un rivestimento volto a riprendere gli antichi materiali, quali il marmo cipollino, che un tempo che ricoprivano Villa Adriana.

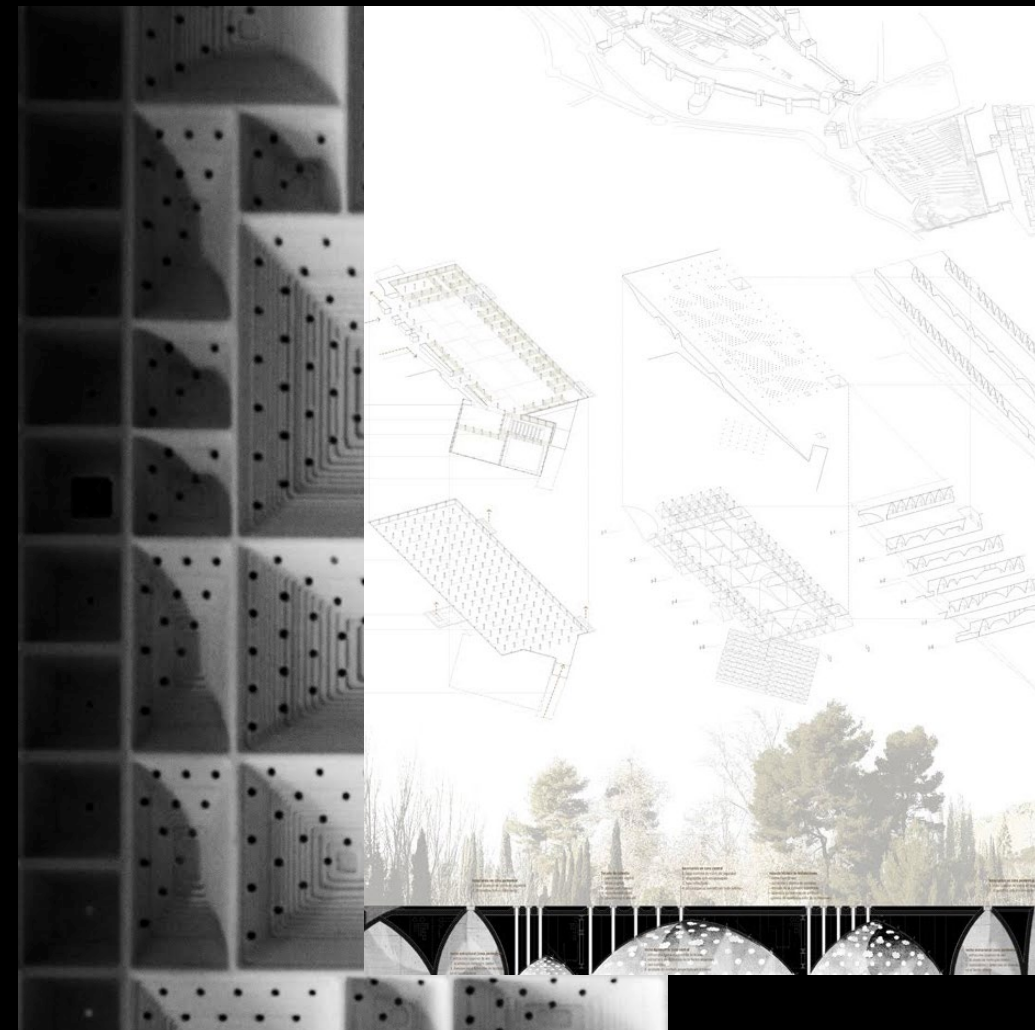


All'interno di questi ambienti si snodano varie opere d'arte, alcune classiche e altre di età contemporanea come gli specchi di Anish Kapoor. Questi ultimi, grazie alla tridimensionalità della forma, funzionano anche da divisore degli spazi e dei flussi che da questa zona di vestibolo portano al centro delle terme da cui si snodano i vari ambienti.

Per l'illuminazione dell'ambiente sotterraneo sono state riprese le fessure presenti nelle Terme di Vals di Zumthor, attraverso le quali fasci di luce entrano dall'alto, creando un'illuminazione plastica, variabile durante il periodo della giornata.

Dal volume circolare disposto al centro della pianta si disperdono vari volumi, tra i quali le saune. Si presentano come due ambienti differenti, simili però nella forma. Lo studio architettonico si è basato sul riprendere in pianta la forma delle cubicole degli Hospitalia, luoghi adibiti nel periodo romano a stanze per gli ospiti. All'interno di questi spazi erano presenti mosaici decorativi sulle pavimentazioni al fine di decorare, arricchire l'ambiente; allo stesso modo le saune presentano riproduzioni di queste opere romane per rimandare ai tempi antichi. Nella definizione volumetrica sono stati studiate in sezione i disegni realizzati da Aires Mateus su alcune terme, riprendendo le coperture piane dall'esterno, ma con volumi articolati all'interno, dove le fessure creano giochi di luce sui mosaici interni, creando un dialogo tra l'esterno e l'interno.

Un altro ambiente è la sala del frigidarium e del caldarium, dal volume molto ampio e disposta allungandosi dal volume centrale in modo perpendicolare all'asse del Canopo. Il riferimento è ispirato ad un progetto mai sviluppato dell'architetto Aires Mateus (A new atrium for Granada, 2011), basato sulla creazione di coperture a vela, con forature per l'illuminazione. Questo ambiente termale è forse uno dei più caratteristici in quanto presenta delle volte a padiglione ed a vela, dove si alternano coperture di grandezze differenti, basate su una griglia dalla dimensione unitaria. Si formano coperture differenti componendosi tra loro varie unità. Riprendendo il tema dell'abaco, quelle composte dalle stesse dimensioni presentano la stessa forma. Queste volte sembrano essere sospese, grazie a volumi che sembrano allungarsi dalle fessure presenti in cima ad ognuna di esse. La luce che vi filtra non è diretta in quanto al di sopra di esse è presente una piscina vetrata a livello del terreno che agisce da filtro (mostrando dall'esterno la dimensione in pianta di questo volume). L'ambiente interno si presenta allagato, mediante acqua superficiale che copre la superficie in marmo di pochi centimetri.



References per il padiglione termale.  
Progetto: A new atrium for Granada di Aires Mateus.



References per il padiglione termale. Le fessure e le gole di luce sono protagoniste.

In alto: Cortile del ristorante interno di Shan-shui. Neri&Hu (Sichuan, Cina).

In basso: Corridoio interno di Shan-shui. Neri&Hu (Sichuan, Cina).

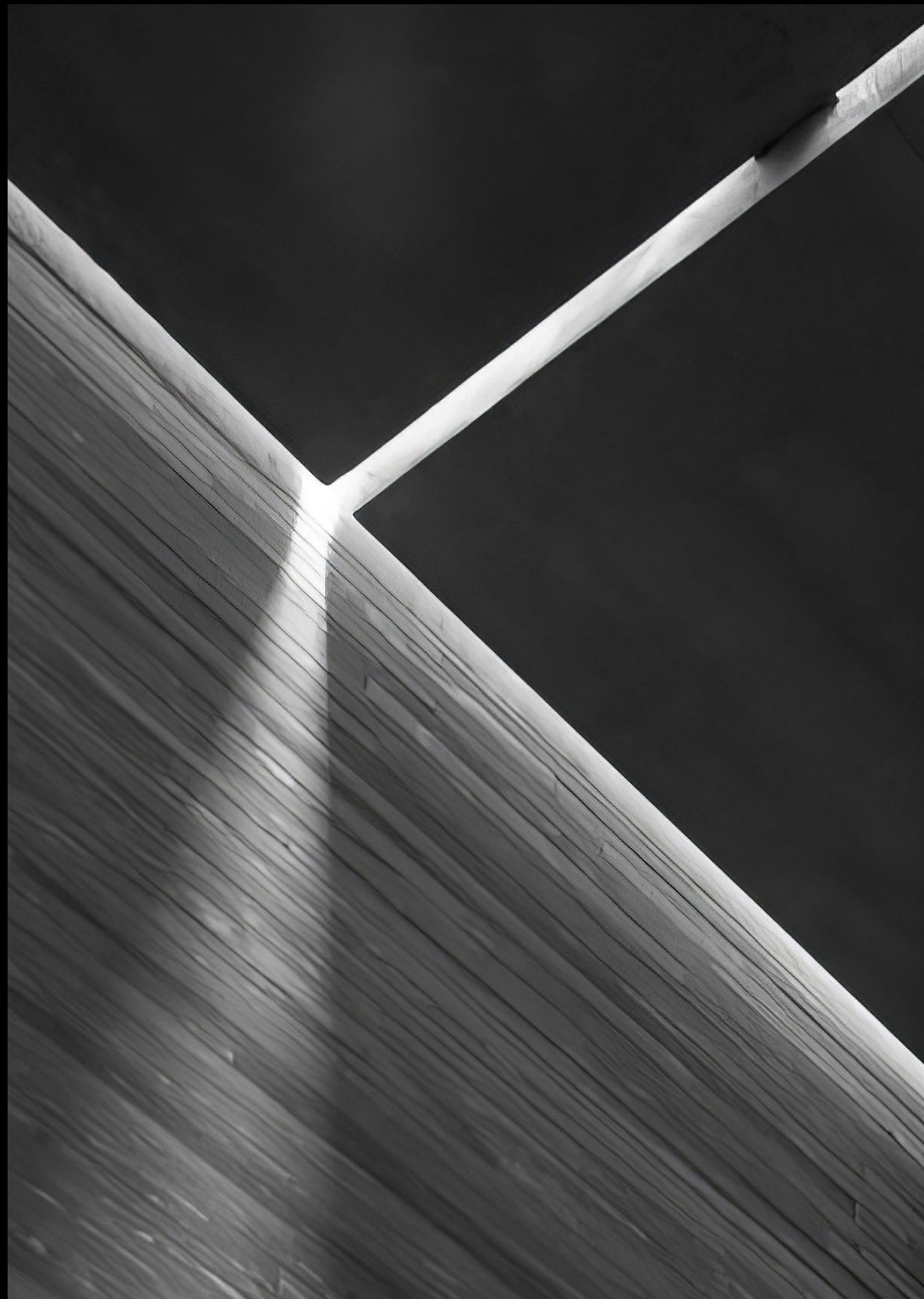
Il significato è quello di riprendere il dialogo tra esterno e interno, dove in entrambi i casi l'acqua ricopre la superficie. Frigidarium e calidarium si presentano attraverso fori sulla pavimentazione, disposti in modo allineato rispetto alla griglia delle coperture. Queste vasche presentano un rivestimento interno in marmo cipollino, che crea giochi visivi con il movimento dell'acqua e attraverso il colore più scuro rende visibili le profondità delle piscine. Al fine di riprendere l'idea di terme romane basate sul rilassarsi circondati dall'arte, all'interno dell'ambiente sono presenti elementi della collezione di origine classica, disposti su piedistalli di forma circolare che rialzano le opere dall'acqua.

L'ultimo ambiente che si apre è il Tepidarium, di volume circolare, disposto perpendicolarmente all'asse del Teatro Marittimo. La sua forma rettangolare permette di avere il lato più breve del volume parallelo al muro del Pecile. Questa caratteristica è stata valorizzata rendendo questo ambiente quello più prossimo al famoso muro, che viene osservato grazie alla presenza di una copertura parziale che si limita a coprire la superficie occupata dalla piscina. In questo modo gli spazi percorribili adiacenti ad essa sono scoperti con la possibilità di osservare l'esterno. La copertura sembra sospesa, si stacca dalle pareti dell'ambiente e scarica il peso attraverso delle travi che escono dal perimetro. Essa è stata sviluppata ispirandosi alla Convention Hall di Salamanca, realizzata da Juan Navarro Baldeweg, un'enorme volta a vela che sembra sospesa sul volume centrale.

La copertura progettata, presenta dall'esterno, al livello del terreno una forma squadrata, ergendosi dal terreno di circa un metro con la sua forma lineare. La parte inferiore invece si presenta scavata, attraverso dei livelli che si restringono al centro alzando il livello della copertura.

La vasca si presenta divisa in due parti, e la parte coperta dalla volta è balneabile e arriva ad una profondità superiore a un metro. Un divisorio ricoperto di marmo la suddivide la vasca e crea superfici balneabili della profondità di pochi centimetri. Su un fondo di ciottoli poggiano due piedistalli su cui sono posizionate due statue classiche, Antinoo e Adriano.





Reference per il padiglione termale.  
Fascio di luce delle Terme di Vals, P. Zumthor (Svizzera).

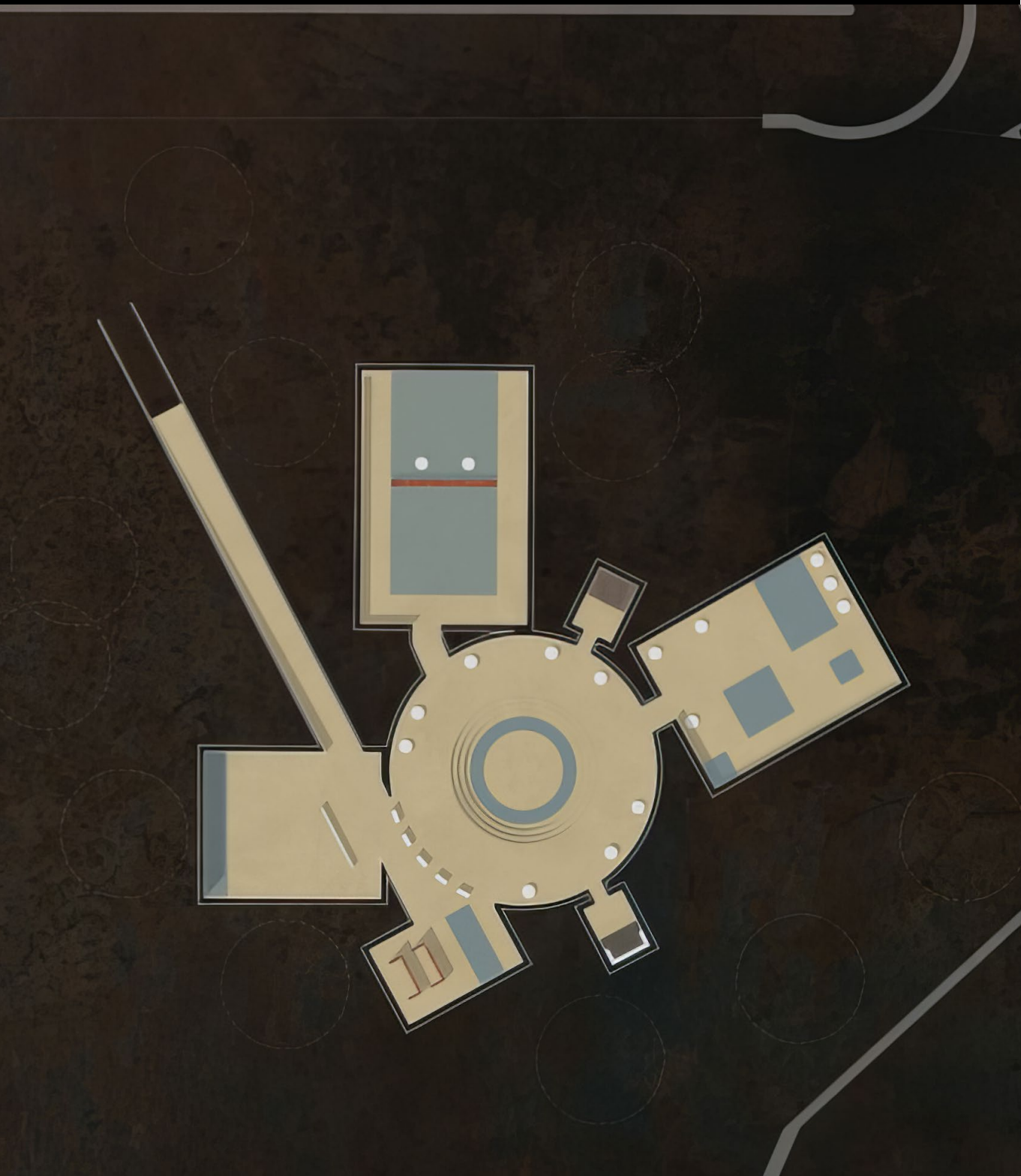


References per il padiglione termale. L'acqua gioca un ruolo fondamentale.  
In alto: Fort Worth Water Gardens, una piscina per la meditazione sci-fi (Texas).  
In basso: Barbican Water Gardens, un'area salotto sotto il livello dell'acqua (Londra).



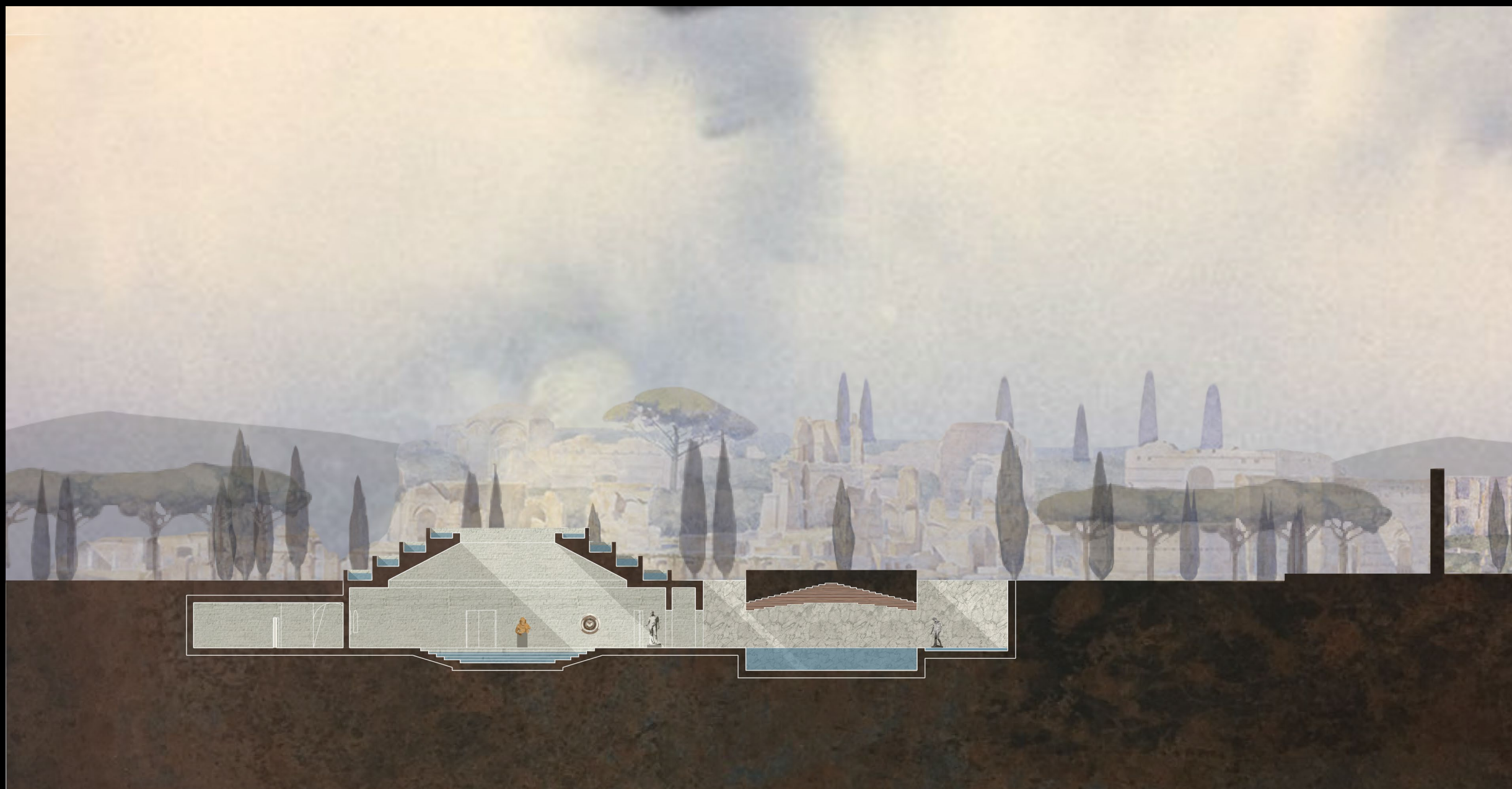


Pianta del padiglione termale.

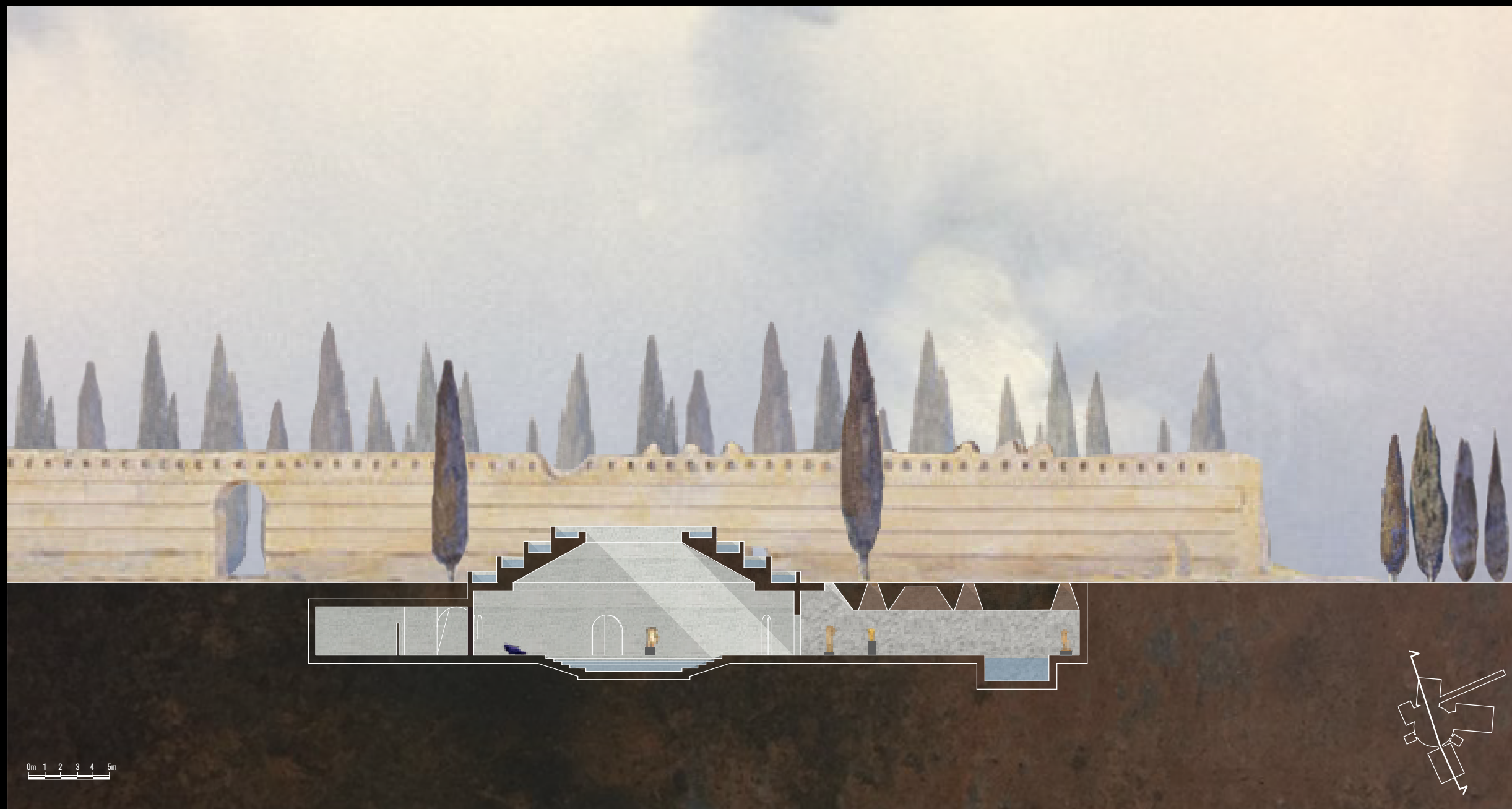


Sezione planimetrica del padiglione termale.



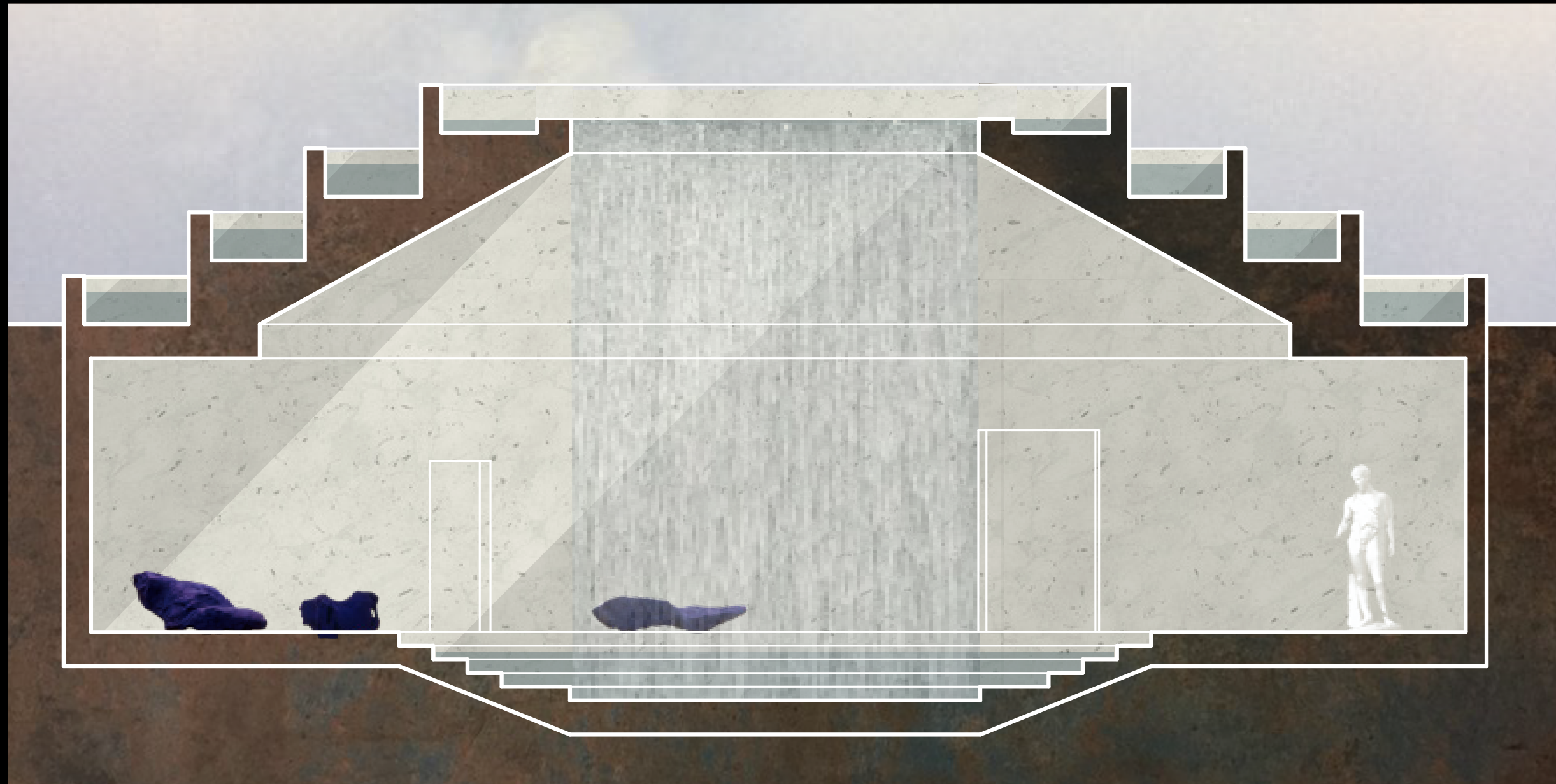


Sezione sull'asse del Tepidarium.

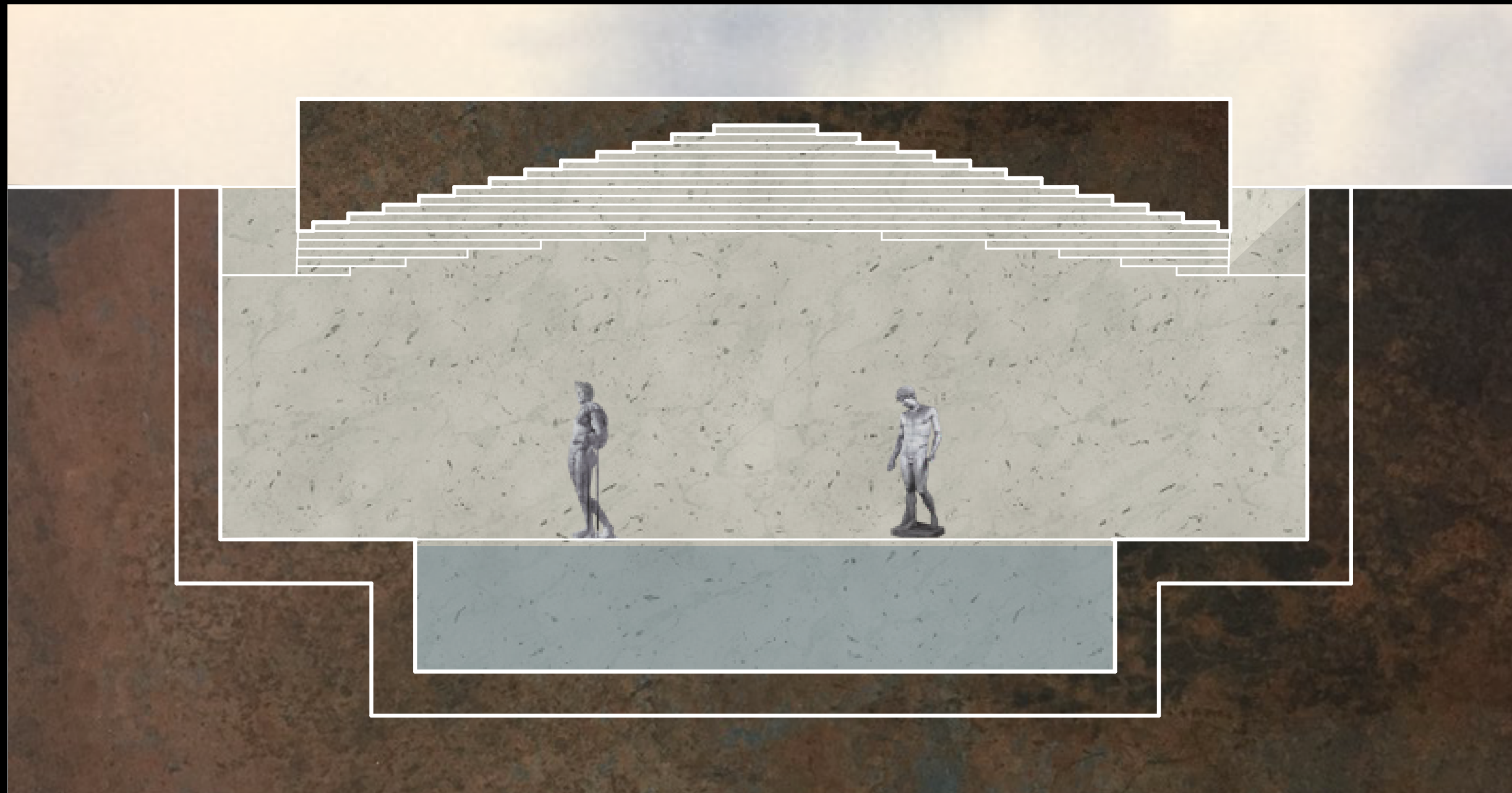


Sezione sull'asse del Frigidarium e Caelidarium.





Sezione laterale della sala centrale.



Sezione laterale: sala Tiepidarium.





Sezione laterale della Sauna.



Mosaico romano del periodo adrianeo disposto come pavimento della Sauna.





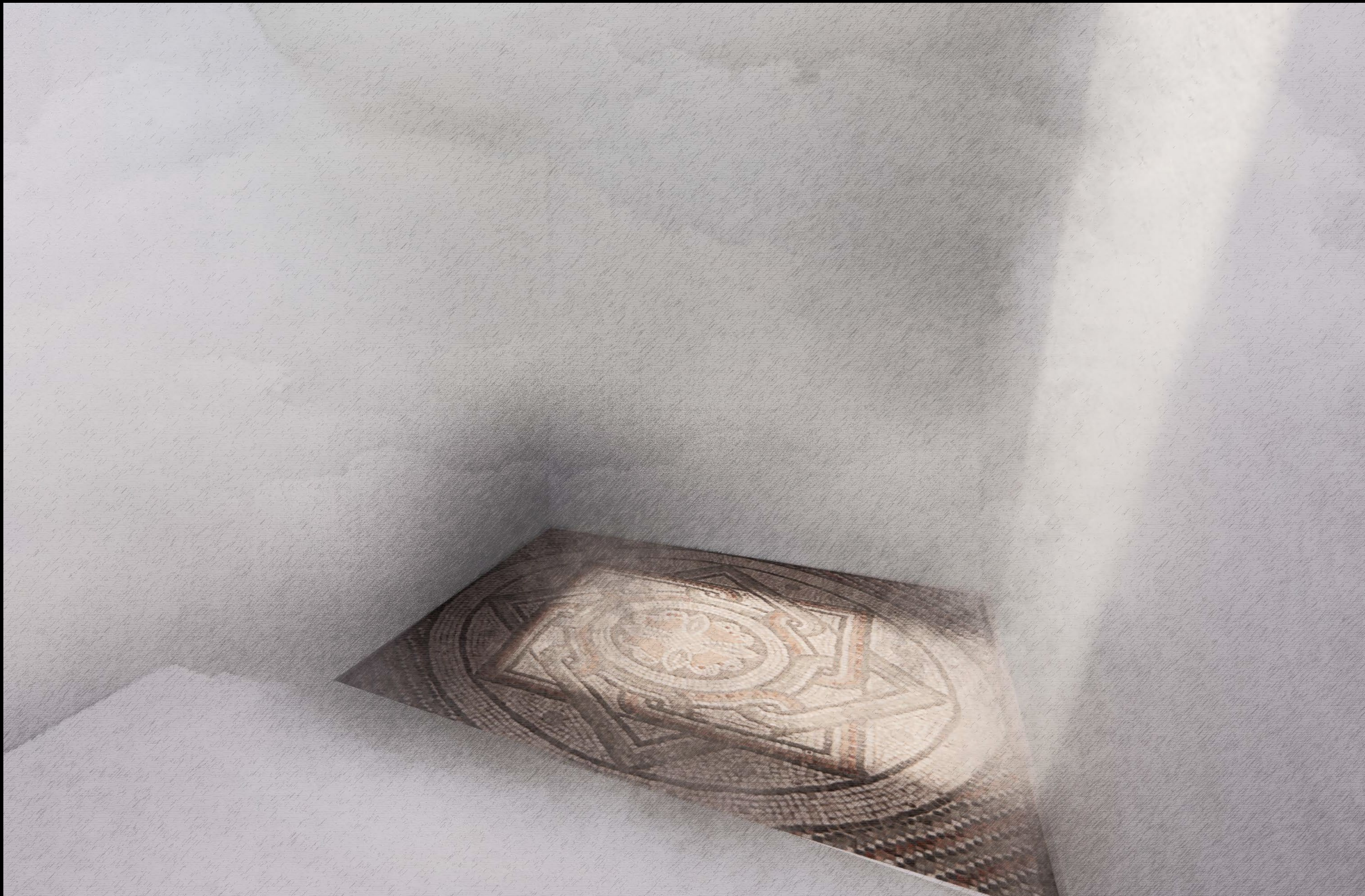
Sezione laterale: sala Frigidarium e Caledarium.





Render evocativo del padiglione termale all'esterno. Vista sul muro del pecile.





Render evocativo: Sauna con mosaico.



## Collezione

Proponendo il tema romano delle terme artistiche, all'interno del padiglione è disposta parte della collezione, che offre al visitatore la possibilità di rilassarsi immerso nelle acque termali e nell'arte. Si crea quindi una zona d'interesse, visita e relax ma anche un luogo di cultura e aggregazione.

Lungo la rampa d'entrata ad accompagnare il visitatore sono disposte le prime 3 opere, in ordine: un fusto di candelabro, una maschera teatrale e un'antefissa. Queste ultime sono molto distanziate tra loro e, agganciate al muro, donano allo spazio continuità visiva, decorano e introducono alla collezione.

Il volume centrale dalla forma ripresa dal Teatro Marittimo rappresenta il luogo dove l'imperatore Adriano si rifugiava per cercare pace e benessere, sia per il corpo che per lo spirito, infatti passando dalla hall e guardando verso la sala la prima opera che s'intravede è proprio quella di Adriano eroizzato, figura protagonista. Insieme alla figura di Adriano sono presenti delle opere di Anish Kapoor dalla forma amorfa che sono di contrasto con le opere classiche circostanti.

Il legame tra contemporaneità e classicità va oltre il tempo, e l'acqua è un elemento antico come un vecchio saggio che ha la capacità di legare il passato al presente. L'opera Dragon è composta da otto pietre provenienti dal letto di un fiume giapponese colorate con un profondo pigmento blu di Prussia e si integra perfettamente con lo spazio. Le pietre, pur pesando quasi tre tonnellate ciascuna, danno l'impressione di galleggiare sopra il suolo riproponendo il tema dell'acqua, della purezza e della cultura.

Gli specchi di Kapoor all'interno della sala indagano lo spazio e il tempo modificando l'immagine equilibrata della realtà, specchiando e infine enfatizzando il legame tra gli elementi protagonisti del padiglione.

La presenza di Antinoo ed Ercole simboleggiano la forza assieme all'Adriano eroizzato. Le statue accarezzate dalla pioggia di luce e acqua fanno vibrare i materiali che le circondano creando un legame tra cielo, suolo e arte.

Entrando nel Trepidarium, in fondo alla stanza sono disposte due statue, quella di Adriano e l'affascinante giovane Antinoo che incorniciano il volume della sala e simboleggiano la storia di un amore eterno.

Antinoo era originario di Clazomene, in Asia Minore, e divenne uno dei favoriti di Adriano. Si dice che i due si siano incontrati nel 123 d.C., quando Adriano visitò la città di Clazomene durante un viaggio. Colpito dalla bellezza di Antinoo, Adriano lo prese con sé come suo amante e compagno. Antinoo accompagnò Adriano nei suoi viaggi in tutto l'impero romano e





## Anish Kapoor

Le creazioni di Anish Kapoor si manifestano come opere penetranti ed enigmatiche. Con una maestria artistica che abbraccia l'uso di volumi concavi e palette cromatiche tendenti al cupo, l'artista conferisce alle sue sculture un crescendo di monumentalità. Questo connubio di elementi dà vita a un effetto di profondità spaziale illusoria, invitando lo spettatore a un viaggio di immersione ed esplorazione.

In un'evoluzione stilistica, Kapoor ha progressivamente sostituito l'impiego di pigmenti opachi con materiali che giocano con la riflessione della luce, quali il bronzo e l'acciaio inossidabile finemente lucidato. Questi materiali fungono da specchi viventi, che non si limitano a riflettere passivamente il mondo circostante, ma lo trasformano e lo distorcono. Attraverso questo gioco di riflessi, Kapoor estende in modo brillante il legame tra le sue opere e lo spazio in cui risiedono, creando un dialogo dinamico con il visitatore. Quest'ultimo si trova inesorabilmente attratto e avvolto dalle superfici che esercitano in lui un fascino quasi magnetico.

### Gli specchi

Contemplare l'imponente ellissoide che inverte i nostri corpi, allungandoli a proporzioni esagerate quando ci avviciniamo e proiettandoli lontano quando ci allontaniamo, è affascinante. Kapoor, radicando l'opera nella tradizione duchampiana e minimalista che esige l'interazione col pubblico, equipara la sinergia tra l'opera e il suo osservatore al connubio sacro delle divinità indù Shiva e Parvati. Una volta fissata alla parete, l'opera con la sua forma concava ingloba e deforma lo spazio circostante, mettendo in subbuglio le percezioni del mondo tangibile e delle nostre convinzioni.

Nelle opere a specchio di Kapoor, la superficie riflettente non è soltanto uno strumento, ma diventa un portale per l'immaginazione e la riflessione. L'artista usa i materiali e le forme per sfidare la nostra comprensione dello spazio e suggerire possibilità oltre la realtà fisica. Ogni pezzo diventa un'esperienza personale, in cui lo spettatore partecipa attivamente alla creazione dell'arte attraverso la sua presenza e percezione.



Untitled, 2002



Untitled, 2012



Untitled, 2015



In alto: Anish Kapoor - Vertigo, 2008.



In basso: Anish Kapoor - Dragon, 1992

## Dragon, , 1992

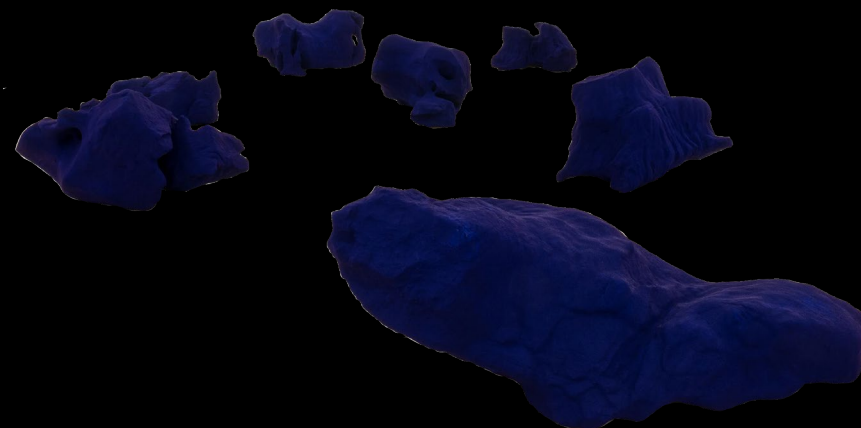
Opera composta da otto maestose pietre raccolte dai letti dei fiumi giapponesi, rappresenta un'opera poliedrica che intreccia vari linguaggi formali che caratterizzano il lavoro di Kapoor: l'entità non definita, la forma che nasce da sé, il monocromo, e il concetto di vuoto.

In "Dragon", il vuoto subisce una metamorfosi e si rivela in tutta la sua essenza.

Attraverso l'atto semplice ma incisivo di avvolgere le pietre in un pigmento di un intenso blu di Prussia, Kapoor orchestra una trasformazione percettiva della materia che confonde e incanta. La superficie delle pietre, al contrario del loro interno massiccio, assume una qualità eterea e senza confini; queste pietre, che pesano pressoché tre tonnellate ciascuna, danno l'illusione di essere simultaneamente gravose e prive di massa, quasi sospese al di sopra del suolo.

"Dragon" trascende la sua forma materiale per diventare un camaleonte dell'essere: è al contempo un'eco del suo passato e un'entità nuova, un oggetto che abita lo spazio liminale tra ciò che è e ciò che potrebbe essere. Le pietre, plasmate dalla natura attraverso un lungo processo di erosione, si fondono con il pigmento in una simbiosi che dota la superficie di un'aura di vuoto profondo.

Homi Bhabha illustra l'essenza dell'opera di Kapoor con queste parole: << L'opera sembra avere un'oscurità, sembra situarsi in un qualche luogo intermedio tra corpo, caverna e bestia<sup>9</sup> >>. Questa descrizione incapsula la capacità di "Dragon" di evocare un senso di meraviglia e mistero, sfidando la nostra percezione della realtà e invitandoci a esplorare i confini tra materia e immaterialità, un po' come tutte le opere dell'artista.







Render evocativo della sala centrale.





Render evocativo de Tiepidarium.





Render evocativo del Calidarium e Frigidarium.



## Intervento paesaggistico: Buffer Zone

Le zone cuscinetto, conosciute anche come buffer zones, rappresentano aree di salvaguardia create attorno ai siti che fanno parte del patrimonio mondiale, al fine di mitigare l'impatto delle attività umane e dello sviluppo sulle caratteristiche che rendono questi siti eccezionali e degni di conservazione. Queste aree di protezione sono fondamentali per assicurare che i valori culturali, storici, e talvolta naturali, che hanno portato all'inclusione del sito nella lista del patrimonio mondiale dell'UNESCO, non vengano erosi o compromessi nel tempo.

All'interno delle zone cuscinetto, sono spesso imposte diverse restrizioni e linee guida per regolare le attività umane. Ad esempio, possono esserci limitazioni stringenti sulla costruzione di nuovi edifici, su modifiche a quelli esistenti, e sulla realizzazione di infrastrutture che potrebbero alterare il paesaggio circostante.

La buffer-zone che circonda Villa Adriana è specificamente progettata per proteggere il sito da qualsiasi sviluppo che possa avvicinarsi troppo alle sue rovine o che possa alterare il contesto ambientale circostante. Questo è particolarmente importante, poiché il sito fornisce non solo un'opportunità di comprendere l'architettura romana, ma anche di apprezzare il modo in cui gli edifici erano integrati nel paesaggio naturale.



La buffer zone è collocata nell'area verde su cui si affacciano le cento camerelle. Anticamente questo terreno rappresentava per gli ospiti uno dei primi scorci visibili della villa, i visitatori giungevano ad essa proprio tramite la strada storica che tagliava questo terreno. L'antico ingresso della villa era infatti situato di fronte all'antinoeion, che rappresentava uno dei primi edifici visibili. Oggi quest'area è ancora inedita per la maggior parte dei visitatori, poiché rappresenta l'ultima zona di scavi all'interno dell'area archeologica. L'intervento rappresenterebbe quindi un'opportunità per aprire nuove aree di villa adriana al pubblico.

La progettazione di quest'area segue il concept narrativo dell'intero intervento, utilizzando l'acqua come guida all'interno dei giardini, nei quali il visitatore si muove come un esploratore, che proseguendo nel suo cammino e avvicinandosi all'architettura ne scopre scorci sempre nuovi e suggestivi. Per ottenere l'effetto desiderato si è quindi scelto di conferire a buona parte dell'area un carattere boscoso, ottenuto inserendo in diverse aree una vegetazione fitta, che nascondesse la vista di buona parte dell'area archeologica.

A partire dall'ingresso, collocato presso l'arco settecentesco situato al confine ovest della villa, il visitatore si trova quindi immerso quasi all'interno di una foresta, che scongiura il sentimento di perdizione iniziale grazie all'acqua che affianca il sentiero, guidando gli ospiti attraverso il giardino.

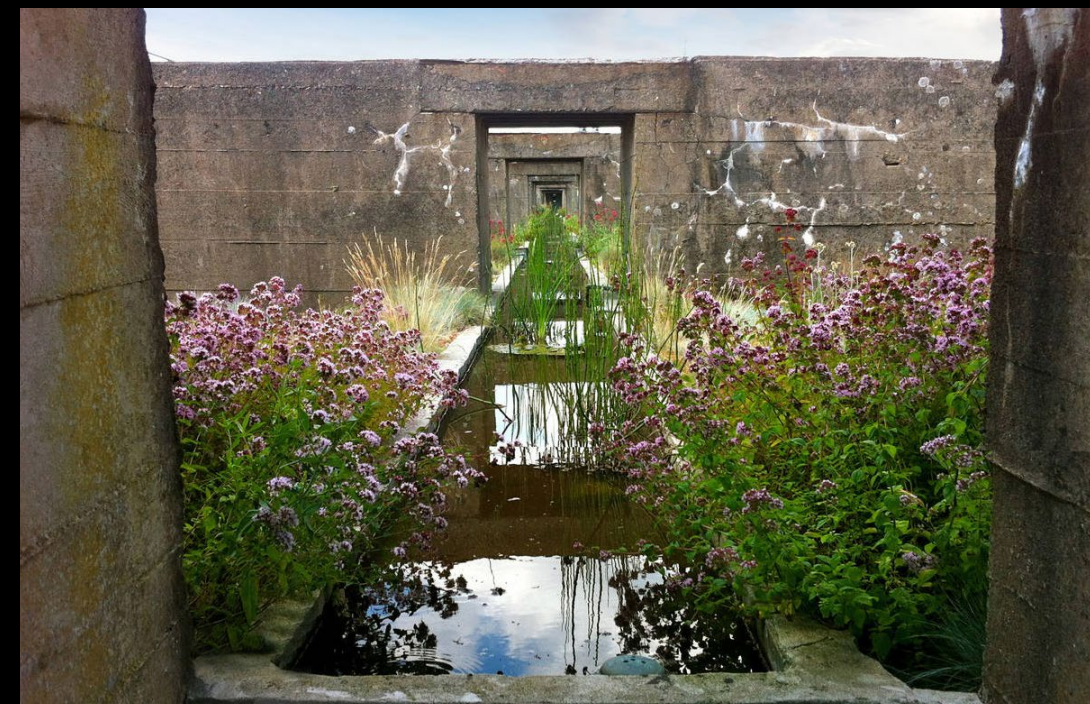
All'interno vengono identificati quattro punti panoramici, inquadrati attraverso la vegetazione e fruiti tramite architetture che ricreino un effetto di "finta rovina", collocate sulla base del sistema di assi che determina lo schema architettonico di Villa Adriana.

Per la collocazione di queste strutture il primo asse selezionato è quello del teatro marittimo, sul quale nasce un'architettura che ne riprende le forme tramite giochi d'acqua e vegetazione. Sul secondo asse, quello del teatro greco, è stata ripresa la forma a gradoni, che non viene però intesa come anfiteatro, bensì come una zona ibrida che può essere utilizzata come area eventi, o semplicemente come zona ricreativa per i visitatori della villa. La costruzione è costituita da ampi gradoni che si spezzano a diverse altezze per creare l'effetto di una rovina che presenta parti mancanti e da cui scendono piccole cascate d'acqua che si immettono in una vasca e che contribuiscono a creare un ambiente suggestivo.

Davanti al muro delle cento camerelle, sull'asse del tempio di Venere, sono stati poi collocati dei gradoni che fungono da spalti per il pubblico in una zona che viene immaginata come nuova area eventi ufficiale della villa. L'ambiente è pensato infatti per ospitare diversi tipi di avvenimenti, come

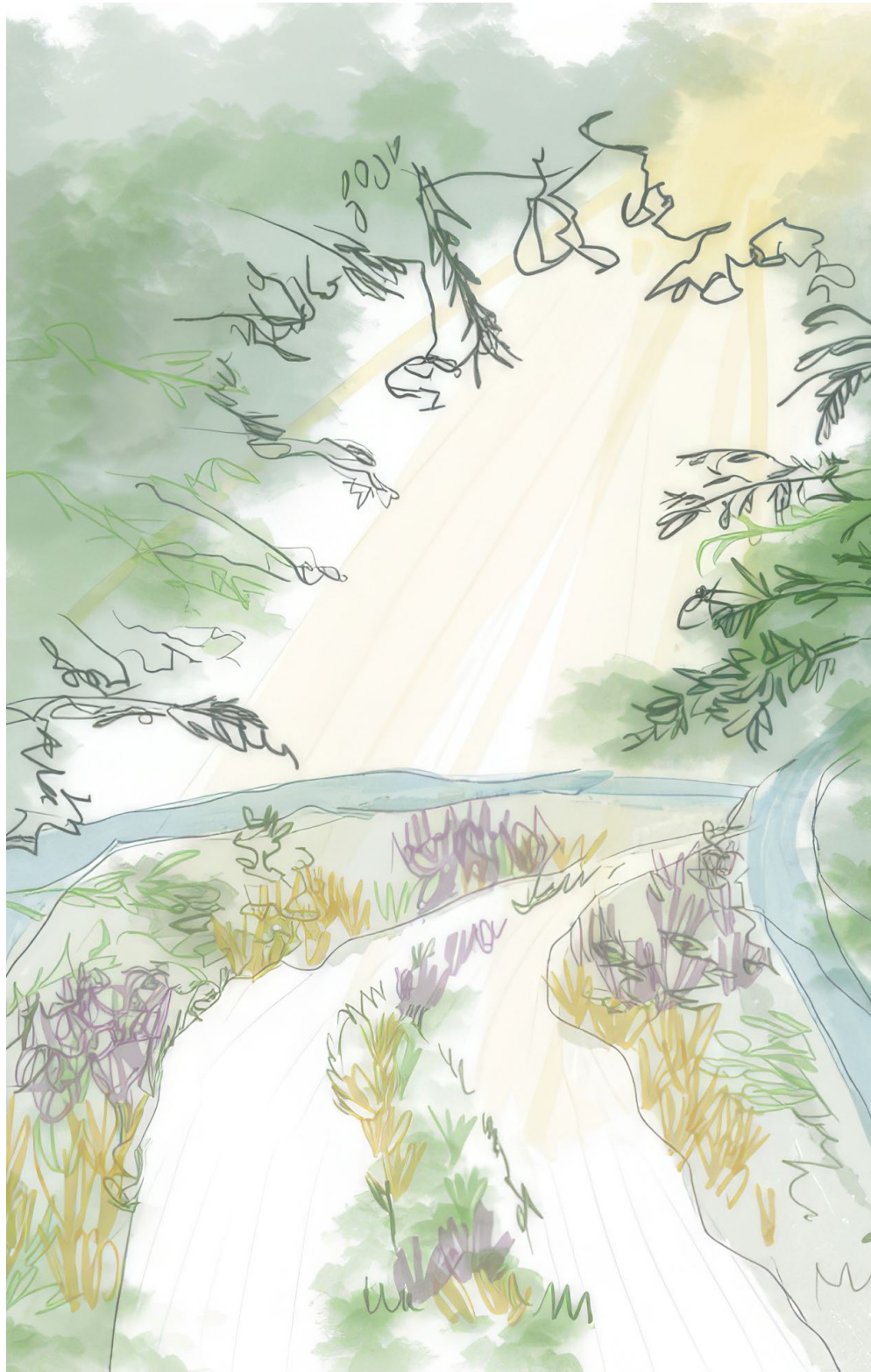
concerti o sfilate, che sfruttino come sfondo il muro delle cento camerelle, un retroscena scenografico che può essere utilizzato sia come quinta che per creare interessanti giochi di luci e ombre. L'ultimo asse è quello della torre di roccabruna, sul quale è stata collocata una struttura reticolare che evoca l'idea della torre. L'innalzamento di quota offerto da quest'architettura consente ai visitatori di vedere la villa nella sua interezza, creando un effetto che riprende l'idea della prospettiva a volo d'uccello.

Le architetture all'interno del giardino si confondono con il paesaggio grazie ad una compenetrazione fra costruito e natura, un dialogo fra parti che genera l'effetto di una rovina ancora non completamente riemersa. La vegetazione e l'acqua diventano quindi protagoniste anche all'interno dell'ambiente costruito, creando una sensazione di immersione nella natura tipica del giardino inglese. Alle aree verdi viene infatti conferito un aspetto di crescita spontanea, come se Villa Adriana fosse bloccata nel tempo in cui veniva disegnata e visitata dai pensionniers francesi.



Reference per l'intervento paesaggistico.  
Giardini del Terzo Paesaggio di Clément a Saint- Nazaire (Francia).





Intervento paesaggistico - schizzo progettuale.



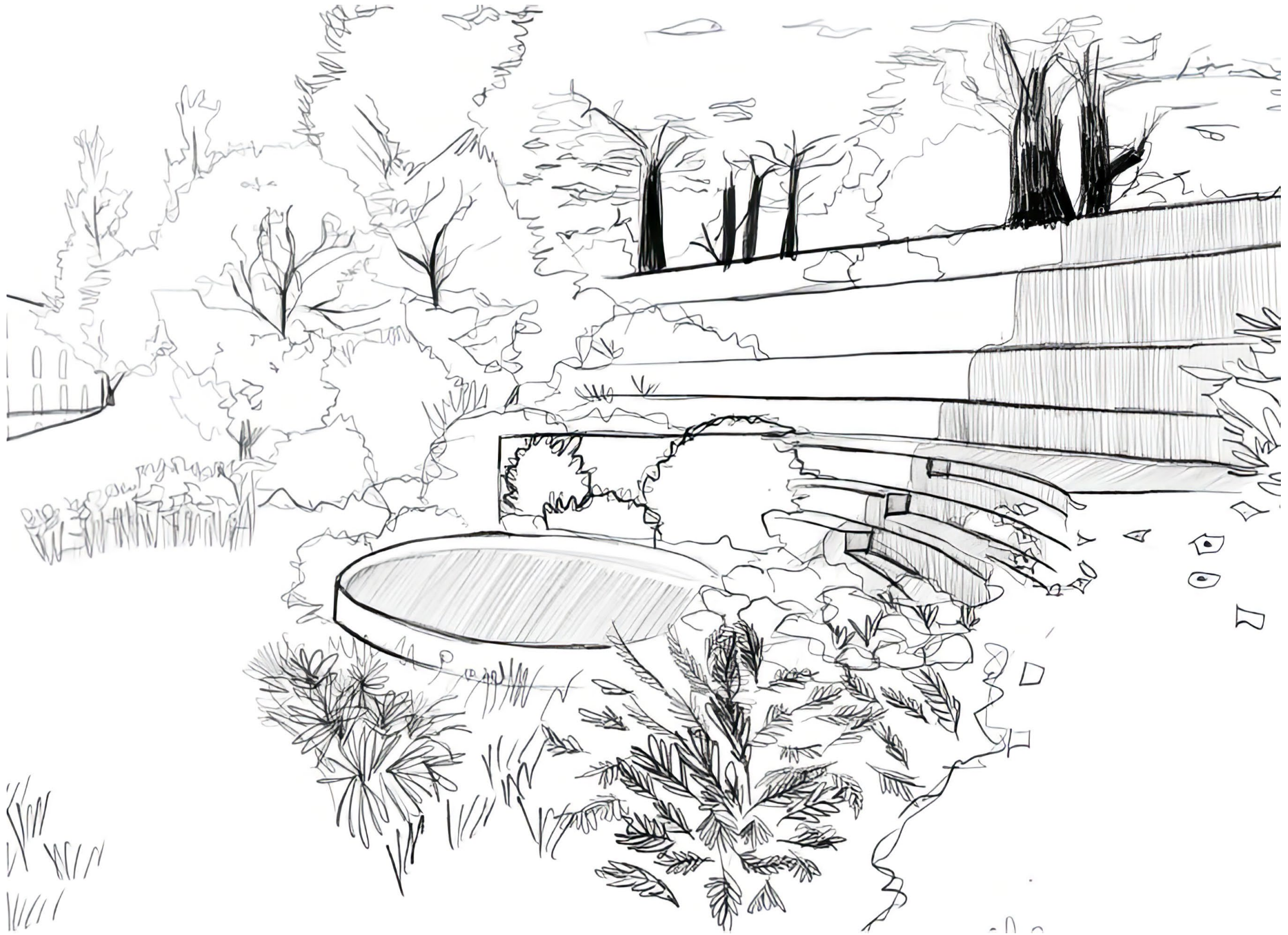
Reference per l'intervento paesaggistico.





Pianta dei giardini.





Teatro greco - Schizzo progettuale.





Render evocativo dell'area del Teatro greco (asse del Teatro greco).





Render evocativo della Torre panoramica (asse di Roccabruna).





Render evocativo della zona eventi (asse del Tempio di Venere).



## Fashion and heritage

L'implementazione di un progetto di valorizzazione paesaggistica nella zona adiacente al sito storico delle Cento Camerelle è stata accuratamente pianificata in sinergia con un evento che avrebbe enfatizzato la magnificenza del luogo. In unione con Fendi, una rinomata casa di moda di Roma, è stata concepita e orchestrata una sfilata che si estende attraverso la lunghezza delle rovine.

L'essenza di questa iniziativa risiede nel rafforzamento del valore del territorio mediante un progetto di design strategico privato dedicato ai Beni Culturali, con l'obiettivo di rivalorizzare un'area di significativa importanza comunitaria. In questo specifico caso, è stata rigenerata un'area di Villa Adriana, ricostruendo un elemento architettonico che era andato perduto.

Attraverso un'analisi dettagliata dell'area, si è scoperto che originariamente l'edificio, noto per essere utilizzato dalla servitù imperiale, possedeva un corridoio che collegava i diversi piani e che era necessario attraversare per spostarsi tra i livelli. Tale corridoio era costruito in legno, e questo ha impedito la sua conservazione fino ai giorni nostri, lasciando un vuoto nell'architettura della zona.

Per rivitalizzare l'impostazione architettonica originale, è stata ripristinata l'idea del corridoio attraverso un progetto di restauro che prevedeva una struttura temporanea in metallo, che avrebbe mantenuto la funzione di collegamento tra i piani. Questa struttura è stata poi trasformata in una passerella per la sfilata delle modelle, ricreando un percorso dinamico per un evento spettacolare quale quello organizzato dalla casa di moda.

Un elemento chiave che è stato integrato in questo progetto è l'acqua, che agisce come un elemento unificante nel narrare la storia del luogo, creando una scenografia di grande impatto visivo. Gli spettatori sono portati a percepire che le modelle si elevino camminando su un muro d'acqua che nasconde la struttura, mentre l'acqua scorre come una cascata verso il livello inferiore.

La sfilata si svolge su più livelli, iniziando a livello del suolo e passando davanti alle scalinate, permettendo agli spettatori una vista ravvicinata dei capi di abbigliamento. In seguito, le modelle ascendono lungo il percorso della passerella suddetta, contribuendo alla creazione di uno scenario che amplifica l'impatto visuale dell'evento.



Sulla parete archeologica, un avanzato sistema di videomapping proietta le ombre di modelle che sembrano attraversare la scena, creando un senso di continuità e movimento dinamico. Questo avviene attraverso una successione di livelli, in cui le modelle sembrano avanzare nelle nicchie della parete.

L'idea alla base di questo approccio è di utilizzare lo spazio come una vetrina per la collezione di moda. La presentazione degli abiti avviene in maniera graduale, e alla fine della sfilata, ogni nicchia appare animata con l'immagine di un capo di abbigliamento, culminando in una sorta di fotografia finale che sancisce l'evento.

La collezione selezionata per l'occasione è la Fall Winter 2017 Couture di Fendi, che comprende abiti adornati con motivi floreali audaci. Questo tema floreale si fonde con l'intervento paesaggistico attuato, creando un dialogo affascinante tra il giardino, le rovine e la moda.

L'evento è stato meticolosamente pianificato utilizzando uno storyboard, che illustra le scene e la disposizione degli spettatori di fronte alle rovine, fornendo una descrizione dettagliata della sfilata. Inoltre, la comunicazione dell'evento si ispira a un famoso dipinto di Boussois che rappresenta la vista di Villa Adriana, arricchito con interpretazioni artistiche del pittore francese.

La selezione di colori, caratteri tipografici e l'organizzazione degli elementi concorrono alla creazione di un manifesto esteticamente raffinato e accattivante. L'intento è quello di trasmettere l'essenza dell'evento come una celebrazione del patrimonio culturale di Villa Adriana, attraverso un allestimento temporaneo che, pur enfatizzando l'aspetto spettacolare, aderisce alle direttive del progetto originale, evidenziando il suo potere evocativo.

La collaborazione con partner privati ha reso possibile non solo la realizzazione di un evento di alto profilo, ma anche il contributo al restauro e alla sicurezza del sito. Questi interventi di conservazione permangono oltre la durata dell'evento, e le strutture allestite possono essere riutilizzate per ulteriori iniziative culturali. Ciò apre la possibilità di attirare ulteriori investimenti e generare entrate, assicurando la sostenibilità del sito archeologico.

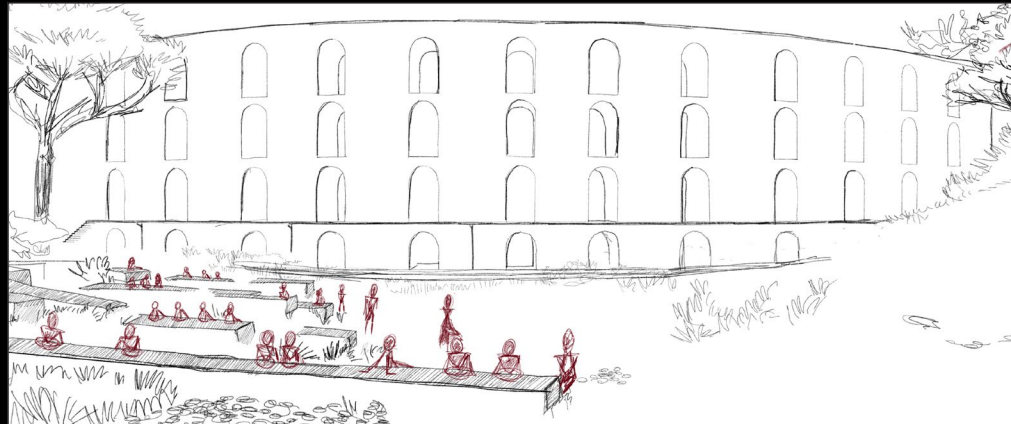


Sfilate Fendi.

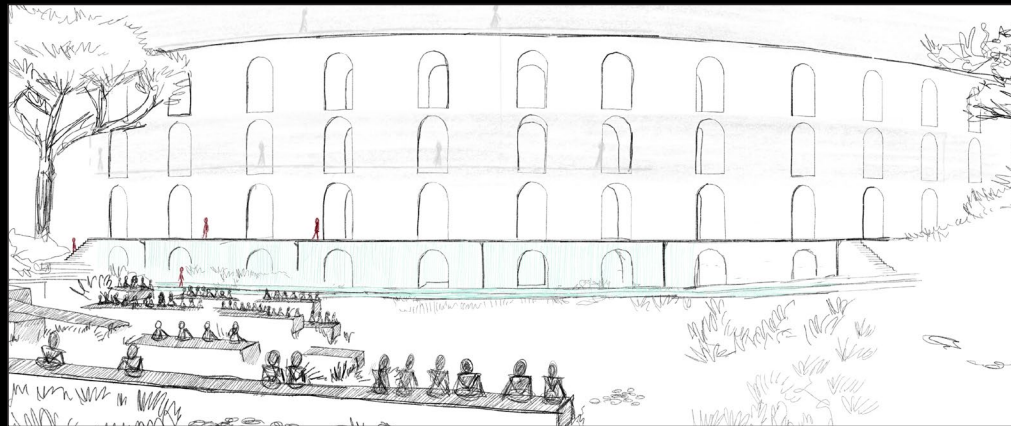
in alto: Legends and Fairy Tales, sulla fontana di Trevi, dove la superficie rivestita ha permesso di "camminare sull'acqua" per i 90 anni della casa di moda. (2016)

in basso: The Down of Romanity, davanti al Colosseo a Roma. (2019)

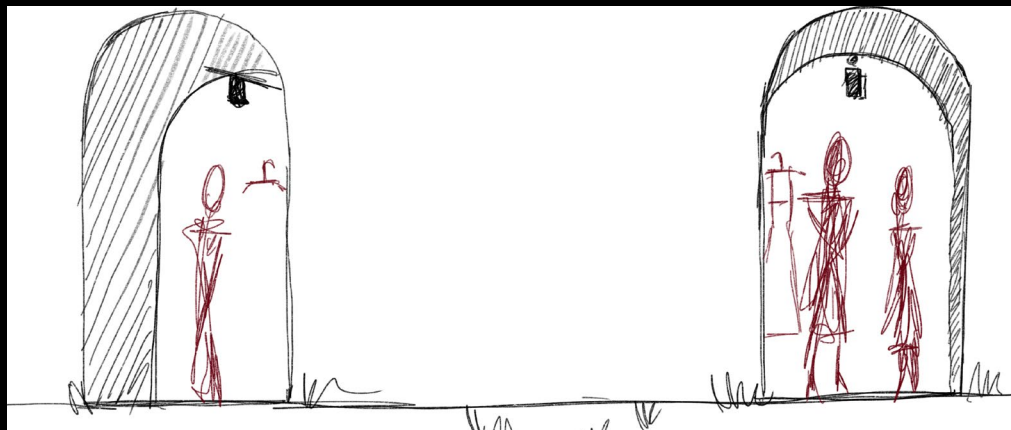




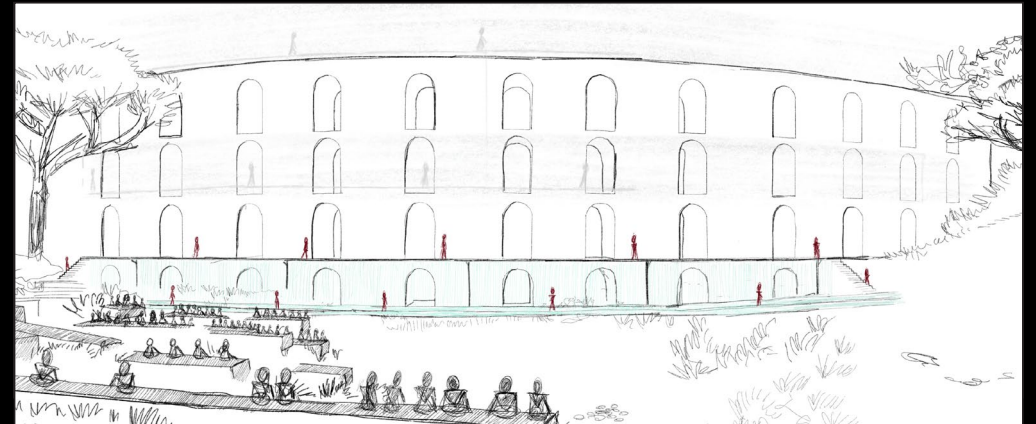
h. 8:30 p.m.  
Arrivo degli ospiti alla sfilata



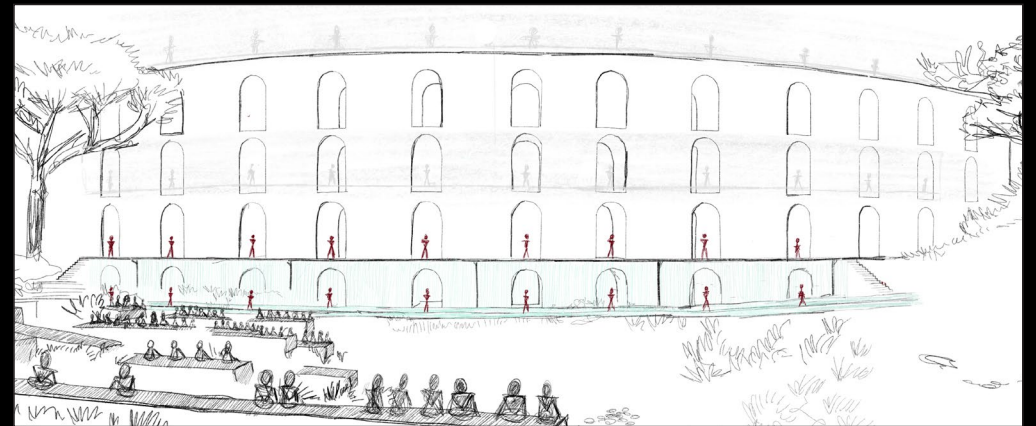
h. 9:00 p.m.  
Inizio della sfilata



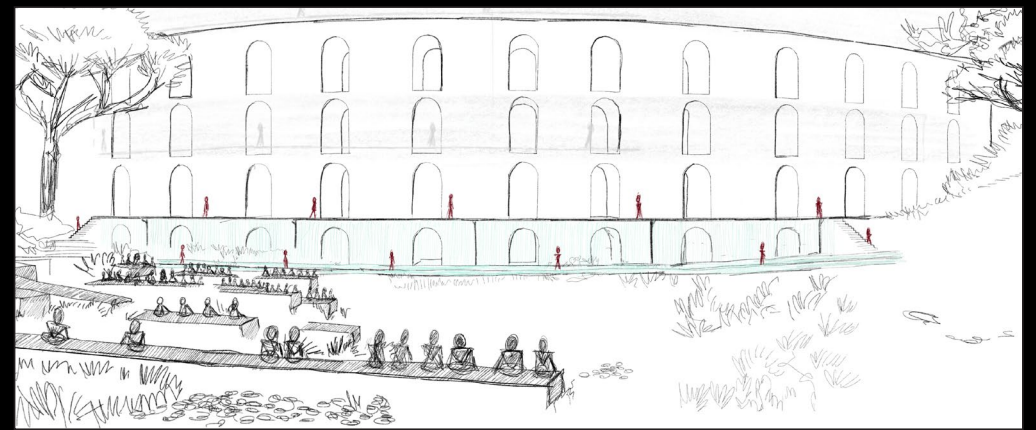
h. 9:10 p.m.  
Backstage



h. 9:20 p.m.



h. 9:25 p.m.  
Modelle in posa



h. 9:30 p.m.  
Fine della sfilata

### Storyboard

Sfilata Fendi alle Cento camerelle: vengono mostrati sei momenti dell'evento.





Render evocativo della sfilata sul muro delle Cento camerelle.





Render evocativo, ingrandimento sulla passerella.



## Fendi - Fall Winter 2017 Couture

La collezione scelta per l'occasione offre una gamma di abiti impreziositi da motivi floreali esagerati, evocando l'ambiente giardino circostante. Questo crea un'integrazione armoniosa di tre componenti principali: il paesaggio, la collezione di abiti e le rovine, che insieme contribuiscono a creare una sensazione di completa immersione al luogo e all'evento per chi osserva.

Fendi ha tenuto il suo terzo spettacolo haute fourrure al Théâtre des Champs-Élysées di Parigi. Nonostante il teatro non abbia la stessa fama della Fontana di Trevi, dove è stata celebrata l'edizione precedente, resta comunque un luogo maestoso. All'interno di un'ambientazione che ricordava un bosco al crepuscolo, Karl Lagerfeld ha presentato una collezione che sembrava far sbocciare un giardino di fiori incantati.

In particolare, Lagerfeld ha portato in vita fiori che non esistono in natura, come papaveri blu realizzati in visone, che adornavano l'orlo di un elegante cappotto in agnello persiano. Ma la vera magia risiedeva nella straordinaria abilità degli artigiani degli atelier Fendi a Roma. Ad esempio, dettagli di alcune giacche erano creati unendo minuscoli pezzi di visone rasato, e un mantello era ornato con 10.000 paillettes di visone.

Innovazioni straordinarie sono state introdotte attraverso un processo di sperimentazione che ha incluso la colorazione del zibellino in un audace corallo e l'uso di visone rasato dipinto a mano per realizzare un cappotto dal design unico.

In armonia con il tema floreale, le modelle portavano borse che si trasformavano in cesti di fiori quando veniva tirato un laccio in pelle intrecciata, facendo prendere forma a mazzi di iris, papaveri e anemoni fatti di pelle e pelliccia.

L'epilogo dello spettacolo è stata la comparsa della sposa, in piena tradizione della haute couture. L'abito da sposa indossato da Vittoria Ceretti era un capolavoro ricamato in diversi motivi, tra cui una griglia composta da 9.000 piccoli dischi che hanno richiesto oltre 1.250 ore di lavorazione a mano.



Collezione Fendi - Fall Winter 2017 Couture.

In alto a sinistra: Vittoria Ceretti nell'iconico vestito da sposa.





Collezione Fendi - Fall Winter 2017 Couture.



Manifesto dell'evento.



### Immagine coordinata

Lo scorrere, nel suo significato più assoluto, insieme al pattern caratteristico delle rovine sono gli elementi che hanno dato vita alla creazione dell'intera immagine coordinata.

Le geometrie del logo sono infatti sintesi grafica di movimento e regolarità della forma che, nel compenetrarsi, collaborano a creare un'immagine classicheggiante e allo stesso tempo nuova.

Le linee, tra loro parallele, formano la figura di un arco: simbolo classico per eccellenza che aspira a porre l'attenzione sull'importanza dell'antica rovina. I rombi, incastonati tra le linee, emergono tramite un contrasto gestaltico che si basa sul principio figura-sfondo. Si vuole dunque esprimere graficamente il concetto dell'acqua che scende a cascata sulle rovine.

La perfezione geometrica della sezione aurea scandisce la separazione, e allo stesso tempo l'armonia, delle parti che costituiscono il logo e il logotipo, ottenendo così una sinergia tra le lettere e le forme.

Il font utilizzato (Oswald Extralight) per il logotipo comunica con il pittogramma poiché le lettere hanno una struttura piuttosto allungata che sembra voglia riprendere le linee interrotte.

La palette selezionata presenta toni piuttosto accesi che dialogano per contrasto con il contesto archeologico, caratterizzato da tonalità meno intense e più naturali. Inoltre, il nero e il bianco sono sfruttati per far emergere i colori scelti: giallo, rosso e blu.

L'intera immagine coordinata gioca molto sul contrasto che nasce dalle immagini delle rovine e le intense tonalità, così da far emergere allo stesso tempo i luoghi caratteristici della villa e la grafica.

Nei manifesti si è voluto giocare molto sulla fusione dei diversi elementi

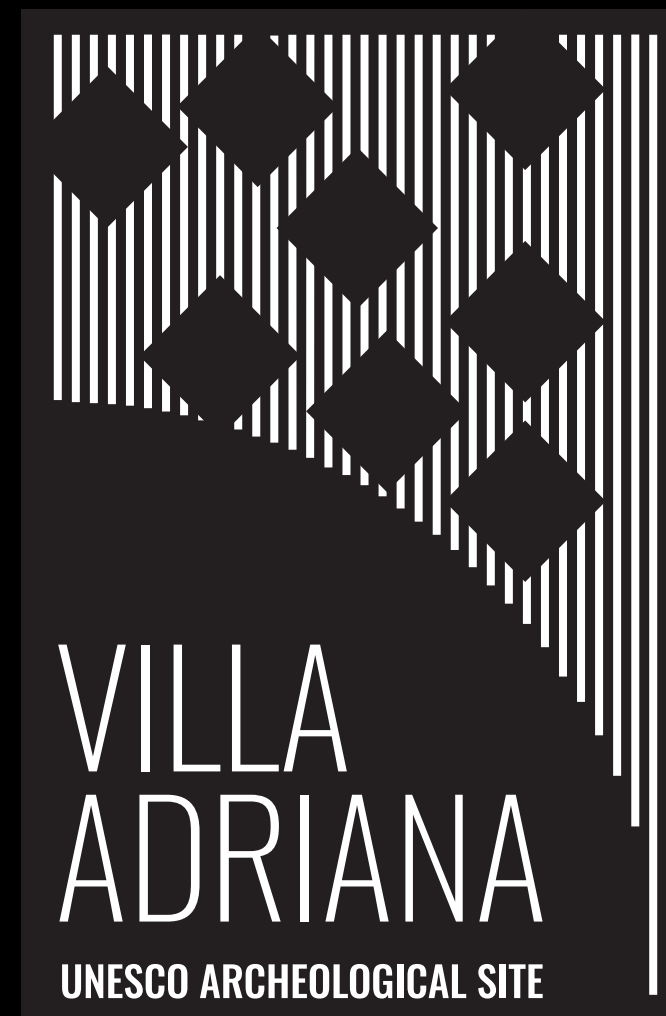


Nei manifesti si è voluto giocare molto sulla fusione dei diversi elementi grafici: logo, logotipo, colori e immagini si uniscono nell'intento di attirare il passante presso il sito archeologico.

La comunicazione di Villa Adriana sfrutta per ogni mezzo le immagini più caratteristiche del posto, come il muro del Pecile, il Teatro di Venere e il Canopo, per rendere unico ogni oggetto di merchandising. È inoltre fondamentale per l'identità visiva, la versatilità e l'applicabilità del logo su differenti sfondi in modo tale che il dialogo forma sfondo non faccia perdere valore a nessuno degli elementi.

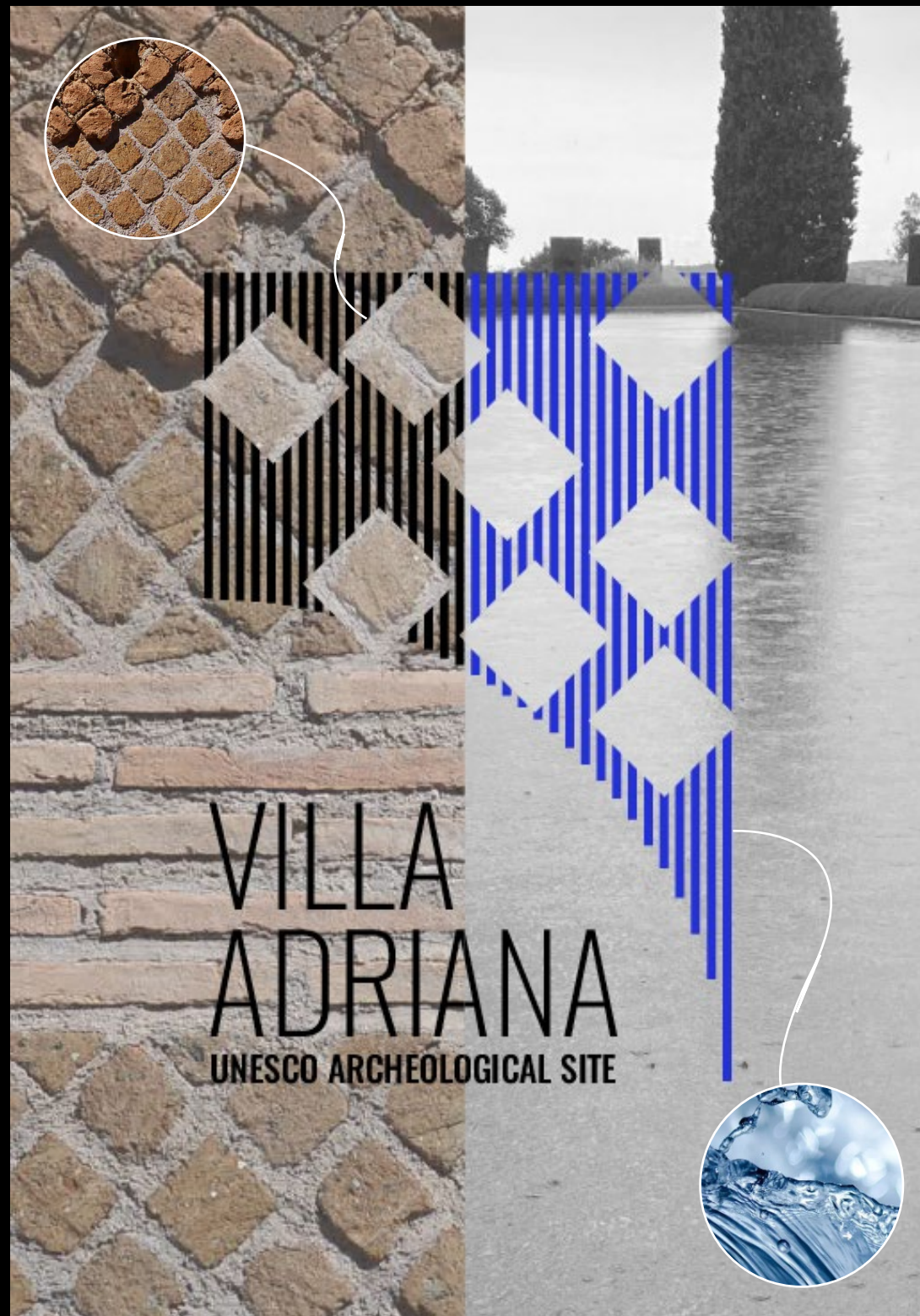
I supporti selezionati per esaltare al meglio la brand identity della Villa sono sia digitali che analogici. È stata creata appositamente un profilo Instagram per promuovere sia il sito che i relativi eventi, una pagina Web in cui sono presenti tutte le informazioni utili per visite e approfondimenti; il merchandising scelto rappresenta quello più diffuso nei bookshop dei musei: tote bag, borracce e notebook. Per promuovere l'autenticità del territorio è stata pensata la produzione dell' "Olio di Adriano"; infine è stato anche progettato un flyer utile ai visitatori all'interno dello spazio.

Acqua, materia, storia e armonia si fondono dunque per creare nel visitatore un unico immaginario di Villa Adriana che confluisce nelle forme che caratterizzano l'intera immagine coordinata.

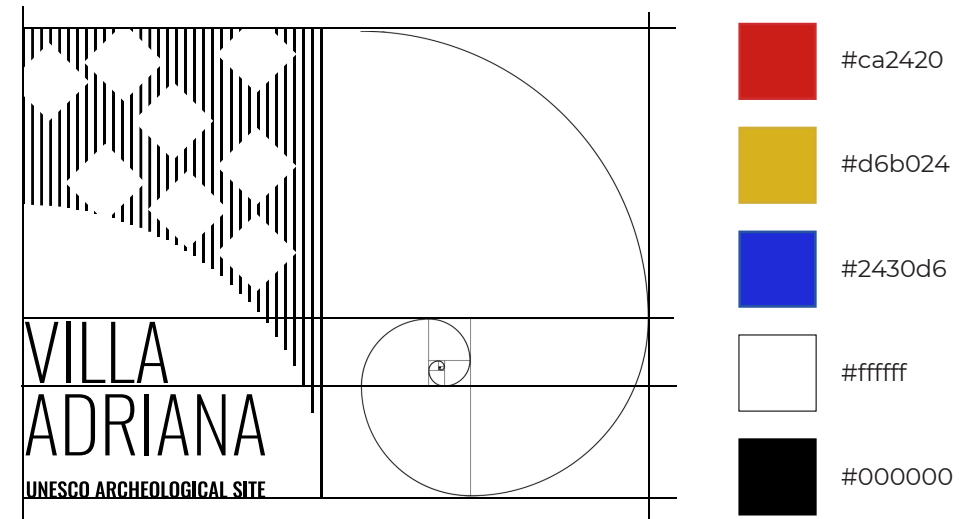


Logo di Villa Adriana.





Studio del logo - si riprendono le forme presenti nella villa.



Oswald

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z  
 a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z  
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ! @ # % ^ & \* ( )

Noto

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z  
 a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z  
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ! @ # % ^ & \* ( )



Studio del logo con scelta dei colori e le relative varianti.





Muro di manifesti.

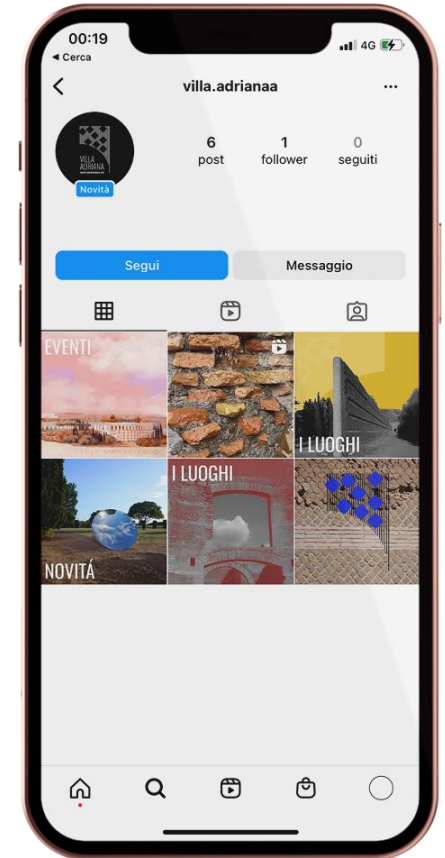
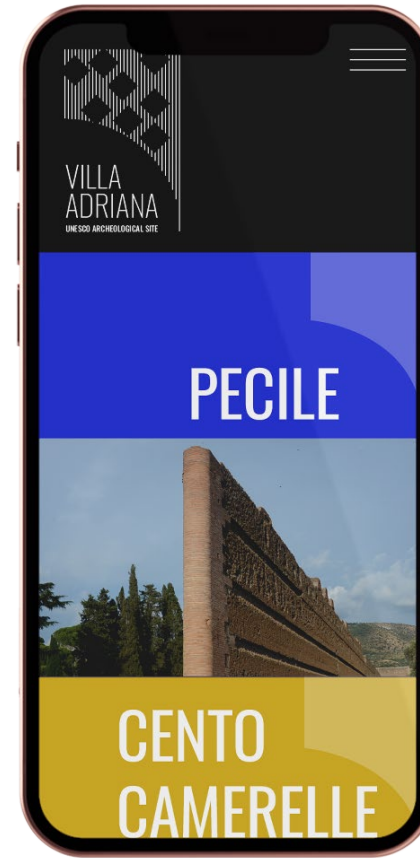


Immagine coordinata applicata alle interfacce digitali, con progettazione del sito web in versione mobile e desktop.





La tote bag.



In alto: i banner pubblicitari.  
In basso: i biglietti del sito.





Olio di Adriano estratto dalle olive raccolte dagli ulivi presenti nella tenuta della villa.







## Note

1. Citazione da: Wikipedia, Exhibit Design [https://en.m.wikipedia.org/wiki/Exhibit\\_design](https://en.m.wikipedia.org/wiki/Exhibit_design) (consultato al 15/05/2023).
2. Citazione da: Caliarì Pier Federico, *Museografia Teoria estetica e metodologia didattica*, Alinea Edizioni, 2003, pag. 16
3. Citazione da: Caliarì Pier Federico, *Museografia Teoria estetica e metodologia didattica*, Alinea Edizioni, 2003, pag. 17
4. Citazione da: Caliarì Pier Federico, *Museografia Teoria estetica e metodologia didattica*, Alinea Edizioni, 2003, pag. 19
5. Citazione da: Caliarì Pier Federico, *La forma dell'effimero*, Lybra Immagine, 2000 pag. 40
6. Citazione da: Basso Peressut Luca, Caliarì Pier Federico, *Architettura per l'archeologia. Museografia e allestimento*, Roma, Prospettive Edizioni, 2014 Pag. 33
7. Citazione da: Caliarì Pier Federico, *La forma dell'effimero*, Lybra Immagine, 2000 pag. 71
8. Citazione da: Basso Peressut Luca, Caliarì Pier Federico, *Architettura per l'archeologia. Museografia e allestimento*, Roma, Prospettive Edizioni, 2014 Pag. 10
9. Citazione da: <https://www.artbasel.com/catalog/artwork/39160/Anish-Kapoor-Dragon>

## Bibliografia

- Basso Peressut Luca, Caliarì Pier Federico, **Architettura per l'archeologia. Museografia e allestimento**, Roma, Prospettive Edizioni, 2014
- Caliarì Pier Federico, **Museografia Teoria estetica e metodologia didattica**, Alinea Edizioni, 2003
- Caliarì Pier Federico, **La forma dell'effimero**, Lybra Immagine, 2000
- Caliarì Pier Federico, **La forma della bellezza**, Roma, Accademia Adrianea Edizioni, 2022
- Caliarì Pier Federico, **Tractatus logico sintattico, la forma trasparente di Villa Adriana**, Quasar Edizioni, 2012
- Caliarì Pier Federico, **Valorizzazione dei Beni Culturali. Appunti su Villa Adriana**, in Centanni Monica, Sacco Daniela, a cura di, Villa Adriana, memoria, storia, fortuna, futuro, Engramma Edizioni, 2014
- XIX SECOLI A VILLA ADRIANA - INTERFERENZE E FOLGORAZIONI ICONICHE**, speciale ANANKE-84, Altraline Edizioni, 2018
- Gianni Bulian, Carolina De Camillis, Paolo Monesi, Giorgio Pala, **Museografia temi e metodi dell'allestimento museale**, L'Erma Di Bretschneider, 2018
- Saverio Ciarcia, **Manuale di allestimento e museografia**, Delta 3 Edizioni, 2021
- Patrizia Montini Zimolo, **L'architettura del museo con scritti e progetti di Aldo Rossi**, CittàStudi Edizioni, 1995
- Ian Hodder, Michael Shanks, Alexandra Alexandri, Victor Buchli, John Carman, Jonathan Last e Gavin Lucas, **Interpreting Archaeology: Finding Meaning in the Past**, Routledge, 1997
- Marguerite Yourcenar, **Memorie di Adriano**, Einaudi, 2014
- Franco Origoni e Anna Steiner, **Exhibit Design - Il progetto dell'esposizione**, Hoepli, 2016



## Sitografia

Articolo sul San Carlino di Lugano

<https://medium.com/@gennyatzeni/mario--e-francesco-borromini-storia-di-unopera-tra-l-effimero-e-l-eterno-164df339d5f8>

Articolo sul San Carlino di Lugano

<https://bldgblog.com/2005/11/churches-of-the-void-grinder/>

Documentario sull'utilizzo della luce di Bernini e Borromini

<https://www.youtube.com/watch?v=704SD-TUZkA>

Video su "Ambienti" di Fontana

[https://www.youtube.com/watch?v=LnQLY3-rk\\_Y](https://www.youtube.com/watch?v=LnQLY3-rk_Y)

Pagina ufficiale di Villa Adriana

<https://whc.unesco.org/en/list/907>

Articolo dell'Encyclopedia Britannica fornisce una sintesi storica di Villa Adriana

<https://www.britannica.com/topic/Hadrians-Villa>

Pagina ufficiale del Piranesi Prix de Rome

<https://lnx.premiopiranesi.net/>

Articolo enciclopedico completo sull'Imperatore Adriano

<https://www.britannica.com/biography/Hadrian>

Realizzazioni, viaggi e politica di Adriano

<https://www.ancient.eu/Hadrian/>

Documentario su Adriano e Antinoo

<https://www.youtube.com/watch?v=pQfgoahBzFO>

Articolo sulla museografia

<https://www.aidanews.it/2004/04/21/museografia-la-comunicazione-della-memoria>

Philippe Daverio - Breve corso di museologia

[https://www.youtube.com/watch?v=KDbIjrE4\\_vE](https://www.youtube.com/watch?v=KDbIjrE4_vE)

Alberto Angela - Villa Adriana

<https://www.youtube.com/watch?v=c3xl4MJl95k>

Descrizione dell'opera di Kapoor

<https://www.mcba.ch/en/collection/untitled/>

Portfolio di Anish Kapoor

<https://anishkapoor.com>

Buffer-zone

[https://sovraintendenzaroma.it/i\\_luoghi/sito\\_unesco/zona\\_tampone\\_buffer\\_zone](https://sovraintendenzaroma.it/i_luoghi/sito_unesco/zona_tampone_buffer_zone)

Buffer.zone

[http://www.veniceandlagoon.net/web/sito\\_unesco/buffer\\_zone/](http://www.veniceandlagoon.net/web/sito_unesco/buffer_zone/)

Il progetto 'New Atrium for the Alhambra'

<http://dossierdearquitectura.blogspot.com/2013/01/new-atrium-for-alhambra.html>

Fendi Fashion Show, Sfilata Autunno/Inverno 17/18

<https://it.fashionnetwork.com/videos/video/18636,Fendi-Fashion-Show-Fur-and-Haute-Couture-Collection-Autumn-Winter-2017-18.html>

Articolo sulla collezione Fendi Fall Winter 2017

<https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2017-couture/fendi>



## Riferimenti iconografici

- Pag. 13 - Toyo Itō, **Basilica Palladiana**  
fonte: [www.ribapix.com](http://www.ribapix.com)
- Pag. 14 - P. Starck, **Menù di Miss Kō**  
fonte: [www.behance.com](http://www.behance.com)
- Pag. 15 - P. Starck, **Miss Kō**  
fonte: [www.archilovers.com](http://www.archilovers.com)
- Pag. 15 - P. Starck, **Miss Kō**  
fonte: [www.archilovers.com](http://www.archilovers.com)
- Pag. 15 - P. Starck, **Miss Kō**  
fonte: [www.archilovers.com](http://www.archilovers.com)
- Pag. 15 - P. Starck, **Menù di Miss Kō**  
fonte: [www.archilovers.com](http://www.archilovers.com)
- Pag. 16 - M. Botta, **San Carlino**  
fonte: [www.archdaily.com](http://www.archdaily.com)
- Pag. 17 - M. Botta, **San Carlino**  
fonte: [www.archdaily.com](http://www.archdaily.com)
- Pag. 19 - **Triennale Design Museum**  
fonte: [www.munaridesign.com](http://www.munaridesign.com)
- Pag. 22 - J. Soane, **John Soane Museum**  
fonte: [www.divisare.com](http://www.divisare.com)
- Pag. 23 - J. Soane, **John Soane Museum**  
fonte: [www.divisare.com](http://www.divisare.com)
- Pag. 26 - Augusto, **Teatro Romano di Sagunto**  
fonte: [www.arquitecturaviva.com](http://www.arquitecturaviva.com)
- Pag. 26 - Augusto, **Teatro Romano di Sagunto**  
fonte: [www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)
- Pag. 30 - C. Scarpa, **Museo di Castelvecchio**  
fonte: [www.collezionedatiffany.com](http://www.collezionedatiffany.com)
- Pag. 30 - C. Scarpa e M., **Museo della Fondazione Querini Stampalia**  
fonte: [www.venezia.net](http://www.venezia.net)
- Pag. 34 - B. Tschumi, **Museo dell'Acropoli di Atene**  
fonte: [www.repubblica.it](http://www.repubblica.it)
- Pag. 37 - **Musei Capitolini**  
fonte: [www.orizzontecultura.com](http://www.orizzontecultura.com)
- Pag. 41 - L. Fontana, **Ambienti**  
fonte: [www.flash---art.it](http://www.flash---art.it)
- Pag. 41 - L. Fontana, **Ambienti**  
fonte: [www.ilgiornaledellarchitettura.com](http://www.ilgiornaledellarchitettura.com)
- Pag. 42 - G. L. Bernini, **Estasi di Santa Teresa**  
fonte: [www.qaeditoria.it](http://www.qaeditoria.it)
- Pag. 47 - **Parco archeologico di Pompei**  
fonte: [www.napolidavivere.it](http://www.napolidavivere.it)
- Pag. 49 - M. Pinto e P. Pirulli, **Progetto Reuse the Roman Ruin, Piscina Mirabilis**  
fonte: [www.reuseitaly.com](http://www.reuseitaly.com)
- Pag. 55 - C. Scarpa, **Museo Gypsotheca Antonio Canova**  
fonte: [www.tempiocanoviano.it](http://www.tempiocanoviano.it)
- Pag. 57 - Olmechi, **Antica scultura in pietra**  
fonte: [www.cieliparalleli.com](http://www.cieliparalleli.com)
- Pag. 63 - **Busto dell'Imperatore Adriano**  
fonte: [www.meer.com](http://www.meer.com)
- Pag. 64 - Adriano, **Teatro marittimo**  
fonte: [www.visittivoli.eu](http://www.visittivoli.eu)
- Pag. 66 - **Plastico di Villa Adriana**  
fonte: [www.pinterest.it](http://www.pinterest.it)
- Pag. 72 - Scuola degli ingegneri di Roma (1904/1905), **Planimetria di Villa Adriana**  
fonte: [www.aboutartonline.com](http://www.aboutartonline.com)
- Pag. 42 - C. L. Boussois, **Villa Adriana vista da nord**  
fonte: [www.caliari.academy.pdf](http://www.caliari.academy.pdf)
- Pag. 75 - Adriano, **Zona del Pecile**  
fonte: [www.lasinodoro.it](http://www.lasinodoro.it)
- Pag. 75 - Adriano, **Teatro marittimo**  
fonte: [www.villae.cultura.gov.it](http://www.villae.cultura.gov.it)
- Pag. 86 - Neri&Hu, **Shan-shui**  
fonte: [www.neriandhu.com](http://www.neriandhu.com)
- Pag. 89 - A. Mateus, **A new atrium for Alhambra**  
fonte: [www.dossierdearquitectura.blogspot.com](http://www.dossierdearquitectura.blogspot.com)
- Pag. 90 - Neri&Hu, **Shan-shui**  
fonte: [www.neriandhu.com](http://www.neriandhu.com)
- Pag. 90 - Neri&Hu, **Shan-shui**  
fonte: [www.neriandhu.com](http://www.neriandhu.com)
- Pag. 92 - P. Zumthor, **Terme di Vals**  
fonte: [www.architizer.com](http://www.architizer.com)
- Pag. 93 - P. Johnson, **Fort Worth Water Gardens**  
fonte: [www.atlasobscura.com](http://www.atlasobscura.com)
- Pag. 93 - Chamberlin, Powell and Bon, **Barbican Water Garden**  
fonte: [www.pinterest.it](http://www.pinterest.it)



- Pag. 114 - A. Kapoor, **Untitled**, 2002  
fonte: [www.mcba.ch](http://www.mcba.ch)
- Pag. 117 - A. Kapoor, **Untitled**, 2002  
fonte: [www.artbasel.com](http://www.artbasel.com)
- Pag. 117 - A. Kapoor, **Untitled**, 2012  
fonte: [www.artbasel.com](http://www.artbasel.com)
- Pag. 117 - A. Kapoor, **Untitled**, 2015  
fonte: [www.artbasel.com](http://www.artbasel.com)
- Pag. 118 - A. Kapoor, **Vertigo**, 2008  
fonte: [www.ideelart.com](http://www.ideelart.com)
- Pag. 118 - A. Kapoor, **Dragon**, 1992  
fonte: [www.lissongallery.com/](http://www.lissongallery.com/)
- Pag. 129 - G. Clément, **Giardini del Terzo Paesaggio**, 2011  
fonte: [www.area-arch.it](http://www.area-arch.it)
- Pag. 131 - **Paesaggio naturale**  
fonte: [www.pinterest.it](http://www.pinterest.it)
- Pag. 145 - Fendi, **Legends and Fairy Tales**  
fonte: [www.gettyimages.it](http://www.gettyimages.it)
- Pag. 145 - Fendi, **The Down of Romanity**  
fonte: [www.gettyimages.it](http://www.gettyimages.it)
- Pag. 153 - Fendi, **Fall Winter 2017**  
fonte: [www.vogue.com](http://www.vogue.com)
- Pag. 153 - Fendi, **Fall Winter 2017**  
fonte: [www.vogue.com](http://www.vogue.com)
- Pag. 153 - Fendi, **Fall Winter 2017**  
fonte: [www.runwaymagazines.com](http://www.runwaymagazines.com)
- Pag. 154 - Fendi, **Fall Winter 2017**  
fonte: [www.fashiontrendsetter.com](http://www.fashiontrendsetter.com)
- Pag. 154 - Fendi, **Fall Winter 2017**  
fonte: [www.runwaymagazines.com](http://www.runwaymagazines.com)