

Abstract

La trattazione riguarda il concetto del bello, inteso come un parametro oggettivo scaturito da elementi concreti. Un bello costruito, generato da una condizione estetica, capace di ricreare una reazione (estetica), ma che viene intesa come fascinazione: un concetto che nella modernità non è più presente. La ricerca del bello in senso assoluto la si può definire una "sublime ricapitolazione". Equiparabile a un processo evolutivo, la bellezza è mutata nel tempo, evolvendo il tipo di desiderio, il gusto e i mezzi per raggiungerla e ottenerla. Un modo concreto per raggiungere la bellezza sono le grandi mostre: esse sono delle sperimentazioni formali, dove viene testato il nuovo e ridefinito il bello. Costituiscono un evento mediatico che si inserisce in un ambito privilegiato della comunicazione contemporanea. Per tanto la progettazione di una mostra viene considerata come evento che influenza la società e l'architettura.

Tramite i due progetti qui presentati si cerca di ricreare il concetto di bello in senso assoluto. Nella prima, si tratta di un allestimento museale realizzato per celebrare i duecento anni della morte di Antonio Canova. La mostra intitolata "L'essenza dell'emozione" vuole esprimere i sentimenti e le emozioni che vengono trasmesse dalle opere. Lo spazio espositivo si basa su un percorso diviso in 5 aree, che rappresentano i sentimenti più manifesti nella vita dell'uomo. L'esposizione viene svolta nella Basilica Palladiana di Vicenza.

Nel secondo progetto si analizza il bello che abbiamo ereditato dalla storia: un progetto architettonico e di rivalorizzazione di Villa Adriana a Tivoli.

Il progetto comprende: un padiglione termale-espositivo progettato pensando alla stretta relazione presente nell'architettura termale romana, dove acqua e arte coesistevano e insieme creavano degli ambienti caratterizzati da grande fruibilità e gradevolezza visiva; ed una nuova strategia di comunicazione di Villa Adriana e del padiglione espositivo, realizzando una nuova immagine coordinata e una ipotetica collaborazione con il brand "Schiaparelli" che ne esalta la visibilità a livello locale e nel mondo digitale.

Abstract

The discussion concerns the concept of beauty, understood as an objective parameter derived from concrete elements. A constructed beauty, generated by an aesthetic condition, capable of recreating an (aesthetic) reaction, which is understood as fascination: a concept that is no longer present in modernity. The quest for beauty in the absolute sense can be described as a 'sublime recapitulation'. Comparable to an evolutionary process, beauty has changed over time, evolving the type of desire, taste and the means to achieve and obtain it. A concrete way to achieve beauty are the large exhibitions: they are formal experiments, where the new is tested and the beautiful is redefined. They constitute a media event that fits into a privileged sphere of contemporary communication. Therefore, the design of an exhibition is considered as an event that influences society and architecture. Through the two projects presented here, an attempt is made to recreate the concept of beauty in an absolute sense. The first is a museum exhibition designed to celebrate the 200th anniversary of Antonio Canova's death. The exhibition entitled 'The Essence of Emotion' seeks to express the feelings and emotions conveyed by the works. The exhibition space is based on a route divided into five areas, representing the most manifest feelings in human life. The exhibition is held in the Basilica Palladiana in Vicenza. The second project analyses the beauty we have inherited from history: an architectural and redevelopment project of Villa Adriana in Tivoli. The project includes: a thermal-exhibition pavilion designed with the close relationship present in Roman thermal architecture in mind, where water and art coexisted and together created environments characterised by great usability and visual appeal; and a new communication strategy for Villa Adriana and the exhibition pavilion, creating a new coordinated image and a hypothetical collaboration with the 'Schiaparelli' brand that enhances its visibility locally and in the digital world.

9	Introduzione alla bellezza
	Concetto di bellezza tra museografia e allestimento
13	Corso di Exhibit Design
	Concetto di bellezza
	L'essenza della bellezza
	Suono
	Luce
	Valutazione Economica del Progetto
113	Villa Adriana
	Villa Adriana
	Concept
	Fashion and heritage
157	Conclusioni
160	Bibliografia

Introduzione alla bellezza

Il concetto di bellezza tra museografia e allestimento

Il concetto di bellezza nella museografia e nell'allestimento è strettamente legato alla creazione di un'esperienza coinvolgente per il visitatore, che possa stimolare i suoi sensi e la sua curiosità, fornendo al contempo un contesto informativo chiaro e comprensibile. Nella museografia, la bellezza si esprime attraverso la scelta di un design che valorizzi i contenuti esposti, creando un ambiente armonioso e accogliente che faciliti la fruizione delle opere. Ciò può avvenire attraverso l'utilizzo di materiali pregiati, l'illuminazione adeguata e la disposizione degli oggetti in modo coerente e funzionale per la fruizione. Nell'allestimento, la bellezza si esprime attraverso la creazione di un'ambientazione che possa suscitare emozioni e coinvolgere i sensi del visitatore. Ciò può avvenire attraverso l'utilizzo di elementi di design innovativi, oppure attraverso l'impiego di tecnologie avanzate come video, suoni, luci e proiezioni, atte alla creazione di un'atmosfera che possa stimolare la fantasia e l'immaginazione. In entrambi i casi, il concetto di bellezza è strettamente legato alla capacità di comunicare in modo efficace i contenuti esposti, creando un'esperienza coinvolgente per il visitatore e rendendo la visita al museo o all'allestimento un momento indimenticabile.

Nello specifico l'allestimento museale si riferisce alla progettazione e alla realizzazione di mostre e esposizioni all'interno di un museo o di una galleria d'arte. L'obiettivo dell'allestimento museale è quello di creare un percorso espositivo che sia in grado di comunicare in modo efficace il contenuto della mostra al pubblico visitatore. Esso può includere diverse attività, come la scelta delle opere da esporre, la progettazione degli spazi espositivi, la selezione degli elementi di arredo e di illuminazione, la realizzazione di installazioni artistiche e l'organizzazione di eventi e attività didattiche. L'allestimento museale è un'attività complessa che richiede la collaborazione di diverse figure professionali, tra cui curatori, designer, scenografi, tecnici audiovisivi, specialisti della comunicazione e del marketing, nonché di esperti del settore specifico della mostra.



Exhibit Design

La bellezza nell'Exhibit Design

Il mondo dell'exhibit design è intrecciato con l'idea del bello, dove per bello si intende un parametro oggettivamente definito, generato da fattori concreti. Si tratta quindi della ricerca di un qualcosa particolarmente gradevole realizzato in modo artificiale, curando linee, forme, proporzioni, tali da conferire al prodotto un aspetto estetico, capace di suscitare, a prima vista, delle reazioni emotive piacevoli, apprezzamenti, stupore, sensazione di leggerezza, solidità, ricercatezza, "gusto".

Vedere e osservare l'oggetto prodotto, suscita una reazione immediata, inizialmente basata sul fattore estetico, che viene intesa come fascinazione, ovvero la ricerca del bello. Questo presupposto che nei tempi passati veniva considerato essenziale, scontato, attualmente è stato in parte perso. Il bello era considerato un imperativo categorico, imprescindibile e fondamentale: il Partenone (1) e le Piramidi d'Egitto (2) ne sono un chiaro esempio declinato attraverso i concetti di potenza e di maestosità. Questa ricerca del bello quale valore assoluto, la si può definire una "sublime ricapitolazione". Come qualsiasi processo evolutivo e dinamico, anche la bellezza è cambiata nel corso del tempo, in quanto sono mutati i parametri soggettivi delle persone in relazione anche alle vicissitudini storiche e contesti ambientali: sono cambiati il tipo di desiderio, il gusto e i mezzi tecnologici a disposizione per concretizzarla. L'Arte, in tutte le sue forme rappresentative, da quando esiste, è sempre stata espressione di ricercatezza, di perfezione, di bellezza, presente come un dato immutabile e costante: dove c'è arte, coesiste, è insita, congenita con la realizzazione dell'opera, anche la bellezza. Essa racchiude la forza delle emozioni, che si sprigiona e libera quando osserviamo e ci soffermiamo a capire, valutare, percepire ciò che l'artista vuole comunicare, rendendoci stupefatti, felici e tal volta tristi. A volte ci aiuta a comprendere e apprezzare ciò che viviamo e come potremmo goderne di più, ciò che abbiamo e che potremmo avere. Un modo tangibile per raggiungere la bellezza sono le grandi mostre, che sono delle sperimentazioni formali, dove viene proposto e testato il nuovo e aggiornato e ridefinito il concetto di bello, più aderente al contesto sociale e ambientale, del momento. Le Mostre vivono in un periodo di tempo limitato e preciso con installazioni da realizzarsi all'interno di edifici o all'aperto, negli spazi urbani della città sia essa storica o estremamente moderna e all'avanguardia.



Generalmente, la pietra miliare della collezione è una, e non può essere spostata dal luogo in cui è situata e quindi, Botta cerca di evocarla, emulando l'originale e creando un output che abbia la stessa forza dell'architettura di partenza. Di conseguenza, non si accontenta della mera rappresentazione dell'oggetto, ma vuole trasmettere l'essenza dell'architettura stessa. Questo fa capire che per progettare una mostra è molto importante ragionare su quello che non c'è, su quello che manca, poiché la mancanza crea spazio e la grande intuizione del progettista è quella di riuscire a colmare questo vuoto con qualcosa che abbia lo stesso carisma dell'originale.

Un discorso analogo lo si può fare sulle opere distrutte e poi ricostruite identiche all'originale, proprio come è successo al teatro Farnese di Parma. Dopo essere stato distrutto dai bombardamenti, viene ricostruito al vero e allestito da Capucci (9), noto stilista sartoriale, che propone un'esposizione con bobine di tessuto, poiché l'abito è fatto con le bobine. Con questo processo incarna la massima idealizzazione della propria azienda, dato che cerca di valorizzare la materia prima e solo successivamente il risultato finale.



La tipologia di bellezza

L'Italia si può definire un Paese in continuo Rinascimento (10), poiché produce bellezza da oltre 600 anni. La costante ricerca della bellezza è indirizzata, però, verso l'ignoto, verso ciò che ci manca o che non si conosce. I libri, la cultura in generale, sono degli scrigni di bellezza, che la conservano e permettono di studiarla e diffonderla.

La bellezza data costituisce il corpo di per sé, nudo; un'espressione naturale, congenita, presso la quale l'uomo non ha fatto nulla. E' un dono ricevuto, mentre la bellezza fatta si concretizza con azioni dell'uomo che raggiunge con lo stile, ovvero l'insieme di caratteristiche, di capacità, di desiderio selettivo che stanno alla base delle scelte.

Queste scelte hanno a che fare con dei comportamenti, con un contesto, con delle logiche del gruppo. Lo stile è una forza intrinseca che ci permette di prendere decisioni: ci indirizza verso il nostro canone di bellezza, un atteggiamento personale, che ci consente di esprimerci e presentarci, di manifestare aspetti e sfaccettature della bellezza, o, a volte, presunta tale, che diversamente passerebbero oltre, inosservate, senza accorgersene.

La bellezza non è scontata, ma è frutto di un processo dettato da una serie di regole che costituiscono lo stile, un sistema di comportamenti che costituiscono il fulcro della bellezza: la bellezza non è soltanto un regalo della natura, bensì è l'insieme di ciò che la natura ha donato, sottoposto ad un processo dell'intelletto umano e della continua ricerca di rappresentare quei stereotipi che in quel momento e in quel contesto, originano apprezzamento, interesse, gradimento.

Lo stile prevede anche delle scelte e delle rinunce: ciò che cambia sta nei livelli culturali ed economici, che ci aiutano a capire la genealogia di una persona. Un esempio è il modo di fare il picnic nei prati: il kit prevedeva una serie di oggetti. Il grado di qualità e di finitura dell'oggetto ci aiutava a capire meglio che tipo di persona fosse il possessore del kit.

In ambito architettonico, la definizione di stile indica le caratteristiche che rendono un edificio o una altra struttura notevole o storicamente identificabile; un chiaro esempio sono gli ordini (11) delle colonne greco-romane.

Si tratta di un'adeguatezza di forme e contenuti in unità: quando vedo una cosa, ne capisco la provenienza, poiché conosco il suo significato. Questa si può definire comunicazione, ovvero una compresenza di codici: si comunica attraverso essi, che sono stili di regole, modi di comunicazione scenica.

Sala Ifigenia, Reggia di Venaria, Venaria



Dettagli Reggia di Venaria, Venaria



La collezione rappresenta l'insieme di codici, con cui è possibile comunicare ed esporre un pensiero. Nel corso del tempo l'Arte ha sempre seguito codici naturali, artistici o tecnici... , ma non è più così, infatti l'arte contemporanea, non è definita da codici precisi, da mantenere aggiornati. Di conseguenza, la comunicazione, per fare in modo che sia efficace, deve selezionare i codici adeguati, per poi unirli insieme.

I codici possono a loro volta generarne di nuovi, che vengono usati in varie forme e declinazioni. Ad esempio, Aldo Rossi riproduce la caffettiera Cupola, partendo dal profilo della Cupola di San Gaudenzio. Egli riesce a creare un oggetto che segnerà la storia del design italiano. In concreto, congiunge due codici e si interfaccia alla caffettiera come se fosse una piccola architettura. Un bravo curatore di mostre è in grado di tenere insieme i saperi e unire i vari codici, formando l'intersezione dei linguaggi.

La grande mostra è un evento che celebra un evento (ricorrenze di nascita e di morte). La sofferenza sta alla base della sostituzione della materia e alla capacità di esecuzione più alta possibile. Questa rappresenta la sostanziale differenza tra l'arte classica e quella contemporanea: l'arte classica necessita dell'esecuzione perfetta, quella contemporanea no. In tale caso, la bellezza risiede nel talento, che si manifesta con lo stato di grazia, ovvero la capacità di fare le cose che gli altri non vedono.

La moda incide sui comportamenti e sulle decisioni; è capace rendere bello ciò che oggettivamente non lo è, vedasi la storica Fiat 500, nata come un'auto familiare, comoda e alla portata di tutti. Ma, solo con la sua fama e la sua notorietà, è riuscita a raggiungere lo status di bello, frutto dell'abitudine e della memoria che la vettura suscita e stimola.

Dentro la mostra

Le figure professionali che prendono parte alla progettazione di una mostra sono:

- Curatore, si occupa di selezionare la collezione e della sua organizzazione logica e logistica;
- Progettista, che dopo essere entrato in contatto con il curatore, trasforma l'organizzazione logica in organizzazione logico sintattica, ovvero della disposizione degli elementi all'interno di un tempo e di uno spazio. Di fatto, egli si occupa della percezione della mostra da parte dell'utente.
- Grafico, si occupa di come comunicare e trasmettere la mostra al pubblico.

Egli deve lavorare su più codici insieme, analizzandoli e rielaborandoli. La progettazione di un museo è diversa da quella di una mostra, poiché il primo ha un impianto stabile e permanente, mentre per la mostra l'impianto è temporaneo, a tempo limitato e pertanto economicamente non può essere particolarmente oneroso. Le mostre devono essere impattanti, lasciare il segno e soprattutto stupire, di conseguenza la loro sperimentazione progettuale è maggiore rispetto che ad un museo.

“Le ragioni sono di natura estetica, nascono da ciò che ciascuno percepisce.”
Una mostra si articola su tre livelli di conoscenze:

- La proposta di un concept narrativo, cioè cosa si vuole comunicare e con quali modalità: cosa si espone e come si ordina una collezione.
- La progettazione di un'installazione temporanea basata sulla performance visiva, ovvero la comprensione del ruolo dell'architettura come ambiente di dispiegamento del percorso-mostra e come scenario dell'esposizione.
- Realizzazione dell'impianto grafico della mostra e della sua comunicazione strategica, ovvero un progetto di immagine coordinata che valorizzi e comunichi al meglio l'esposizione.

Nelle mostre, non ci si riferisce mai al vero, ma all'evocazione di un'altra realtà; a qualcosa che esula dalla quotidianità e l'ordinarietà. Infatti, la cultura della mostra fa parte dell'economia del weekend, del tempo libero. Fa parte di quelle specifiche azioni che tendono allo svago, di quel costruito sociale che si articola nel fine settimana: composto dalle gite fuori porta o, più in generale, dell'otium latino. Questa concezione entra nella vita degli italiani a partire dal periodo del boom economico, negli anni 60, e si protrae fervida ancora oggi.

La collezione

È il primo atto di progettazione di una mostra, è un atto comunicativo e promozionale, dove viene selezionato ciò che verrà esposto. Il filosofo, storico e saggista polacco C. Pomian la definisce come un insieme di oggetti, naturali o artificiali; accomunati dal fatto di essere tenuti temporaneamente o definitivamente fuori delle attività economiche; soggetti ad una protezione speciale in un luogo chiuso sistemato a tale scopo ed esposti allo sguardo del pubblico. Esistono anche collezioni di “oggetti” viventi, come gli zoo o gli acquari, dove gli animali, tenuti in cattività, sono esposti e mostrati al pubblico. In un senso più sadico, anche l'harem si può considerare una collezione di donne, possedute da uno stesso uomo; in questo caso però è privata, non fruibile al pubblico. Di fatto, anche gli umani possono fare parte di una collezione, se sono tenuti in cattività o se sono figuranti, cioè fanno parte della collezione o creano una performance, appartenente alla collezione stessa. Perfino, il pubblico può modificare lo spazio della mostra, semplicemente con la sua presenza, essendoci: altera il luogo espositivo, la sua percezione e i suoni.

Gli oggetti che fanno parte di una collezione, una volta acquisito questo status, perdono il loro uso di oggetto comune e prendono un nuovo valore e funzione, quella espositiva. Sono quindi diventati oggetti da osservare, da copiare, che esistono per questa unica ragione. Pertanto, l'oggetto in una collezione è soggetto ad un processo di estetizzazione e, in quanto bello, la sua bellezza viene preservata, conservata e trasmessa come patrimonio per le generazioni future, entrando così nel cosiddetto “recinto sacro” (temenos greco), dove si ha culto dell'oggetto.

A volte le copie sono talmente ben fatte che è facile confondere l'originale con l'autentico; la differenza risiede infatti nella firma del creatore dell'oggetto: l'autentico ne possiede, le copie no. Ciò è importante perché l'arte è soggetta ad una continua evoluzione e mutazione, dunque, anche le opere di uno stesso artista possono risultare molto diverse tra loro. È in questo senso che la figura del critico d'arte diventa importante. Essi sono coloro che certificano l'autenticità dell'opera e talvolta ne stimano il valore. Devono avere una grande conoscenza del mondo classico e contemporaneo.

Di solito, si opera con le rappresentazioni quando non si può avere l'originale. Secondo la definizione di Wittgenstein, la rappresentazione è definita come qualcosa che ha a che fare con:

- presentare, esprimere, esibire, riflettere, progettare; correlati all'esposizione
- tener luogo di, essere al posto di, designare; correlati alla designazione
- asserire, dire, nominare, correlati alla comunicazione.

La collezione può essere totalmente un'invenzione.

Una rappresentazione può essere di quattro tipi:

- deale, pittorica, onirica
- Descrittiva, narrativa, scientifica
- Reale, architettonica, costruita
- Reale, artistica, riprodotta.

Le prime due sono legate al mondo letterario-pittorico, lontane dal reale; le altre due sono collegate al mondo della rappresentazione.

Il design italiano è esclusivo, perché è molto legato all'arte, quindi al pezzo unico da collezione. In questo senso, ci si concentra molto sulle repliche, che hanno una loro motivazione di essere, ad esempio quella didattica. Nel 1861, è stato redatto un trattato tra gli stati nazionali, che permetteva ai grandi musei di Stato di calcare, replicare le opere presenti in altri stati, con l'impegno di restaurare durante il periodo del lavoro. Motivo per cui gran parte dei musei ottocenteschi sono fatti di copie, di repliche.

Spesso venivano fatte in gesso, materiale più leggero e grezzo del marmo, ma ha il grande vantaggio di essere facile da lavorare. Ad esempio, Victoria and Albert museum presenta due sale interamente allestite con repliche di statue riprodotte.

Le repliche permettono di esporre l'impossibile, ovvero mettere insieme statue/elementi che sono in luoghi differenti e che non possono essere spostati: le riproduzioni permettono, quindi, di ammirare meglio l'originale nella sua interezza e confrontarlo con statue simili.



Scultura all'interno della Reggia di Venaria, Venaria



Gli elementi di una mostra

La progettazione di una mostra, che sia d'arte pittorica, scultorea o fotografica, bisognerà tener conto di alcune regole basilari assolutamente efficaci ed indispensabili al successo dell'esposizione stessa, in funzione del prodotto/oggetto da rappresentare:

- 1) Definizione del target, fissa l'obiettivo del tipo di comunicazione e del tipo di collezione. Ci sono due grandi aree, ovvero l'exhibit di tipo divulgativo, con entry-level basso, ed exhibit di tipo scientifico. Sbagliare il target è un problema consistente, perché si fraintende il linguaggio da utilizzare per comunicare con i fruitori. Allo stesso tempo però bisogna cercare di andare oltre al target di riferimento, di modo da riuscire a coinvolgere un numero di persone maggiore.
- 2) Formazione della collezione
- 3) Definizione del percorso
- 4) Collocazione degli highlight.
- 5) Progettazione degli allestimenti, si studia basandosi sui grandi modelli degli edifici e spazi che ospiteranno la mostra
- 6) Valutazione del rapporto forma-sfondo. Partendo dal medesimo principio della Gestalt, in modo analogo si valuta l'inserimento delle opere, bisogna, quindi, capire come si percepiscono nello sfondo in cui si vuole inserirle.
- 7) Progetto di immagine coordinata, è tutto ciò è collegato al codice di comunicazione, come la mostra dialoga attraverso l'esterno e all'interno.
- 8) Progettazione dell'impatto psicologico, la cui responsabilità ricade sia sul progettista e che sul curatore. Non tutto quello che è presente nella collezione, può essere esposto, poiché spesso si trattano temi delicati che possono urtare la sensibilità delle persone.
- 9) Progettazione della comunicazione globale
- 10) Progettazione dell'opening: la fortuna della mostra è dettata dalla qualità della collezione e dalle recensioni dei giornalisti. Importante è la massa critica e la loro geometria, come sono collocati e il valore e l'opinione che hanno rispetto alla mostra.



Museo di Castelvecchio, Carlo Scarpa, Verona



Quando si hanno diversi codici, bisogna studiare i vari assetti espositivi.

L'allestimento non è architettura. Allestimento e architettura sono due ambiti separati, che possono condividere una lettura di tipo formale.

Le mostre basano la loro essenza sulla forma. Di conseguenza, la funzione è considerata in secondo piano. In modo analogo, anche in architettura, dove le funzioni variano, il rapporto forma-funzione è molto labile, poiché lo stesso edificio si può declinare in più usi, che non necessitano di una forma fissa. Questo principio non applicabile al design, dove questo rapporto è pregnante e le regole ergonomiche sono di fondamentale importanza. Si distinguono due tipi di forma:

- Forma-struttura, la forma tipologica: l'idea si manifesta attraverso la struttura, che può essere lo scheletro portante. Secondo l'accezione aristotelica, è costituita dagli elementi che la compongono disposti secondo regole precise, frutto di studio.
- Forma-sfondo, dove vi è continuità tra lo sfondo e l'oggetto, riprendendo l'accezione gestaltica.

Vi sono inoltre due registri differenti per descrivere il contenuto di un allestimento:

- Forma, un confronto dialettico tra le strutture
 - Palinsesto, una compresenza di codici, sovrapposizione di tessiture.
- Partendo dalla definizione del termine "palinsesto", l'allestimento può essere definito come un articolarsi in codici differenti, quali:
- codice sfondo, che corrisponde all'architettura ospitante;
 - codice oggettuale, ovvero la collezione;
 - codice mediale, da intendere l'allestimento, ciò che fa supporto e mediazione tra quello che è presente e il pubblico.

Ci si riferisce a codici, poiché si sta trattando dal punto di vista della comunicazione sintattica della mostra, cioè i tre elementi imprescindibili che la compongono. L'articolazione dei tre codici creano modelli espositivi differenti. Essi sono:

- il modello dell'assenza, dove l'allestimento è trascurabile. La collocazione delle opere vive in funzione dell'autonomia delle esibizioni stesse o della qualificazione dello sfondo, cioè dell'architettura ospite; questo modello è freddo e calcolatore.
- il modello della ridondanza o del bazar, quando si presenta un'uniformità di architettura, collezione e allestimento; vi è una stretta continuità tra gli oggetti e il contesto, in particolare sono gli oggetti a definire e costituire l'ambiente.
- modello dell'effimero, si ha la massima presenza e pregnanza dell'allestimento. Si cerca di mettere in gioco una nuova percezione degli spazi in cui si opera, creando qualcosa che è straordinario. Questo modello si basa sull'intensità e delle emozioni. Un esempio ne è l'esposizione della statua di Cangrande al museo di Castelvecchio.

L'essenza della bellezza

La Basilica Palladiana è il luogo che ospita la mostra e celebra i duecento anni dalla morte di Canova. E' un edificio pubblico che si affaccia su Piazza dei Signori a Vicenza. Il suo nome è indissolubilmente legato all'architetto rinascimentale Andrea Palladio, che riprogettò il Palazzo della Ragione aggiungendo alla preesistente costruzione gotica, ancora ben visibile, le logge in marmo bianco a serliane.

La Basilica è costituita da un nucleo quattrocentesco, il Palazzo della Ragione, frutto della ricomposizione in un unico organismo di edifici pubblici di età medievale, e da un doppio ordine di logge di invenzione palladiana.

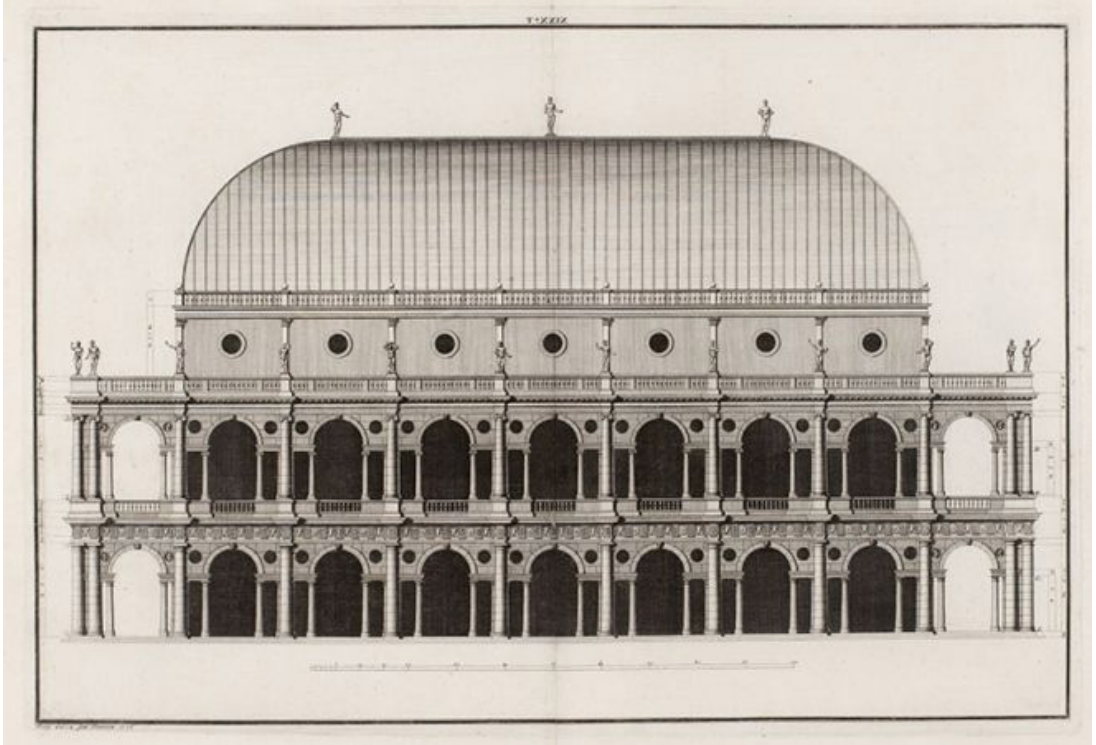
Il duplice loggiato è articolato in nove campate sui lati lunghi e cinque su quello minore, ed è composto dalla reiterazione del motivo della serliana, cui conferisce adeguato spessore la duplicazione in profondità delle colonnette. L'adozione della serliana consente di modulare con elasticità la successione delle campate del loggiato, in modo da adattarle all'irregolarità delle aperture e dei varchi dell'edificio preesistente.

La ricostruzione del Palazzo della Ragione, attuale sede delle Magistrature pubbliche e di botteghe al piano terreno, venne compiuta negli anni 1449-1451 su progetto di Domenico da Venezia, a causa della precaria condizione degli edifici pubblici preesistenti. L'intervento culminò nel 1458-1460 con la realizzazione della copertura a carena di nave.

Dopo le autorevoli consulenze, nel 1546 Giangiorgio Trissino riuscì a coagulare il consenso del Consiglio cittadino sul protetto di Andrea Palladio, affiancato da Giovanni da Pedemuro. Dopo tre anni di acceso dibattito, nel 1549 venne definitivamente approvato il progetto palladiano; segnando la sua definitiva affermazione professionale come architetto della città di Vicenza. L'intervento conferiva, infatti, una nuova monumentalità classica al Palazzo della Ragione, tanto da ispirare al Palladio stesso la definizione di "basilica", quale riproposizione dell'edificio pubblico per eccellenza dell'antica Roma. L'attuazione dell'opera si protrasse per oltre un sessantennio, infatti gli ultimi pagamenti per l'esecuzione dell'opera si registrano nel 1617.

L'edificio fu danneggiato dal bombardamento del 1945, e successivamente restaurato con un improprio utilizzo del cemento armato per la ricostruzione della volta a carena di nave, originariamente in legno.

Basilica Palladiana, Palladia, Vicenza



Basilica Palladiana, Palladia, Vicenza

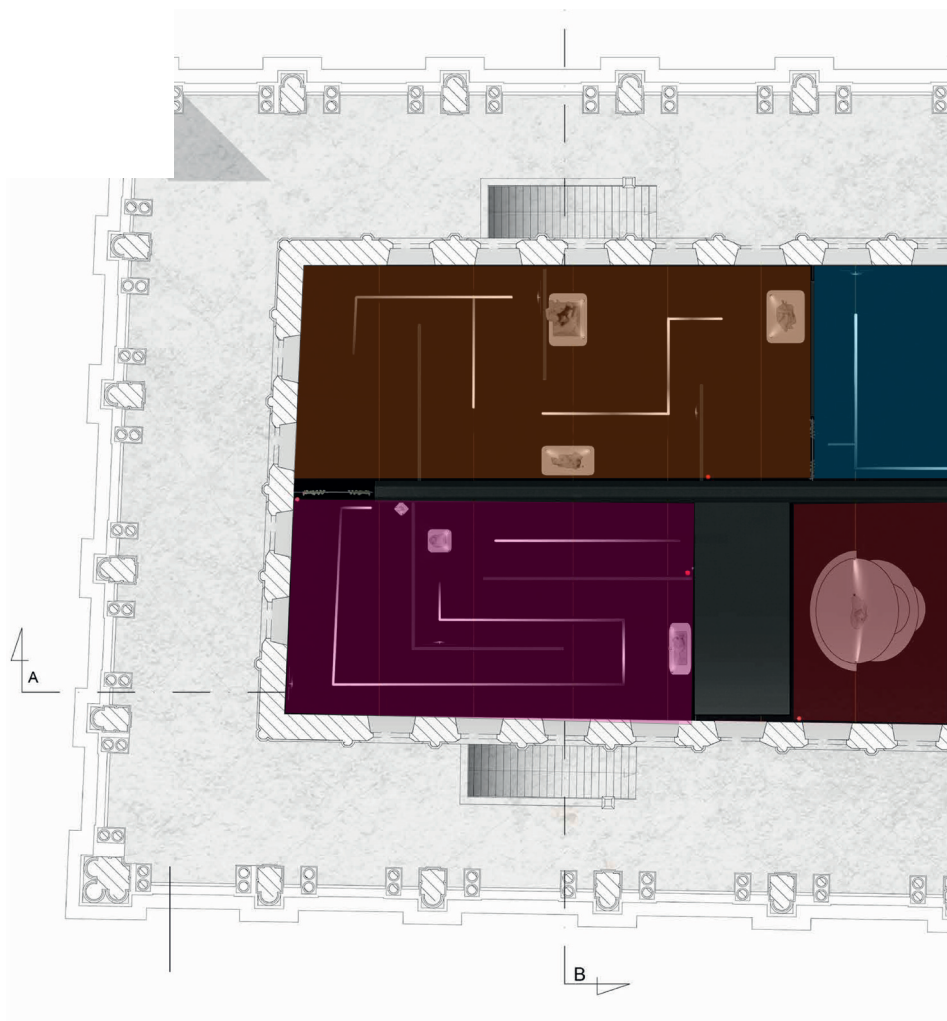


Pur essendo trascorsi 200 anni dalla morte di Antonio Canova, la bellezza delle sue opere lascia tutt'oggi attonito chi le osserva.

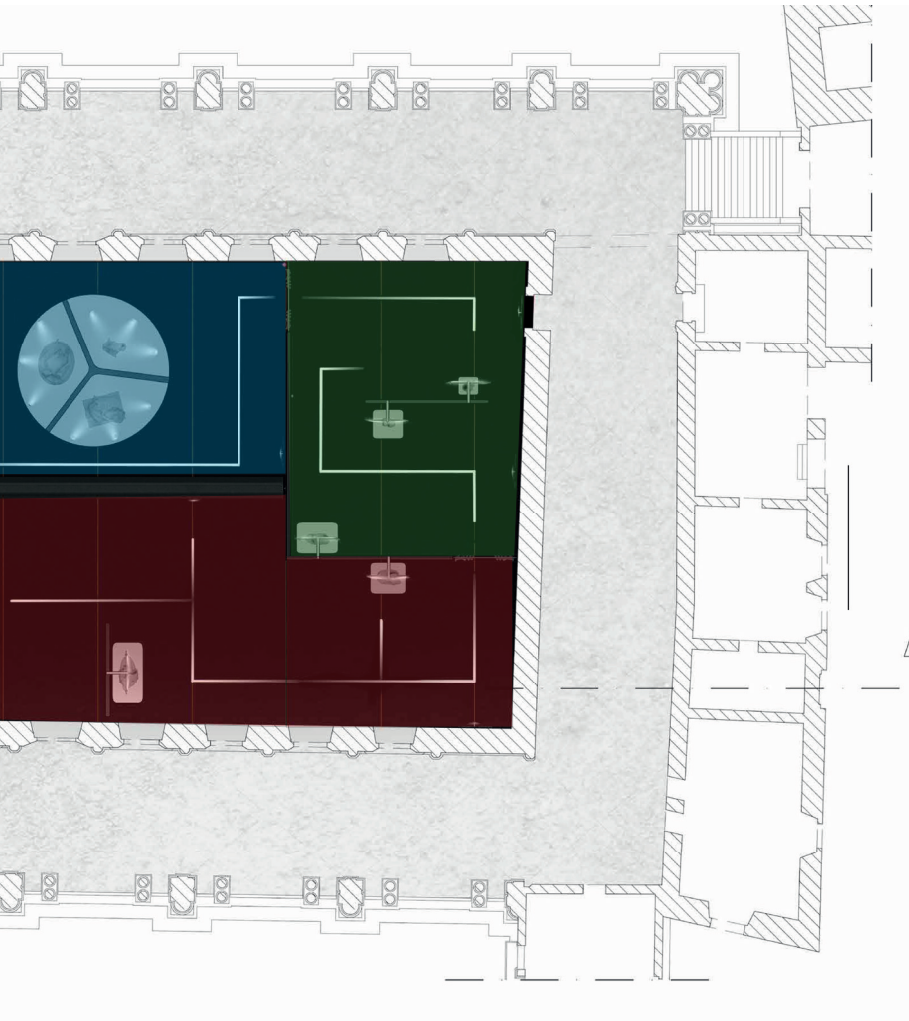
Basandosi su un paradosso, viene proposta una mostra in cui si tenta di dare voce all'ineffabile bellezza canoviana; provando ad esprimere le sue sfaccettature descritte delle opere dell'artista.

Nel nostro concept si vuole esprimere il sentimento che Canova voleva esprimere nel suo periodo artistico legato al romanticismo.

Lo spazio espositivo, collocato presso il primo piano della Basilica Palladiana di Vicenza, è stato sviluppato basandosi sul concetto di del sentimento che è stato diviso in 5 aree: tristezza, terrore e follia, determinazione, gioia e Amore. Ogni area contiene 5 opere: 3 sculture, 1 pittura e 1 fotografia. Tutte collegate con il tema "dell'essenza della bellezza".



- TRISTEZZA
- TERRORE E FOLLIA
- DETERMINAZIONE
- GIOIA
- AMORE



Collezione

TRISTEZZA

La prima sezione dell'esposizione delle sculture canoviane tratta l'emozione "tristezza". Un sentimento psichico riconducibile a un dolore particolare o ad una diffusa e cupa malinconia che può essere generata da vari eventi.

Un sentimento molto intenso che può affliggere l'animo umano, influenzando sul suo comportamento, perciò rendendolo difficilmente dissimulabile.

Nell'opera di Canova "Maddalena Penitente" si può notare come il suo volto sia visibilmente sofferente, a causa del suo digiuno penitenziale, dettagliato all'estremo grazie alla tecnica raffinatissima ottenuta grazie ai precedenti studi bozzettistici realizzati in gesso e cera, infatti ben osservando la scultura si può notare come il volto della donna è segnato da alcuni sottili rivoli di lacrime.

Maddalena Penitente, Canova



TERRORE E FOLLIA

La seconda sezione dell'esposizione è inerente invece all'emozione "terrore e follia". Un sentimento psichico che può essere indotto da avvenimenti improvvisi e inaspettati che generano nell'interessato forte paura e l'alterazione della percezione della realtà, causando anche uno stato di delirio .

L'opera di Canova "Teseo e il Minotauro" è l'emblema di questo stato, infatti Teseo, che raffigura la ragione viene rappresentato seduto su una gamba del Minotauro con il busto appoggiato all'indietro, che guarda in basso verso la creatura mitologica che giace al suolo priva di vita. I due soggetti vengono rappresentati alla fine del loro combattimento, nel momento in cui la tensione si affievolisce e la ragione e la consapevolezza sta ritornando a farsi spazio nell'animo del giovane, prendendo il posto della furia.

Teseo si regge sulla pesante clava usata per il combattimento, osservando e riflettendo su ciò che fosse accaduto.

Teseo e il Minotauro, Canova



DETERMINAZIONE

Il terzo tratto dell'esposizione all'interno della Basilica Palladiana è dedicato alla determinazione, il momento terminale della deliberazione volitiva, della volontà risoluta. Esempio raffigurante questo stato d'animo è il capolavoro di Canova "Ercole e Lica", una delle prime opere dello scultore di Possagno, che rappresenta Ercole intento a scaraventare in mare con tutta la sua forza il giovane e ignaro Lica. La scultura scaturisce una forte sensazione di movimento, generata dalla torsione dell'eroe colto nel momento di massima tensione muscolare, e culminata nel volto disperato del giovane, che tenta invano di aggrapparsi all'altare per salvarsi. Il posizionamento di una fonte di luce nella zona sottostante l'opera enfatizza la postura, i dettagli muscolari e l'espressione energica, causando una sensazione di dramma generale. La scultura tende all'equilibrio, raggiunto anche grazie alle proporzioni delle varie parti del corpo, con un impianto strutturale impostato su un arco di cerchio, figura che l'artista prediligeva per la stabilità che suggeriva.

Ercole e Lica, Canova



GIOIA

La quarta sezione dell'esposizione, dedicata alla "gioia" viene stravolta nella forma rispetto alle precedenti, infatti si passa da spazi cupi e chiusi ad un open space per enfatizzare l'emozione in oggetto.

In questo tratto si vogliono evidenziare gli aggettivi positivi come la gioia, l'intensa e piacevole emozione che si prova quando si è felici o quando un fine viene raggiunto o un desiderio trova appagamento tramite l'allegria, la gioiosità e il godimento.

L'opera scultorea scelta per ben raffigurare questo stato d'animo è le Tre Grazie, le tre bellezze Canoviane figlie di Zeus reputate "bellezze universali". L'opera rappresenta la sinuosità delle forme femminili, la delicatezza e la morbidezza nonché la ricercata levigatezza del marmo determinano un gioco di luci ed ombre che affascinano chiunque le ammiri. Le luci di questo percorso cambiano posizione, trovandosi in alto e con una intensità tale da ricreare delle luci morbide, quasi da accarezzare il volto delle donne e proponendo una dolcezza quasi surreale.

Tre Grazie, Canova



AMORE

Il quinto e ultimo percorso espositivo è dedicato al sentimento più puro e ricercato dall'essere umano, l'amore

In questo tratto si vogliono evidenziare gli aggettivi positivi come la gioia, l'intensa e piacevole emozione che si prova quando si è felici o quando un fine viene raggiunto o un desiderio trova appagamento tramite l'allegria, la gioiosità e il godimento.

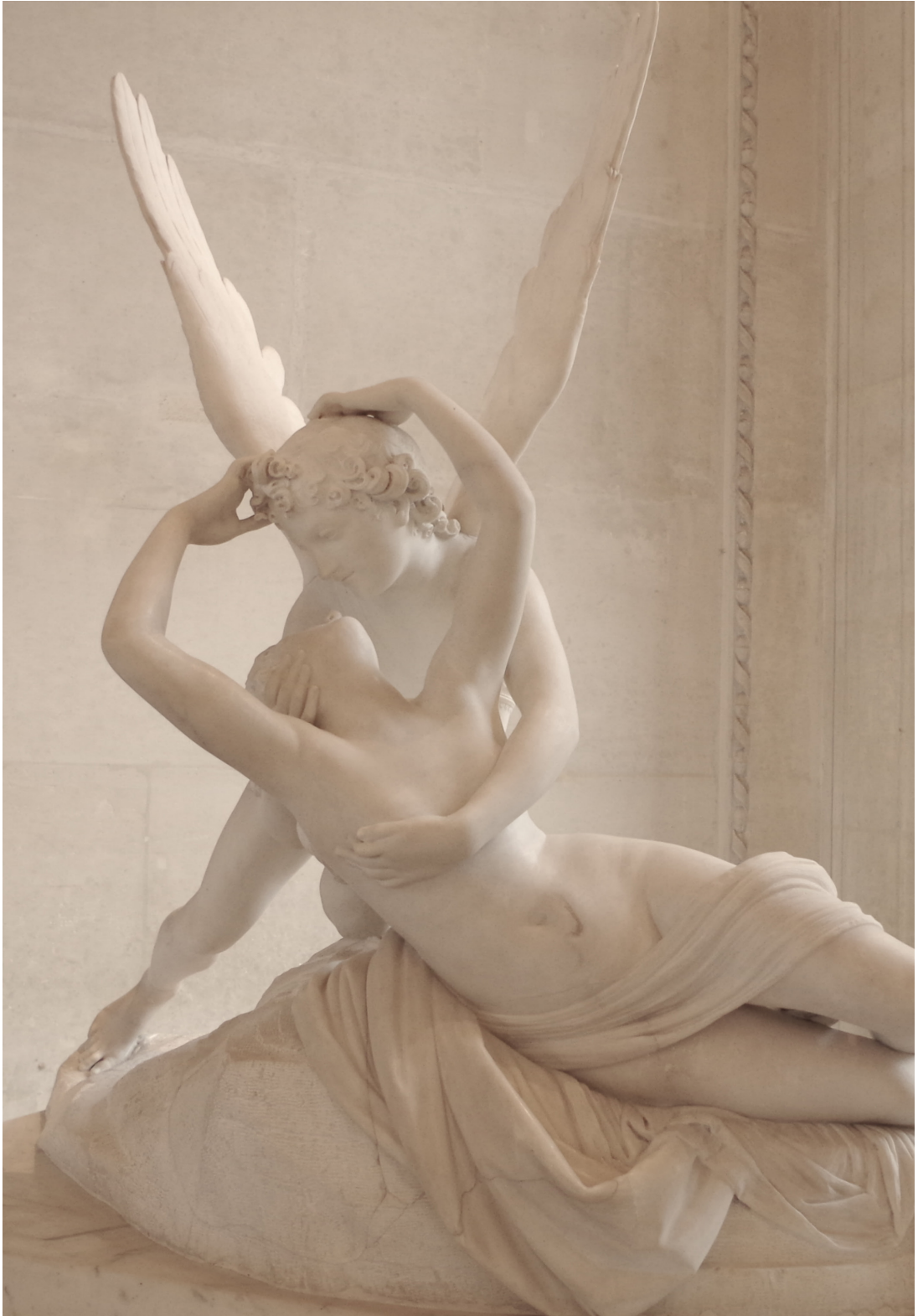
L'amore è il sentimento che rappresenta la forte attrazione emotiva e fisica di una persona nei confronti di un'altra, viva affezione che si manifesta col desiderio di procurare il suo bene ricercandone la compagnia.

In questo percorso è presente l'opera che ha consacrato Canova nella sua eterna grandezza nel mondo artistico: Amore e psiche.

L'opera incarna il gusto del neoclassico con un tocco di rivoluzione artistica, prendendo spunto dalle teorie di Winckelmann, archeologo e teorico del neoclassico, per il quale un'opera non doveva mostrare sentimenti ed emozione, ma doveva dimostrare l'animo tranquillo. Il gruppo scultoreo presenta una complessa Geometria che permette di osservarlo da più punti di vista e di conseguenza non dall'unico punto di vista frontale. Anche il vuoto assume un'importanza centrale, infatti lo spazio tra le labbra delle due figure è proprio il centro focale e il punto di intersezione tra le due diagonali dei personaggi che vanno a costituire una X.

Canova riesce ad attuare un processo di astrazione, privando l'immagine di ogni sentimento e sensazione e raggiungendo quella che viene considerata una dimensione ideale, dove rimane però ben ferma la concezione e la consapevolezza di una dimensione umana.

Amore e Psiche, Canova



FOTOGRAFIE

La fotografia è l'immagine di un oggetto fissata, mediante la proiezione ottica, su di un supporto (analogico o digitale) sensibile alla luce.

Ma la fotografia è molto di più: è arte, documento, informazione, denuncia, passione e pensiero; un mondo dove realtà e finzione, emozione e studio, spirito e materia si mescolano e si fondono. La fotografia è la fusione di due attimi, indissolubili e distanti tra di loro. Da una parte il soggetto ritratto, dall'altra lo stato d'animo del fotografo. Il loro incontro fa nascere una possibile visione della realtà.

Nella mostra sono presenti frammenti di sentimenti, che rappresentano scene di amore o di estrema tristezza

V-J Day in Times Square, Alfred Eisenstedt

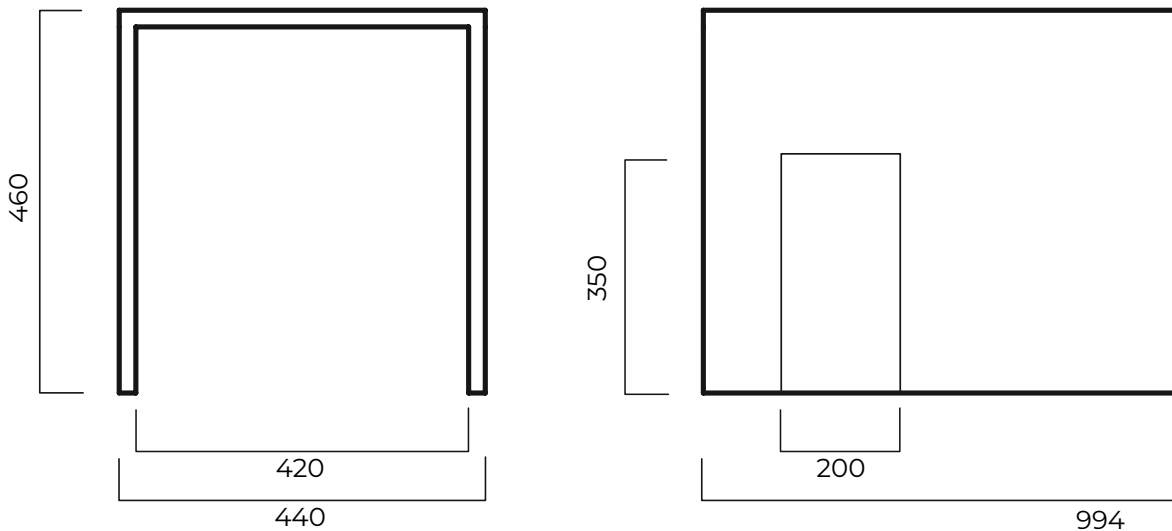


DIPINTI

L'arte di dipingere, raffigurando il mondo esterno, o esprimendo l'intuizione fantastica, per mezzo di linee, colori, masse, valori e toni. È un modo per comprendere la realtà e per inserirsi in essa, ognuno con la propria particolarità. L'osservazione della realtà quanto più è attenta e onesta, tanto più obbliga a una visione personale, come traduzione di ciò che si vede tramite il proprio linguaggio: è qui che entra in gioco l'uso e la padronanza del mezzo pittorico. Come per la parola anche in pittura il linguaggio ha necessità di tempo per svilupparsi. In questo padiglione espositivo sono presenti le evoluzioni del sentimento e dell'emozione che dalla sua tristezza si sfocia nell'amore.

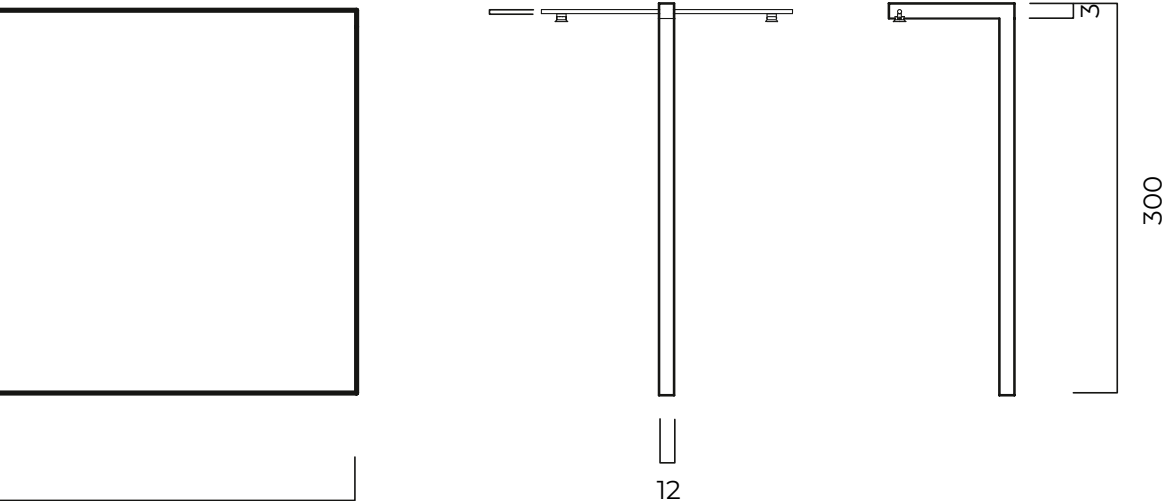
Morte di Marat, Jacques, Louis David





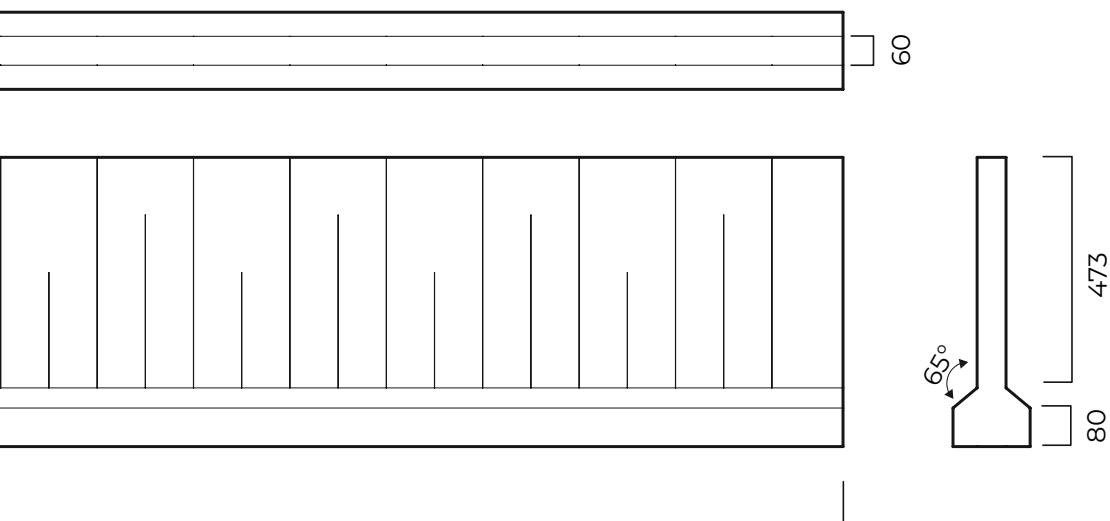
Il tunnel viene utilizzato come precursore dell'esibizione, un ambiente buio che permette al visitatore di far capire al visitatore lo schema e lo stile dell'allestimento. Al suo interno vengono raffigurate con un autoritratto/fotoritratto tutti gli artisti che saranno presenti con le loro opere nella mostra. Il tunnel che è largo 994 cm e alto 460 cm permettono di utilizzare questi muri come pareti divisorie per "amore" e tristezza.

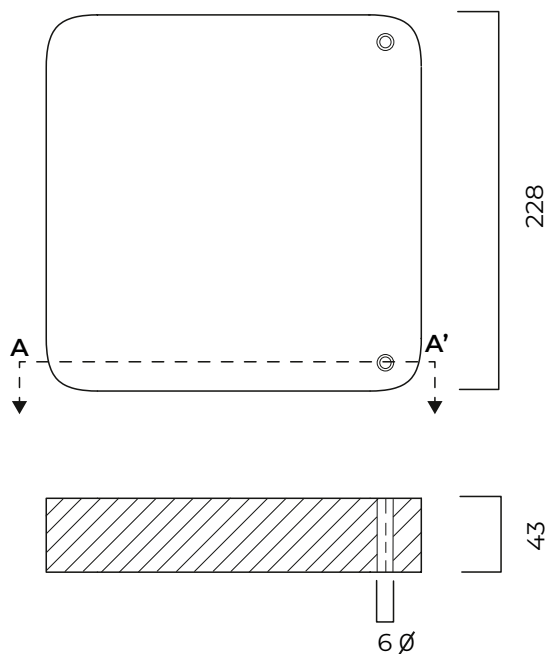




Il sistema di luci utilizzato sfrutta una struttura metallica alta 300 cm e larga 12 cm. Questa geometria viene utilizzata nelle sale di “gioia” e “amore”, dato che si vuole sfruttare l'illuminazione dall'alto.

Il setto centrale è il muro che detta il ritmo della mostra. Le sue preponderanti dimensioni (4440 cm di larghezza) dividono la sala a metà, permettendo la creazione delle altre sale per l'esposizione. E' stata posta alla base una struttura spessa 160 cm in modo tale da rendere stabile il setto. Al di sopra di questa sono presenti delle levigature in ottone, che hanno uno scopo puramente decorativo.

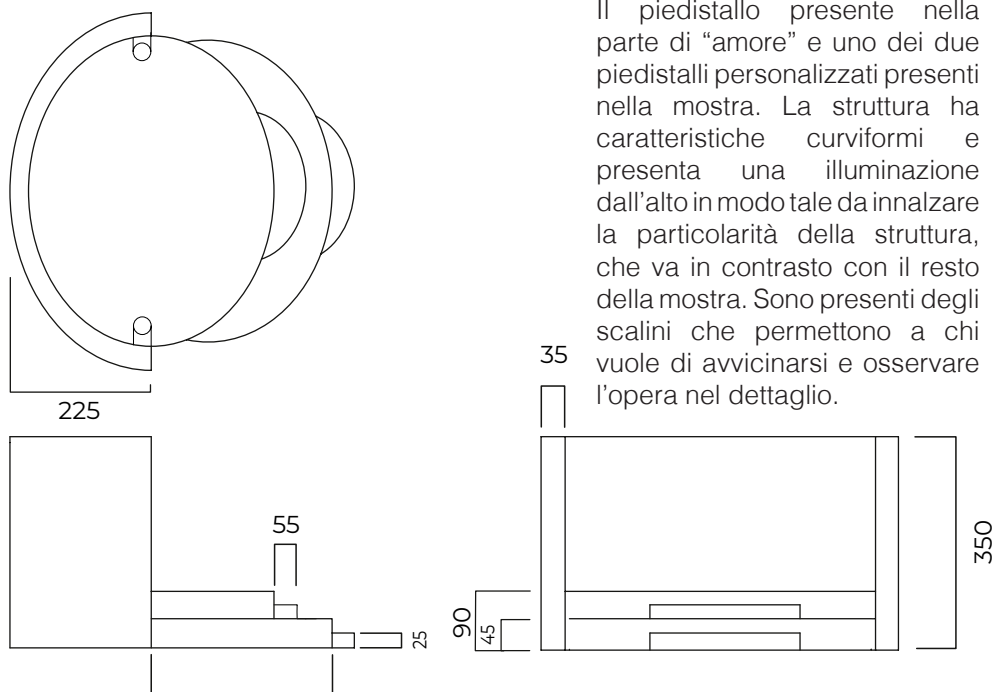




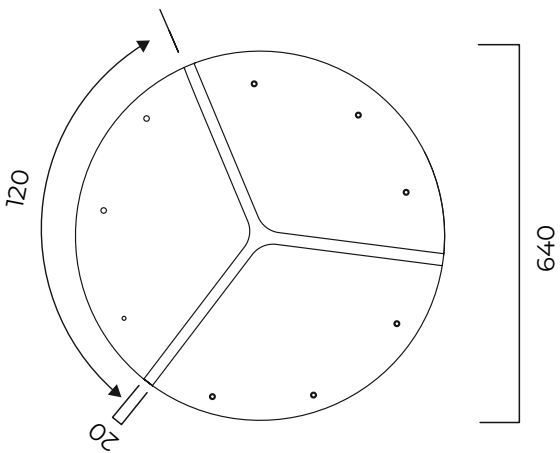
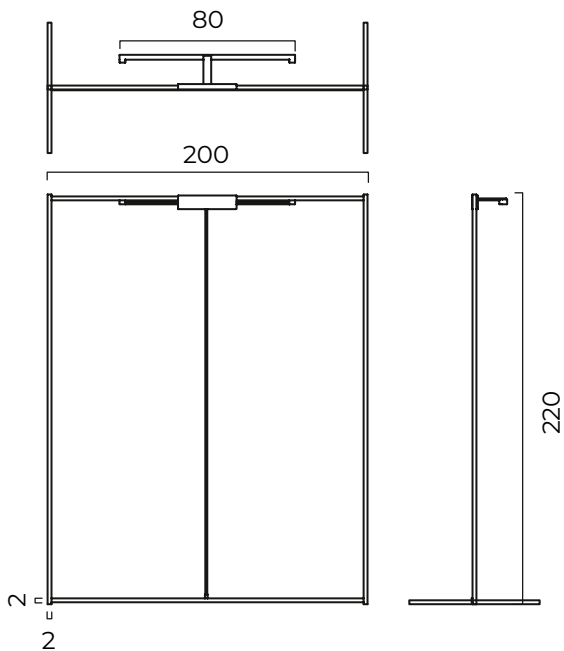
Il piedistallo “standard” è la struttura sui cui posano tutte le opere presenti nella mostra, le sue caratteristiche variano, sia in spessore che in altezza.

La caratteristica che accomuna tutti i piedistalli sono i fori di diametro 6 cm con profondità variabile, che viene utilizzato per l’inserimento dell’apparecchio illuminotecnico, in modo tale da proiettare una illuminazione dal basso.

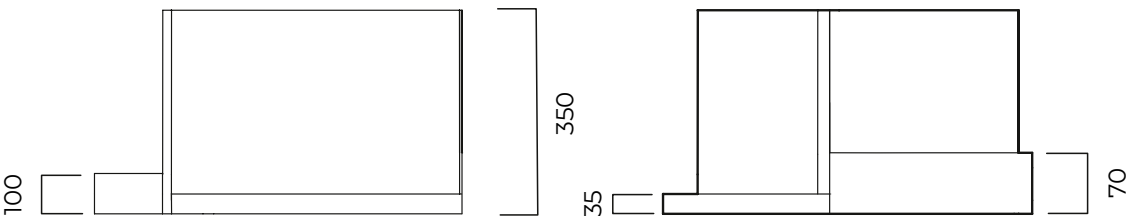
I piedistalli presenti in “gioia” e “amore” non presentano questa caratteristica.

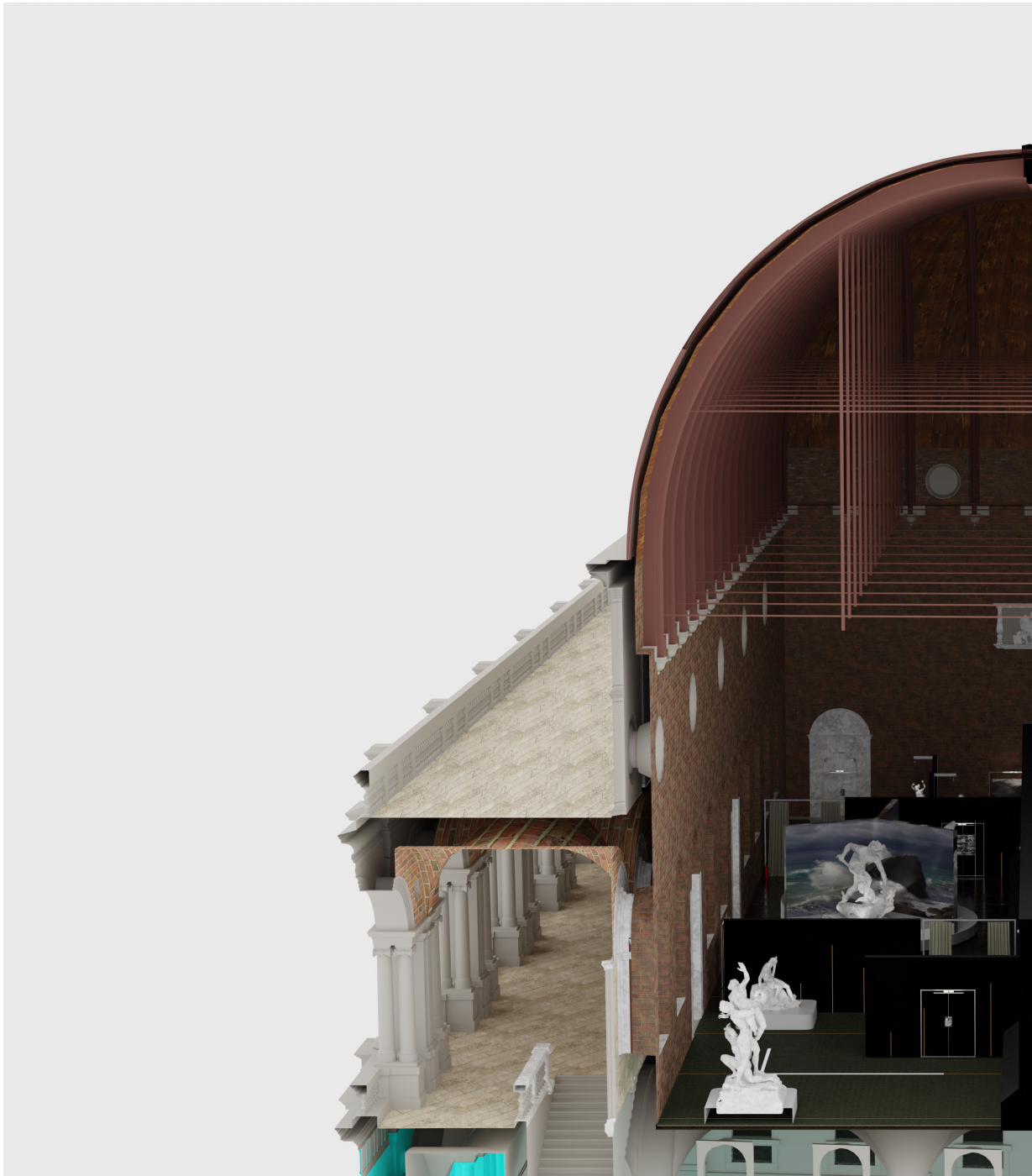


Il piedistallo presente nella parte di “amore” e uno dei due piedistalli personalizzati presenti nella mostra. La struttura ha caratteristiche curviformi e presenta una illuminazione dall’alto in modo tale da innalzare la particolarità della struttura, che va in contrasto con il resto della mostra. Sono presenti degli scalini che permettono a chi vuole di avvicinarsi e osservare l’opera nel dettaglio.

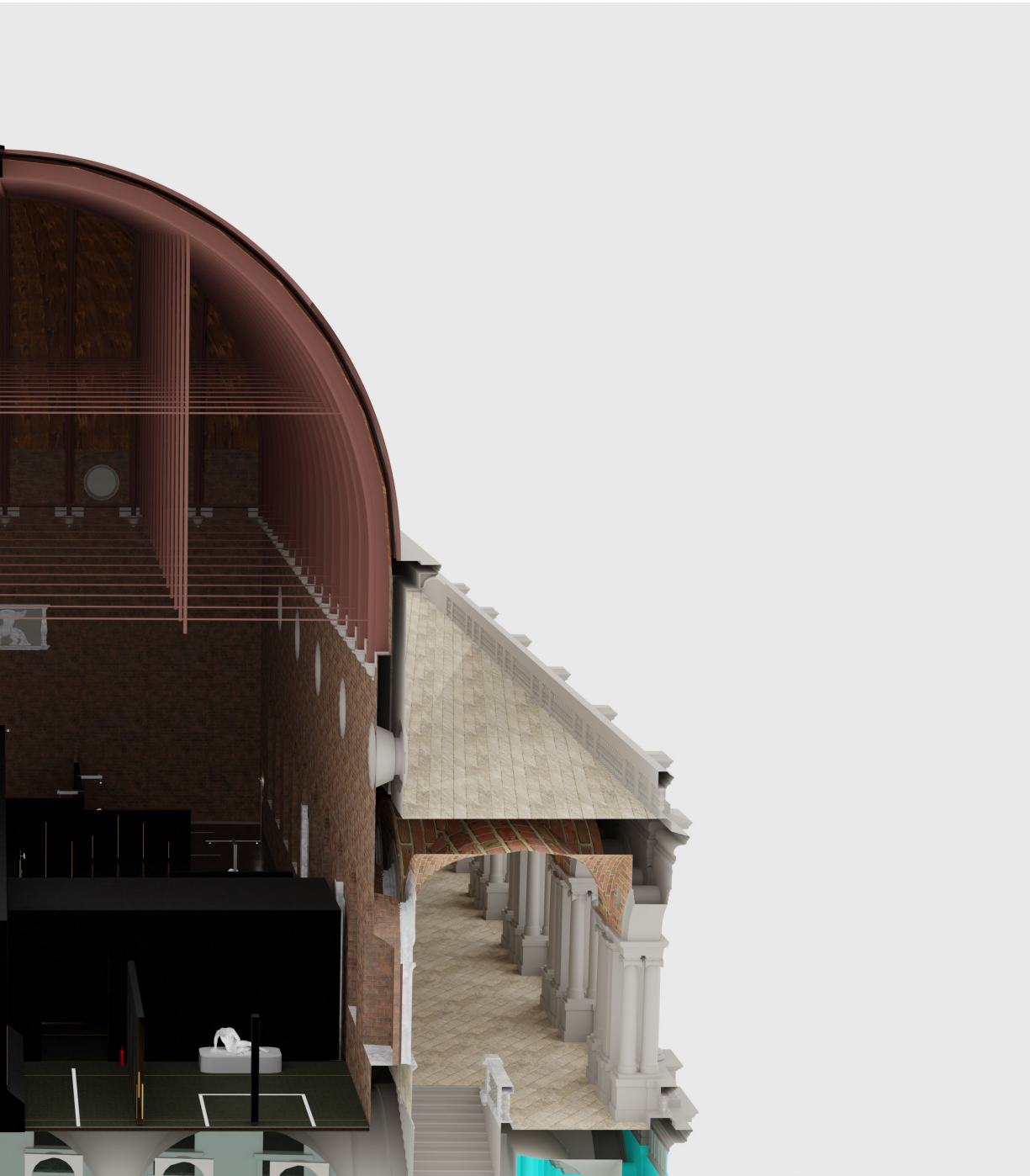


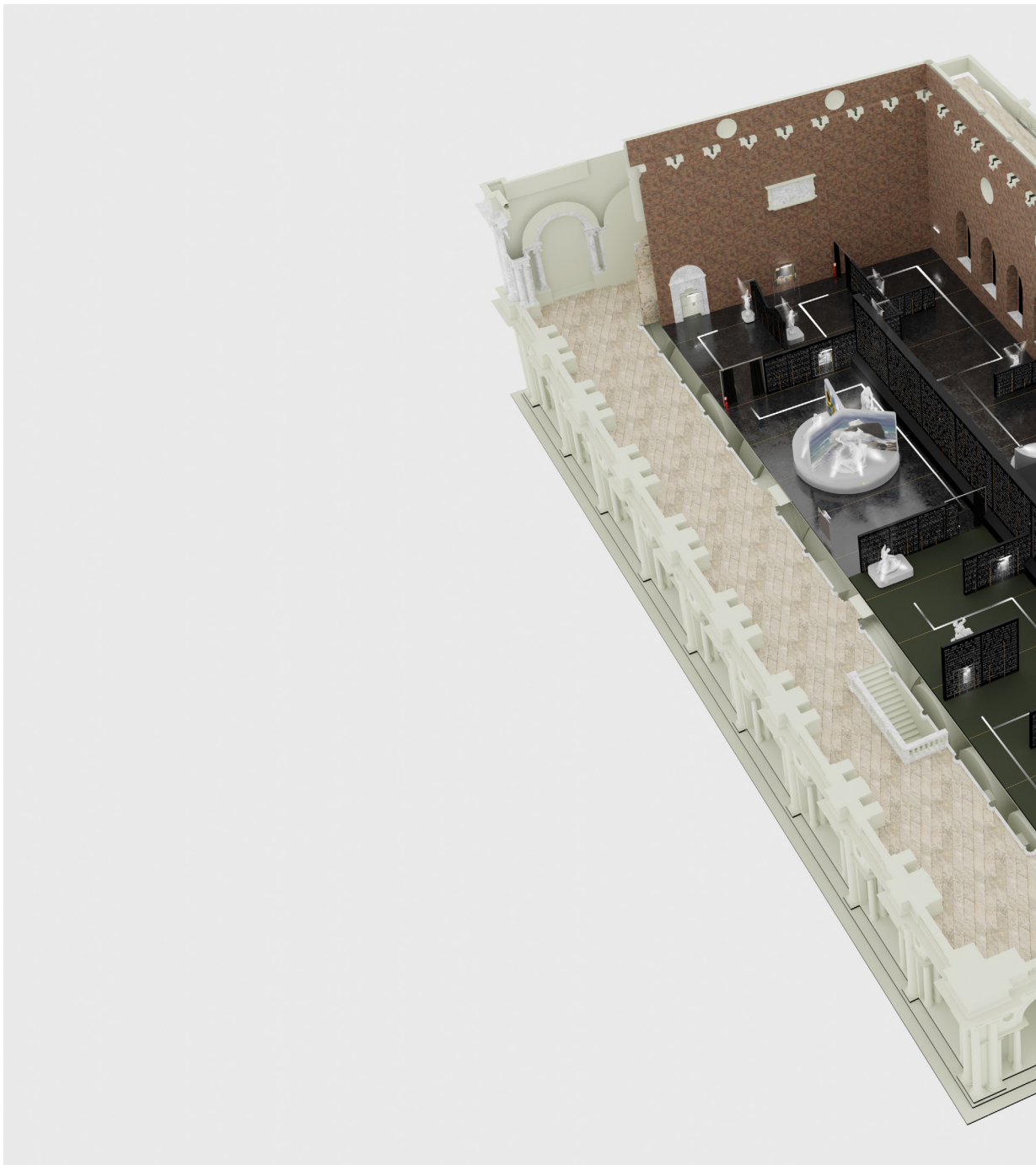
Il secondo piedistallo personalizzato presente nella mostra fa parte della sala "determinazione", è diviso equamente in 3 aree di raggio 120°, nelle quali sono posizionate le opere, inoltre in base all'altezza della statua è fatta variare l'altezza della base.



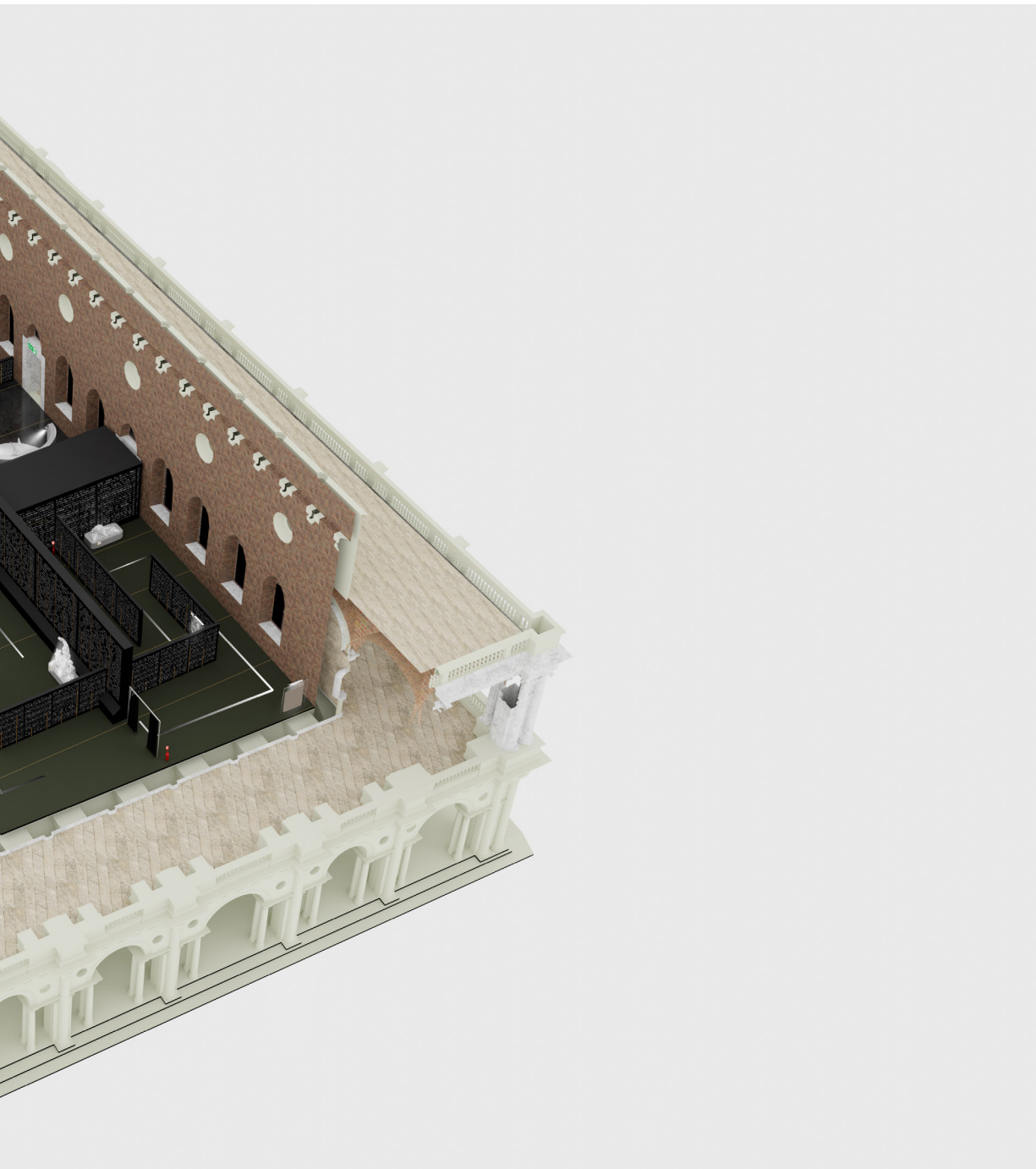


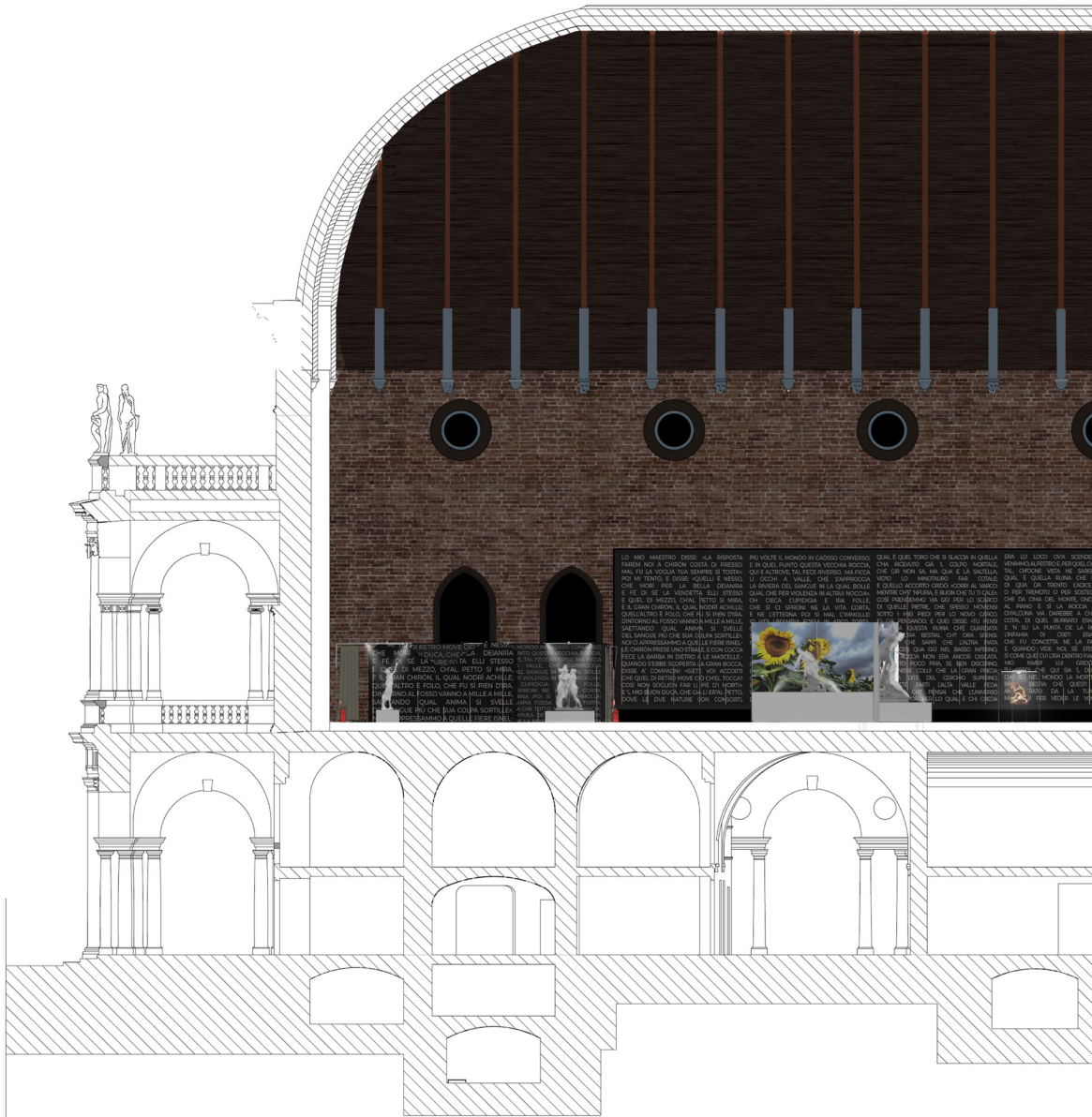
Sezione prospettica





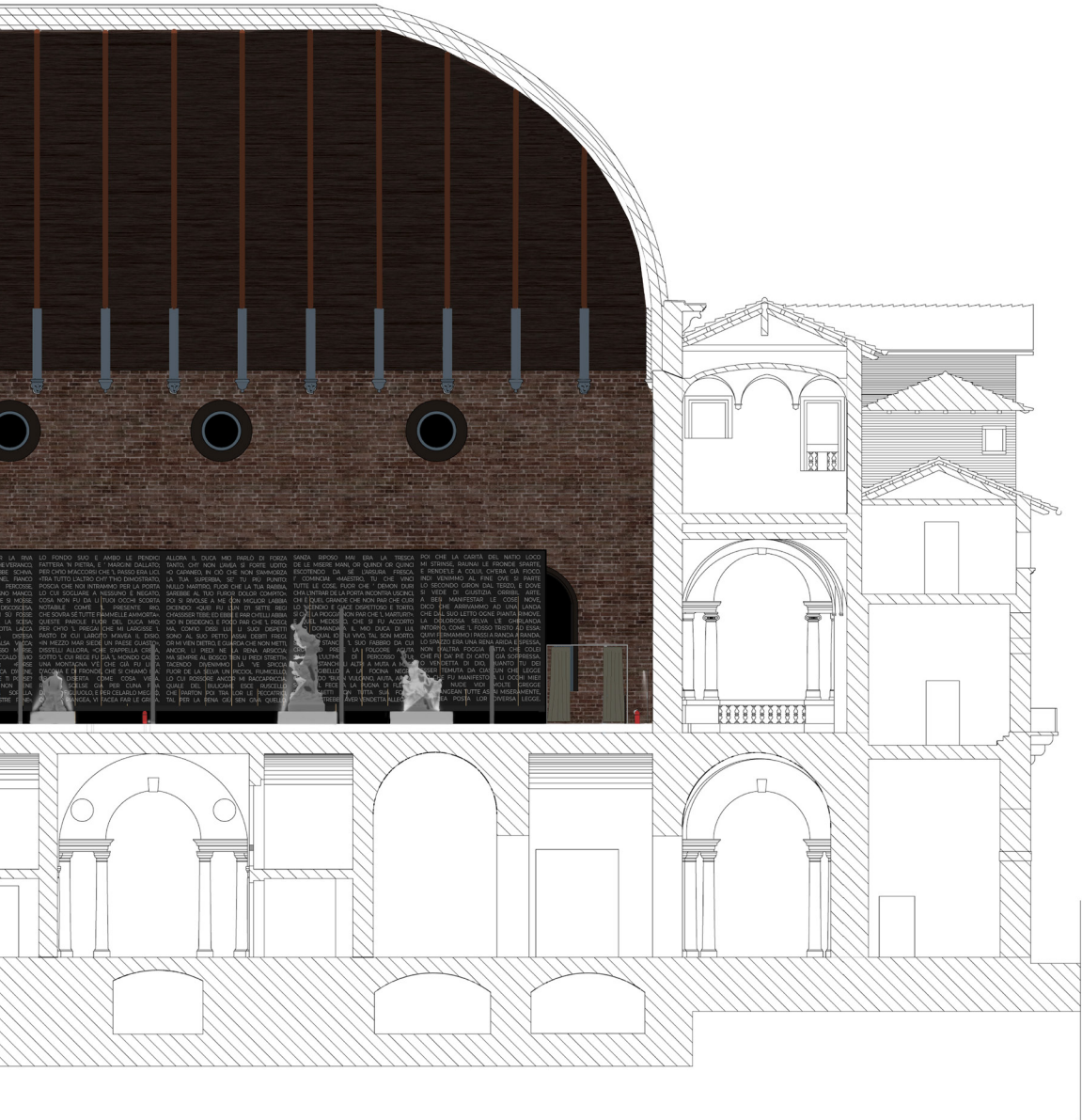
Esploso assometrico



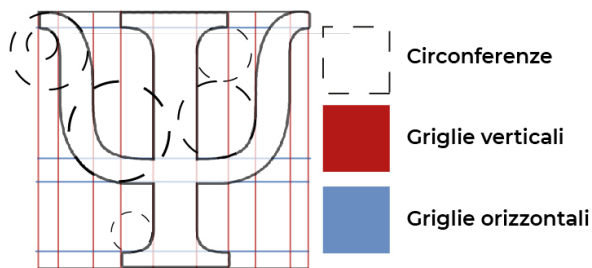


LO, MIO MAESTRO, DISE, LA RISPOSTA
 FARMI NOI A CHION, COSTA DI PIESO,
 MA IN LA VOGIA TUA, SARE, SI TOCA,
 POI MI TENDO E DISE, QUELLI E NERNA,
 CHE MIO, PER LA, BELLU, CRANNA,
 E FE, DI SE LA, VINDICTA, ELLI STISSO,
 E QUEL DI MEZZO, CHAL, PETTO SI, MIRA,
 E IL GRAN, CHION, A QUAL, MIO, ACHILLE,
 CHELLANO, E POLO, CHE SI, SI, PIEN, D'IRA,
 D'ONTO, DAL, FOSCO, VANDINO, MELLA, MILLE,
 S'ATTENDI, QUAL, ANIMA, SI, SVILLE,
 DEL, SANGUE, MIO, CHE, HA, COLPA, SORTILLEN,
 MIO, A, APPRENDI, MIO, CHE, LE, BARRON,
 E IL, SANGUE, MIO, CHE, IMPROVISE, LE, CORNIO,
 FECE, LA, BARBA, IN, DESTRO, A, LE, MACILLE,
 DISE, A, CORRAGE, MATE, VOI, ACCORTI,
 CHE, SUE, SI, D'OTTO, MIO, CHE, CHE, TUO,
 COI, NON, SOLLON, FAR, U, PHE, DI, MORTI,
 E, SARO, DI, D'OTTO, CHE, CI, SI, D'ERA, PETTO,
 DONA, LE, DUE, NATURE, SON, COMPOSTI,
 MAI, E
 IN, QUEL, PUNTO, QUESTA, VECCHIA, ROCCIA,
 E, IL, ALTARE, MA, FERE, D'OTTO, MA, ROCCIA,
 DI, OCCHI, A, VALLE, CHE, TRAPPOCCA,
 LA, D'ESSA, DEL, SANGUE, IN, LA, QUAL, ROLLE,
 QUAL, CHE, PER, VIOLENZA, IN, ALTRI, NOCCIA,
 CHE, SI, CI, SPIRON, NE, LA, VITA, COSTA,
 E, NE, LETTERA, VOI, SI, MAI, CHIANELLE,
 MA, IL, LETTERA, POCHE, A, POCHE, POCHE,
 CHIA, E, QUEL, TOPO, CHE, SI, RACCA, IN, QUELLA,
 CHIA, RICORDO, GA, U, COLO, MORTALE,
 CHE, CHI, NON, SA, MA, QUAI, E, LA, SCELTA,
 MIO, LO, MINERALO, PAR, COLE,
 E, QUELLA, RUNA, CHE,
 DI, QUAL, DA, TRAVO, E, ROCCIA,
 MENTRE, CHE, NERNA, E, BUON, CHE, SI, T'ICOLE,
 COI, PENNANO, MA, VOI, CHE, SI, S'ARCO,
 DI, QUELLE, PIERE, CHE, SPESO, MORTO,
 POTO, MAI, PER, LO, NUOVO, CARO,
 PENNICO, E, QUEL, DISE, TU, FOND,
 D'OTTA, ROMA, CHE, CAMBERA,
 LA, BARBA, CHE, USTA, PATA,
 E, LA, PIA, CHE, MIO, PATA,
 E, LA, PIA, NON, ERA, MICO, D'OTTA,
 D'OTTO, PHE, NE, BEN, D'OTTA,
 CHE, COLLE, CHE, LA, GRAN, PIERA,
 PHE, ENI, T'OTTO, MELLA, FIDA,
 CHE, MIO, CHE, D'OTTO, CHE, D'OTTO,
 MIO, QUAI, E, CHI, CIDA,
 ERA, LO, SOCO, OVA, SCORRE,
 VENNANO, A, PESTRO, PER, QUELLO,
 TAL, "COCHE, PHE, NE, SARA,
 QUEL, E, QUELLA, RUNA, CHE,
 DI, QUAL, DA, TRAVO, E, ROCCIA,
 O, PER, TRAVO, O, PER, SCOTTO,
 CHE, DA, CHIA, CHE, MOTE, CHE,
 AN, PANO, E, SI, LA, ROCCIA,
 CINGHIA, MA, DISE, A, CA,
 COTA, DI, QUEL, BARRIO, SPA,
 E, SI, SU, LA, PANTA, LE, MA, LA,
 D'OTTA, DI, CHE, D'OTTA,
 CHE, FU, CONGETTA, NE, LA, PA,
 E, QUANTO, MIE, NON, SE, STE,
 S'OME, QUEL, CHE, L'ORA, D'OTTO, PATA,
 MA, PHE, E, QUEL, MA, U, D'
 CHE, IL, MONDO, LA, MORTI,
 MESTA, CHE, QUER,
 D'OTTO, DA, LA, TUA,
 PER, MOTO, E, CHI, CIDA

Sezione longitudinale







Il pittogramma utilizzato per la mostra deriva dalla lettera greca Ψ (psi). E' stato svolto un restyling della lettera greca, rendendola più equilibrata, simmetrica e più uniforme. Per sviluppare il logo, siamo partiti da un quadrato e l'abbiamo divise in griglie verticali e orizzontali. Utilizzando le forme regolari (cerchi e linee rette) abbiamo ottenuto il logo.

Psiche è una bellissima fanciulla che non riesce a trovare un marito e tutti i popoli sono attratti da questa figura. La Venere saputo dell'esistenza di Psiche, invia il figlio Cupido per farla innamorare dell'uomo più brutto e avaro del pianeta. Il Dio dell'amore sbaglia la mira colpendo il suo piede, innamorandosi perdutamente di psiche.

MONTSERRAT

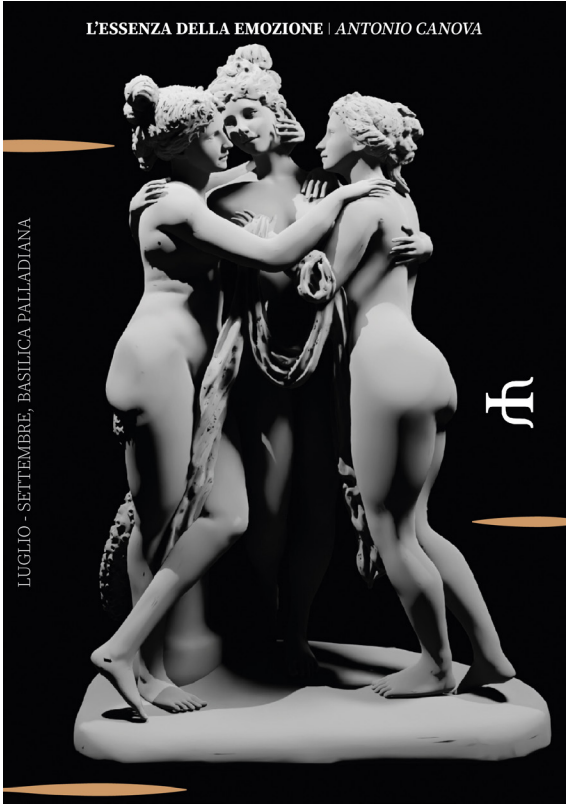
Montserrat è un carattere ispirato a forme geometriche, grazie alle quali è molto leggibile anche con caratteri non particolarmente grandi. Usato per le indicazioni sui totem della mostra

SORURCE SERIF PRO

Source Sans Pro è un carattere elegante che rende fluida e leggera la lettura, infatti è caratterizzato da "grazie", cioè dei ganci, che con ispessimenti e assottigliamenti gli conferiscono le caratteristiche sopra citate. Usato nelle grafiche e nella comunicazione della mostra.



Grafiche realizzate per la mostra





Mockup prodotti, Mockup/Render





Render interni mostra, ingresso

CANOVA
IOZIONE

SCULTORI



BERNINI



MONTI



MICHELANGELO



CANOVA



Render interni mostra, tristezza



E NE LI ALTRI OFFICI ANCHE
NON PICCIOL, MA SOVRANO.
O DONNO MICHEL ZANCHE
E A DIR DI SARDIGNA
NON SI SENTONO STANCHE.
L'ALTRO CHE DIGRIGNA:
HE, MA I' TEMO CH'ELLO
CHI A GRATTARMI LA TIGNA».
POSTO, VÒLTO A FARFARELLO
VA LI OCCHI PER FEDIRE,
COSTÀ, MALVAGIO UCCELLO!».
LETE VEDERE O UDIRE»,
LO SPAURATO APPRESSO
MBARDI, IO NE FARÒ VENIRE;
LEBRANCHE UN POCO IN CESSO,
EMAN DE LE LOR VENDETTE;
O IN QUESTO LOCO STESSO,
SON, NE FARÒ VENIR SETTE
OLERÒ, COM'È NOSTRO USO
CHE FORI ALCUNI DI METTE

CONOSCI
SOTTO LA
POCO È,
COSÌ FOSS
CH'I' NON
E LIBICOC
DISSE; E
SÌ CHE,
DRAGHI
GIUSO A
SI VOLS
QUAND'
A LUI, C
DOMANDÒ
«CHI FU
DI' CHE F
ED EI F
QUEL DI
CH'EBBE I







Render interni mostra, terrore e follia





Render interni mostra, determinazione





Render interni mostra, gioia





Render interni mostra, amore



SUONO - Valutazioni fatte con la professoressa L. Shtrepi

DATI ANALISI BASILICA vuota:

DIMENSIONE AMBIENTE

LUNGHEZZA: 54,10 m

LARGHEZZA: 21,5 m

ALTEZZA: 23,6 m

VALORI DELLE SUPERFICI:

PAVIMENTO: 1140,0 m²

SOFFITTO: 2129,1 m²

PARETI IN CEMENTO: 2456,5 m²

PORTE: 102,6 m²

FINESTRE: 440,6 m²

TRAVI: 52,6 m²

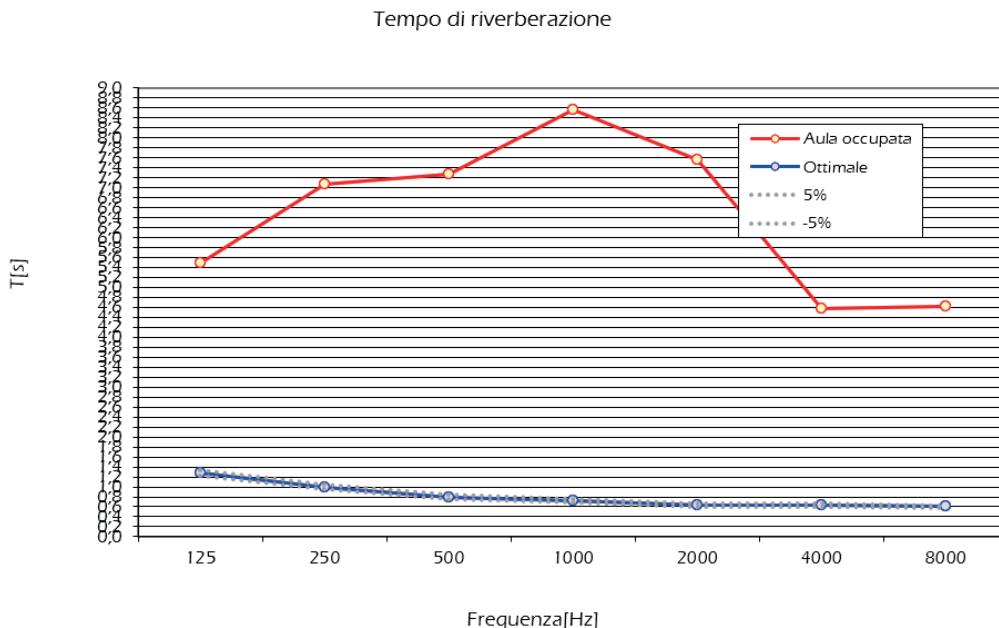
VOLUME TOTALE: $V_{tot} = 54,10 \text{ m} \cdot 21,5 \text{ m} \cdot 23,6 \text{ m} = 28642 \text{ m}^3$

SOMMA SUPERFICI: $V_{tot} = 1140,0 \text{ m}^2 + 2129,1 \text{ m}^2 + 2456,5 \text{ m}^2 + 102,6 \text{ m}^2 + 440,6 \text{ m}^2 + 52,6 \text{ m}^2 = 6321,4 \text{ m}^2$

Il primo step progettuale è consistito nel calcolare il tempo di riverberazione all'interno del salone espositivo vuoto, per poi confrontarlo con quello delle varie sezioni espositive (calcolato considerando la presenza dell'allestimento) e confrontare i valori ottenuti rispetto a quello ottimale. Per effettuare tale calcolo, sono state individuate le dimensioni dello spazio considerato e delle superfici di ogni elemento delimitante la sala. È stato in seguito ricercato il coefficiente di assorbimento per ciascun materiale.

Analizzando i dati ottenuti tramite il file Excel (tenendo conto dei materiali) possiamo notare che i tempi di riverberazione sono molto alti, raggiungendo valori come 7,0 s a 500 Hz e 8,6 s a 1000 Hz. Questi valori indicano i tempi di riverberazione che sono piuttosto alti. Sono generati dal vasto volume disponibile della basilica.





Per tener conto dell'assorbimento totale, si è preso in considerazione la superficie del materiale e il coefficiente del materiale stesso, che varia a seconda delle proprietà e della quantità del materiale.

ELEMENTO	MATERIALE	ASSORBIMENTO TOTALE						
		125	250	500	1000	2000	4000	8000
PAVIMENTO	MARMO	0,1	0,1	0,1	0,1	0,2	0,2	0,1
SOFFITTO	LEGNO LAM	0,15	0,11	0,10	0,07	0,06	0,07	0,07
PARETI	CEMENTO	0,03	0,03	0,03	0,03	0,04	0,07	0,07
PORTE	LEGNO	0,10	0,07	0,05	0,04	0,04	0,04	0,04
FINESTRE	VETRO E LEGNO	0,10	0,04	0,03	0,02	0,02	0,02	0,02
TRAVI	FERRO	0,07	0,06	0,06	0,04	0,06	0,04	0,04

TRISTEZZA

DATI ANALISI BASILICA ALLESTITA

DIMENSIONE AMBIENTE

LUNGHEZZA: 18,8 m

LARGHEZZA: 9,9 m

ALTEZZA: 3,8 m

VALORI DELLE SUPERFICI:

PAVIMENTO: RIALZATO 192,4 m²

PARETI AGGIUNTE: 251,3 m²

PARETI BASILICA: 69,0 m²

TENDE DIVISORIE 41,2 m²

TENDE PER FINESTRE: 87,4 m²

OPERE IN MARMO 8,4 m²

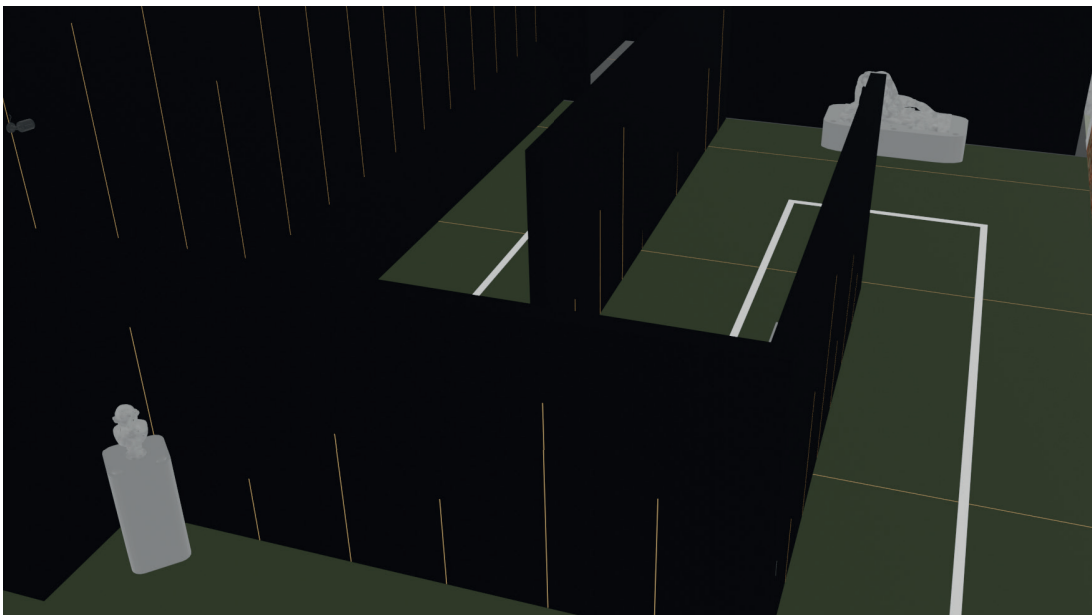
PIEDISTALLI 11,4 m²

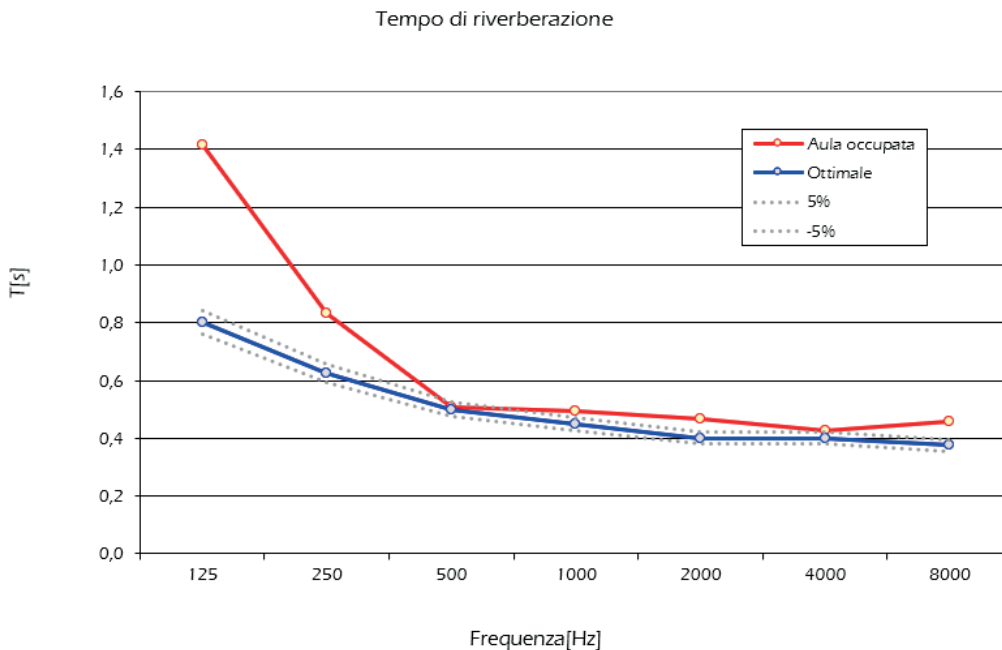
VOLUME TOTALE: $V_{tot} = 603,9 \text{ m}^3$

SOMMA SUPERFICI: $V_{tot} = 649,7 \text{ m}^2$

Il primo step progettuale è consistito nel calcolare il tempo di riverberazione all'interno del salone espositivo vuoto, per poi confrontarlo con quello delle varie sezioni espositive (calcolato considerando la presenza dell'allestimento) e confrontare i valori ottenuti rispetto a quello ottimale. Per effettuare tale calcolo, sono state individuate le dimensioni dello spazio considerato e delle superfici di ogni elemento delimitante la sala. È stato in seguito ricercato il coefficiente di assorbimento per ciascun materiale.

Analizzando i dati ottenuti tramite il file Excel (tenendo conto dei materiali) possiamo notare che i tempi di riverberazione sono molto alti, raggiungendo valori come 7,0 s a 500 Hz e 8,6 s a 1000 Hz. Questi valori indicano i tempi di riverberazione che sono piuttosto alti. Sono generati dal vasto volume disponibile della basilica.





Per tener conto dell'assorbimento totale, si è preso in considerazione la superficie del materiale e il coefficiente del materiale stesso, che varia a seconda delle proprietà e della quantità del materiale.

ELEMENTO	MATERIALE	ASSORBIMENTO TOTALE							
		125	250	500	1000	2000	4000	8000	
PAVIMENTO RIALZATO	FELTRO 25 MM	0,10	0,4	0,7	0,75	0,8	0,8	0,8	
PARETI AGG	MDF	0,15	0,10	0,10	0,07	0,06	0,07	0,07	
PARETI BASILICA	CEMENTO	0,03	0,03	0,03	0,03	0,04	0,07	0,07	
TENDE DIVISORIE	TESSUTI MEDI	0,1	0,2	0,4	0,45	0,5	0,6	0,6	
TENDE FINESTRE	TESSUTI MEDI	0,05	0,10	0,25	0,28	0,30	0,40	0,40	
OPERE	MARMO	0,02	0,02	0,03	0,03	0,03	0,03	0,03	
PIEDISTALLO	MDF	0,15	0,10	0,10	0,07	0,06	0,07	0,07	

TERRORE E FOLLIA

DATI ANALISI BASILICA ALLESTITA

DIMENSIONE AMBIENTE

LUNGHEZZA: 2,3 m
LARGHEZZA: 10,0 m
ALTEZZA: 3,8 m

VALORI DELLE SUPERFICI:

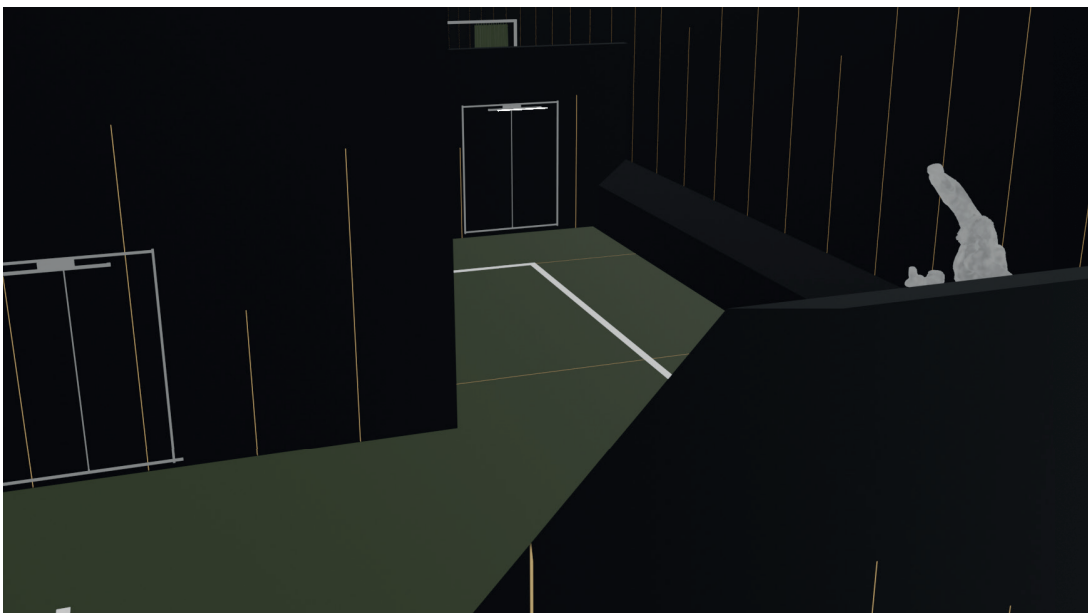
PAVIMENTO: RIALZATO 238,4 m²
PARETI AGGIUNTE: 280,9 m²
PARETI BASILICA: 228,6 m²
TENDE DIVISORIE 30,0 m²
TENDE PER FINESTRE: 58,3 m²
OPERE IN MARMO 41,4 m²
PIEDISTALLI 24,4 m²

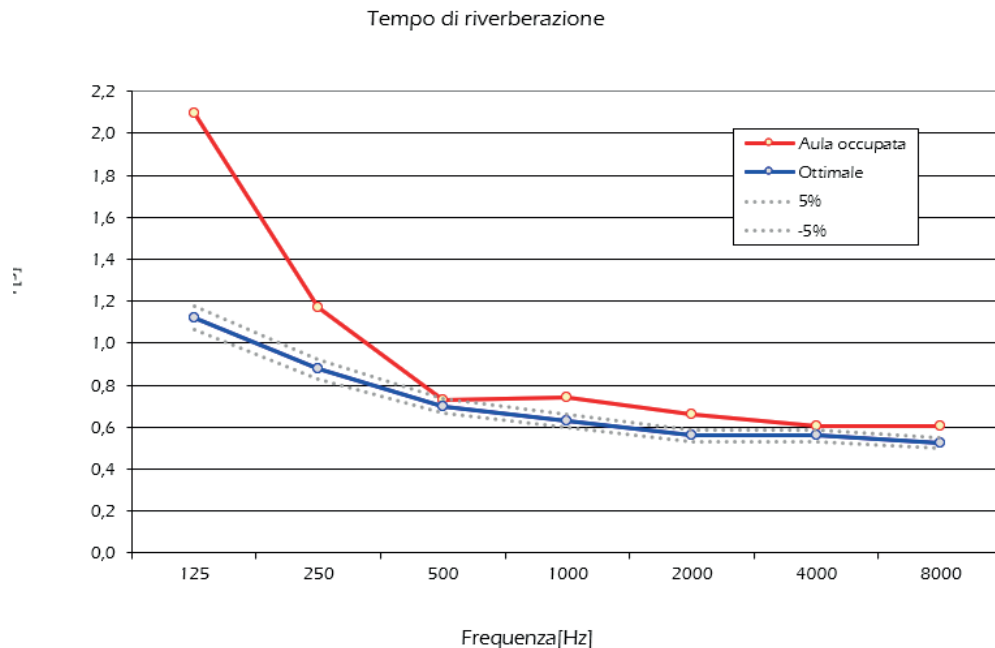
VOLUME TOTALE: $V_{tot} = 1068,4 \text{ m}^3$

SOMMA SUPERFICI: $V_{tot} = 877,5 \text{ m}^2$

Il primo step progettuale è consistito nel calcolare il tempo di riverberazione all'interno del salone espositivo vuoto, per poi confrontarlo con quello delle varie sezioni espositive (calcolato considerando la presenza dell'allestimento) e confrontare i valori ottenuti rispetto a quello ottimale. Per effettuare tale calcolo, sono state individuate le dimensioni dello spazio considerato e delle superfici di ogni elemento delimitante la sala. È stato in seguito ricercato il coefficiente di assorbimento per ciascun materiale.

Analizzando i dati ottenuti tramite il file Excel (tenendo conto dei materiali) possiamo notare che i tempi di riverberazione sono molto alti, raggiungendo valori come 7,0 s a 500 Hz e 8,6 s a 1000 Hz. Questi valori indicano i tempi di riverberazione che sono piuttosto alti. Sono generati dal vasto volume disponibile della basilica.





Per tener conto dell'assorbimento totale, si è preso in considerazione la superficie del materiale e il coefficiente del materiale stesso, che varia a seconda delle proprietà e della quantità del materiale.

ELEMENTO	MATERIALE	ASSORBIMENTO TOTALE						
		125	250	500	1000	2000	4000	8000
PAVIMENTO RIALZATO	FELTRO 25 MM	0,10	0,4	0,7	0,75	0,8	0,8	0,8
PARETI AGG	MDF	0,15	0,10	0,10	0,07	0,06	0,07	0,07
PARETI BASILICA	CEMENTO	0,03	0,03	0,03	0,03	0,04	0,07	0,07
TENDE DIVISORIE	TESSUTI MEDI	0,1	0,2	0,4	0,45	0,5	0,6	0,6
TENDE FINESTRE	TESSUTI MEDI	0,05	0,10	0,25	0,28	0,30	0,40	0,40
OPERE	MARMO	0,02	0,02	0,03	0,03	0,03	0,03	0,03
PIEDISTALLO	MDF	0,15	0,10	0,10	0,07	0,06	0,07	0,07

DETERMINAZIONE

DATI ANALISI BASILICA ALLESTITA

DIMENSIONE AMBIENTE

LUNGHEZZA: 19,5 m

LARGHEZZA: 10,0 m

ALTEZZA: 3,8 m

VALORI DELLE SUPERFICI:

PAVIMENTO: RIALZATO 225,4 m²

PARETI AGGIUNTE: 263,6 m²

PARETI BASILICA: 117,2 m²

TENDE DIVISORIE 81,9 m²

TENDE PER FINESTRE: 58,3 m²

OPERE IN MARMO 46,4 m²

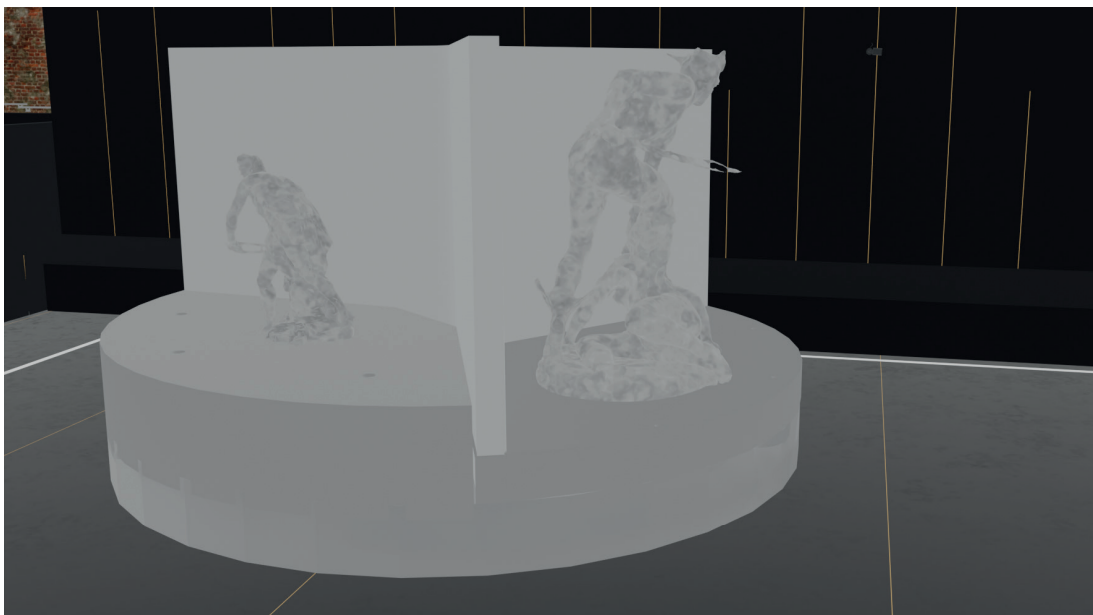
PIEDISTALLI 178,4 m²

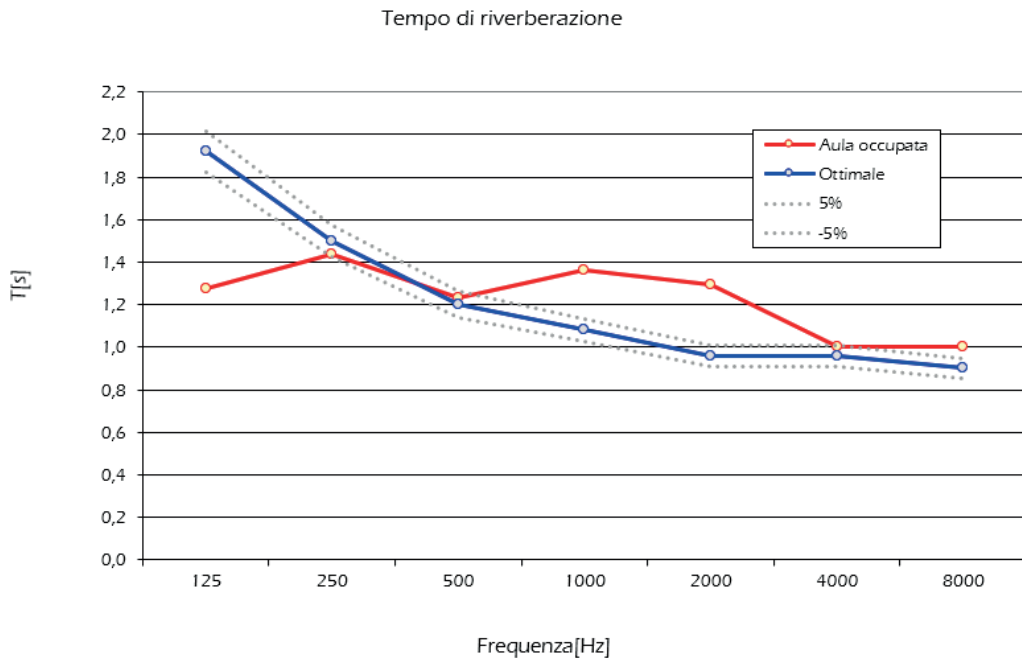
VOLUME TOTALE: $V_{tot} = 815,8 \text{ m}^3$

SOMMA SUPERFICI: $V_{tot} = 789,8 \text{ m}^2$

Il primo step progettuale è consistito nel calcolare il tempo di riverberazione all'interno del salone espositivo vuoto, per poi confrontarlo con quello delle varie sezioni espositive (calcolato considerando la presenza dell'allestimento) e confrontare i valori ottenuti rispetto a quello ottimale. Per effettuare tale calcolo, sono state individuate le dimensioni dello spazio considerato e delle superfici di ogni elemento delimitante la sala. È stato in seguito ricercato il coefficiente di assorbimento per ciascun materiale.

Analizzando i dati ottenuti tramite il file Excel (tenendo conto dei materiali) possiamo notare che i tempi di riverberazione sono molto alti, raggiungendo valori come 7,0 s a 500 Hz e 8,6 s a 1000 Hz. Questi valori indicano i tempi di riverberazione che sono piuttosto alti. Sono generati dal vasto volume disponibile della basilica.





Per tener conto dell'assorbimento totale, si è preso in considerazione la superficie del materiale e il coefficiente del materiale stesso, che varia a seconda delle proprietà e della quantità del materiale.

ELEMENTO	MATERIALE	ASSORBIMENTO TOTALE							
		125	250	500	1000	2000	4000	8000	
PAVIMENTO RIALZATO	LINOLENUM	0,1	0,1	0,1	0,09	0,10	0,12	0,12	
PARETI AGG	MDF	0,15	0,10	0,10	0,07	0,06	0,07	0,07	
PARETI BASILICA	CEMENTO	0,03	0,03	0,03	0,03	0,04	0,07	0,07	
TENDE DIVISORIE	TESSUTI MEDI	0,1	0,2	0,4	0,45	0,5	0,6	0,6	
TENDE FINESTRE	TESSUTI MEDI	0,05	0,10	0,25	0,28	0,30	0,40	0,40	
OPERE	MARMO	0,02	0,02	0,03	0,03	0,03	0,03	0,03	
PIEDISTALLO	MDF	0,15	0,10	0,10	0,07	0,06	0,07	0,07	

GIOIA

DATI ANALISI BASILICA ALLESTITA

DIMENSIONE AMBIENTE

LUNGHEZZA: 13,5 m

LARGHEZZA: 10,6 m

ALTEZZA: 3,0 m

VALORI DELLE SUPERFICI:

PAVIMENTO: RIALZATO 147,5 m²

PARETI AGGIUNTE: 89,7 m²

PARETI BASILICA: 82,7 m²

TENDE DIVISORIE 81,9 m²

TENDE PER FINESTRE: 29,3 m²

OPERE IN MARMO 14,4 m²

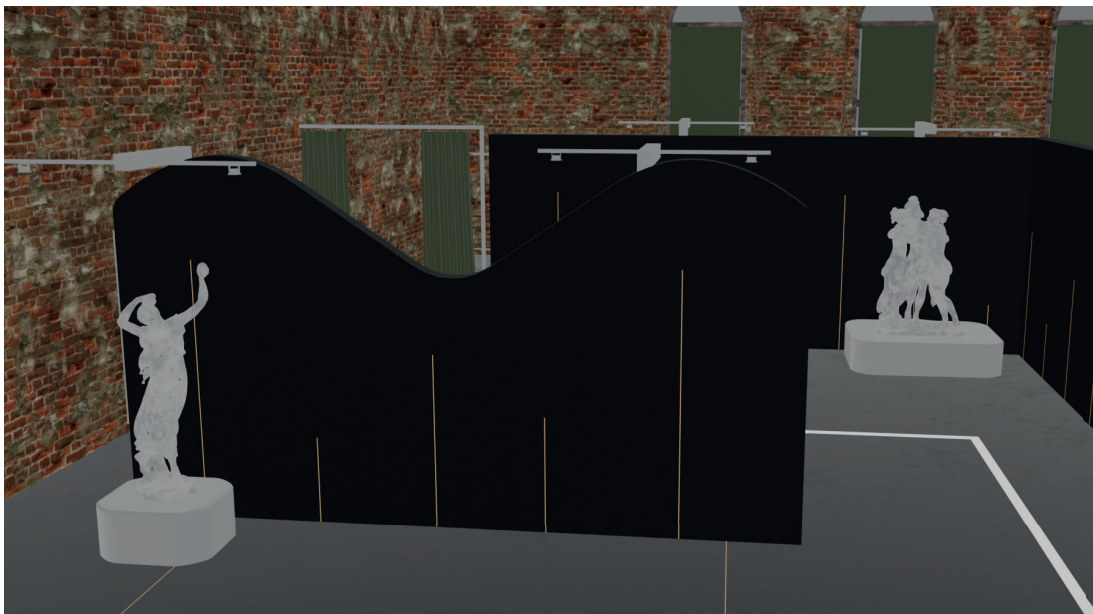
PIEDISTALLI 16,0 m²

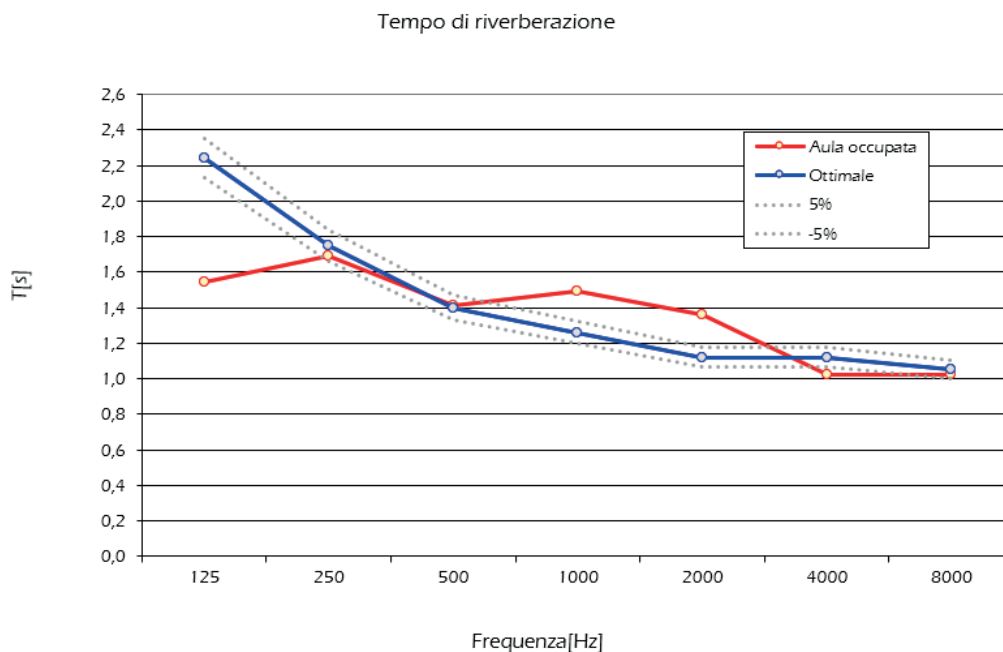
VOLUME TOTALE: $V_{tot} = 377,4 \text{ m}^3$

SOMMA SUPERFICI: $V_{tot} = 445,5 \text{ m}^2$

Il primo step progettuale è consistito nel calcolare il tempo di riverberazione all'interno del salone espositivo vuoto, per poi confrontarlo con quello delle varie sezioni espositive (calcolato considerando la presenza dell'allestimento) e confrontare i valori ottenuti rispetto a quello ottimale. Per effettuare tale calcolo, sono state individuate le dimensioni dello spazio considerato e delle superfici di ogni elemento delimitante la sala. È stato in seguito ricercato il coefficiente di assorbimento per ciascun materiale.

Analizzando i dati ottenuti tramite il file Excel (tenendo conto dei materiali) possiamo notare che i tempi di riverberazione sono molto alti, raggiungendo valori come 7,0 s a 500 Hz e 8,6 s a 1000 Hz. Questi valori indicano i tempi di riverberazione che sono piuttosto alti. Sono generati dal vasto volume disponibile della basilica.





Per tener conto dell'assorbimento totale, si è preso in considerazione la superficie del materiale e il coefficiente del materiale stesso, che varia a seconda delle proprietà e della quantità del materiale.

ELEMENTO	MATERIALE	ASSORBIMENTO TOTALE						
		125	250	500	1000	2000	4000	8000
PAVIMENTO RIALZATO	LINOLENUM	0,1	0,1	0,1	0,09	0,10	0,12	0,12
PARETI AGG	MDF	0,15	0,10	0,10	0,07	0,06	0,07	0,07
PARETI BASILICA	CEMENTO	0,03	0,03	0,03	0,03	0,04	0,07	0,07
TENDE DIVISORIE	TESSUTI MEDI	0,1	0,2	0,4	0,45	0,5	0,6	0,6
TENDE FINESTRE	TESSUTI MEDI	0,05	0,10	0,25	0,28	0,30	0,40	0,40
OPERE	MARMO	0,02	0,02	0,03	0,03	0,03	0,03	0,03
PIEDISTALLO	MDF	0,15	0,10	0,10	0,07	0,06	0,07	0,07

AMORE

DATI ANALISI BASILICA ALLESTITA

DIMENSIONE AMBIENTE

LUNGHEZZA: 30,0 m

LARGHEZZA: 10,9 m

ALTEZZA: 3,8 m

VALORI DELLE SUPERFICI:

PAVIMENTO: RIALZATO 289,5 m²

PARETI AGGIUNTE: 160,6 m²

PARETI BASILICA: 166,2 m²

TENDE DIVISORIE 40,9 m²

TENDE PER FINESTRE: 89,6 m²

OPERE IN MARMO 21,0 m²

PIEDISTALLI 167,0 m²

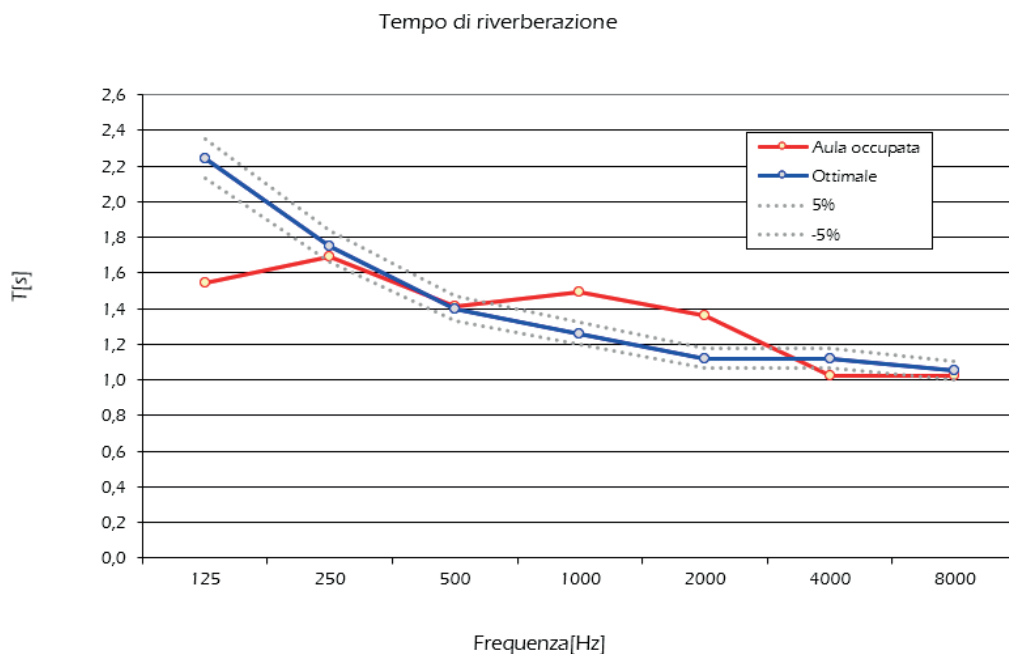
VOLUME TOTALE: $V_{tot} = 953,6 \text{ m}^3$

SOMMA SUPERFICI: $V_{tot} = 768,2 \text{ m}^2$

Il primo step progettuale è consistito nel calcolare il tempo di riverberazione all'interno del salone espositivo vuoto, per poi confrontarlo con quello delle varie sezioni espositive (calcolato considerando la presenza dell'allestimento) e confrontare i valori ottenuti rispetto a quello ottimale. Per effettuare tale calcolo, sono state individuate le dimensioni dello spazio considerato e delle superfici di ogni elemento delimitante la sala. È stato in seguito ricercato il coefficiente di assorbimento per ciascun materiale.

Analizzando i dati ottenuti tramite il file Excel (tenendo conto dei materiali) possiamo notare che i tempi di riverberazione sono molto alti, raggiungendo valori come 7,0 s a 500 Hz e 8,6 s a 1000 Hz. Questi valori indicano i tempi di riverberazione che sono piuttosto alti. Sono generati dal vasto volume disponibile della basilica.

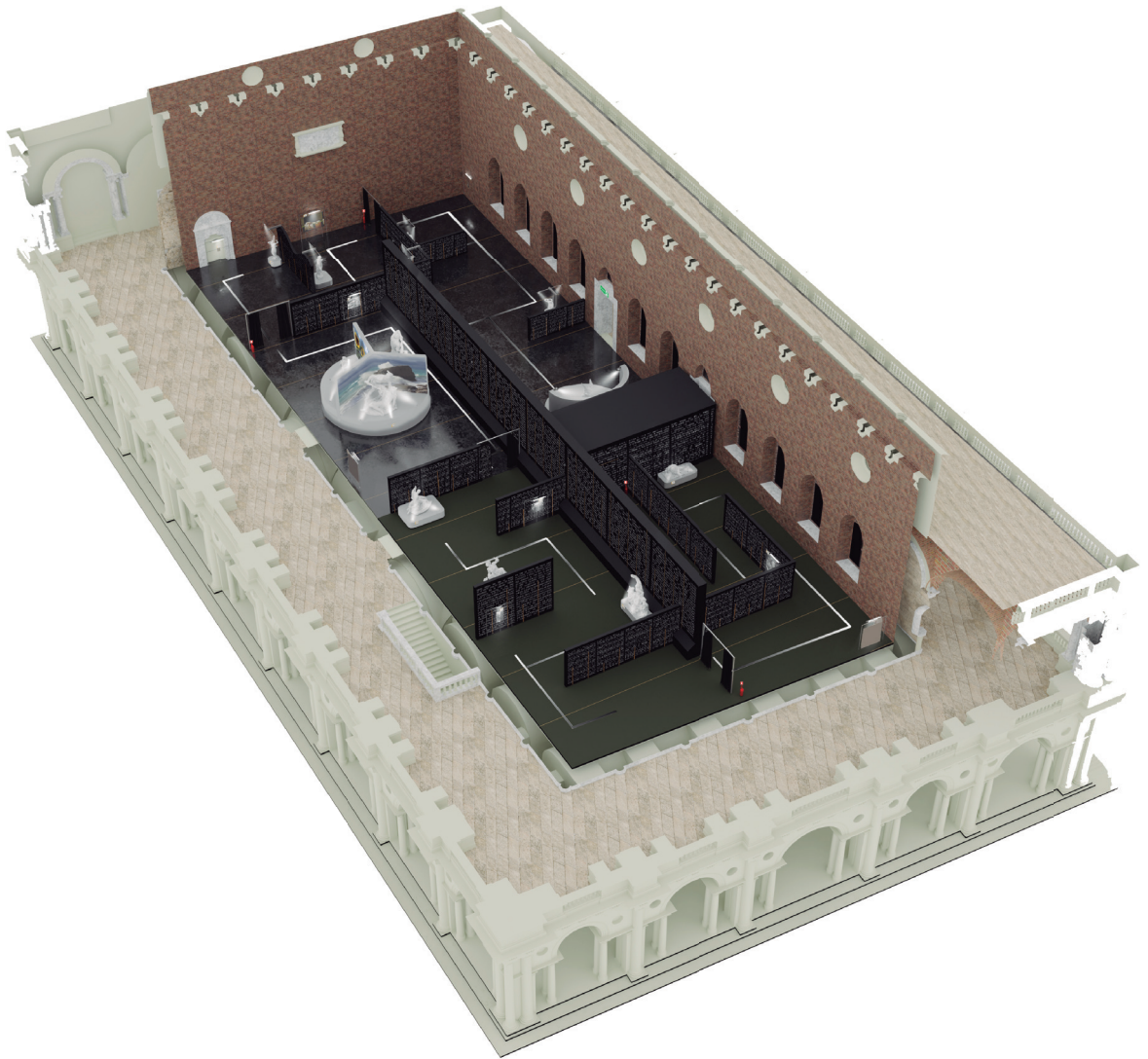




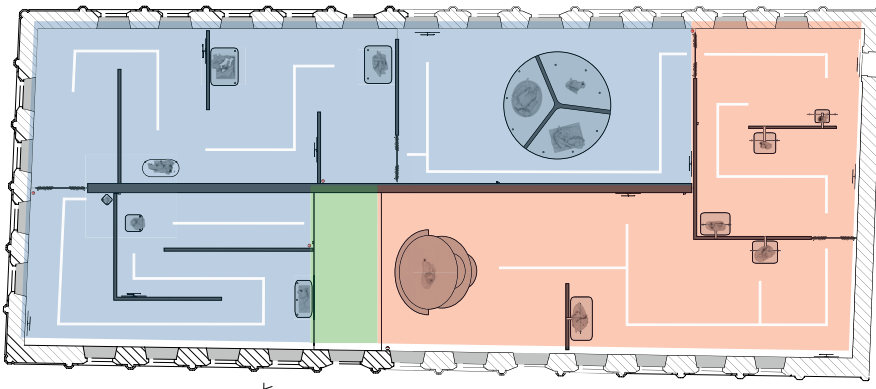
Per tener conto dell'assorbimento totale, si è preso in considerazione la superficie del materiale e il coefficiente del materiale stesso, che varia a seconda delle proprietà e della quantità del materiale.

ELEMENTO	MATERIALE	ASSORBIMENTO TOTALE							
		125	250	500	1000	2000	4000	8000	
PAVIMENTO RIALZATO	LINOLENUM	0,1	0,1	0,1	0,09	0,10	0,12	0,12	
PARETI AGG	MDF	0,15	0,10	0,10	0,07	0,06	0,07	0,07	
PARETI BASILICA	CEMENTO	0,03	0,03	0,03	0,03	0,04	0,07	0,07	
TENDE DIVISORIE	TESSUTI MEDI	0,1	0,2	0,4	0,45	0,5	0,6	0,6	
TENDE FINESTRE	TESSUTI MEDI	0,05	0,10	0,25	0,28	0,30	0,40	0,40	
OPERE	MARMO	0,02	0,02	0,03	0,03	0,03	0,03	0,03	
PIEDISTALLO	MDF	0,15	0,10	0,10	0,07	0,06	0,07	0,07	

LUCE - valutazioni fatte con la professoressa L. Valetti



Per la nostra esposizione si vuole ricreare un ambiente luminoso che varia in base all'emozione che viene rappresentata nelle diverse aree espositive. Il percorso inizia con un breve tunnel introduttivo con una bassa illuminazione che prepara l'utente al primo blocco di emozioni (tristezza, terrore e follia e rabbia) caratterizzate da un'atmosfera cupa e fredda. La luminosità dell'ambiente aumenta nel secondo blocco di emozioni (gioia, amore) che è caratterizzata anche da una temperatura cromatica più calda. Tutto il percorso espositivo è accompagnato da una striscia led che guida l'utente e attraverso la variazione di luminosità indica il punto consigliato per scattare le fotografie.



Zona A ■ Zona B ■ Zona C ■ percorso

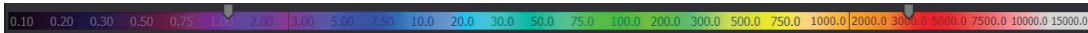
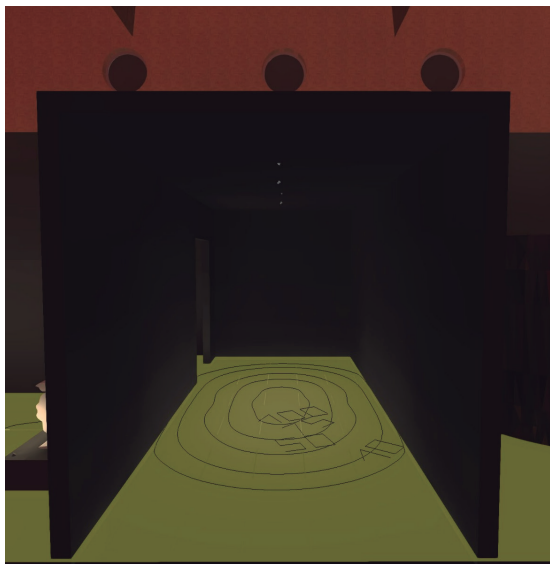
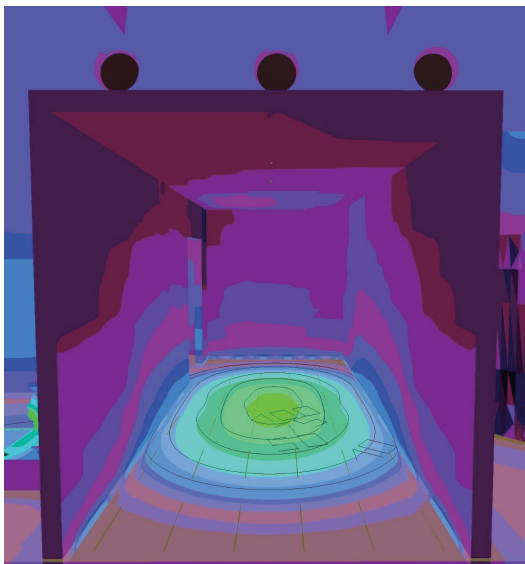
Zona A	■ circolare nel tunnel osservare ritratti	atmosfera immersiva illuminazione di foto e quadri	E : 30 lx UGR= < 19 Ra= 80 TTC: 4000 K
	Ambiente	ambiente soffuso per accentuare ombre luce fredda per atmosfera cupa	E : 150 lx UGR= < 19 Ra= 90 TTC: 3500K
Zona B	■ opere	osservare i volumi esaltazione del sentimento con ombre nette esaltazione drammaticità con luci dal basso	E : 350 lx UGR = < 19 Ra= 80 TTC: 3000K
	foto e quadri	uniformità dei colori illuminazione uniforme altezza adeguata	E : 300 lx UGR= < 19 Ra= 90 TTC: 3000K
	Ambiente	ambiente più luminoso luce con temperatura più calda	E : 300 lx UGR= < 19 Ra= 90 TTC: 3500K
Zona C	■ opere	osservare i volumi esaltazione del sentimento con ombre leggere ombre soffuse più tenui	E : 250 lx UGR= < 19 Ra= 90 TTC: 3000K
	foto e quadri	uniformità dei colori illuminazione uniforme altezza adeguata	E : 300 lx UGR= < 19 Ra= 90 TTC: 3000K
percorso	striscia led	non essere abbagliati essere guidati durante il percorso	E : 50 lx UGR = < 19 TTC: tunable

AREA A



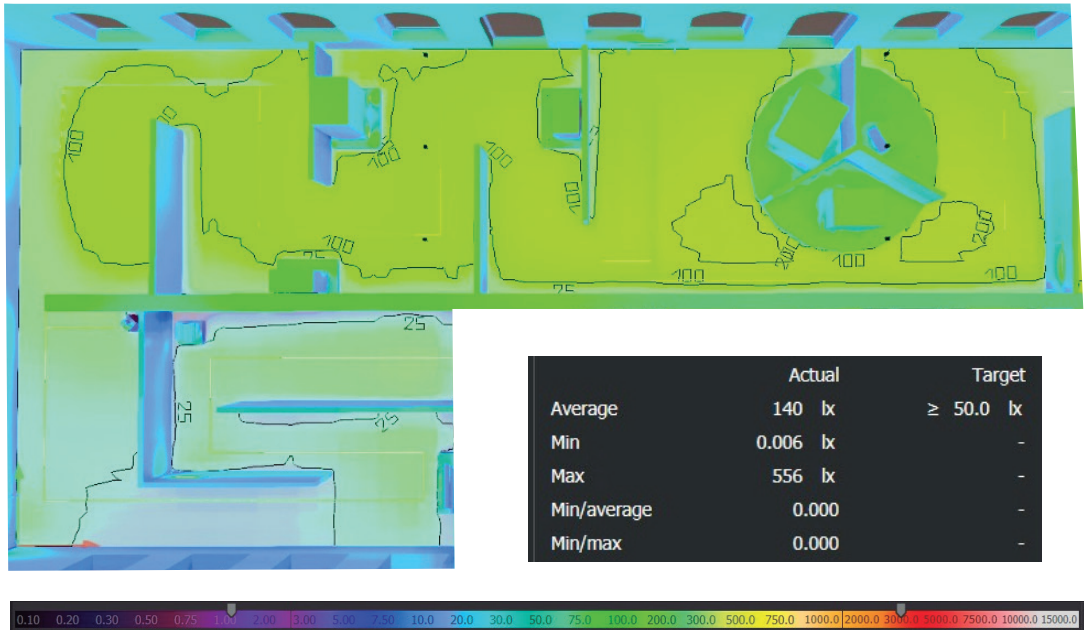
Per accedere alla mostra si passa attraverso un tunnel iniziale introduttivo. In cui sono presenti i ritratti e le foto degli autori delle opere che compongono la collezione. Tra questi ritroviamo alcuni pittori come ad esempio Jacques Louis David e Manfredi, alcuni fotografi ad esempio Leibing e Lange ed infine alcuni scultori come Michelangelo e Canova. Il tunnel funge da ambiente filtro tra l'esterno e l'interno, ha un' illuminazione minima che anticipa quella dell'area B e serve a far abituare l'occhio dell'utente.

	Actual	Target
Average	33.0 lx	≥ 50.0 lx
Min	0.29 lx	-
Max	145 lx	-
Min/average	0.009	-
Min/max	0.002	-



AREA B

Uscendo dal tunnel iniziale si arriva all'area B composta dagli ambienti: tristezza, terrore e follia e determinazione. L'illuminazione in quest'area è bassa, con una temperatura di colore tendente al freddo. Sono presenti sculture, quadri e foto che rappresentano l'emozione dell'ambiente in cui si trovano. In ogni ambiente è presente un led luminoso che indica il percorso da seguire e suggerisce la distanza ottimale in cui scattare foto alle opere.

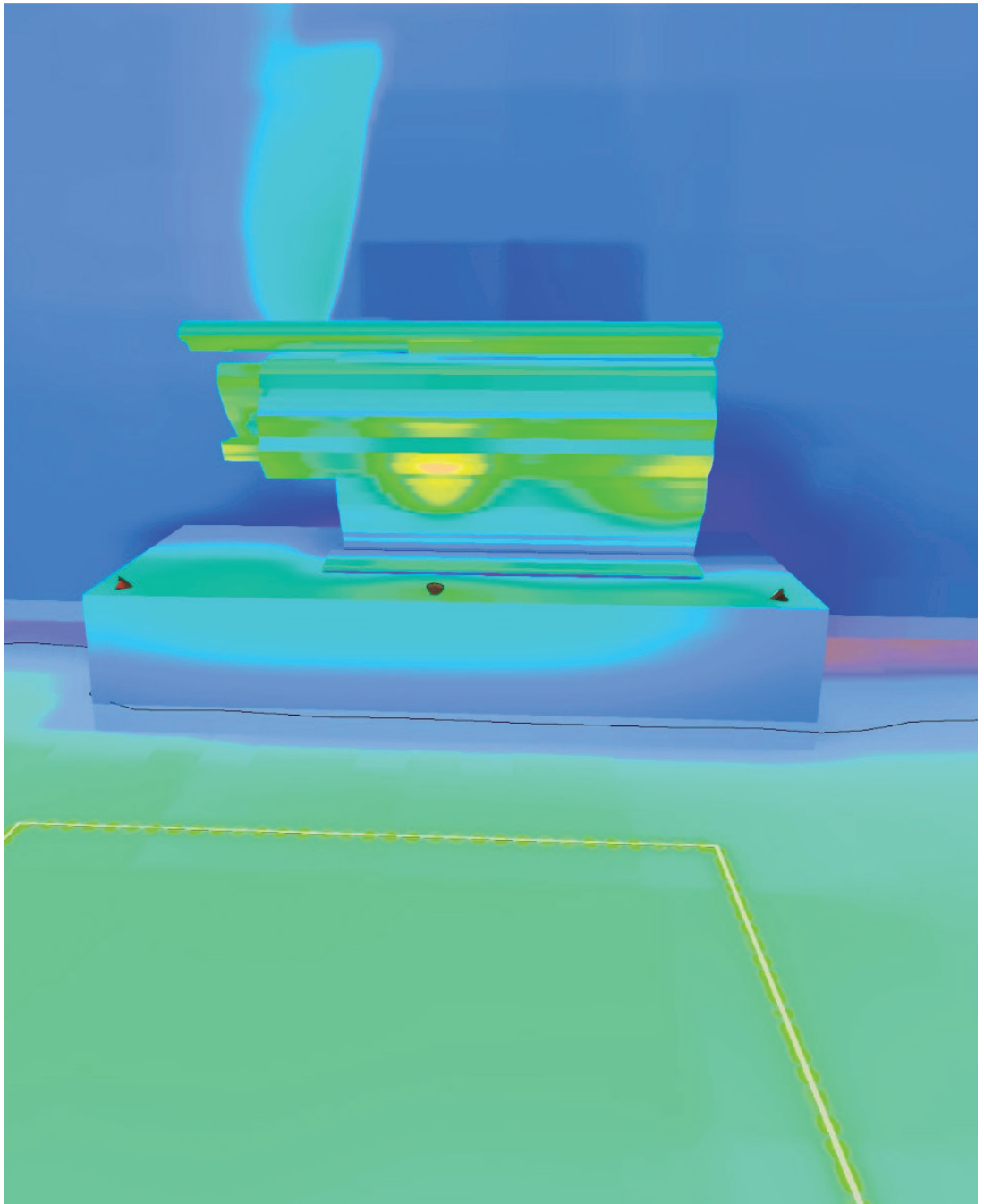


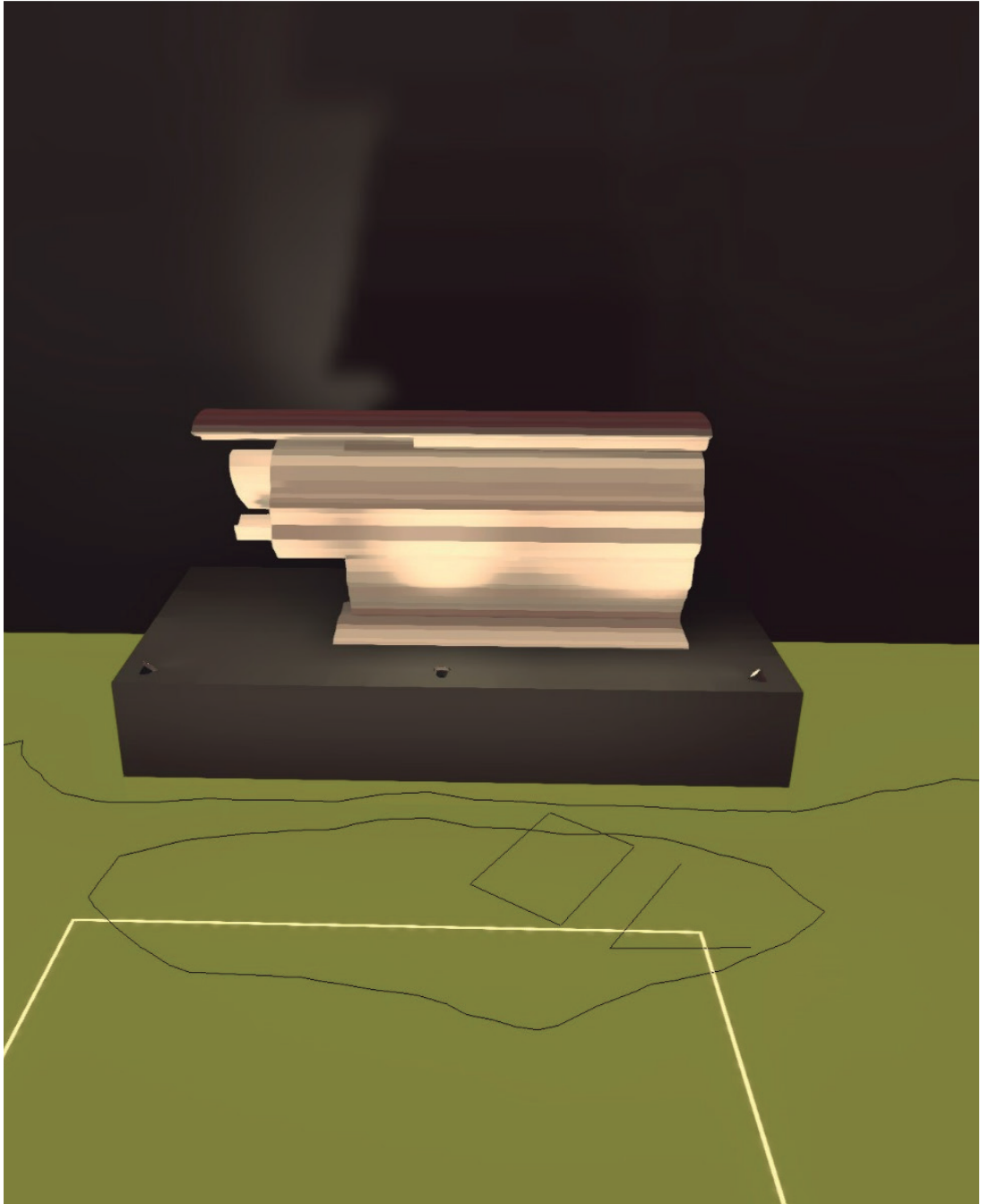


Le sculture dell'area B vengono illuminate con dei laser orientabili posizionati alla base dei piedistalli, con un'inclinazione di 45°. Attraverso queste luci si vengono a creare ombre nette ed effetti chiaro scuri che conferiscono drammaticità alle sculture presenti in quest'area.

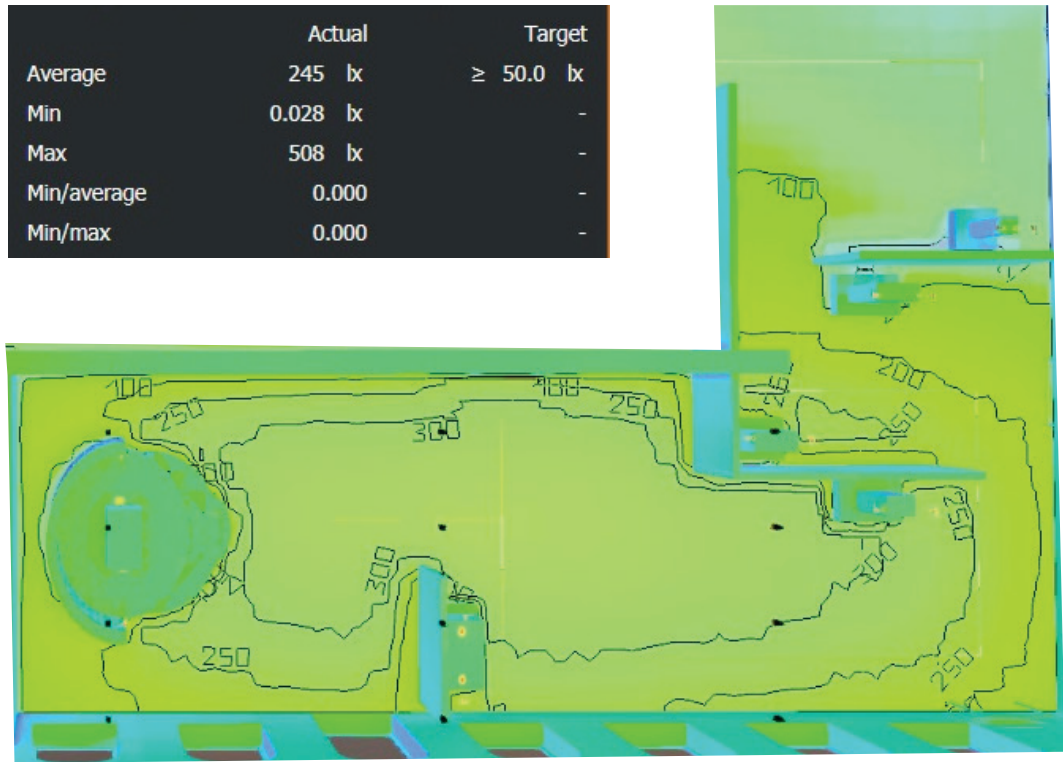


I quadri e fotografie sono stati posizionati su una struttura in acciaio in cui al di sopra è presente una struttura lineare che accoglie una striscia LED che emette luce leggermente calda e illumina le opere in modo uniforme, con una resa cromatica elevata.





	Actual	Target
Average	245 lx	≥ 50.0 lx
Min	0.028 lx	-
Max	508 lx	-
Min/average	0.000	-
Min/max	0.000	-

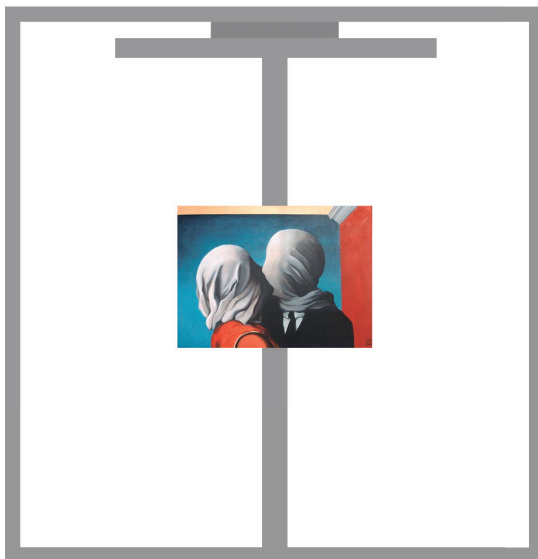


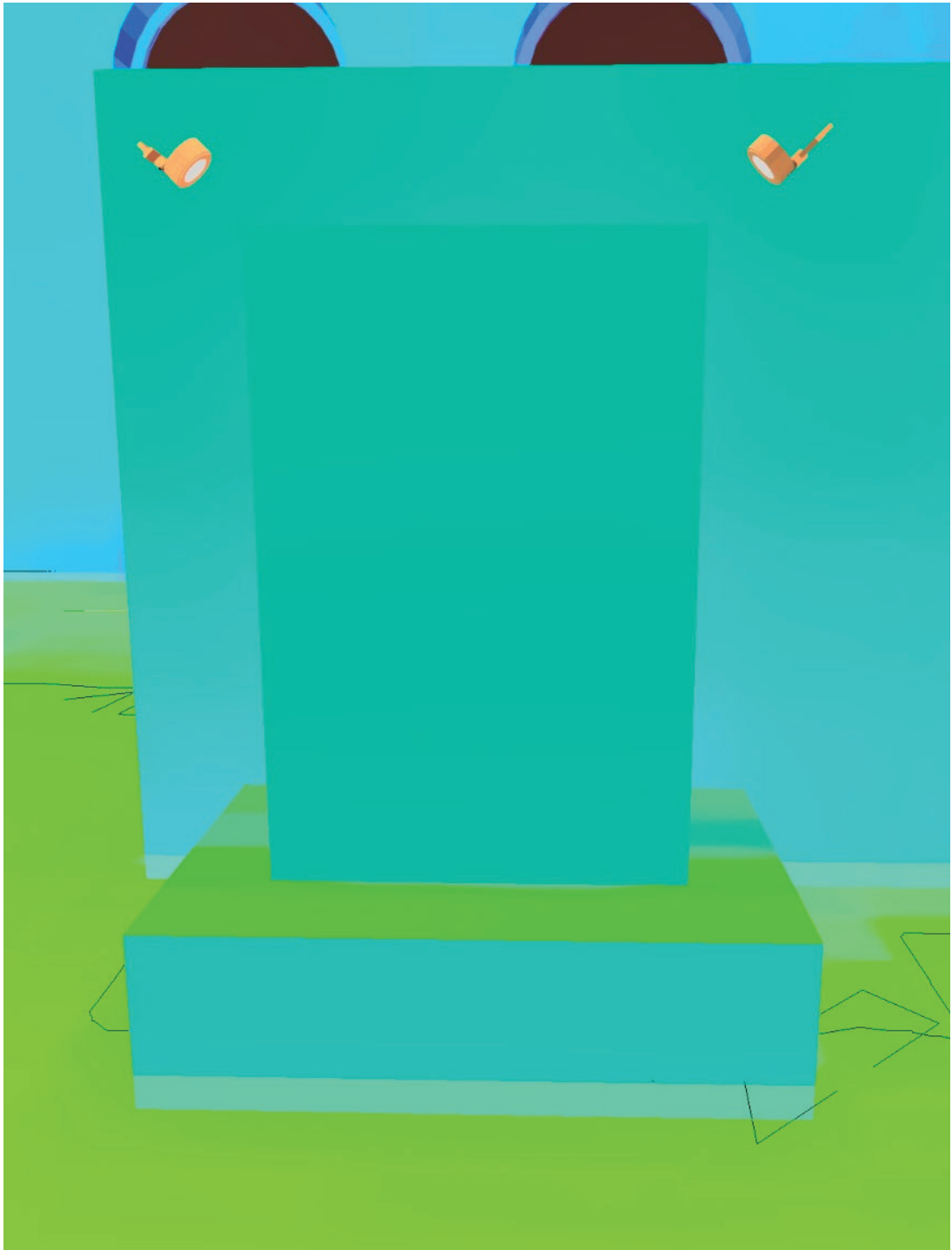
Dopo aver attraversato l'ultimo ambiente dell'area B si arriva all'area C, con una luminosità più elevata e soffusa. La temperatura di colore è più calda. Le opere sono illuminate in modo diverso rispetto all'area precedente. Anche questa zona è attraversata da una luce led sul pavimento che guida l'utente nel percorso e consiglia il punto ottimale in cui scattare le foto alle opere.

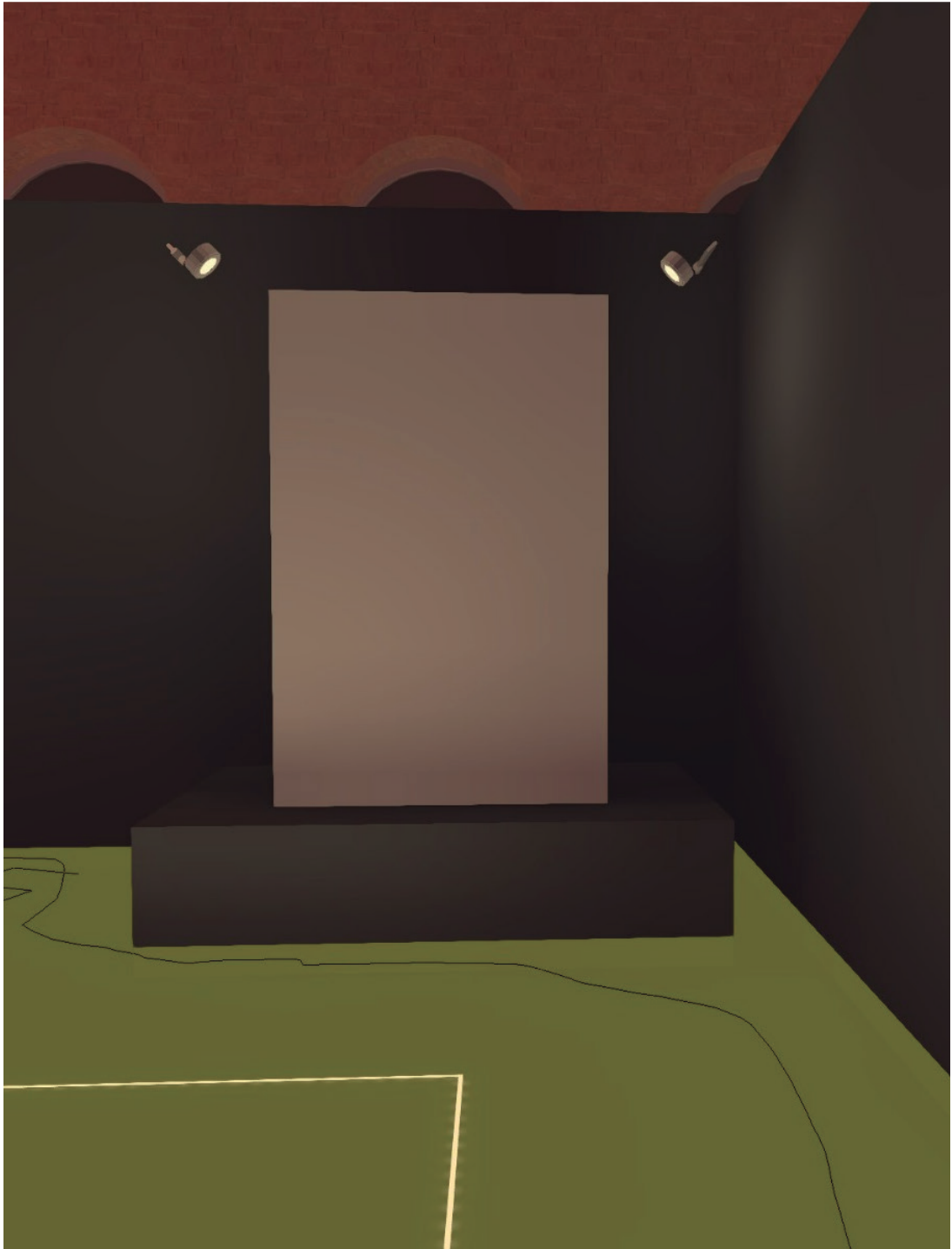


Le luci che illuminano le sculture della zona C provengono dall'alto e hanno diversa potenza luminosa, in modo tale da sfruttare due tipi di intensità. Sono posizionate a 230 cm dal baricentro della scultura. Le ombre che si creano sono tenui e soffuse, conferiscono all'opera un effetto di leggerezza ed eleganza.

Le opere bidimensionali presenti nell'area C sono illuminate in modo analogo a quelle dell'area B. Una struttura metallica ospita una striscia LED che illumina l'opera in modo uniforme.





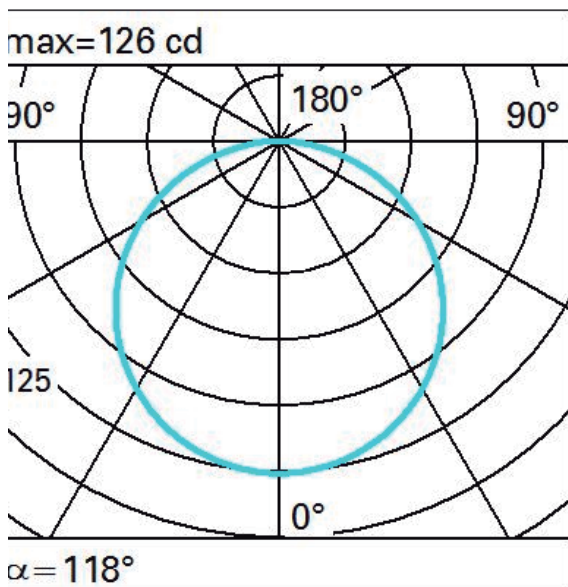
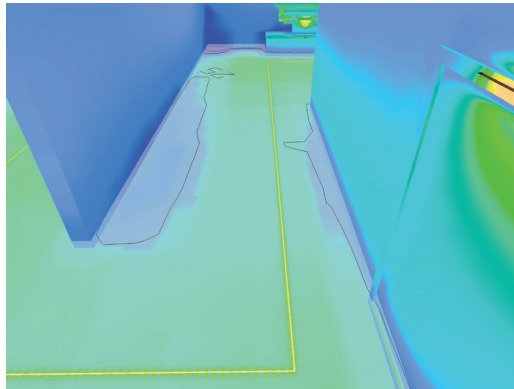


PERCORSO

Underscore Ledstrip 18 - iGuzzini

Nel nostro concept la luce viene usata anche come orientamento e ha la funzione di guidare i visitatori lungo un percorso, grazie all'utilizzo di una striscia a LED luminosa posta sul pavimento. La striscia a led tramite la variazione di intensità luminosa suggerisce anche il punto ottimale in cui poter scattare le fotografie.

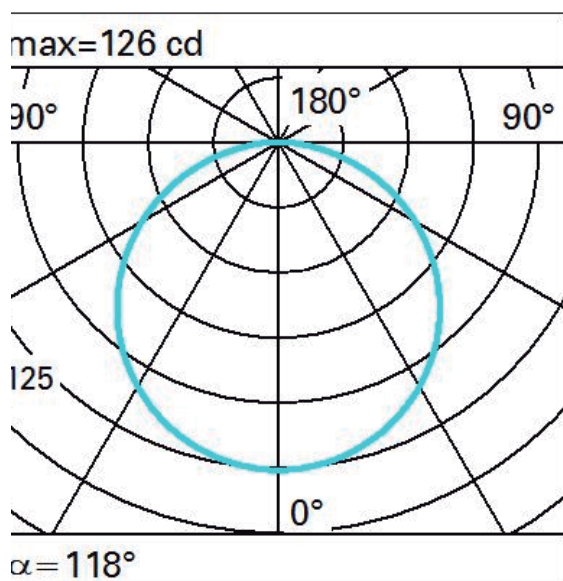
Il percorso è formato da più led con una lunghezza massima di 5 m, ha una potenza di 3.1 W con un flusso luminoso di 120 lumen. La temperatura di colore correlata è pari a 3000 K.



LUCI E QUADRI

Underscore Ledstrip 15 - iGuzzini

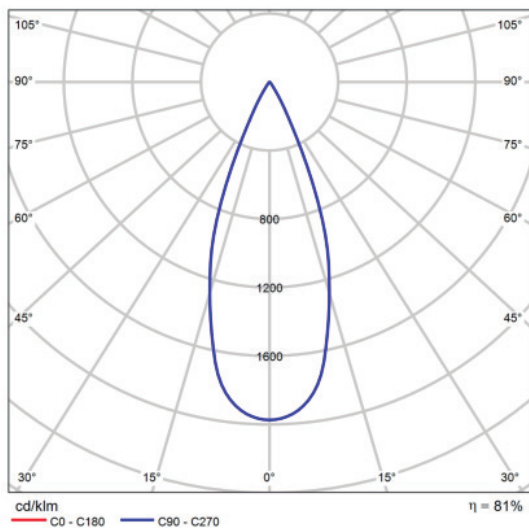
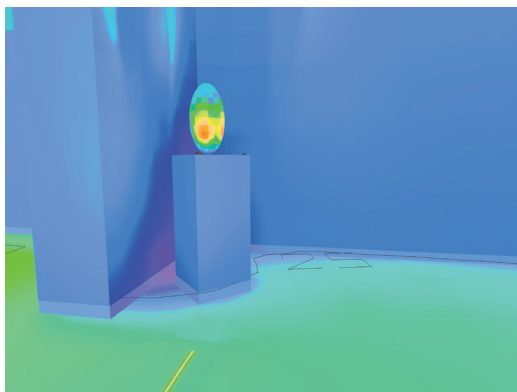
Quadri e foto vengono illuminate con una luce a led proveniente dall'alto, inserita in una struttura metallica. Questa luce offre un'illuminazione uniforme con un valore di CRI pari a 100, ha una potenza di 4.8 W con un flusso luminoso di 405 lumen. La temperatura di colore correlata è pari a 2700 K.



OPERE

Laser orientabile rotondo ø59mm - iGuzzini

Tutte le sculture presenti nella mostra sono illuminate con questi laser orientabili che si possono posizionare in diverse posizioni e presentano un'apertura del fascio regolabile. In base alla zona assumono valori diversi: ad esempio per le sculture della zona B La loro potenza è di 14.8 W, il flusso è di 200 lm, il valore di CRI è di 80 mentre la temperatura di colore correlata è pari a 4000K.

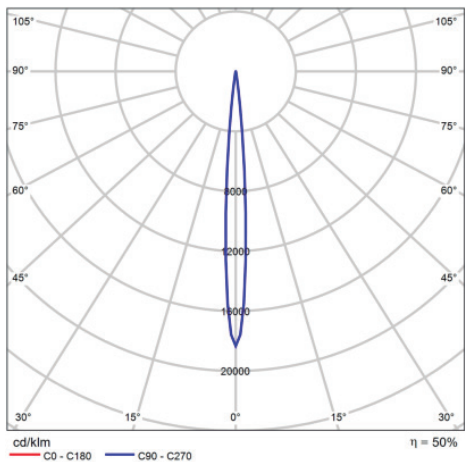


0.50	0.35	E(0°) E(C0)	19.5°	789 333
1.0	0.71	E(0°) E(C0)	19.5°	197 83
1.5	1.1	E(0°) E(C0)	19.5°	88 37
2.0	1.4	E(0°) E(C0)	19.5°	49 21
2.5	1.8	E(0°) E(C0)	19.5°	32 13
3.0	2.1	E(0°) E(C0)	19.5°	22 9.3

Distance [m] Cone diameter [m] Illuminance [lx]
 — C0 - C180 (Beam angle: 39.0°)

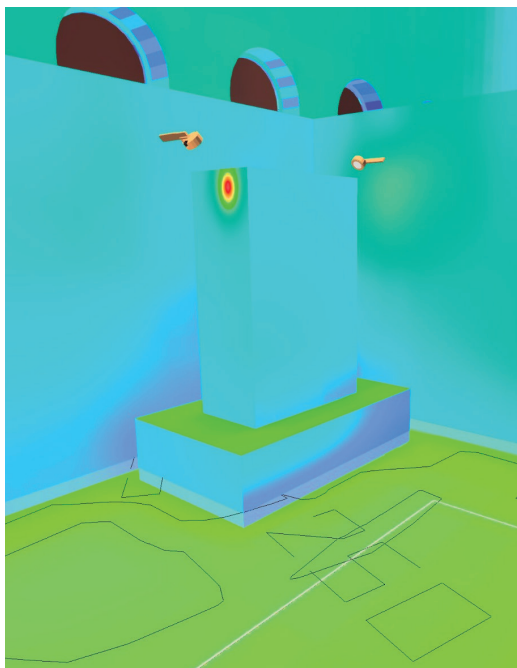
Laser orientabile rotondo ø59mm - iGuzzini

Per le sculture della zona C la potenza assunta dalle sorgenti è di 7.5 W, il flusso è di 100 lm, il valore di CRI è di 90 mentre la temperatura di colore correlata è pari a 3000K.



0.50	0.07	E(0°) E(C0)	14662 7306
1.0	0.14	E(0°) E(C0)	3666 1827
1.5	0.22	E(0°) E(C0)	1629 812
2.0	0.29	E(0°) E(C0)	916 457
2.5	0.36	E(0°) E(C0)	586 292
3.0	0.43	E(0°) E(C0)	407 203

Distance [m] Cone diameter [m] Illuminance [lx]



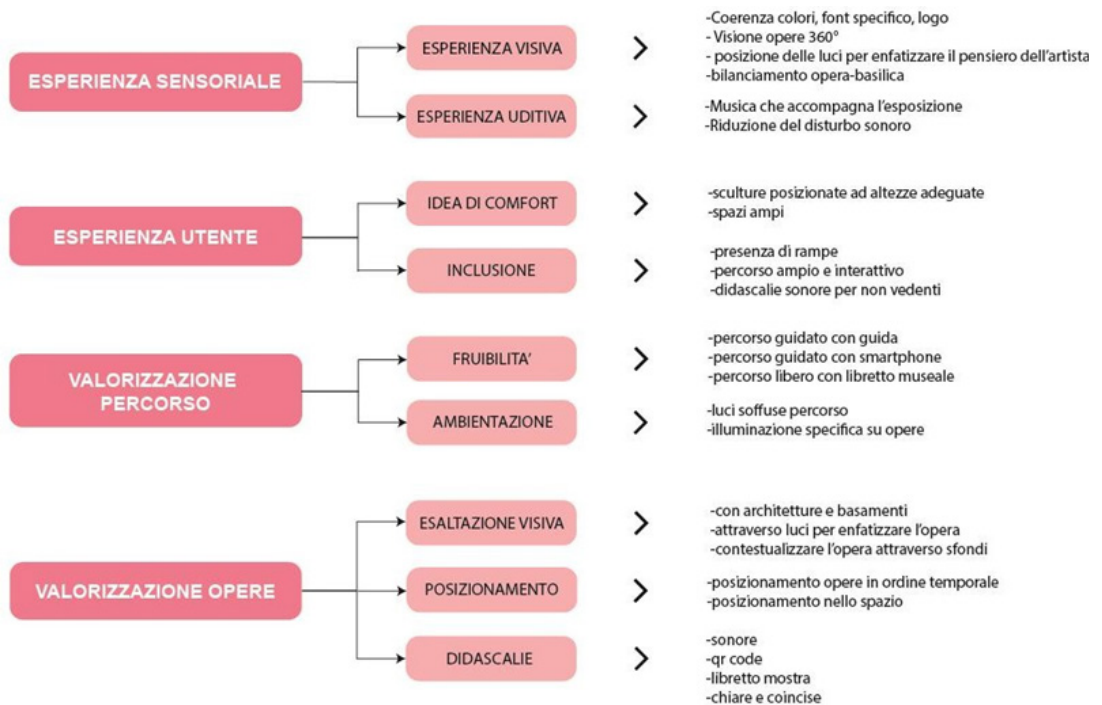
VALUTAZIONE ECONOMICA DEL PROGETTO

Valutazioni fatte con la professoressa F. Abastante

Per il corso di Valutazione economica del progetto, si è ricavato il valore economico di una mostra museale sulla base di dati reperiti in rete, preventivi e calcoli. Tramite il programma Superdecisions è stato stabilito l'obiettivo principale della mostra, sono stati indagati gli aspetti che devono essere considerati, come ad esempio: il costo di ogni articolo di sicurezza, gli apparecchi per l'illuminazione, gli apparecchi acustici e materiali fonoassorbenti, manutenzione, affitto delle opere, sicurezza, trasporto. Tutti questi valori sono stati ricavati direttamente dai fornitori, via internet.

SUPERDECISIONS:

Nella prima fase del progetto, si è deciso quale sarebbe stato l'obiettivo della mostra, per poter poi scegliere i criteri e i sottocriteri su cui basarsi. L'obiettivo scelto è stato quello di enfatizzare i sentimenti dell'artista e la bellezza delle opere per stimolare l'utente. Partendo da questo concept, abbiamo selezionato i criteri fondamentali per la nostra mostra, che sono: esperienza sensoriale, esperienza dell'utente, valorizzazione percorso e valorizzazione opere. Ciascun criterio è stato diviso per almeno due o tre sottocriteri:



Abbiamo deciso di utilizzare questi criteri in quanto crediamo che siano gli elementi principali per enfatizzare al massimo la mostra e stimolare attraverso il senso dell'udito e della vista gli utenti futuri della mostra.

Per quanto riguarda i sottocriteri:

-Esperienza visiva:

Nella nostra mostra si è pensato di seguire un'immagine complessiva coordinata in cui sono stati presi in considerazione fattori come la coerenza nei colori utilizzati (bianco, nero e ottone), caratteri (montseratt), logo (pittogramma del sentimento), si è considerato anche un numero massimo di opere da inserire in ogni ambiente per avere un miglior equilibrio tra la basilica e le opere.

-Esperienza Uditiva:

è stata considerata anche la componente uditiva prendendo in considerazione elementi come la fono assorbenza, il cambiamento della riverberazione ma anche altri elementi come la musica e la riduzione del rumore.

-Idea di Comfort:

Abbiamo tenuto in considerazione fattori come le altezze delle sculture e gli spazi sufficientemente ampi per una corretta circolazione.

-Inclusione:

Si intende l'utilizzo di rampe e corridoi ampi e interattivi

-Fruibilità:

sono state scelte le diverse modalità di fruizione del percorso, tra cui visita guidata, visita guidata con smartphone, visita libera.

-Ambientazione:

per una migliore fruizione del percorso si è pensato all' utilizzo di una luce che guidi il percorso da compiere ma anche ad un illuminazione specifica per ogni ambiente che valorizzi al meglio il percorso da compiere.

-Esaltazione visiva: attraverso architetture e basamenti, luce per enfatizzare le opere, contestualizzazione delle opere con sfondi.

-Posizionamento: posizione dell'opera nello spazio e posizionamento in base al sentimento evocato.

-Didascalie: sonore, QR code, libretto, chiaro e conciso.

I criteri e i sottocriteri che abbiamo scelto ci aiuteranno a sviluppare il progetto della mostra.

Sono stati inseriti i quattro cluster corrispondenti ai quattro criteri all'interno del file Superdecisions. In seguito, sono stati inseriti i sotto criteri all'interno dei cluster corrispondenti e viene costruita la rete delle relazioni.



Dopo aver inserito i collegamenti tra i sotto criteri, si procede con il confronto a coppie rispondendo alle domande seguendo la scala di Saaty, Ponendo attenzione al valore dell'inconsistenza che deve essere $< 0,01$

Ad esempio:

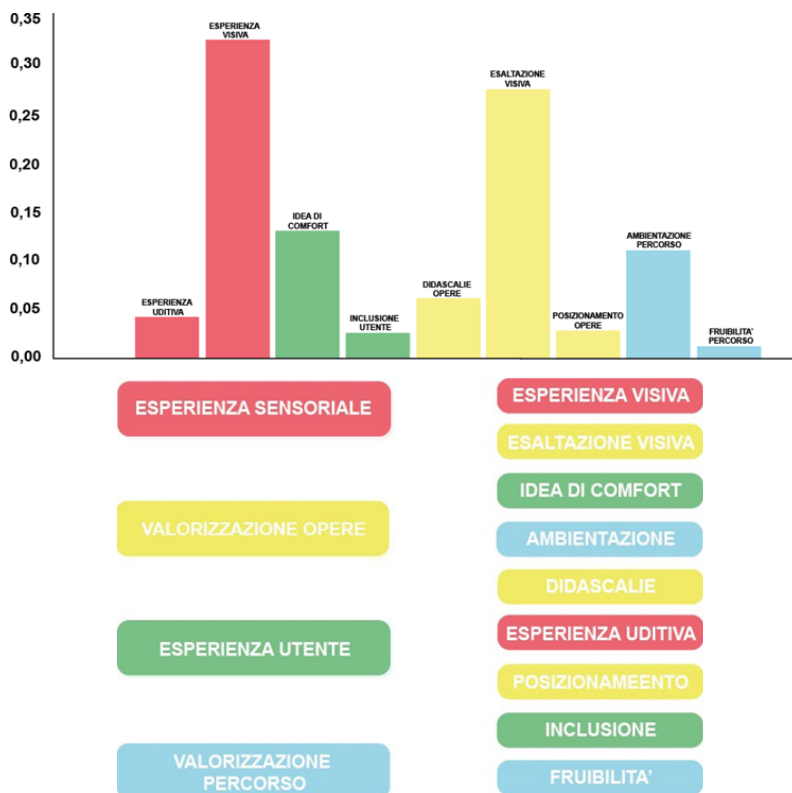
Idea di comfort

esperienza uditiva

>=9,5	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	>=9,5
-------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-------

 esperienza visiva

Dopo aver concluso il confronto a coppie si effettua il "sanity check" per verificare la correttezza dei risultati e si osservano i risultati ottenuti (matrici e priorità).



STIMA DEI COSTI (Excel):

La fase successiva del progetto è stata quella di iniziare a ricercare, attraverso fonti affidabili, il costo di tutto ciò che è necessario nella creazione di una mostra in un museo. È stato creato un documento Excel in cui abbiamo raccolto tutti i dati dei costi dei diversi elementi come ad esempio: sicurezza, manutenzione, pubblicità, personale (pulizia, staff), trasporto opere, noleggio opere, gestione ecc. È importante ricordare che in questa fase del progetto avevamo già un concept del percorso e una selezione delle opere.

Il file Excel è suddiviso in 5 pagine, la prima s'intitola "costi" e sono inserite le informazioni "generali" e finali di tutti i prodotti e servizi che verranno utilizzati nella mostra, ad esempio: gestione (pulizie, personale, pubblicità, biglietti, ecc.) cartoleria (camicie, tazze, borracce, ecc.) luce e suono (LED, altoparlanti) segnaletica e sicurezza (videocamere, estintori, allarmi). In questa sezione troviamo anche diversi kit di telecamere di sicurezza (8 telecamere per ogni kit), un kit con tutta la segnaletica di sicurezza necessaria, uno con il sistema di allarme ecc. Sono stati selezionati questi kit i quanto si ritengono più convenienti da un punto di vista economico. Il costo non include l'affitto della basilica in quanto si tratta di un allestimento dei musei civici di Vicenza.

Nella seconda pagina dell'Excel sono stati riportati i nomi di tutte le opere presenti nella mostra, tra cui dipinti, sculture e fotografie; sono stati riportati anche i prezzi delle opere, il prezzo di affitto delle opere e il prezzo dei modelli 3d che abbiamo utilizzato per realizzare il progetto. Per avere il prezzo di ogni opera si è contattato via mail un riproduttore di opere d'arte ed è stato chiesto un preventivo per la scultura "Ercole e Lica" e in base al prezzo fornito è stata fatta una proporzione per ricavare il prezzo delle altre opere. Per ottenere il prezzo dell'affitto di ogni opera è stato calcolato l'1% del valore reale di ogni opera (per sculture e quadri).

Per quanto riguarda le fotografie, invece, vengono stampate su carta ma viene pagato il copyright all'artista. Il costo del copyright è stato reperito online (link allegati nel file Excel). La terza pagina contiene i dati e i prezzi relativi al trasporto delle opere e comprendono il prezzo del trasporto e dell'assicurazione. Per ottenere questi prezzi, abbiamo contattato l'azienda di trasporto d'arte "conveglio" e fatto un preventivo per una delle opere e per le opere restanti è stata fatta una proporzione. Le informazioni che sono state prese in considerazione per ottenere il budget del trasporto sono: dimensioni generali dell'opera, tipologia dell'opera, trasporto (nazionale o internazionale) e tipologia di trasporto consigliato che in questo caso è un furgone.

Al termine dei calcoli abbiamo ottenuto un costo di 87.304 euro riferito al trasporto di 25 opere d'arte tra sculture, dipinti e fotografie.

Mentre il costo finale dell'assicurazione è di 1.746 euro (relativamente basso perché l'assicurazione delle fotografie è pari a 0 euro siccome si tratta di fotografie piccole e non originali). Questo costo è stato ricavato calcolando il 2% del costo dell'opera.

Per quanto riguarda il costo del biglietto e le sue diverse tariffe, siccome la mostra si svolge all'interno della Basilica Palladiana di Vicenza, si è tenuto conto del prezzo di ingresso alla basilica (5 euro), del prezzo di ingresso per la mostra di Van Gogh (24 euro) e la mostra della scienza (8 euro), li abbiamo sommati e divisi in modo tale da ottenere la media. Il prezzo finale del biglietto è di 12 euro. Per ottenere il prezzo "ridotto" o scontato si sottraggono 2 euro, mentre il prezzo del biglietto per le scuole è il 50% del suo prezzo originario.

D'altra parte, siccome la nostra mostra è prevista per un periodo di 3 mesi, è considerata una mostra temporanea e il prezzo dei biglietti aumenta fino al 50%. Il prezzo finale ottenuto è pari a 18 euro, il biglietto ridotto è di 15 euro e il prezzo per le scuole è di 9 euro.

Proseguendo con il numero di potenziali visitatori che riteniamo possano partecipare alla mostra, abbiamo ottenuto un numero di 96.555 persone al mese e 289.666 visitatori per i tre mesi di mostra; Abbiamo ottenuto questi dati facendo una media del numero di visitatori che le diverse mostre di Vicenza hanno ogni mese. In particolare, abbiamo preso in considerazione principalmente la mostra di van Gogh, di Raffaello e di Monet, allestite all'interno della basilica palladiana. Nel file Excel sono stati riportati le percentuali di provenienza dei visitatori, che corrispondono al 60% (173.800 persone) per i visitatori locali, il 30% (86.900 persone) sono nazionali e solo il 10% (28.966 persone) sono stranieri. La somma dei costi finali di ciascuna categoria è presente nella pagina dei costi del file Excel. È stato indicato l'importo monetario che dovremmo ricevere da uno sponsor per poter realizzare la mostra. La rendita che la mostra otterrebbe è pari alla somma del costo dei biglietti di 18 euro (prezzo intero) e del ricavato dei gadget venduti nel negozio di articoli da regalo.

I prezzi dei vari gadget sono stati riportati in fondo, si è pensato di realizzare 100 prodotti per ogni tipologia di gadget (t-shirt, statue, borracce, rivista, book e cover). Se tutti i prodotti vengono venduti la somma dei ricavi è pari a 1.751.500 e il costo totale della mostra al mese è di 833.173 euro, il che dà un margine di guadagno di 918.327 euro al mese, se prendiamo in considerazione i 3 mesi di durata della mostra, il costo totale è 2.499.519 euro, il reddito totale sarebbe di 5.254.500 euro e il margine di profitto sarebbe di 2.754.981 euro, il quale rende la mostra fattibile per il margine di profitto maggiore di 0.



Basilica Palladiana, scala interna

Villa Adriana

Villa Adriana è uno dei luoghi culturali più rilevanti presenti sul suolo italiano. È stata riconosciuta ufficialmente come Patrimonio dell'Unesco solo nel 1999, si tratta di un'opera particolarmente importante dal punto di vista archeologico e architettonico, che continua ad incantare le nuove generazioni, conservando intatta la sua compattezza e imponenza vissuta nel passato.

Venne fatta erigere per conto di Adriano, La Villa presenta alcuni temi di cui ancora si discute, in particolare la sua peculiare architettura. Sebbene il sito presenta uno scheletro tipicamente romano, il resto della costruzione cela, tra le sue mura, uno stile quasi innovativo che si discosta molto dalla regolarità dagli stabili che sono stati eretti nel suo stesso periodo, divergendo così, in modo sempre più evidente dal mos maiorum.

La sua peculiarità è nella planimetria, che ancora oggi continua a mantenere una determinata impassibilità di fronte alla domanda che tutti si pongono: è presente l'esistenza di un principio ordinatore? Non si può dire con certezza, ma sicuramente la sua planimetria continua ad affascinare, tanto che La Villa costituisce uno dei capitoli più importanti della letteratura architettonica del I-II secolo d.C

I toponimi con cui si individuano i monumenti presenti all'interno del complesso della Villa sono quelli della tradizione classica ligure presenti anche nella segnaletica interna alla Villa e noti universalmente.

Villa Adriana si sviluppa su un lungo falsopiano che dalla piana del Pecile, posta ad una quota di metri 89 sul livello del mare, si muove fino all'Altura. In realtà, la basis villae è posizionata in prossimità del cosiddetto Pantanello – luogo di confluenza dei due fossi, quello di Roccabruna e quello dell'Acqua Ferrata. Qui insistono alcuni edifici importanti come il Teatro Nord, la Palestra e le costruzioni del Tempio di Venere Cnidia.

Questo secondo dislivello, a sua volta di circa una trentina di metri dalla quota della piana del Pecile, si palesa invece in modo più repentino sviluppandosi lungo l'asse che congiunge il Pecile e il Teatro Nord, una distanza di soli trecento metri in linea d'aria.

Complessivamente la parte più consistente della Villa, è quindi ubicata tra il Teatro Nord e il Teatro Sud, che appaiono come i due capisaldi architettonici della composizione generale.

Dal punto di vista topografico, Villa Adriana presenta un suolo plastico, in parte dovuto alle caratteristiche orografiche e morfologiche del territorio compreso tra la Via Tiburtina, il Fiume Aniene e la Via Prenestina, in parte dovuto alle trasformazioni che il terreno ha subito durante la costruzione della Villa stessa. Infatti, studi rivelano che l'impianto della villa sia riconducibile a quattro grandi quartieri, disposti ognuno con una propria giacitura, a cui si sommano diverse realtà periferiche o interstiziali anche di notevole consistenza. I quattro quartieri, con un impianto autonomo, sono tra loro connessi in alcuni punti di contatto, che non sottendono comunque relazioni di movimento, ovvero non presentano varchi che permettono il passaggio da un quartiere all'altro in modo diretto. Questo fatto prelude la presenza di un tessuto viario, che organizza i percorsi interni alla villa secondo la maglia canonica, gerarchizzata e capillare. Prevalde, così, un collegamento di tipo labirintico, mutuato in gran parte dal modello dei Fori Imperiali di Roma.

Il primo quartiere è collocato a nord-est. È costituito dal blocco residenziale, a sua volta composto, da sud, dalla Piazza d'Oro, dalla Domus con le sue terrazze su Valle di Tempe, dal Cortile delle Biblioteche, dalla Terrazza delle Fontane, dagli Hospitalia, dal Triclinio Imperiale e dal Padiglione di Tempe.

Il secondo è posto nel centro della Villa e comprende il Palatium Invernale, il Ninfeo Stadio, e l'Edificio con tre Esedre, ma anche il Pecile e la Sala dei Filosofi, che ne assumono l'orientamento generale.

ra questo quartiere e quello della Domus, si inserisce secondo una logica interstiziale il blocco composto dal Teatro Marittimo, dalla Biblioteca Latina e dalle Terme con Eliocaminus.

Il terzo quartiere è collocato su un'area pianeggiante, quale lo spazio compreso tra il Pecile e il salto di quota dell'Altura. È formato da una serie di edifici tra loro collocati secondo uno schema ortogonale comprendente gli impianti termali centrali, il Grande Vestibolo con i terminali del Canopo e dell'Antinoeion.



Foto di Villa Adriana



Foto di Villa Adriana



Foto di Villa Adriana

La struttura compositiva di Villa Adriana si basa su un complesso sistema di centralità, cioè architetture o singoli elementi, la cui sostanza è riconducibile ad una forma circolare, o ad una cupola che qualificano generalmente una pianta centrale da cui si sviluppano diversi assi radiali che a loro volta connettono altre centralità gerarchicamente dipendenti. Essi organizzano il suo tracciato ordinatore e ne definiscono la sintassi posizionale degli elementi architettonici. Le due centralità principali che presiedono la composizione generale della Villa sono la Tholos del Tempio di Venere Cnidia e la Sala Quadrilobata della Piazza d'Oro, le quali, assieme ai due Teatri, organizzano il quadrilatero del perimetro ideale della composizione, spina dorsale che percorre ascensionalmente l'intera Villa come una lunga diagonale. Tale masterplan strutturava l'intera forma di Villa Adriana, compresa la posizione dei padiglioni periferici, mediante un sistema di relazioni molto complesso e articolato. Questa tecnica compositiva polare è stata utilizzata sempre in relazione a complessi architettonici sacri: l'Acropoli di Atene, l'Altis di Olimpia, il Santuario di Iside a Phylae in Egitto e l'Acropoli di Pergamo. Un aspetto, questo, che naturalmente non può essere considerato casuale. Infatti, gli esiti dell'analisi assiale al Santuario di Iside a Phyle e all'Acropoli di Pergamo, hanno prodotto un livello di precisione e di attendibilità, al punto che è possibile constatare come Villa Adriana sia, rispetto a tali esempi, una chiara implementazione dell'approccio polare da questi anticipato, e di come ne costituisca l'applicazione all'apice. Gli esempi di Pergamo e Phylae, non sono tuttavia analoghi a quelli esposti da Doxiadis. Questi hanno principalmente a che fare con un approccio percettivo basato sull'individuazione di uno ed uno solo punto di vista in cui l'osservatore è fisico e umano. A Villa Adriana, invece, i centri sono molteplici e spostano l'approccio da un livello statico e univoco ad un livello dinamico a più voci. Inoltre, gli assi evidenziati a Villa Adriana si comportano, come a Pergamo e Phylae, da traccia per un possibile piano teorico di lavoro. Villa Adriana, insomma, manifesta la stessa tecnica compositiva già sperimentata a Pergamo e Phylae dagli architetti degli Attalidi e da quelli dei Tolomei nello stesso periodo di tempo.



Foto di Villa Adriana



Foto di Villa Adriana



Architettura d'acqua

L'esperimento progettuale attuato si basa sulla concordanza presente tra i tre elementi principali: il Paesaggio archeologico, l'Architettura e l'Acqua, visti come l'origine delle scelte che condizionano di più la magnificenza del luogo. Il rapporto che si è instaurato tra architettura e acqua è fondamentale per comprendere il pensiero fondamentale dell'architetto del principe, che però ha dovuto fare i conti:

- Sia con il paesaggio archeologico e naturalistico della Villa, immettendo dei nuovi sistemi che focalizzino lo stretto rapporto che, ancora persiste, tra la struttura stessa e l'acqua.
- Sia con i luoghi mnemonici della Villa, enfatizzati dalla presenza costante dell'acqua che, appunto, deve generare una nuova visione delle "memorie Adriane". La grande tradizione delle Ville di Tivoli (Villa Gregoriana, Villa D'Este e Villa Adriana) è in questo senso il riferimento più esplicito e diretto. Per tanto, hanno alimentato nei secoli un modo di concepire l'architettura e la scenografia del paesaggio rimasto tutt'ora ineguagliato per la grande bellezza e l'originalità realizzativa.

Con l'obiettivo finale di rivalorizzare la zona compresa tra il recinto del sito archeologico e il Fiume Aniene, ovvero l'area sottesa sotto il muro delle Cento Camerelle, fino ad arrivare in prossimità del cosiddetto Antiquarium del Canopo – recentemente ribattezzato con il nome di Mouseia- il progetto delle Architetture d'Acqua prevede:

1) la realizzazione un padiglione termale-espositivo, secondo la stretta relazione presente nell'architettura termale romana, dove acqua e arte convivevano e condividevano l'obiettivo della restituzione dello straordinario scenario architettonico. La componente termale di questo tema risiede nella contiguità dei Mouseia con altre architetture d'acqua come, per esempio, le Piccole e Grandi Terme e il Canopo Stesso. A livello di programma funzionale, esso accoglie collezioni scultoree di antichità e le attività termali legate al benessere e al tempo libero.

2) una sistemazione paesaggistica nella cosiddetta Buffer Zone Unesco, compresa tra il recinto del sito archeologico e il Fiume Aniene, con la finalità di valorizzare la zona presente sotto il muro delle Cento Camerelle e riaprire lo storico ingresso. Si vuole anche rigenerare lo spettacolo dell'acqua catturata dall'archeologia e dalle nuove architetture. È dunque un lavoro sul suolo e di urbanistica. Si tratta un paesaggio puro, dotato di tutti gli elementi compositivi che la pluri-stratificata cultura del giardino, è stata capace di coinvolgere. Il tutto è unicamente legato alla contemplazione e all'esperienza diretta del territorio, naturalizzato, ma nel contempo artificializzato.



Foto di Villa Gregoriana



Foto di Villa Gregoriana



Foto di Villa Gregoriana

Allestimenti e sfilate in siti archeologici

L'allestimento di musei e sfilate di moda in siti archeologici può essere un'opportunità unica per combinare il patrimonio storico e culturale con l'arte contemporanea e la moda.

Tuttavia, esistono anche alcune sfide e considerazioni importanti in questo tipo di progetti:

Rispetto per il sito: I siti archeologici sono preziose risorse storiche che necessitano di essere protette. Ogni intervento, come l'installazione di strutture per una sfilata di moda o un allestimento museale, deve essere eseguito con la massima cura per evitare danni. È importante lavorare a stretto contatto con gli esperti di conservazione e, in molti casi, potrebbe essere necessario ottenere permessi speciali.

Accessibilità: Alcuni siti archeologici possono essere difficili da raggiungere o non disporre delle strutture necessarie per ospitare grandi eventi. Può essere necessario allestire strutture temporanee come passerelle, illuminazione, sedute e servizi igienici.

Narrativa: L'allestimento di un museo o una sfilata di moda in un sito archeologico offre l'opportunità di creare una narrazione unica che unisce il passato e il presente. Questa narrazione può essere incorporata nel design dell'allestimento o nella collezione di moda.

Logistica: Gli eventi in siti archeologici possono presentare sfide logistiche, come il trasporto di opere d'arte, manichini, abiti, e altri materiali necessari.

Clima: Molti siti archeologici sono all'aperto, quindi il clima e le condizioni atmosferiche possono influenzare l'evento. Potrebbe essere necessario avere piani di contingenza per il maltempo.

Coinvolgimento della comunità: L'organizzazione di eventi in siti archeologici può essere un'ottima opportunità per coinvolgere la comunità locale, sia nel processo di pianificazione che come partecipanti all'evento.

In conclusione, mentre ci sono molte considerazioni da tenere a mente, l'allestimento di musei e sfilate di moda in siti archeologici può essere un modo meraviglioso per celebrare la storia, l'arte, e la moda in un contesto unico e affascinante.

Il Museo del Templo Mayor è un museo archeologico situato nel centro di Città del Messico, accanto ai resti del Templo Mayor, uno dei principali templi dell'antica città azteca di Tenochtitlán.

Il museo è stato inaugurato nel 1987 allo scopo di conservare e mostrare gli oggetti trovati durante gli scavi del Templo Mayor, che iniziarono nel 1978. La collezione del museo comprende migliaia di oggetti, tra cui sculture, gioielli, ceramiche e ossa umane.

L'allestimento del museo è progettato per guidare i visitatori attraverso la storia e la cultura degli Aztechi. Le otto sale del museo seguono un percorso cronologico e tematico che riproduce l'ascesa al Templo Mayor, con ogni sala che rappresenta una fase diversa della costruzione del tempio e un aspetto diverso della religione e della cultura azteca.

Tra gli oggetti più importanti del museo ci sono la Monolita della dea Coyolxauhqui, una enorme pietra scolpita che rappresenta la dea della luna sconfitta dal dio del sole Huitzilopochtli, e una serie di offerte rituali che comprendono oggetti di lusso e resti umani, che offrono un'immagine vivida dei riti religiosi aztechi.

Il Museo del Templo Mayor è un'importante risorsa per la comprensione della storia precolombiana del Messico e un esempio eccellente di come un museo possa essere integrato in un sito archeologico per fornire un contesto per gli oggetti esposti.



Foto della Diosa de la Tierra Tlaltecuhtli nel museo Templo Mayor

Il Museo dei Guerrieri di Terracotta, noto anche come Museo dell'Esercito di Terracotta dell'Imperatore Qin, si trova a Xi'an, in Cina. È uno dei siti archeologici più importanti del mondo e ospita una collezione di statue di terracotta a grandezza naturale che rappresentano l'esercito dell'imperatore Qin Shi Huang, il primo imperatore della Cina unificata. Questi guerrieri e cavalli di terracotta sono stati scoperti per la prima volta nel 1974 e da allora sono diventati un simbolo iconico della Cina antica.

Il museo è diviso in tre fosse principali, ognuna delle quali contiene diverse file di statue di terracotta. La Fossa 1 è la più grande e contiene la principale formazione di battaglia dell'esercito. La Fossa 2 contiene una varietà di unità militari, tra cui arcieri e cavalieri. La Fossa 3 è la più piccola e si pensa che rappresenti il comando militare.

Oltre alle fosse, il museo ospita anche una sala espositiva che contiene oggetti più piccoli e delicati, tra cui armature di bronzo, armi e alcuni carri di bronzo a grandezza naturale.

Il Museo dei Guerrieri di Terracotta offre una visione unica della vita, dell'arte e della cultura dell'antica Cina, oltre a dimostrare le impressionanti capacità tecniche e artistiche dei suoi artigiani.



Foto del Museo dei guerrieri di terracotta

Nel 2019, Dolce & Gabbana ha continuato a essere un ambasciatore della bellezza Made in Sicily nel mondo. La sfilata dell'Alta Moda tenutasi ad Agrigento nella splendida cornice della Valle dei Templi, lungo il pendio del tempio della Concordia, è stata l'espressione suprema dell'artigianato italiano che supera il tempo, lo spazio, la storia e la modernità.

La creatività nel campo della moda ha completato con armonia e grandiosità il quadro di una bellezza struggente. È stato un set perfetto per descrivere il significato più intimo dell'Alta Moda firmata Dolce & Gabbana, dove la tradizione e il gusto siciliano sono sublimati grazie all'eccezionale maestria.

Le creazioni dell'Alta Moda evocano i miti intramontabili della classicità che per secoli hanno affascinato poeti, pittori, scultori e stilisti. Proprio come quegli artisti, le abili mani delle sarte di Dolce & Gabbana li hanno dipinti, ricamati e cuciti sugli abiti.

L'inesauribile potenza di quei miti ha conquistato l'essenza unica dell'Alta Moda, proprio come la bellezza straordinaria della Sicilia aveva sedotto l'immaginazione dei Greci migliaia di anni fa. Più di 150 modelle, tra cui Bianca Balti, Isabeli Fontana e Marpessa Hennink, hanno sfilato come divinità e muse nel sito archeologico, indossando corpetti-corsetto, pepli leggerissimi e sandali. Ciò che ha attirato l'attenzione sono stati i copricapi, vere e proprie micro-sculture che richiamavano l'arte classica greca.



Foto della sfilata di Dolce & Gabbana

Concept

La scelta dell'area progettuale è ricaduta nella zona a nord del muro del Pecile, nella zona adiacente all'attuale edificio del plastico di Villa Adriana, per quanto riguarda l'impianto termale, invece per la sezione fashion and heritage la scelta è andata verso la zona del teatro greco.



Area progettuale - Villa Adriana

Il muro del Pecile è ciò che rimane di un monumentale quadriportico, la parte settentrionale, si tratta di un muro alto 9 metri costituito da un doppio portico, con al centro un grandioso ingresso per l'accesso da una strada che proveniva da nord.



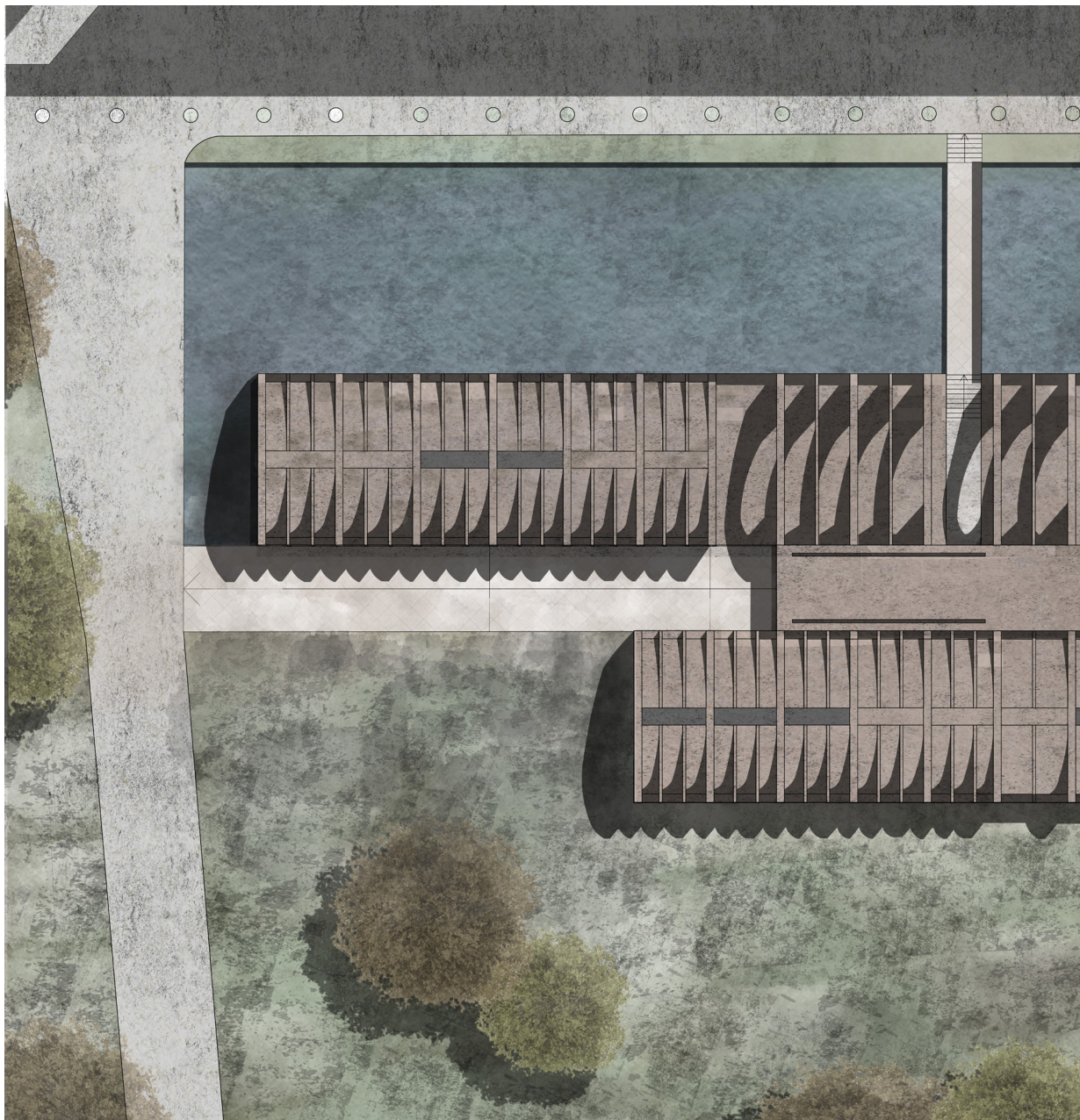
Per realizzare il concept abbiamo sfruttato la possibilità di scendere in ipogeo nella zona adiacente al muro, di modo da poterlo “usare” come sfondo per l’impianto termale. Infatti il nostro impianto termale si trova qualche metro sotto il livello del terreno e inoltre sono state posizionate delle vasche a ridosso del piano di calpestio a ridosso del muro utili per una scenografia d’impatto.



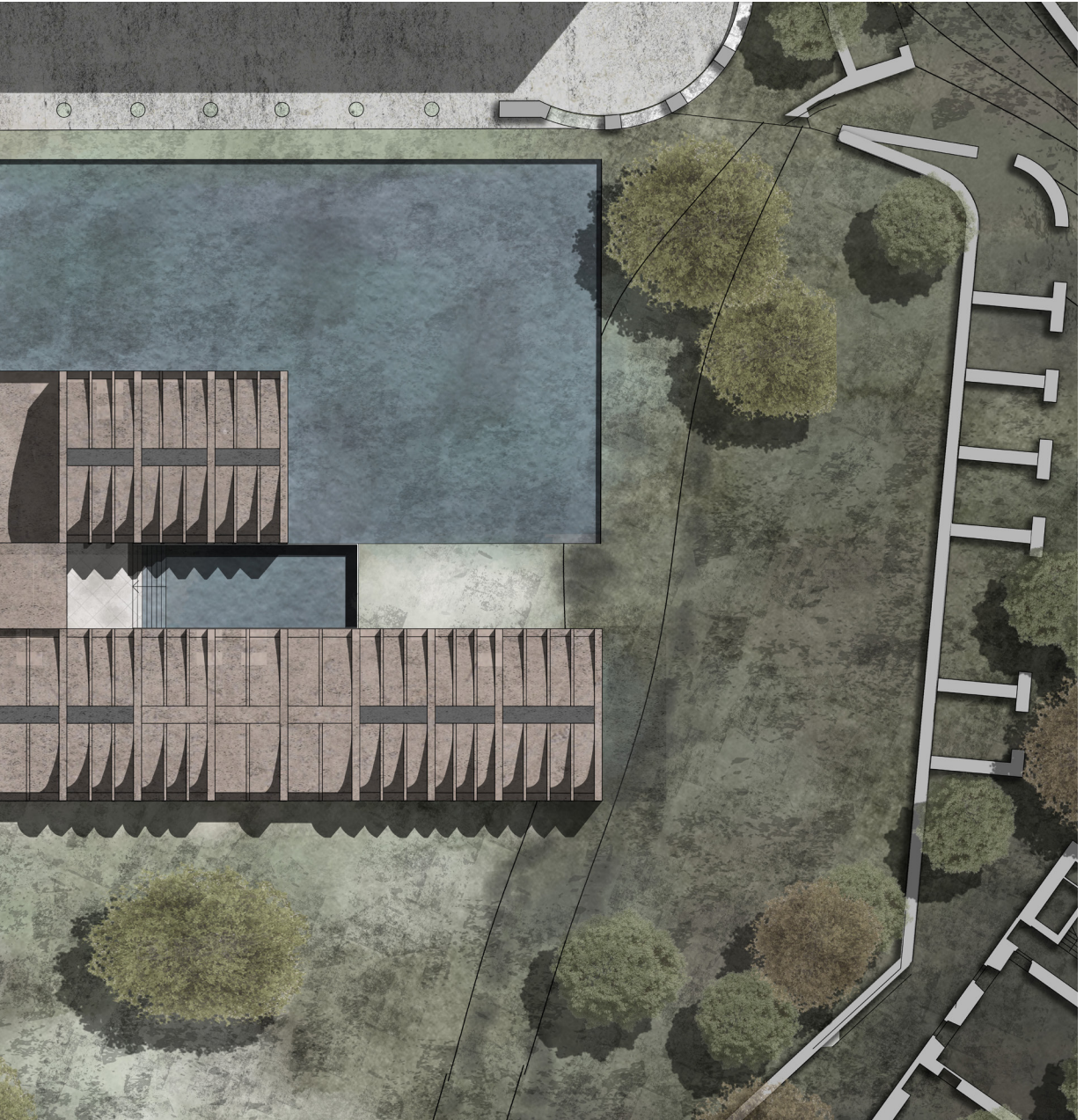
Masterplan - Villa Adriana



Il progetto consiste nella realizzazione sì di un impianto termale, composto da quattro vasche decorate dall'inserimento di riproduzioni di alcune sculture provenienti da diversi musei, da scultori che vanno da Fidia a Canova, ma anche di una zona ristorante.



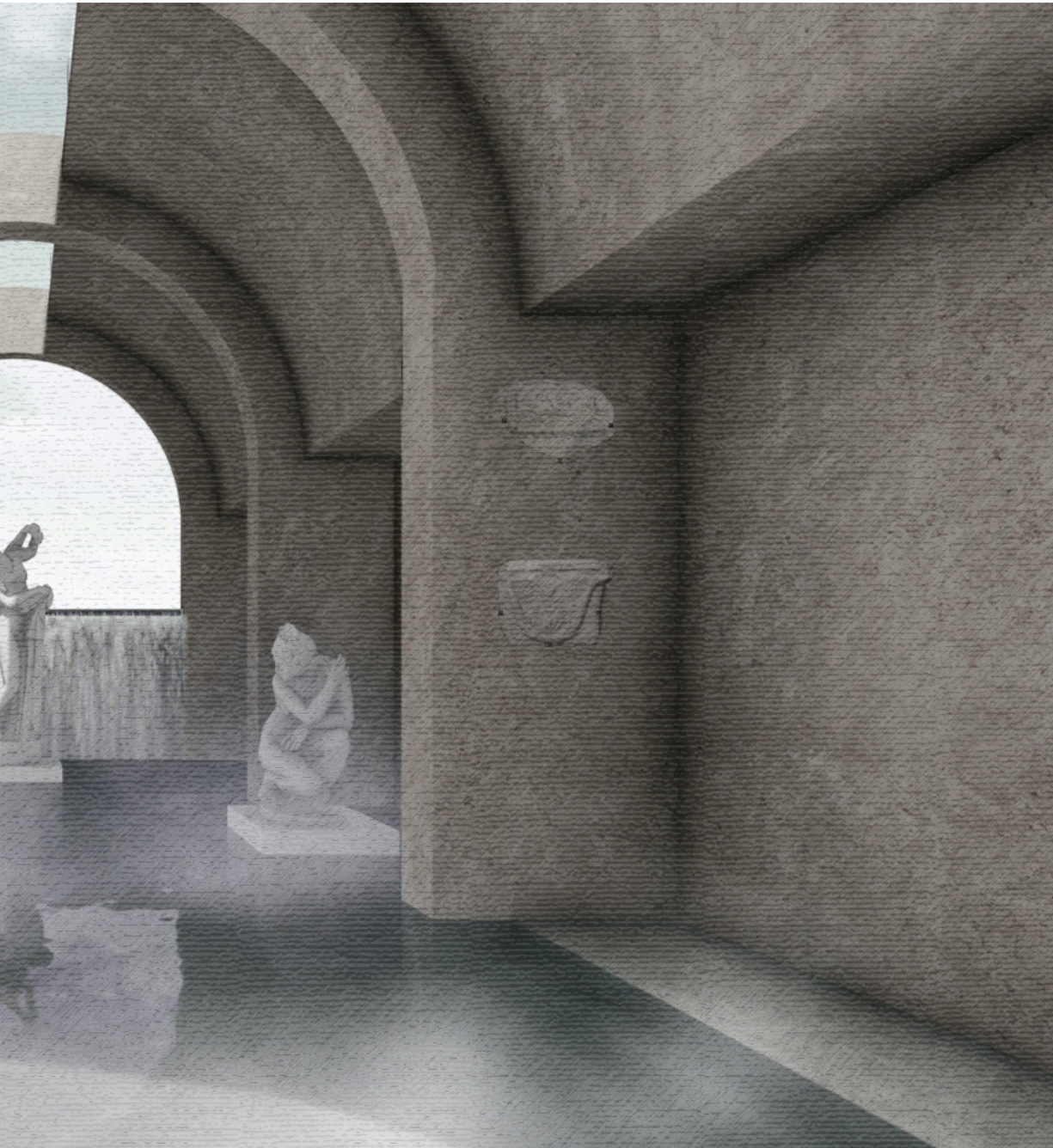
Area termale - Villa Adriana



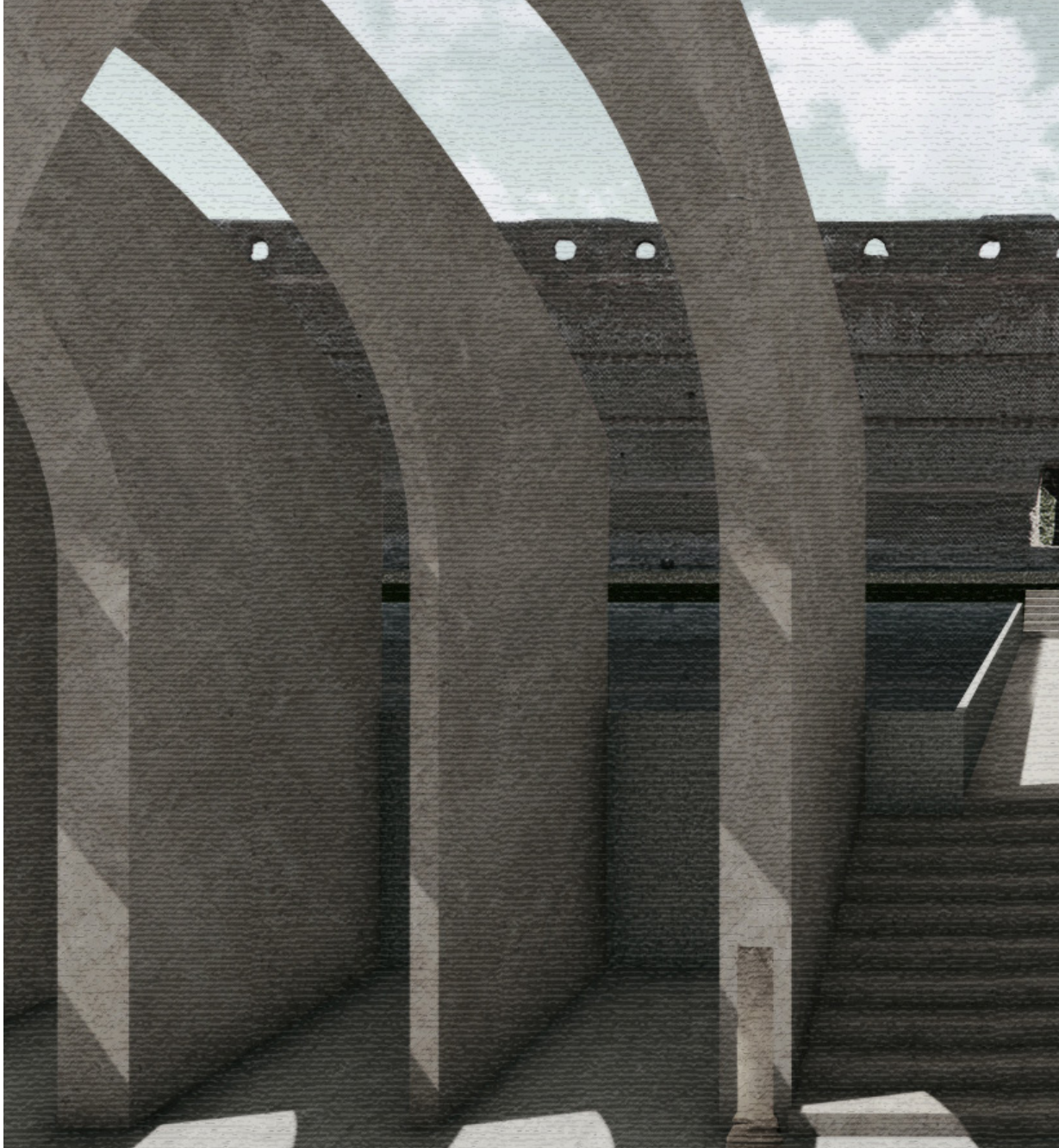
Abbiamo deciso di lasciare delle aperture all'interno della struttura e nella copertura delle vasche termali, di modo da sfruttare la luce proveniente da fuori per creare atmosfera all'interno degli ambienti.



Area termale - Villa Adriana

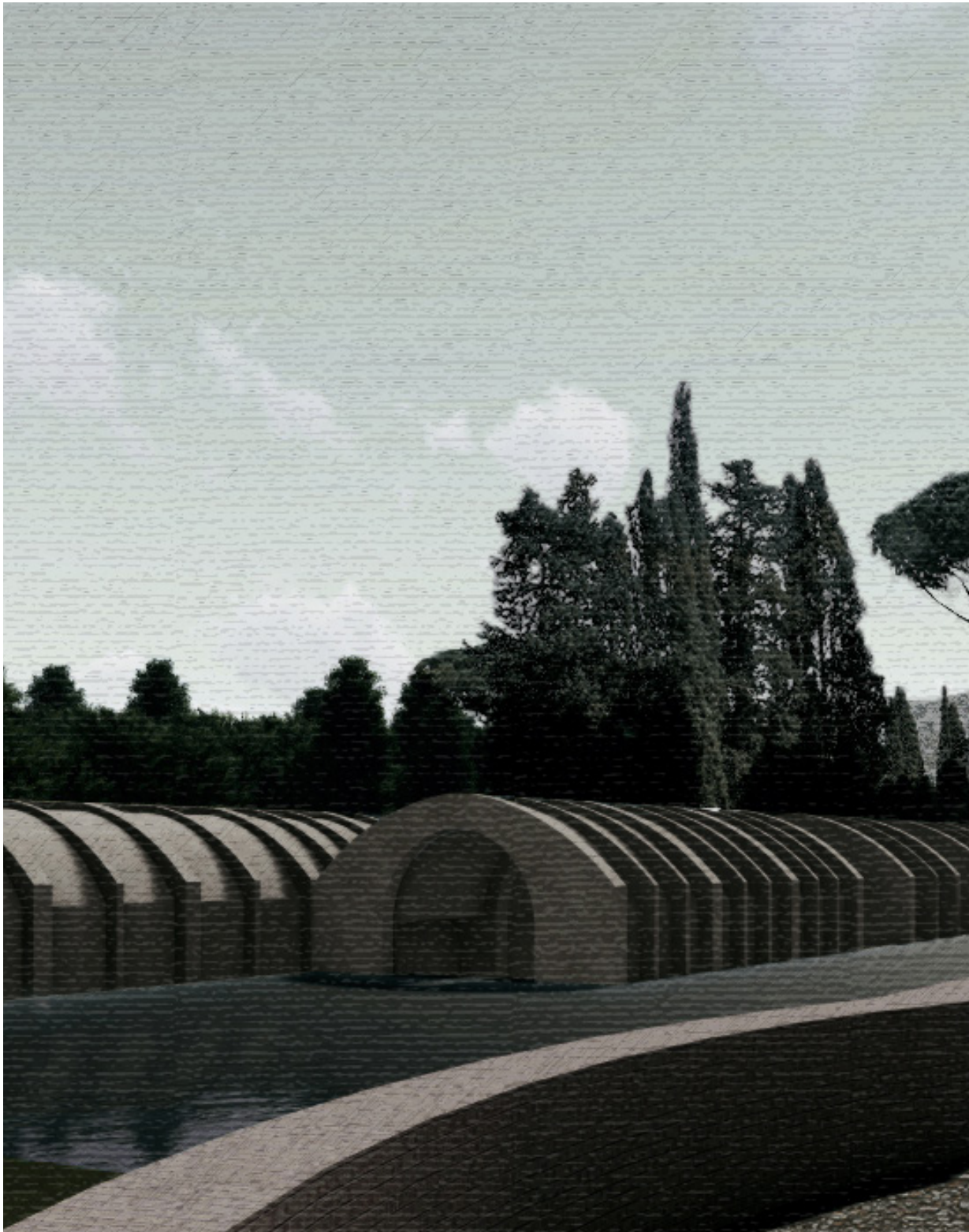


Dai locali delle terme è possibile arrivare fino al muro del Pecile mediante una passerella che divide le vasche esterne, la vista da questo passaggio è molto suggestiva in quanto le vasche fungono da specchi e riflettono il muro.



Area termale - Villa Adriana





Area termale - Villa Adriana





Area termale - Villa Adriana

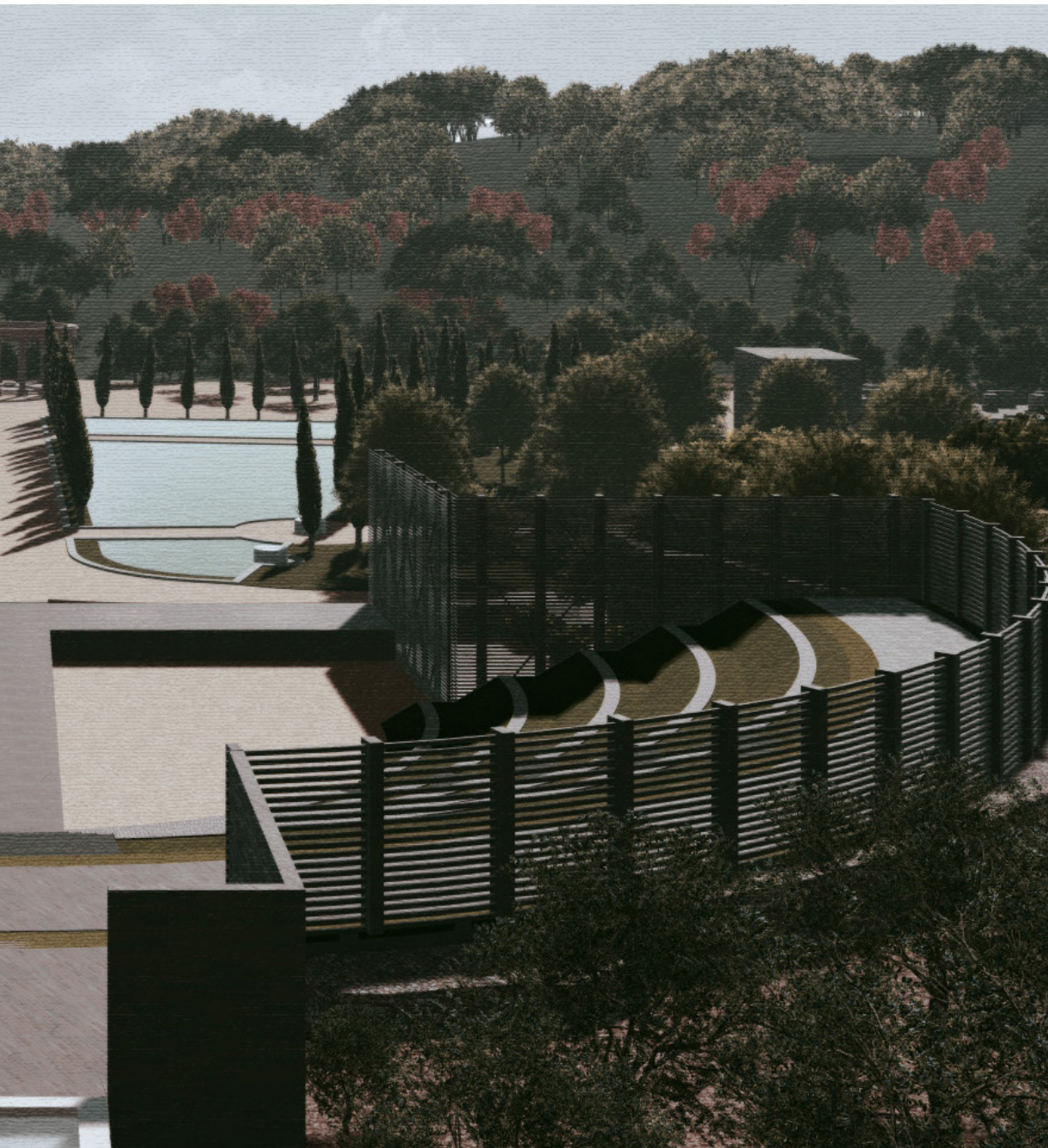


La zona dedicata alla presentazione del “Fashion and heritage” insiste nella zona del teatro greco, infatti è stata pensata una struttura di controventature intorno all’attuale teatro con una passerella in centro, dove far sfilare le modelle.

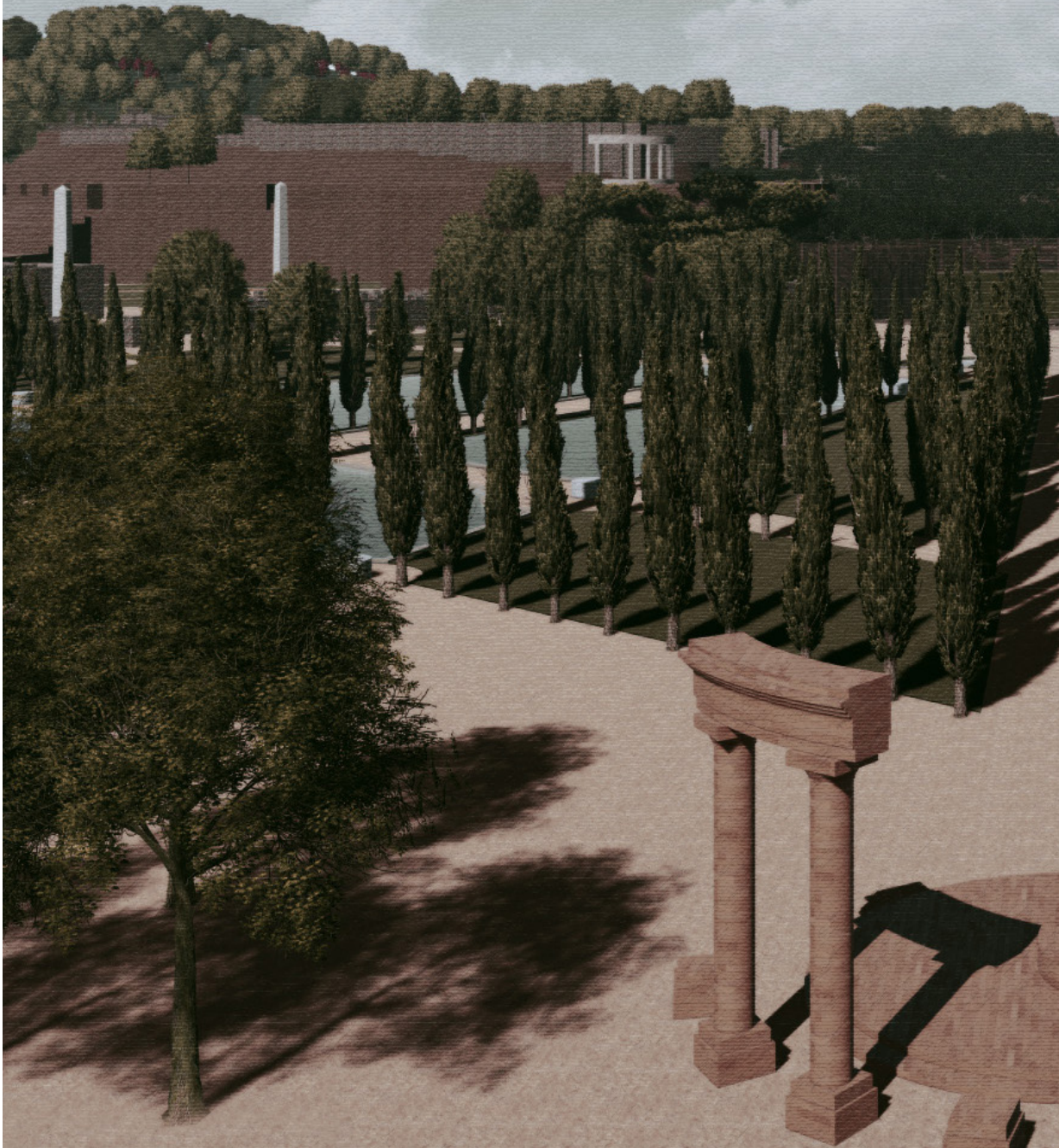


Fashion and heritage - Villa Adriana

Sugli spalti riportati alla luce invece si collocherà il pubblico per osservare la sfilata, avendo una posizione privilegiata, con vista sui corridoi pensati per far arrivare le modelle sul palco.



Poco distante dal teatro, sono stati posizionati dei tempietti dai quali concretamente partirà la sfilata, passando attraverso dei viali alberati, circondati da specchi d'acqua, che creeranno una ambientazione suggestiva.



Fashion and heritage - Villa Adriana

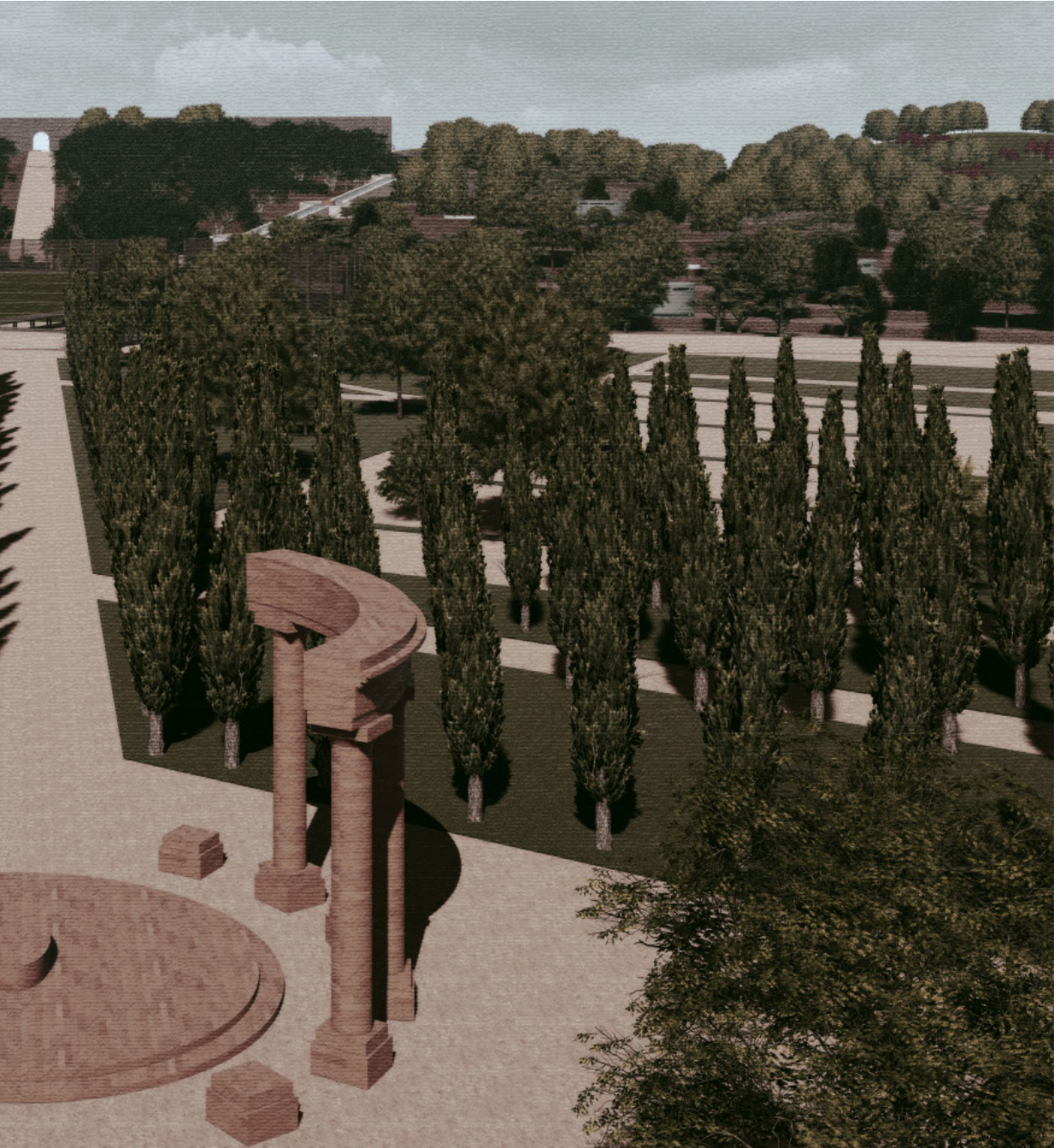
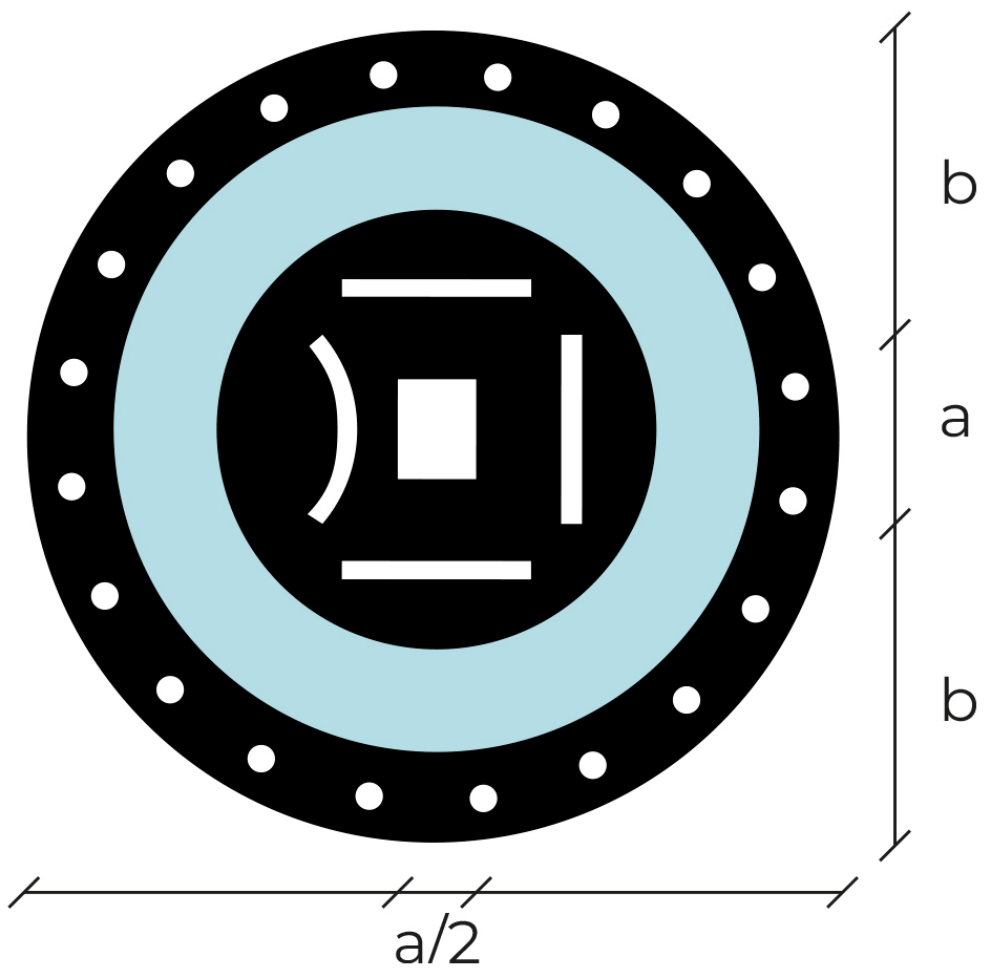
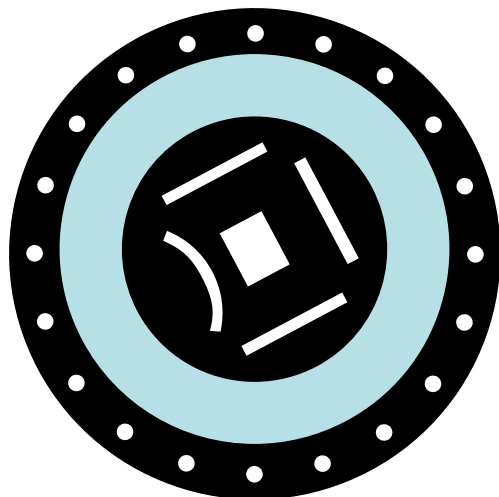
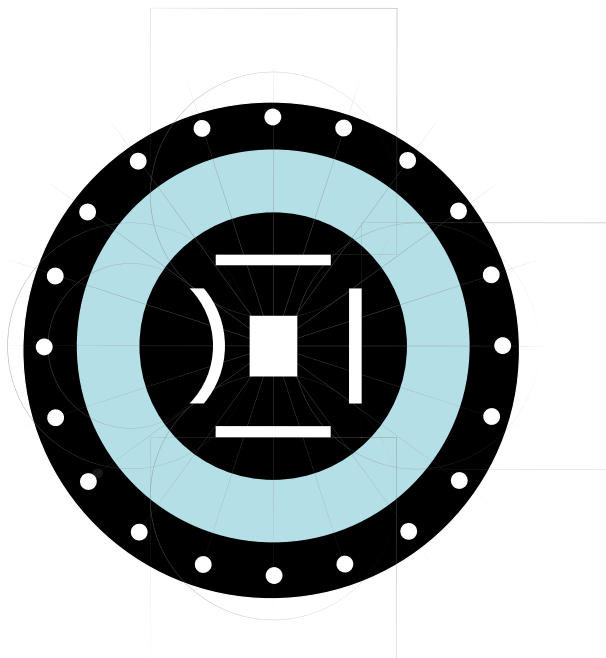


Immagine coordinata

L'immagine coordinata di Villa Adriana parte da uno dei punti più celebri del sito archeologico, il Teatro Marittimo, infatti la scelta è stata quella di stilizzare nella forma il teatro, riprendendone solo le forme geometriche principali, declinato poi in colori derivanti dalla tradizione cromatica romana.





VILLA ADRIANA

UNESCO ARCHAEOLOGICAL SITE

Il logo è stato applicato per una mostra scultorea dal nome "Da Fidia a Canova" e declinato con il posizionamento di una ulteriore forma geometrica per presentare la sfilata di Schiaparelli, andando così a riprendere la tipica forma di un cappello della linea di moda.

DA FIDIA A CANOVA

L'ESPOSIZIONE TERMALE



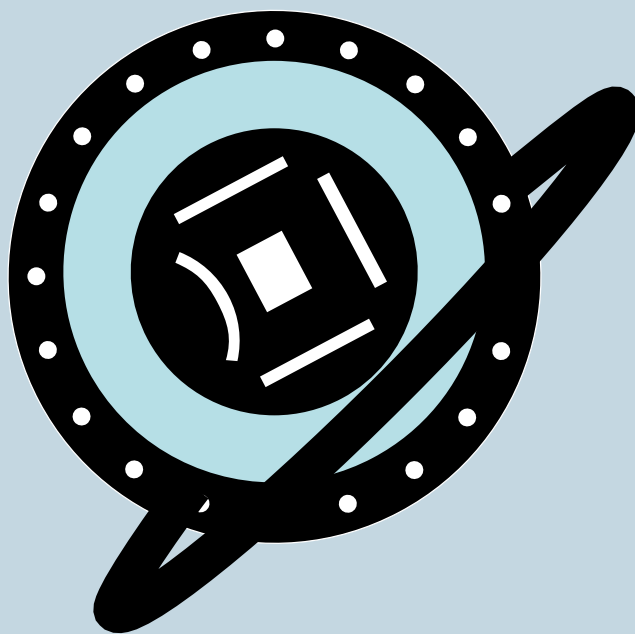
DAL 3 SETTEMBRE 2022
PECILE, VILLA ADRIANA



VILLA ADRIANA
UNESCO ARCHAEOLOGICAL SITE

Schiaparelli

HAUTE COUTURE
IN VILLA ADRIANA



AUTUMN/WINTER
03 SEPTEMBER 2022

I font utilizzati per la realizzazione di grafiche e font sono:
Regulator, Roboto e Montserrat.

LOGO

VILLA ADRIANA

Regulator Medium

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

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET, CONSECTETUR ADIPISCING ELIT. PRAESENT EUISMOD TRISTIQUE DUI EGET FACILISIS. VIVAMUS RUTRUM TELLUS VEL COMMODO IACULIS. PHASELLUS FAUCIBUS VELIT DIAM, SED FACILISIS ANTE ULTRICES NON. CURABITUR FERMENTUM FELIS VITAE VULPUTATE DAPIBUS. SUSPENDISSE IN SEM DUI. FUSCE SED RISUS EGESTAS, FAUCIBUS LIGULA SIT AMET, VARIUS ORCI. AENEAN ORNARE

Titoli

VILLA ADRIANA

Roboto Bold

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

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET, CONSECTETUR ADIPISCING ELIT. PRAESENT EUISMOD TRISTIQUE DUI EGET FACILISIS. VIVAMUS RUTRUM TELLUS VEL COMMODO IACULIS. PHASELLUS FAUCIBUS VELIT DIAM, SED FACILISIS ANTE ULTRICES NON. CURABITUR FERMENTUM FELIS VITAE VULPUTATE

Testo

VILLA ADRIANA

Montserrat Light

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

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET, CONSECTETUR ADIPISCING ELIT. PRAESENT EUISMOD TRISTIQUE DUI EGET FACILISIS. VIVAMUS RUTRUM TELLUS VEL COMMODO IACULIS. PHASELLUS FAUCIBUS VELIT DIAM, SED FACILISIS ANTE ULTRICES NON. CURABITUR FERMENTUM FELIS VITAE VULPUTATE

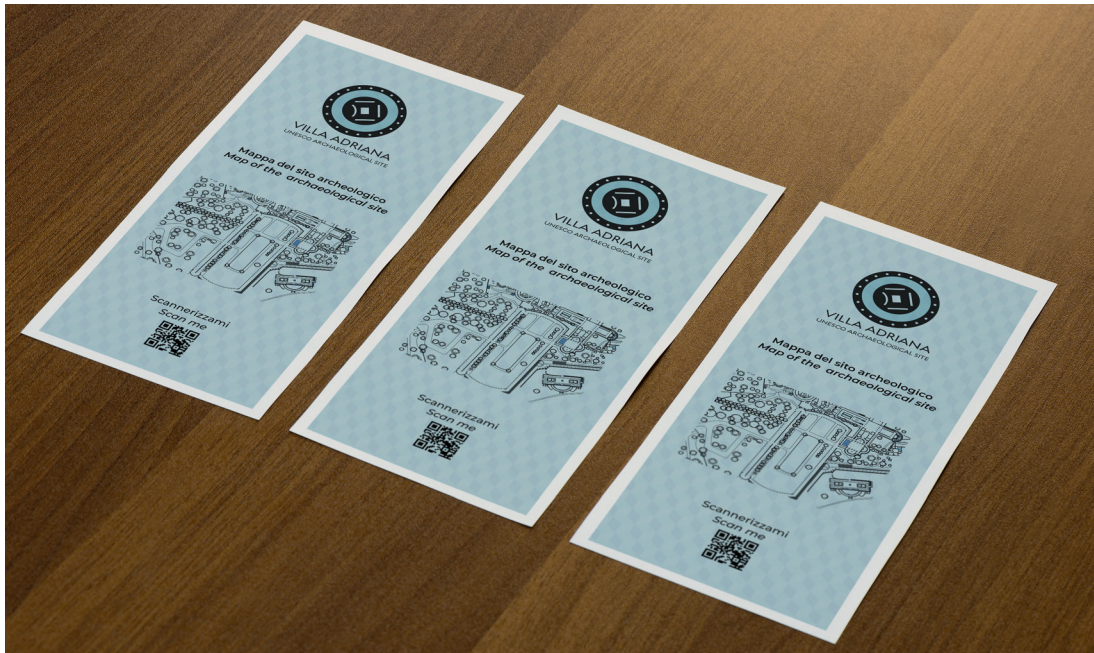
La segnaletica è composta da totem e leggio in acciaio corten, i primi stabilizzati con basamenti in pietra, i secondi tassellati nel terreno.



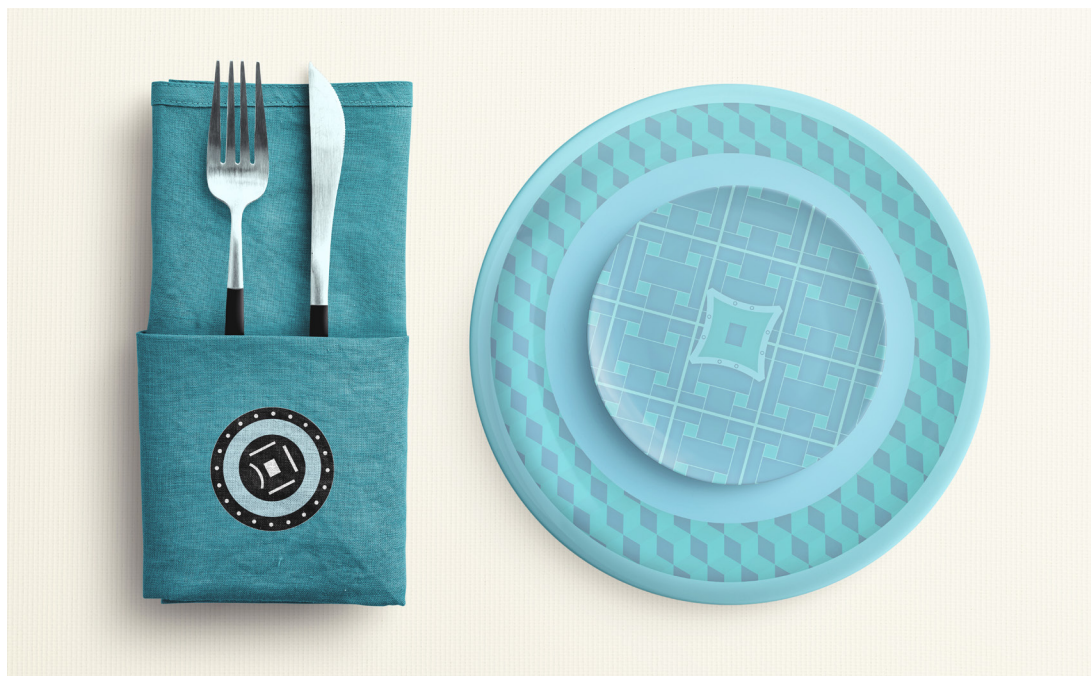
Vista la presenza del ristorante all'interno della zona termale, si è pensato di realizzare una linea di prodotti relativi all'ambito food, inoltre abbiamo pensato ad una ipotetica divisa per i camerieri.



Prodotti per la vendita



Restyling del sito e volantini



Divise per lo staff del ristorante e corredo

Conclusioni

L'esperienza del corso in itinere di Exhibit Design, con le sue parti di teoria mi ha consentito di affrontare al meglio la successiva parte progettuale, iniziata con la visita a Verona e Vicenza, con il caso studio di Castelvecchio e il suo allestimento museale, avvenuto a seguito della ristrutturazione dopo i bombardamenti della seconda guerra mondiale. Tale ristrutturazione venne affidata a Carlo Scarpa che, tra il 1958 e il 1964, stravolse l'impostazione precedente, del ventennio fascista, e ci consegnò quello che è ora Castelvecchio.

Successivamente il sopralluogo effettuato alla Basilica Palladiana a Vicenza ci ha reso possibile inquadrare al meglio l'area progettuale in oggetto, con i suoi punti di forza e le sue criticità, facendo così prendere forma i primi concept per la nostra mostra, senza tutto ciò realizzare il progetto di Exhibit non sarebbe stato possibile.

La visita alle Grotte di Catullo a Sirmione invece è stato un assaggio di ciò che avremmo affrontato a Villa Adriana, infatti si tratta in questo caso di un sito archeologico posto sulle rive del Lago di Garda, una location suggestiva, impreziosita dal restauro effettuato.



Grotte di Catullo, Sirmione

L'esperienza di Villa Adriana è stata invece diversa dal corso, infatti il progetto è stato condensato in circa due settimane di lavoro in gruppo, con un approccio a mio parere meno accademico.

I primi giorni sono stati utili per conoscere l'area in cui avremmo successivamente lavorato, infatti abbiamo fatto numerosi sopralluoghi in Villa Adriana, una visita alla Villa d'Este per osservare le meravigliose architetture d'acqua presenti e una visita a Villa Gregoriana, il tutto focalizzato alla preparazione per la progettazione dell'impianto termale come illustrato fino a questo momento.

In conclusione la progettazione in itinere è stata un'ottima palestra di lavoro finalizzata ad ottenere poi le competenze richieste per affrontare al meglio il Premio Piranesi, consentendo di realizzare un progetto con delle basi salde e degli ottimi spunti, infatti rispetto al progetto di Exhibit l'esperienza di Villa Adriana ha consentito di sviluppare la parte progettuale sia con "colleghi" designer che con architetti, andando così ad implementare le competenze di entrambi.



Villa Adriana, Tivoli

bibliografia

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

Caliari, Pier Federico. "Il disegno della rovina. Architettura, archeologia e progetto identitario." In *Architettura per l'archeologia. Museografia e allestimento*, edited by Basso Peressut, Luca, and Pier Federico Caliarì, 73-125. Roma: Prospettive Edizioni, 2014

Caliari, Pier Federico. "Rovina e Modernità. Dialettica dell'Illuminismo." In *La modernità delle rovine*, edited by Bigiotti, Stefano, and Enrica Corvino, 64-69. Roma: Prospettive Edizioni, 2015.

Caliari, Pier Federico. "Louis Kahn. L'ultimo dei Romani." *Ananke*, no. 84 (May 2018): 24-28.

Caliari, Pier Federico. "La ricostruzione dopo la fine del moderno." *Ananke*, no. 83 (January 2018): 71-76.

Caliari, Pier Federico. *La forma dell'effimero. Tra allestimento e architettura: compresenza di codici e sovrapposizione di tessiture*. Milano: Edizioni Lybra Immagine, 2000.

Caliari, Pier Federico. *Tractatus logico sintattico, la forma trasparente di Villa Adriana*. Roma: Edizioni Quasar, 2002.

Caliari, Pier Federico. *La forma della bellezza*. Roma: Accademia Adrianea Edizioni, 2019.

Basso Peressut, Luca, and Pier Federico Caliarì. *Piranesi Prix de Rome. Progetti per la Grande Villa Adriana*. Roma: Accademia Adrianea Edizioni in Edibus, 2019.

Caliari, Pier Federico. "Valorizzazione dei Beni Culturali. Appunti su Villa Adriana." In *Villa Adriana. Memoria, storia, fortuna, futuro*, edited by Centanni, Monica Centanni, and Daniela Sacco, 63-82. Venezia: Edizioni Engramma, 2014.

Caliari, Pier Federico. "Gli architetti di Adriano." *Ananke*, no. 84 Speciale (Agosto 2018): 9-28.

Caliari, Pier Federico. "La composizione radiale policentrica di Villa Adriana e il tecnigrafo post-alessandrino." *Ananke*, no. 84 Speciale (Agosto 2018): 67-79.

Caliari, Pier Federico. "La maggior protezione dei siti UNESCO e il declino dei luoghi. La Call internazionale per la riqualificazione della Buffer Zone di Villa Adriana." In *Piranesi Prix de Rome. Progetti per la Grande Villa Adriana*, edited by Basso Peressut, Luca, and Pier Federico Caliarì, 7-10. Roma: Accademia Adrianea Edizioni in Edibus, 2019.

