

EXHIBIT DESIGN BOOK

Tesi di Laurea

Daniele Abate

2

Politecnico di Torino
DAD Dipartimento di Architettura e Design
Corso di studi in Design e Comunicazione
A.A. 2021/2022 - sessione Settembre 2022
Relatore Prof. Pier Federico Caliarì

Daniele Abate s269722

2 EXHIBIT DESIGN BOOK Tesi di Laurea | D. Abate | Prof. P.F. Caliarì

Politecnico di Torino - DAD

La seguente tesi espone progetti relativi all'Exhibit Design, sviluppati progettando un'esposizione temporanea, incentrata sull'opera di Antonio Canova, all'interno della Basilica Palladiana di Vicenza, e di un progetto a scala maggiore, basato su un intervento di riqualificazione all'interno del sito archeologico di Villa Adriana a Tivoli, attraverso la partecipazione al *Piranesi Prix de Rome*. La valorizzazione del patrimonio culturale è affrontata in entrambi i progetti, dove l'espone gioca un ruolo fondamentale, ricercando la Bellezza, studiando la preesistente nell'opera o nel luogo dove deve svilupparsi l'evento. All'interno dei progetti vengono affrontate le tematiche necessarie per lo sviluppo di una mostra, dal concept narrativo alla scelta della collezione, dalla progettazione degli spazi allo studio degli elementi illuminotecnici e sonori, passando per l'immagine coordinata al fine di comunicare, rendere riconoscibile l'esibizione.

The following thesis presents projects related to Exhibit Design, developed by designing a temporary exhibition, focused on the work of Antonio Canova, inside the Palladian Basilica of Vicenza, and a project on a larger scale, based on a redevelopment project within the archaeological site of Villa Adriana in Tivoli, through participation in the Piranesi Prix de Rome. The enhancement of cultural heritage is addressed in both projects, where the exhibition plays a fundamental role, researching Beauty, studying the pre-existing in the work or in the place where the event must develop. Within the projects, the themes necessary for the development of an exhibition are addressed, from the narrative concept to the choice of the collection, from the design of spaces to the study of lighting and sound elements, passing through the coordinated image in order to communicate make the exhibition recognizable.

EXHIBIT DESIGN BOOK

Tesi di Laurea

Daniele Abate

abstract

Il rapporto con l'antico è uno dei temi più interessanti all'interno dell'*Exhibit Design*, specialmente in Italia, paese ricco di cultura, culla di varie civiltà e con un patrimonio storico senza eguali nel mondo. La valorizzazione di questi beni è una necessità al fine di non disperdere il passato, ma anzi di promuoverlo per realizzare una conoscenza diffusa. Interagire con questo tema è un'esplorazione, un viaggio, che permette di scoprire, o almeno tentare, su cosa camminiamo, su cosa poggiamo i piedi. Per potersi muovere in questo ambito è necessario avere un fine, qualcosa a cui tendere, attraverso cui il pensiero venga costantemente stimolato, la Bellezza. Definita "Cosa meravigliosa in un evento straordinario"¹, il soggetto usato trasmette l'impossibilità nel definirla, che la rendono così attraente, nel suo spiccare, sovrastare il contorno con la sua meraviglia da creare così un evento inatteso. In che modo questa si relaziona con il passato, con qualcosa di incompleto, smembrato, dove spesso della sua monumentalità originaria è rimasto ben poco?

The relationship with the ancient is one of the most interesting themes within the Exhibit Design, especially in Italy, a country full of culture, the cradle of various civilizations and with an unparalleled historical heritage in the world. The valorization of these goods is a necessity in order not to disperse the past, but rather to promote it in order to achieve a widespread knowledge. Interacting with this theme is an exploration, a journey, that allows us to discover, or at least try, what we walk on, what we put our feet on. To be able to move in this field it is necessary to have an end, something to strive for, through which thought is constantly stimulated, Beauty. Called "Wonderful thing in an extraordinary event" ¹, the subject used conveys the impossibility of defining it, which make it so attractive, in its prominence, overlooking the outline with its wonder to create an unexpected event. How does this relate to the past, with something incomplete, dismembered, where very little of its original monumentality remains?

Il rapporto con l'archeologia deriva dal riconoscimento della Bellezza che l'architettura decaduta porta con sé, data dal meraviglioso equilibrio tra la forma e il tempo, dove il dialogo tra ciò che è rimasto e l'invisibile diventa affascinante. La rovina si presenta nella sua essenza più pura, mostra di riuscire a sopravvivere al tempo, ai saccheggi, esponendo ferite che stimolano l'immaginazione, creano curiosità negli occhi di chi osserva. Chi interagisce con queste opere vive in un contesto definito, che rende la percezione delle rovine relativa al momento del contatto, siccome qualsiasi ricostruzione teorica si basa sulla conoscenza limitata che si possiede. La storia, infatti, non è lineare ma è frammentaria, con la conseguente perdita di informazioni dovuta ad eventi che hanno segnato un cambiamento di paradigma e il conseguente abbandono del precedente. In questo modo si muove l'analisi sul passato, con un processo conoscitivo mai definito, ma che è solamente "l'affermazione di una posizione"², in un determinato istante. L'impossibilità di individuare la forma originale non ferma però la volontà

The relationship with archaeology derives from the recognition of the Beauty that decayed architecture brings with it, given by the wonderful balance between form and time, where the dialogue between what is left and the invisible becomes fascinating. The ruin is presented in its purest essence, shows that it can survive time, looting, exposing wounds that stimulate the imagination, create curiosity in the eyes of the observer. Those who interact with these works live in a defined context, which makes the perception of the ruins relative to the moment of contact, as any theoretical reconstruction is based on the limited knowledge that one possesses. The story, in fact, is not linear but is fragmentary, with the consequent loss of information due to events that have marked the paradigm change. In this way the analysis of the past moves, with a never defined cognitive process, but which is only "the affirmation of a position"², at a certain moment. The impossibility of identifying the original form does not, however, stop the will to imagine,

di provare ad immaginare, di relazionarsi con la rovina non fermandosi a prendere atto delle forme e delle funzioni che potesse avere la struttura ma con l'idea di non perdere le tecniche che, come cultura materiale, il reperto o l'architettura portano con sé. L'obiettivo di queste ricostruzioni è di ricreare Bellezza, desiderio intrinseco dell'uomo, motore dell'agire umano. Riprendendo *La forma della Bellezza*, la genesi alla base della forma che viene immaginata dal progettista, avviene come atto fondativo all'interno del pensiero, stimolata da elementi esterni³. Lo studio e analisi dell'antico permette di riconoscere la grandezza delle opere passate, che possono così indirizzare verso la Bellezza i possibili progetti agenti per valorizzare il patrimonio storico. L'analisi dello scenario dimostra così la propria potenza evocatrice necessaria per un intervento di qualsiasi tipo, al fine di rispettare il patrimonio. La linea guida prima citata è stata seguita all'interno dei progetti di tesi, volti a valorizzare l'antico ricercando un dialogo che accompagni l'intervento di design dell'esporre.

to relate to the ruin not stopping to take note of the forms and functions that could have the structure but with the idea of not losing the techniques that, as material culture, the artifact or architecture bring with it. The objective of these reconstructions is to recreate Beauty, the intrinsic desire of man, the motor of human action. Taking up *La forma della Bellezza*, the genesis at the base of the form that is imagined by the designer, happens as a founding act within thought, stimulated by external elements³. The study and analysis of the ancient allows to recognize the greatness of the past works, which can thus direct towards Beauty the possible projects acting to enhance the historical heritage. The analysis of the scenario thus demonstrates its evocative power necessary for an intervention of any kind, in order to respect the heritage. The above mentioned guideline was followed within the thesis projects, aimed at enhancing the ancient by seeking a dialogue that accompanies the exhibition's design intervention.

La progettazione di un sistema complesso basato su vari interventi all'interno di Villa Adriana a Tivoli, durante la partecipazione al Premio Piranesi, ha necessitato lo studio dell'archeologia presente nel sito, utilizzando gli studi effettuati da *pensionnaires* francesi come Boussois o dello stesso Piranesi. Le analisi effettuate hanno permesso di individuare i significati delle rovine basati sulla composizione pluriassiale paratattica del sito, dove poli da cui si dirigono angolazioni e linee costruttive delineano la composizione. Delineato un concept narrativo basato sull'acqua come elemento vivo, che guida il visitatore attraverso le rovine e rispettando gli schemi costruttivi, la progettazione è avvenuta dialogando con il preesistente, nella realizzazione di un padiglione termale e di vari interventi paesaggistici, in modo da realizzare un'architettura per l'archeologia che riprendesse il metodo, ma anche le forme del luogo. Oltre all'aspetto di valorizzazione storica questo progetto ha affrontato altre sfide relative alla museografia contemporanea ragionando sul "museo come territorio"⁴, quindi come sito aperto e non

The design of a complex system based on various interventions within Villa Adriana in Tivoli, during the participation in the Piranesi Prize, required the study of archaeology present in the site, using studies carried out by French *pensionnaires* such as Boussois or Piranesi himself. The analyses carried out allowed to identify the meanings of the ruins based on the pluriaxial paratactic composition of the site, where poles from which angles and construction lines are directed outline the composition. Having outlined a narrative concept based on water as a living element, which guides the visitor through the ruins and respecting the constructive schemes, the design took place in dialogue with the pre-existing, in the realization of a thermal pavilion and various landscape interventions, in order to create an architecture for archaeology that would take up the method, but also the forms to resume the themes of the place. In addition to the aspect of historical enhancement this project has faced other challenges related to contemporary museography reasoning on the "museum as territory"⁴, then

come luogo chiuso, reso visitabile ai turisti, ma anche da vivere pensando a chi abita sul territorio. Questa tematica è stata affrontata attraverso un intervento di *Fashion and Heritage*, che ha riqualificato aree della *Buffer Zone*, creando spazi riutilizzabili per eventi che rendano vivibile la Villa ai tiburtini. L'intervento ha permesso di ragionare su un'altra tematica della museografia, dedicata all'intervento di recupero e riabilitazione delle rovine. È un dibattito antico, in quanto sempre effettuati ma che la società contemporanea ha ampliato, delineando aspetti come la reversibilità dovuta al "terrore dell'errore", e la volontà di ricostruire solo in ambito culturale per far risaltare la stratigrafia piuttosto che ripristinare la funzione originaria⁵. La ricostruzione effettuata da Evans al Palazzo di Cnosso è stata l'ispirazione che ha condotto alla direzione progettuale in questa ricostruzione delineando un'operazione che ricreasse le funzioni originali con un forte valore espressivo, rispettando però le rovine, senza produrre interventi che potessero invadere ed oscurare i resti della Villa.

as an open site and not as a closed place, made open to tourists, but also to live thinking of those who live on the territory. This theme was addressed through an intervention by *Fashion and Heritage*, which has redeveloped areas of the buffer zone, creating reusable spaces for events that make the villa livable at the tiburtini. The intervention allowed to think about another theme of museography, dedicated to the recovery and rehabilitation of the ruins. It is an ancient debate, in how much always carried out but that the contemporary society has widened, delineating aspects like the reversibility due to the "terror of the error" and the desire to rebuild only in the cultural sphere to bring out the stratigraphy rather than restore the original function⁵. The reconstruction carried out by Evans at the Palace of Knossos was the inspiration that led to the design direction in this reconstruction outlining an operation that recreated the original functions with a strong expressive value. but respecting the ruins, without producing interventions that could invade and obscure the remains.

Si inserisce nel dialogo con l'antico, ma in un periodo più prossimo, attraverso un'esposizione d'arte incentrata sulle opere di Antonio Canova, maestro del Neoclassicismo, l'altro progetto di tesi. Affronta lo sviluppo di una mostra temporanea all'interno della Basilica Palladiana a Vicenza, in cui il dialogo con l'architettura ospitante ha giocato un ruolo fondamentale, attraverso un'analisi del rapporto figura sfondo. Anche in questo caso la ricerca della Bellezza è avvenuta tentando nell'intervento di ispirarsi alla perfezione artistica delle statue del maestro di Possagno, seguendo lo studio di un allestimento effimero, che potesse far risaltare la collezione, protagonista assoluta. Il concept narrativo è basato sull'opera canoviana, ripresa anche nel metodo come elemento di congiunzione tra la precarietà umana e l'eternità artistica. Questo ha indicato lo stile da seguire, plasmando l'atto creativo della scelta della collezione e le scelte relative alle forme delle architetture effimere della mostra. Sono state affrontate sfide dell'odierna museografia come la comunicazione del significato dell'evento, lo studio

It is part of the dialogue with the ancient in a more immediate period, through an art exhibition focused on the works of Antonio Canova, master of Neoclassicism, the other thesis project. It deals with the development of a temporary exhibition inside the Palladian Basilica in Vicenza, in which the dialogue with the host architecture has played a fundamental role, through an analysis of the figure background relationship. Also in this case the search for Beauty took place trying in the intervention to be inspired by the artistic perfection of the statues of the master of Possagno, following the study of a setting based on the model of the ephemeral, which could bring out the collection, absolute protagonist. The narrative concept is based on the Canovian work, also taken in the method, as a connecting element between human precarity and artistic eternity has indicated the style to follow, shaping the creative act of choosing the collection and those relating to the forms of the ephemeral architecture of the exhibition. Challenges of today's museography such as communicating the meaning of the event, the

dell'accessibilità e dei percorsi, le illuminazioni e le sonorità, oltre che lo studio di valutazione economica e di comunicazione, caratteristiche fondamentali al giorno d'oggi per il successo di un'esposizione. La progettazione di questi spazi relativi all'esporre ha necessitato oltre allo studio del luogo di intervento, anche l'analisi di maestri contemporanei, che hanno raggiunto uno stato di grazia, creando uno stile carismatico che ha lasciato un'impronta nell'ambito. La maggior fonte d'ispirazione per entrambi i progetti è stato Carlo Scarpa, la cui cura del dettaglio e Bellezza formale hanno impressionato e plasmato i lavori qui raccontati. Influenzati dal suo stile leggero, basato sulla scomposizione e messa in luce di vari livelli architettonici, oltre che della percezione differente da vari punti di vista sull'esposizione. I progetti esposti si articolano nella tesi, esplicitando i vari punti, le varie tematiche che sono state trattate, suddividendosi per capitoli, che tentano ognuno di trasmettere una visione completa se pur sintetica del lavoro attuato nella tematica del design dell'esporre.

study of accessibility and paths, the illuminations and the sounds, as well as the study of economic evaluation and communication of the event one of the most important features nowadays for the success of an exhibition. The design of these spaces related to the exhibition has required not only the study of the place of intervention, even of contemporary masters, who have reached a state of grace, creating a charismatic style that has left an imprint on the environment. The main source of inspiration for both projects was Carlo Scarpa, whose attention to detail and Formal Beauty have impressed and shaped the works told here. Influenced by his light style, based on the decomposition and highlighting of various architectural levels, as well as the different perception from various points of view on the exhibition. The projects presented are articulated in the volume, explaining the various points, the various themes that have been treated, divided into chapters, each of which attempts to convey a complete view, albeit a summary of the work carried out in the subject of exhibition design.

13

Corso di Exhibit Design

Concept
Collezione
Allestimento
Luce: Giorno e Notte
Suono: Attirare e Condurre
Immagine Coordinata
Finger food
Valutazione economica
Render

99

Designing Villa Adriana

Concept
Padiglione Termale
Collezione
Intervento Paesaggistico: Buffer Zone
Immagine Coordinata
Fashion and Heritage

L'effimero ha sempre affascinato l'uomo, probabilmente dovuto alla condizione transitoria simile. Per questo motivo ognuno cerca di raggiungere il meglio nel tempo a propria disposizione, ricercando così il Bello. L'*Exhibit Design* si presenta come una traslazione di questa disposizione umana, dove chi progetta crea un mondo meraviglioso, destinato a concludersi, ma che riconoscendo questo suo limite dispone di un'alta pregnanza comunicativa, trasmettendo un lascito a chi visita l'evento. L'obiettivo di chi progetta è rigenerare Bellezza. Infatti è sempre esistita, ma non è sempre valorizzata, anche perchè chi progetta tenta di raggiungerla con lo stile, un atteggiamento che in ogni momento, sprona con le scelte di ogni giorno a ricercare quel qualcosa che manca⁶. L'assenza è spesso riconducibile all'impossibilità di definire un concetto, che lo rende sublime, incontrollabile. Proprio in questo modo *L'insostenibile ineffabilità della bellezza*, linea guida del corso, è stato l'incipit da cui tutto si è sviluppato, creando costantemente interrogativi su come provare a sfiorare il significato. La frase, ha generato un dibattito, che permesso di apprendere dal pensiero altrui, generando uno scambio di opinioni che ognuno esprimeva attraverso lo sviluppo del progetto. L'articolazione del *brief* è stata definita dalla docenza, indicando il luogo dove sarebbe stata progettata la mostra, dato dalla Basilica di Vicenza, realizzata tra il 1549 e il 1614 da Palladio⁷, che è stata anche luogo di visita sul posto attraverso un viaggio nel Veneto. La prima definizione della mostra è stata il voler dare un significato, il decidere su cosa lavorare, attraverso un *concept* narrativo chiaro, che indicasse la linea guida da seguire. La volontà decisa del team di lavoro, di puntare in una direzione ha permesso una progettazione comune, dove è avvenuto un dialogo tra le varie parti, ognuna coinvolta in un particolare differente degli elementi della mostra, dagli aspetti tecnici a quelli grafici e comunicativi. Lo sviluppo si è concentrato sul rapporto forma-sfondo, basato su una sovrapposizione di differenti codici, dove lo sfondo è dato dall'architettura ospitante, l'oggetto della mostra trasmesso dalla collezione ed infine l'allestimento che gioca il ruolo di mediatore, creando dialogo. La sfida è stata far comunicare questi elementi, al fine di essere compresi dal visitatore. Nei paragrafi a seguire la progettazione sarà spiegata in ogni suo aspetto, con la volontà di trasmettere una visione olistica della mostra, ripercorrendo i passaggi che si sono susseguiti nello sviluppo del corso.

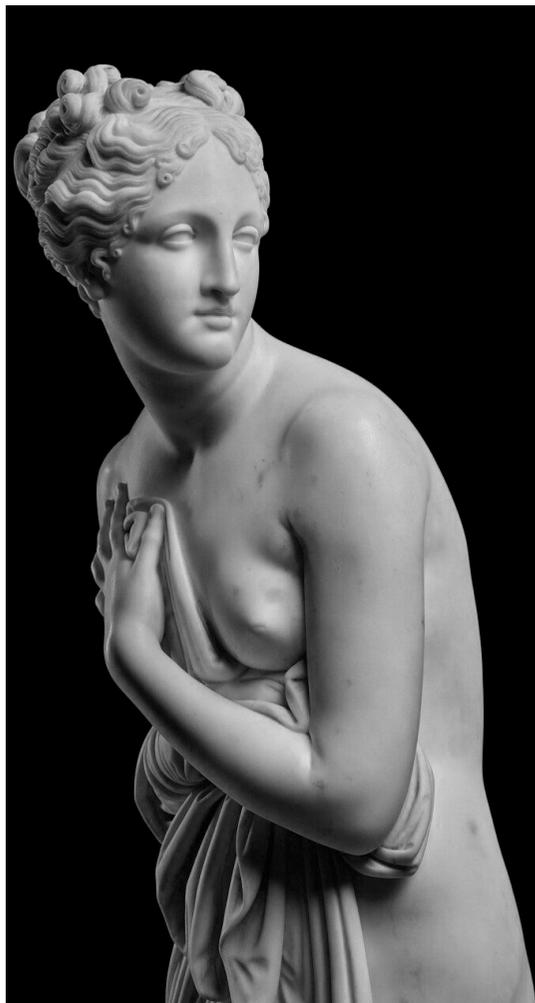


Concept

L'impossibilità nel definire la Bellezza, ha imposto la necessità di ricercare e analizzare un metodo in grado di esprimerla. Il bicentenario della morte di Canova è stata un'occasione per celebrare un artista leggendario, cogliendo nelle sue statue un modo per definirla oggettivamente. Infatti le opere del maestro di Possagno, sono basate su precisione, proporzioni ed espressività che rendono universalmente riconosciuta la sua grandezza. Il grande privilegio dello scultore veneto è l'abilità di fermare il tempo, il momento preciso che sembra trasferirsi come in una fotografia dai modelli al marmo. Questo avviene attraverso un metodo, da lui ideato e dall'abilità a costruire scenografie delle opere che sembrano muoversi, agitarsi attraverso movimenti complessi che portano alla tensione muscolare del corpo o del viso, generando un'espressività senza precedenti, in grado di dare vita alle opere.

La perfezione raggiunta dal Canova ha stimolato la volontà di confrontare all'interno del progetto due diverse rappresentazioni della Bellezza. La prima consiste in quella eterna dell'arte, in quanto le opere sono considerate un lascito che l'essere umano espropria da sé lasciando per il futuro, al fine di superare il tempo che scorre. La seconda si individua nella precarietà dell'uomo, stimolo per l'arte, ma che è effimera in quanto non può durare per sempre, è destinata a decadere. Il contrasto tra le due è il filo conduttore della mostra, che avviene su due livelli: tra il visitatore e le opere e tra le statue stesse. Le statue infatti si suddividono in quelle rappresentanti l'eterno perché il racconto narrato da queste opere parla di un rapporto o di un significato che trascende il tempo e dura per l'eternità. In opposizione sono presenti elementi statuari rappresentanti scene di lotta, violenza dove la loro condizione instabile dimostra la precarietà in cui si trovano. I due complessi citati dialogano all'interno della mostra attraverso caratteristiche tipiche delle opere di Canova: l'istante e il mito⁸.

L'arte è infatti in grado di fermare la precarietà del tempo che passa, rappresentando un istante che durerà per sempre. Invece il mito permette all'uomo di raggiungere l'eternità, questo viene infatti tramandato tra le generazioni, generando un ricordo in cui la presenza di chi viene narrato è destinata a durare nel tempo. L'obiettivo della mostra diventa il racconto di questo contrasto presente nelle opere del maestro di Possagno, fino ad arrivare alla sintesi raggiunta nel suo più famoso masterpiece. Per enfatizzare questa opposizione, la mostra si basa sull'uso del contrasto tra elementi differenti, che permettono all'uno di risaltare rispetto all'altro e viceversa, rimandando così al significato dell'esposizione.



Collezione

La scelta delle opere si basa sulla volontà di far risaltare il contrasto tra eterno e precario presente nelle opere di Antonio Canova. Per avere una visione completa dell'artista la mostra comincia con una prefazione basata su una selezione di elementi rappresentanti la vita e il metodo ideato per la realizzazione delle opere. Nelle aree successive sono posizionate le statue che sono riproduzioni in marmo dell'artista di Possagno, suddivise in zone rappresentanti i due contrasti della bellezza, mentre a dialogare tra i due spazi sono presenti le opere che si ergono a sintesi di questo rapporto.

La prima sezione è una contestualizzazione a scopo didattico dell'artista, a cui viene dato un volto, attraverso il ritratto realizzato da Francois-Xavier Fabre nel 1812. La scelta di rappresentarlo è dovuta oltre che per conoscenza anche per il forte contrasto presente tra lo scultore e le sue opere. Secondo descrizioni dell'epoca Canova era una persona schiva, timida ma le sue opere erano invece passionali, un tripudio di emozioni⁹. Segue *Lo studio di Antonio Canova a Roma* (1785, di Francesco Chiarottini), il luogo dove lo scultore realizzava la sua arte. Il passaggio successivo è la spiegazione del metodo ideato dall'artista. In primo luogo sono presenti dei bozzetti, attraverso i quali ideava la disposizione dell'opera. Successivamente si realizzavano modelli in gesso di dimensioni ridotte che permettevano di visualizzare dettagli. A rappresentare questo passaggio sono presenti riproduzioni in gesso in scala ridotta di *Paolina Borghese* (1808) e della *Venere Italica* (1812). Il passaggio successivo era la realizzazione di un modello in gesso in scala reale, su cui venivano fissati dei chiodini detti *repères*, che permettevano di mantenere le proporzioni tra questo e l'opera finale in marmo. A citare questo punto è presente una rappresentazione in gesso della venere prima citata, in scala reale, posizionata su un piedistallo girevole, siccome per l'artista le ombre avevano un ruolo chiave nella visione dell'opera. Le statue del maestro di Possagno sono pensate per vivere di luce circolare, infatti venivano posate su basi rotanti per trasmetterle vita con la variazione della luce. Al contorno di questi modelli è presente, all'interno di una teca, la strumentazione tipica utilizzata per la realizzazione della sua arte, come scalpelli, trapani e raschiatori¹⁰.

Collezione

nella pagina precedente in senso orario:
Venere Italica di Antonio Canova, Ritratto di Canova (Fabre), Lo studio di Antonio Canova a Roma (Chiarottini), dettaglio dei fori dei repères sul modello di Paolina Borghese di Antonio Canova.



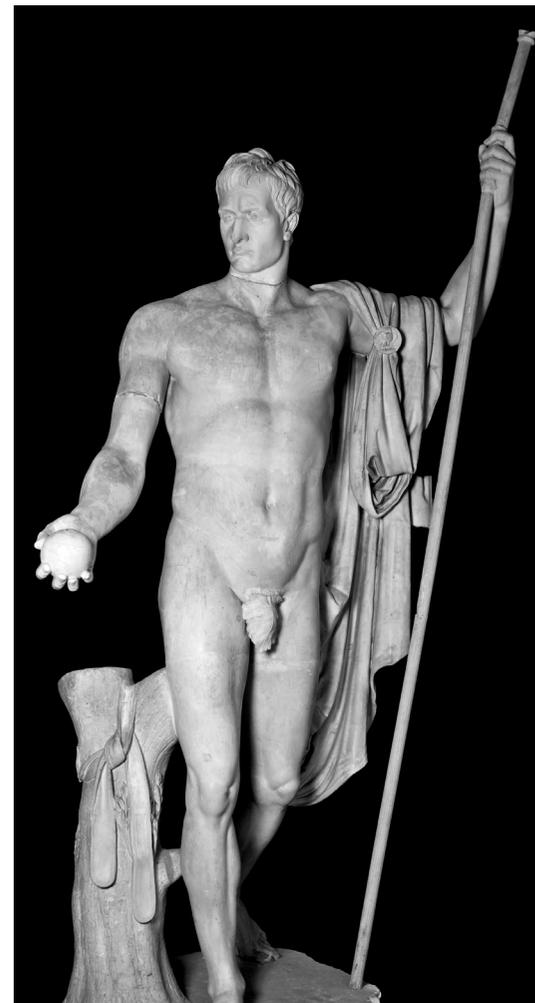
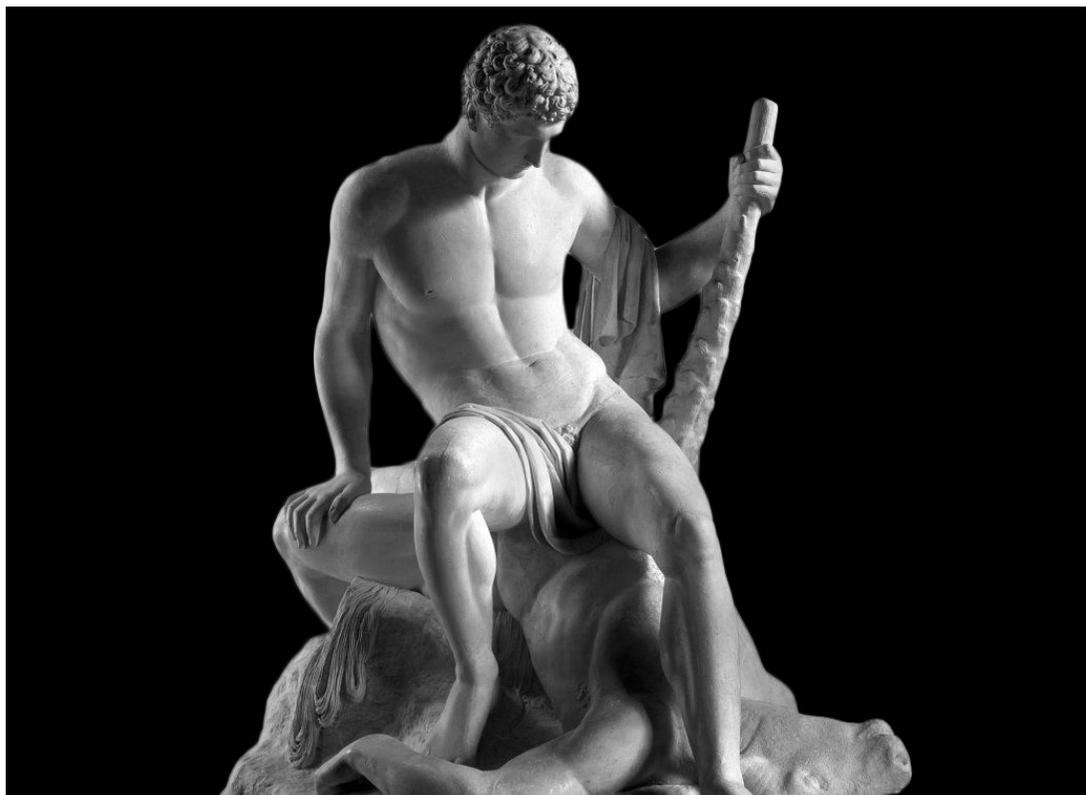
Antonio Canova

a destra: Ercole e Lica, con un alto contrasto che fa risaltare i dettagli compositivi.

a sinistra: dettaglio viso di Lica, dove si nota la drammaticità dell'evento.

in basso: Creugante e Damosseno, rivolti uno verso l'altro nel momento esatto prima del colpo fatale.



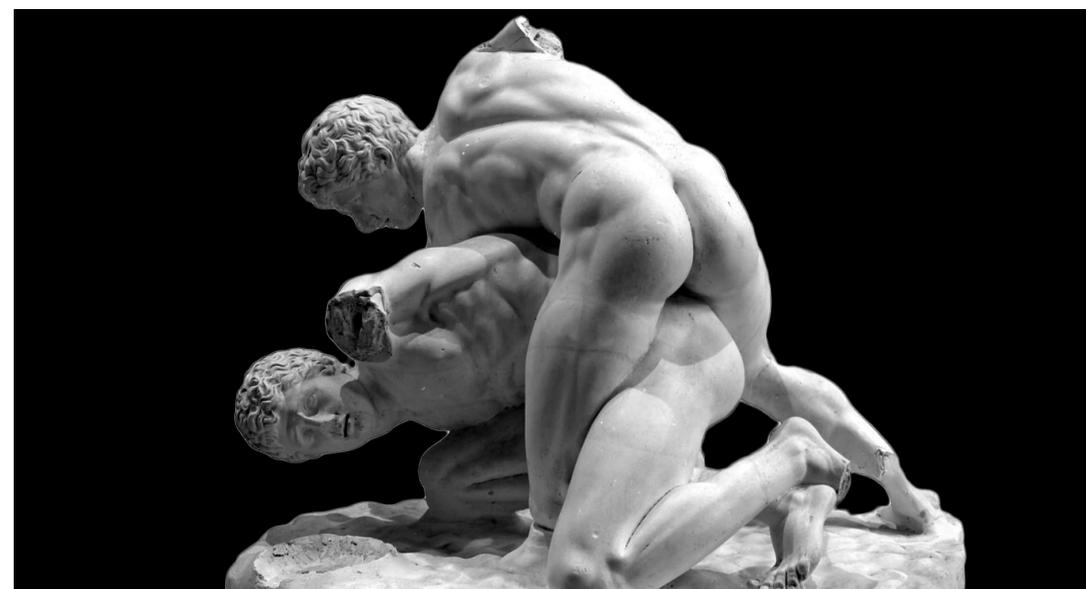


Antonio Canova

nella pagina precedente: due gruppi scultorei raffiguranti Teseo, in alto in lotta con un centauro, mentre in basso dopo aver sconfitto il minotauro.

a sinistra: Napoleone come Marte Pacificatore

in basso: I Lottatori, gruppo scultoreo dalle dimensioni ridotte ma con una alta cura dei dettagli.



L'area successiva è incentrata sulla precarietà, rappresentata da lotta e violenza. Le muscolature di queste opere sono tese, pronte al capovolgimento che sta avvenendo nei loro racconti, oppure come vittoriosi ma che la storia a venire dipingerà come sconfitti. Questa sezione presenta infatti scene di combattimenti come nei *Lottatori* (1775), nei *Pugilatori* (1801) e nell'immenso *Teseo e il Centauro* (1805). L'highlights della sezione è *Ercole e Lica* (1815), dove la violenza si trasmette in ogni singolo dettaglio dell'opera, dal viso terrorizzato del paggio alla muscolatura dell'eroe greco. A completare la zona sono presenti *Teseo sul Minotauro* (1783), il cui ritorno a casa dopo la sconfitta del mostro è stato amaro e *Napoleone Bonaparte come Marte Pacificatore* (1806), statua che dopo la sconfitta dell'imperatore francese è stata esposta come "prigioniera", all'interno della casa di Arthur Wellesley, duca di Wellington, il vincitore della battaglia di Waterloo¹¹.

La terza zona è riferita all'eternità, perchè il racconto che trasmettono queste opere parla di un rapporto o di un significato che trascende il tempo e dura per sempre. Questo rapporto può essere amore, piacere, riconoscenza oppure può rappresentare il significato in di eternità in sè. Sono presenti relazioni amorose eterne come il rapporto tra *Adone e Venere* (1794), rappresentati anche nell'*Adone incoronato da Venere* (1789). Si aggiungono i busti di *Elena e Paride* (1819), il cui amore ha generato forse la guerra più famosa della storia e la storia di *Orfeo ed Euridice* (1776), il cui amore è troppo forte per rispettare le regole degli inferi. Segue *Dedalo ed Icaro* (1779), il cui significato è la riconoscenza; in quest'opera Canova omaggia il nonno Pasino, primo maestro del giovane artista¹². L'highlights della sezione è *Ebe* (1796), dea dell'eterna giovinezza, suo era il compito di servire il nettare agli dei, al fine di renderli immortali.

La zona conclusiva è la sintesi delle due precedenti, in questa area sono presenti opere la cui bellezza è universalmente riconosciuta, dove lo scultore di Possagno ha superato sè stesso. La prima opera sono *Le Grazie* (1817), che secondo la mitologia infondevano gioia di vivere, nel mondo umano e in quello eterno degli dei. Inoltre secondo la mitologia classica esse incarnano la perfezione a cui l'essere umano dovrebbe tendere, grazie alle doti che rappresentano, lo splendore, la gioia e la prosperità, loro intorno sono rappresentate le *Danzatrici* (1811), realizzate in scala 1:5, a creare una cornice intorno all'opera precedente. L'opera conclusiva della collezione è il più famoso capolavoro di Antonio Canova, *Amore e Psiche* (1793). La statua è la perfetta sintesi del rapporto tra precarietà ed eternità, dovuto al rapporto tra la bellezza mortale, rappresentata da Psiche e quella immortale data da Amore. La relazione rappresentata nel marmo, fissa in un istante che sembra un equilibrio instabile, destinato a mutare, ma che invece resiste per sempre, fermando nel tempo un'attrazione tra Precario ed Eterno.



Antonio Canova

a sinistra: Danzatrice coi Cembali
in basso: dettaglio dei visi de Le Grazie, Antonio Canova, dove le ombre trasmettono pregnanza scenica al gruppo scultoreo.





Antonio Canova

a sinistra: Orfeo ed Euridice
in basso: Adone e Venere
a destra: Ebe, rappresentata
leggera, come se avesse appena
poggiato i piedi sul terreno
con uno studio sui movimenti
del vestito al fine di tramettere
questa impressione.





Antonio Canova

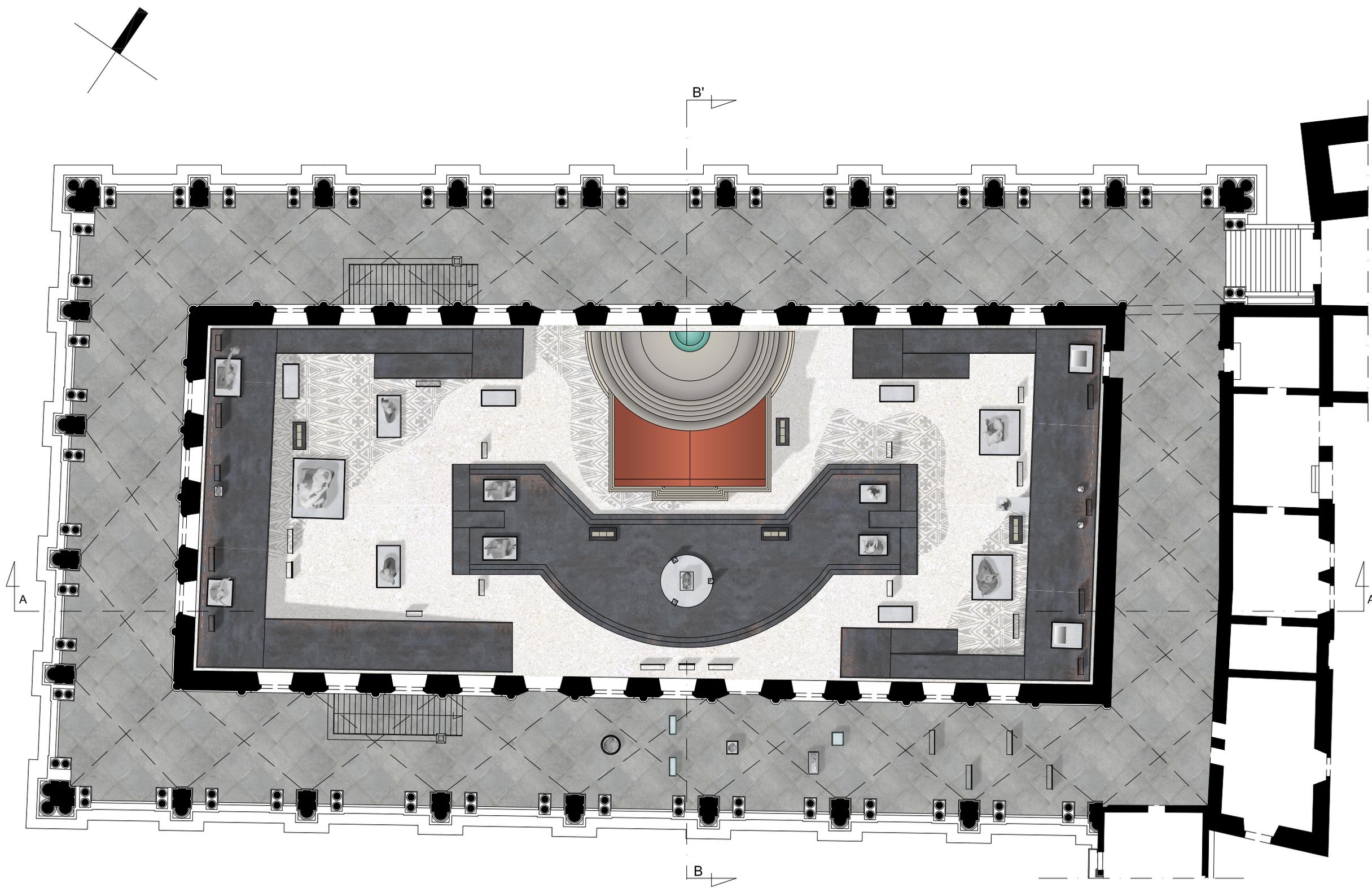
nella pagine precedente: busti di Elena e Paride in alto, in basso Amore e Psiche stanti, con il dettaglio della farfalla osservata dagli amanti.

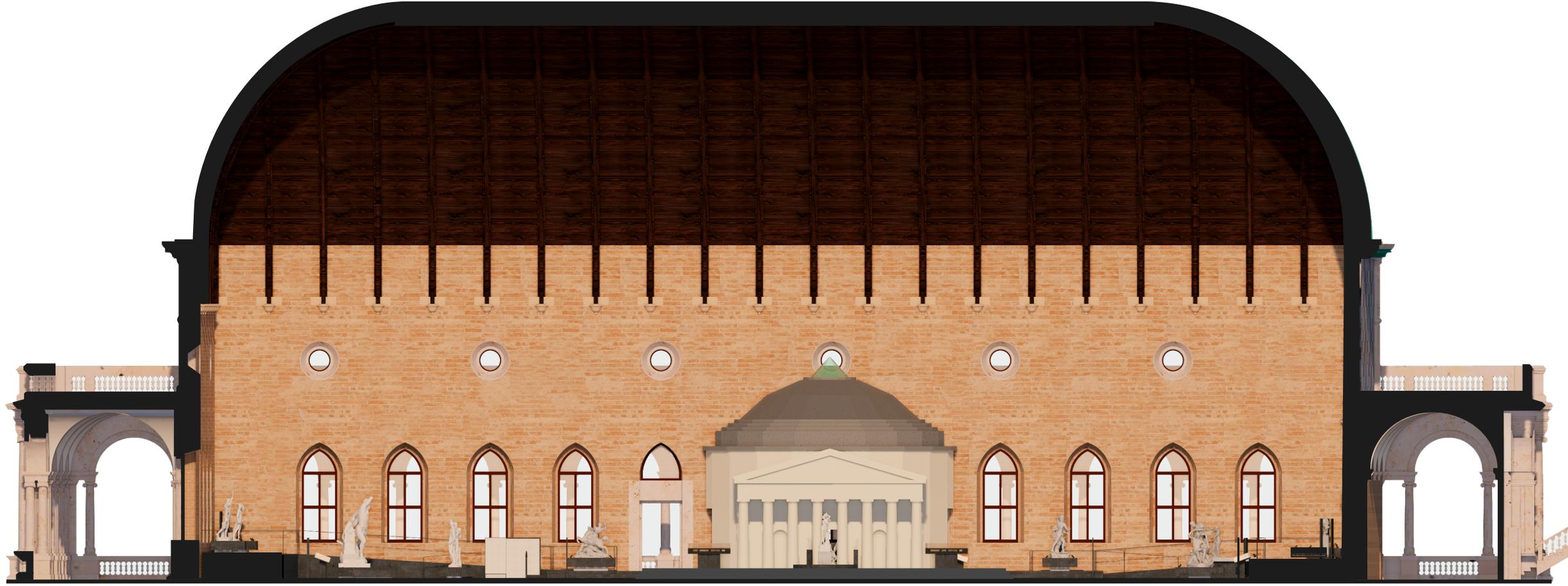
a sinistra: Adone incoronato da Venere, dove la composizione assume una forte geometria.

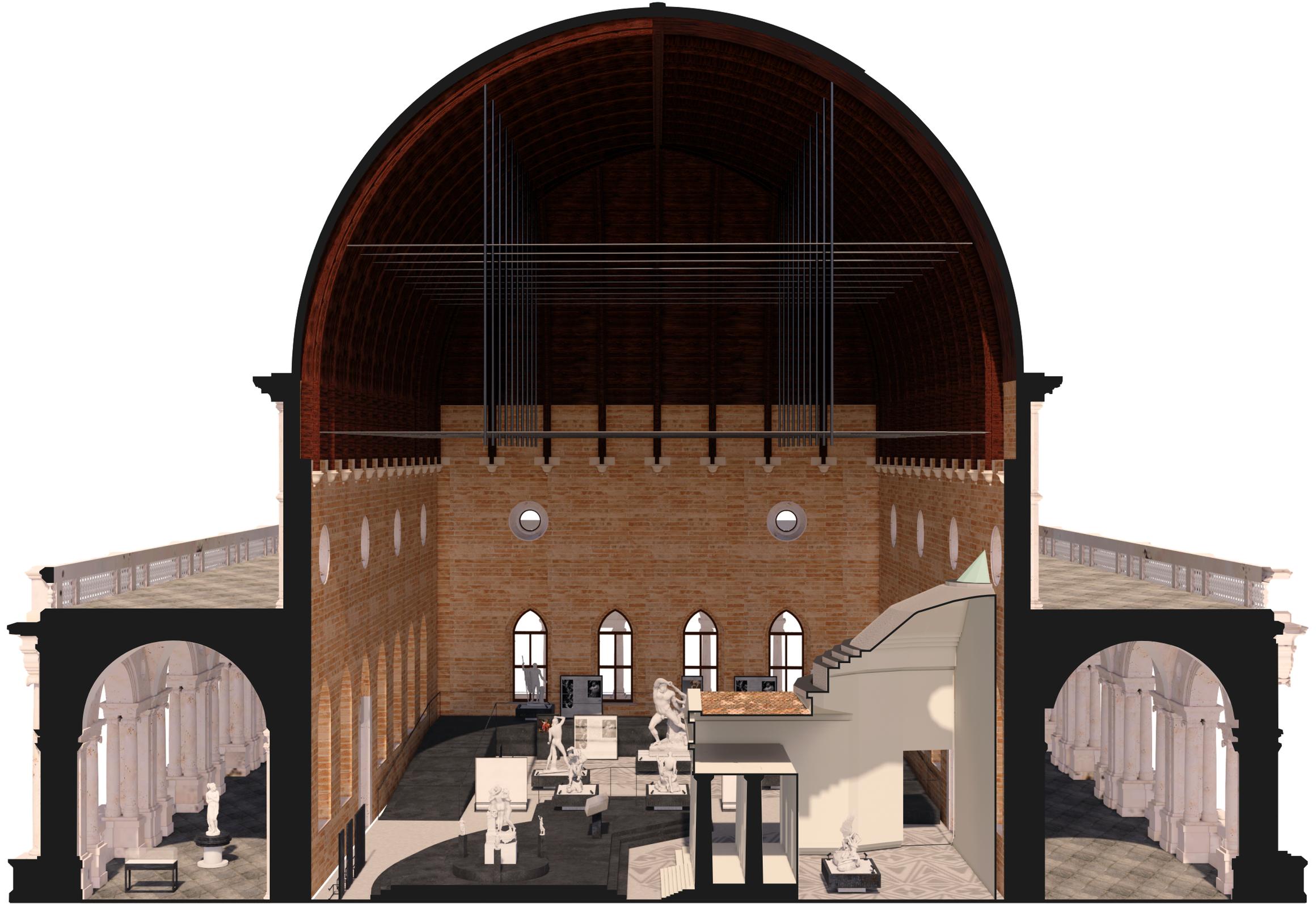
in basso: Dedalo e Icaro, opera autobiografica riferita al nonno.

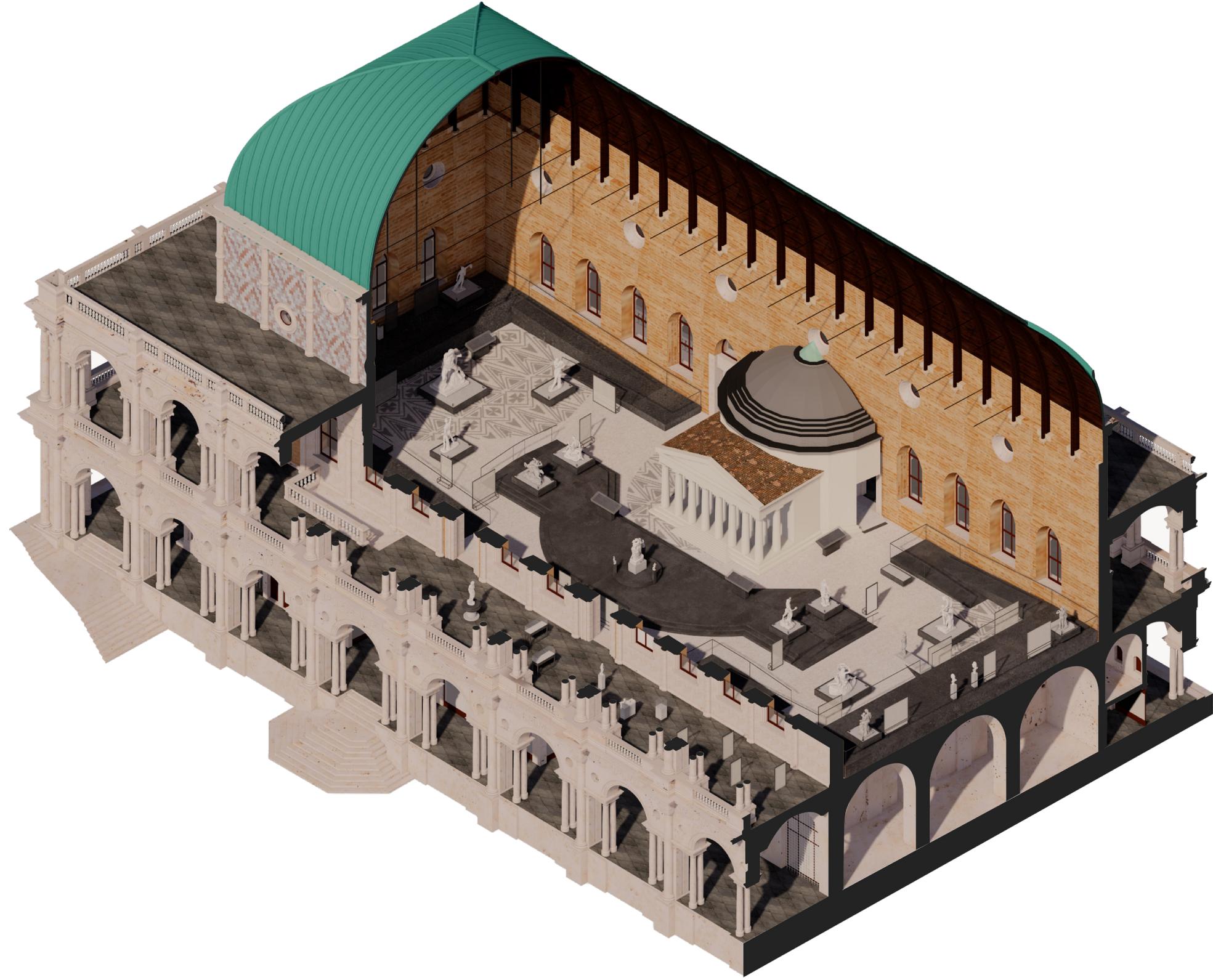
nella pagina successiva Amore e Psiche, masterpiece del maestro di Possagno.













Allestimento

La struttura della mostra si sviluppa dal rapporto tra le due visioni di Bellezza affrontate, cercando di applicare questo contrasto come linea guida. La mostra è suddivisa tra la prefazione nel loggiato e le tre sezioni successive organizzate nell'interno della Basilica di Vicenza. Questo edificio è infatti lo spazio ospitante la mostra, la cui struttura si è cercato di valorizzare attraverso un dialogo con l'esposizione.

La sezione nel loggiato presenta pannelli con riproduzioni delle opere precedentemente citate, teche per la visione dei bozzetti preparatori e per l'analisi degli strumenti utilizzati da Canova nei suoi lavori. Seguono piedistalli tipici della sezione, la cui peculiarità è la possibilità di interagire e far ruotare il basamento per poter visionare l'opera da differenti angolazioni, proprio come veniva effettuato dal maestro di Possagno, per lo studio delle ombre. Caratteristica che accomuna questa sezione con le successive è l'omogeneità degli arredi, questi sono infatti realizzati di alluminio spatolato, al fine di trasmettere un'idea di vissuto, di impreciso, che faccia risaltare la pulizia visiva delle opere. Questo metallo è il rivestimento che accomuna principalmente tutti gli arredi, per i piedistalli è complementare con il cemento, mentre per i pannelli espositivi a corredo di ogni statua è associato al plexiglass traslucido. La volontà di utilizzare questo elemento semitrasparente nasce dalla volontà di non limitare completamente lo sguardo di chi legge, ma permettergli di intravedere oltre, al fine di riprendere un rapporto figura sfondo con l'architettura ospitante. Questi pannelli presentano una retroilluminazione che permette di visualizzare in modo chiaro le informazioni, fornita da fonti led disposte internamente alle cornici in alluminio. Sui pannelli espositivi sono individuabili particolari delle opere a cui sono associati, attraverso foto di dettaglio effettuate da grandi fotografi come Mimmo Jodice, che hanno affrontato l'opera canoviana, cercando di individuare dettagli attraverso l'uso del forte contrasto tra le ombre che si creano sulle superfici delle statue, che permettono di dare vita alle opere¹³.

Ispirazioni progettuali

In alto a sinistra: Venere Italica, fotografia di Mimmo Jodice dove la luce gioca un ruolo fondamentale nel far risaltare i dettagli
a destra: Muse Inquietanti di Giorgio De Chirico, riferimento per l'allestimento della mostra dove le statue si ergono immobili nello spazio aperto.
In basso: Museo di Castelvecchio, interni progettati da Carlo Scarpa.

La città ideale, Luciano Laurana,

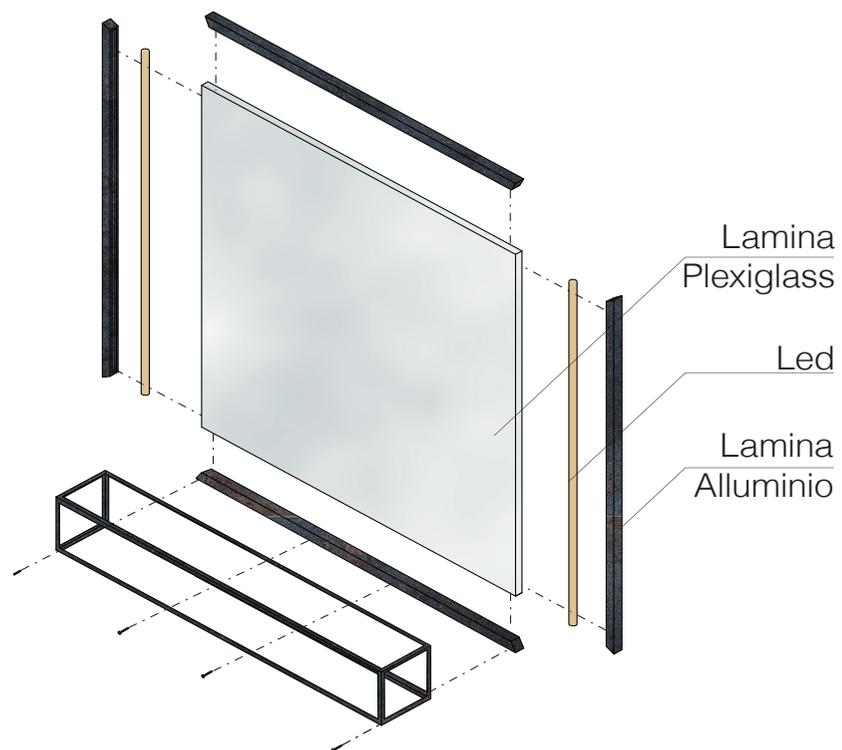
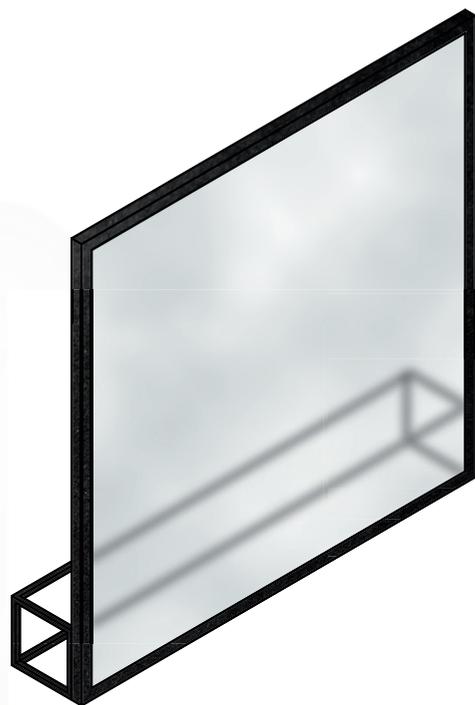
uno dei primi studi sulla
simmetria del Rinascimento.

In questo modo il visitatore può ricercare ed individuare i dettagli delle opere, cogliendo anche i significati nascosti, chiariti attraverso le informazioni riportate via testo, oppure attraverso i *qr code* che riportano al sito della mostra, dove sono spiegati attraverso contenuti audio o di lettura informazioni sulle opere.

L'entrata nel salone mostra una visione d'insieme dell'esposizione, senza architetture verticali che limitino lo sguardo dell'osservatore sia sull'allestimento che sull'architettura. Sono presenti infatti solo architetture orizzontali, che suddividono gli spazi e conducono il visitatore attraverso il percorso stabilito. L'idea progettuale è stata quella di ricreare una *agorà*, luogo tipico dell'antica grecia, abitato dalle opere di Canova, rappresentanti infatti storie mitiche della cultura classica. In questo modo si ricerca il contrasto, creando un luogo esterno all'interno, dialogando con la Basilica che diventa l'unico contenitore della mostra. L'ambiente presenta un aspetto simmetrico, creando un'opposizione tra le aree della precarietà e dell'eternità coadiuvate al centro dalla sintesi dell'opera Canoviana.

Durante la definizione del concept numerose sono state le ricerche di riferimenti da cui trarre ispirazione, in questo caso l'influenza è stata *La città ideale* per l'ambientazione e le *Muse Inquietanti* di De Chirico, per i soggetti presenti, posti da soli, immobili.

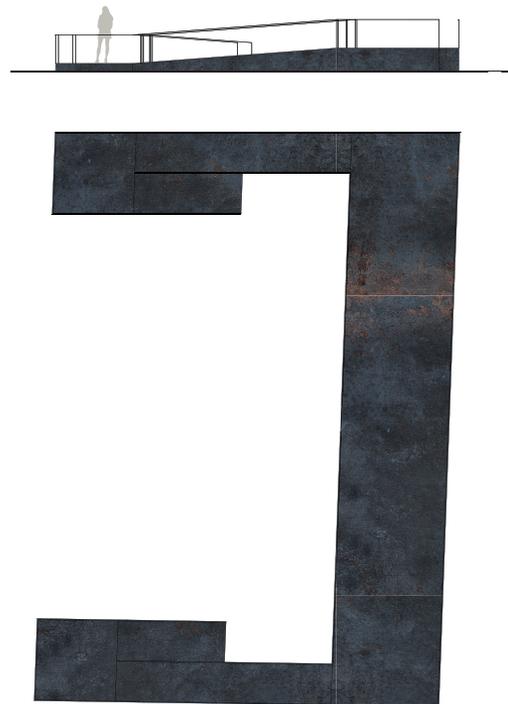
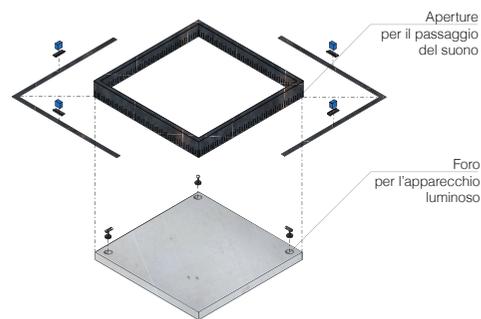




Pannelli esplicativi

presentano dettagli dell'opera di riferimento, con la possibilità di interazione multimediale grazie ai qr code.

pagina precedente: assonometria e dettaglio componenti.



La progettazione si è mossa studiando riferimenti che potessero trasmettere questa idea di aperto in un luogo chiuso. Grande influenza è stata data dalla *Cour Marly del Louvre realizzata da Im Pei nel 1993*, è una galleria coperta dove le statue si posizionano intorno alle scalinate, permettendo differenti angolazioni di visione della stessa opera, infatti come successivamente spiegato l'esposizione presenta punti di vista ad altezze differenti.

L'area della precarietà presenta una parte rialzata attraverso una struttura realizzata in alluminio spatolato, questa presenta un dislivello di un metro rispetto alla pavimentazione, a cui si arriva attraverso rampe laterali che rispettano la pendenza indicata da normativa dell'8%. In questo modo il percorso è percorribile anche in carrozzina¹⁴. In cima alla piattaforma sono posizionate alcune opere. Queste presentano un piedistallo in cemento, rivestito sui lati da lamiere dello stesso materiale delle rampe, utilizzato come base per quasi tutte le opere della mostra, ridimensionato in base alle loro dimensioni. Nel basamento sono inoltre disposti i dispositivi illuminotecnici di ciascuna opera. L'ispirazione riguardo questi elementi è riferita al *Museo di Castelvecchio* di Carlo Scarpa, dove i volumi su cui poggiano le opere presentano una parte superiore estrusa, che nasconde dove la componente inferiore si appoggia sulla pavimentazione.

Le rampe permettono di avere una visione alternativa delle opere sottostanti, con un punto di vista rialzato, infatti la struttura non occupa tutta la sezione, con alcune opere disposte in uscita da essa. Questo si può notare in *Ercole e Lica*, dove grazie alla sua dimensione, superiore ai tre metri, si riescono ad osservare elementi non chiari ad altezza uomo, come la presa sul piede del lanciato. La discesa dalla parte rialzata della sezione permette di godere di maggiori dettagli delle opere, e poterle così confrontare da differenti altezze. Questi dettagli sono individuabili con l'aiuto dei pannelli esplicativi, al cui interno sono rappresentati particolari fotografati da maestri come Mimmo Jodice, Aurelio Amendola e Luigi Spina. All'interno dell'area è possibile sentire un racconto di sottofondo, riguardante il mito della statua prima citata, narrato da Claudio Carini, leggendo il passo delle *Metamorfosi* di Ovidio, al fine attirare il visitatore verso l'*highlight*, dal quale proviene il suono. Si rafforza così l'impressione che l'opera sia viva, rappresentata visivamente dalla percezione del dettaglio a cui è sceso il maestro di Possagno. Il passaggio alla sezione successiva è dato da un varco che si viene a creare tra le opere raffiguranti *Teseo*, contro il centuaro ed il minotauro. Il visitatore è così costretto a passare tra due statue eccezionali e tra loro collegate dal soggetto, permettendo così di avere un confronto tra le opere. Queste fungono da passaggio tra una sezione e l'altra, posizionate intorno alla rampa dell'area successiva.

Si entra così nella sezione di sintesi della bellezza dell'opera canoviana, che crea un dialogo tra le due aree opposte del salone. Presenta una struttura rialzata di un'altezza inferiore rispetto alla precedente, ma con scalini su tutto



Le Grazie, Antonio Canova

in alto: render dell'esposizione, con rapporto tra le Grazie e le riproduzioni delle Danzatrici disposte a raggiera intorno.

a destra: bozzetto preparatorio de Le Grazie, realizzato da Antonio Canova.

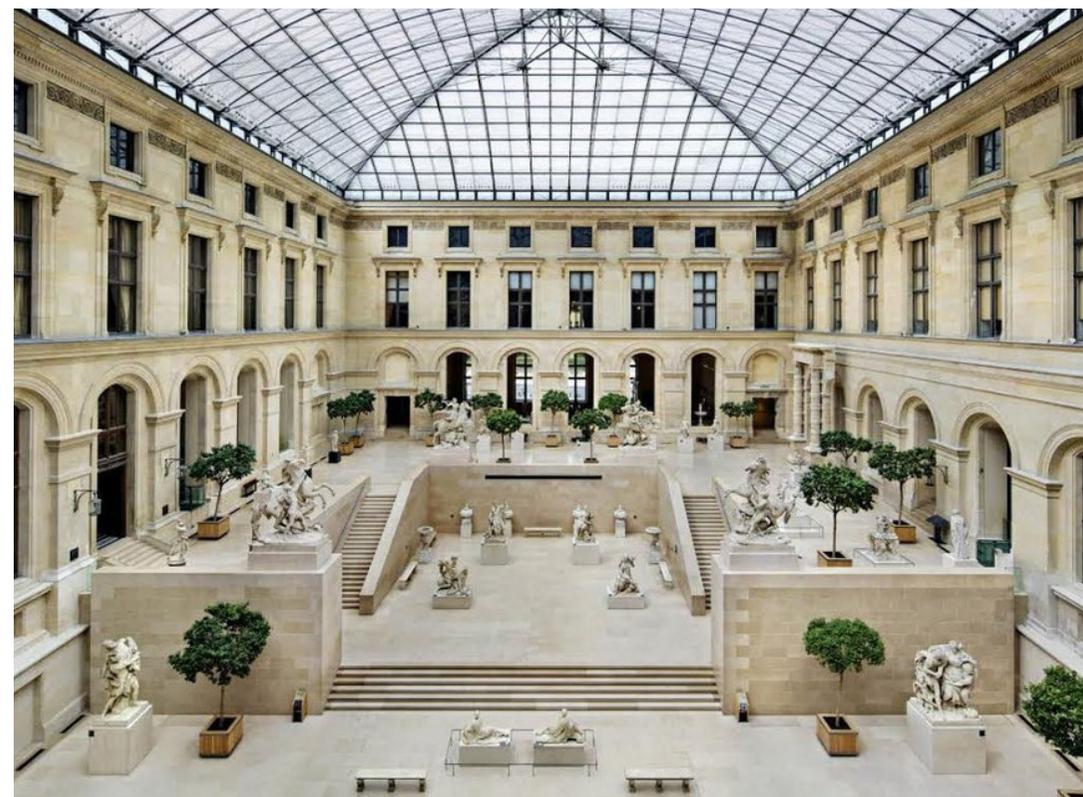
nella pagina precedente: dettaglio basamento Ercole e Lica.



il perimetro che permettono di muoversi più liberamente al suo interno, per potersi avvicinare ai pannelli espositivi o al tempio, disposti perimetralmente al rialzo. Al centro si presentano *Le Grazie*, posizionate su un piedistallo circolare, con disposte a raggiera le *Danzatrici*, raffigurate spesso insieme alle *Cariti*, definizione romana delle divine. Anche in questo caso l'*highlight* presenta una sorgente sonora narrante il carme *Le Grazie* realizzato da Ugo Foscolo per l'amico Canova, utilizzato come ispirazione mentre lavorava all'opera¹⁵. Intorno all'opera sono disposti, all'interno delle teche, i bozzetti preparatori realizzati dall'artista al fine di far vedere al visitatore il passaggio dal concepimento alla realizzazione dell'opera, insieme a pannelli esplicativi raffiguranti dettagli da ricercare. Posto simmetricamente rispetto al rialzo si presenta la riproduzione sezionata in cartongesso del *Tempio di Possagno* (1830), architettura realizzata dall'artista. Le influenze riguardo l'uso della sezione derivano dal *Tempio di San Carlino*, realizzato sul lago di Lugano da Mario Botta. Unica struttura chiusa all'interno della mostra, il Tempio Canoviano ha definito la pavimentazione temporanea del salone, che è realizzata in vari strati con superficialmente il linoleum con stampato il pattern presente in loco intorno al tempio originale.

Il passaggio alla zona dell'eternità avviene attraverso un altro varco composto da *Orfeo ed Euridice*, il cui sguardo disperato crea un rapporto che rende il passaggio come dentro un unico complesso statuario. Superato il varco si staglia davanti al visitatore *Ebe*. Modellata come una figura leggera, appena scesa dal cielo, l'opera è posizionata su un piedistallo che sporge dalla rampa, trasmettendo l'idea che la statua sia senza peso, riprendendo le intenzioni che hanno ispirato l'artista. La reference in questo caso è nuovamente il *Museo di Castelvecchio*, dove i possibili punti di vista ed il piedistallo sporgente hanno influenzato la progettazione. Anche in questo caso è presente una fonte sonora, che attira il visitatore attraverso la recita di alcuni passi delle *Dodici fatiche di Ercole*, in cui la dea ringiovanisce il vecchio Iolao¹⁶. Il percorso della sezione simmetrico rispetto alla sezione della precarietà, permette anche in questo caso di visualizzare le opere da altezze differenti, ma in contrasto rispetto al precedente si visualizza l'opera dal basso e poi all'altezza occhio salendo sulla rampa. Come per le sezioni precedenti le opere sono accompagnati da particolari fotografici, in modo da indicare al visitatore i dettagli in cui Canova si è superato.

Visualizzata l'area precedente, si presenta alla discesa dalla rampa l'entrata del tempio, posizionato nella zona di sintesi della Bellezza Canoviana, presenta al proprio interno come a volerlo proteggere, il maggiore highlight, *Amore e Psiche*. Intorno alla statua, cadenzato a diverse ore del giorno avviene una *performance* artistica, dove due ballerini ripercorrono il mito, con un balletto dal nome omonimo, ideato da Sergio Cavallaro¹⁷.





Rapporto tra ispirazione e progetto

a sinistra: Museo di Castelvecchio, Verona, Carlo Scarpa
 dettaglio statua equestre di Cangrande della Scala, nella
 prospettiva dal giardino.

in alto: render della sezione relativa all'Eternità della mostra,
 con dettaglio sulla figura di Ebe, che presenta un piedistallo
 in oggetto che permette di analizzare l'opera da diverse
 prospettive.

nelle pagine precedenti:

Tempio di San Carlino (Mario Botta), Courl Marly del Louvre (Im
 Pei), Dettaglio pattern esterno Tempio Canoviano.



Luce: Giorno e Notte

Il tempo è un elemento fondamentale della mostra, definendo come unità la differenza tra precarietà ed eternità. La progettazione si è così avviata verso una rappresentazione che riuscisse a trasmettere visivamente lo scorrere di questo fattore. La mostra è stata progettata in due differenti orari di apertura, il periodo diurno e quello notturno. L'orario di visita permette una visione totalmente differente dell'esposizione dovuta al cambio di illuminazione. Il fine è quello di ripercorrere il tema dei contrasti presente nella mostra creando un'alternanza di percezioni nella visita, in modo da narrare visivamente il passare del tempo.

Durante la giornata il salone è luminoso, la luce entra attraverso finestre e rosoni creando un'illuminazione diffusa che trasmetta all'utente l'impressione di trovarsi in un luogo aperto, un'agorà. In questo modo si ha la percezione di un ambiente classico, teatro di numerosi miti raccontati nelle opere di Canova. Questo avviene attraverso numerosi dispositivi illuminotecnici che compensano l'illuminazione proveniente dalle finestre. Infatti sui rosoni sono collocati proiettori dimmerabili (Agorà ET01- iGuzzini) che bilanciano la luminosità dell'ambiente attraverso un sistema DALI, aumentando l'intensità luminosa in caso di giornate scure.

L'esposizione notturna presenta un'illuminazione d'accento che risalta le opere attraverso un ambiente cupo, scoprendo così i dettagli delle statue canoviane che hanno reso l'artista immortale nel tempo. All'interno dei piedistalli delle opere, sono presenti proiettori spot (Light Up Earth Q683- iGuzzini) puntati sui dettagli. In questo modo le particolarità per espressività o significato vengono risaltate, creando giochi di ombre che rendono le opere drammatiche. Questi dettagli vengono spiegati attraverso i pannelli esplicativi dove il visitatore può comprendere, analizzando particolari fotografici dal forte impatto visivo. Le opere presenti sopra le strutture rialzate presentano posteriormente delle luci da incasso spot (Light Up Earth E127_ X203-iGuzzini) che annullano così le ombre date dai proiettori sulle pareti

Canova, Precarietà ed Eternità

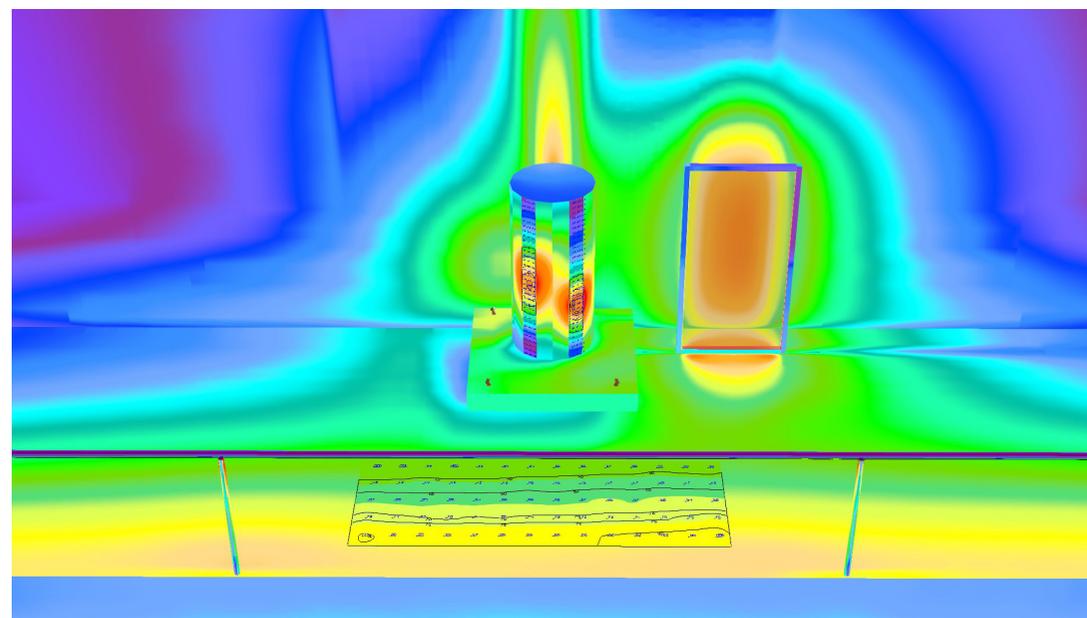
Allestimento durante i differenti orari di visita, quello diurno e notturno. La variazione della luce, permette di avere una percezione differente delle opere con una visione più complessiva durante il giorno e più di dettaglio, volumetrica durante la sera.

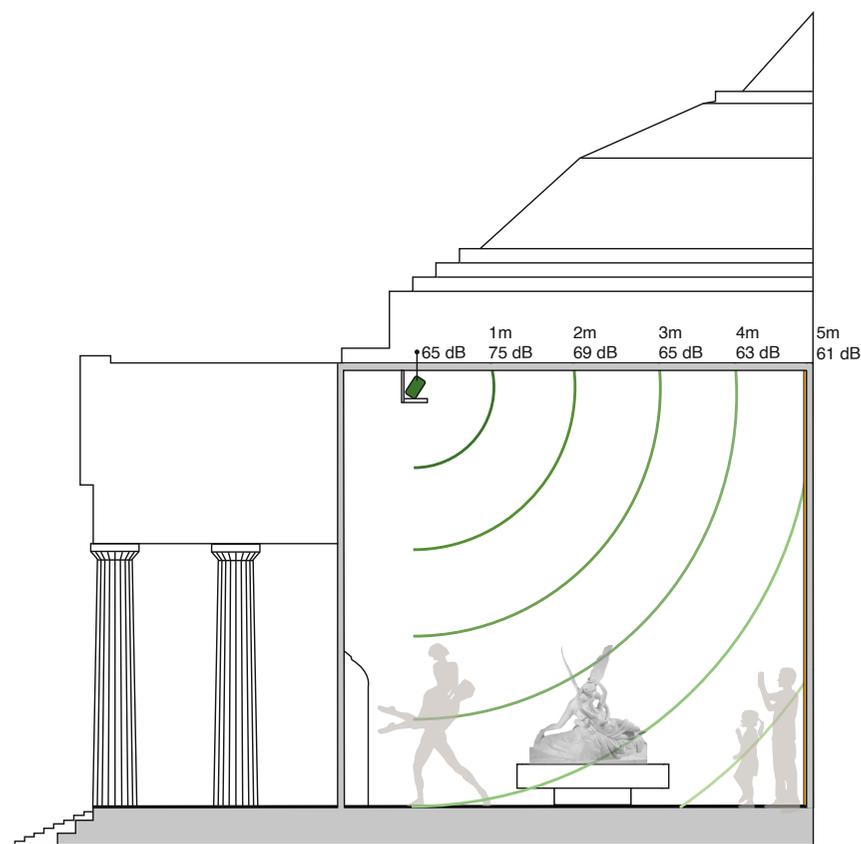
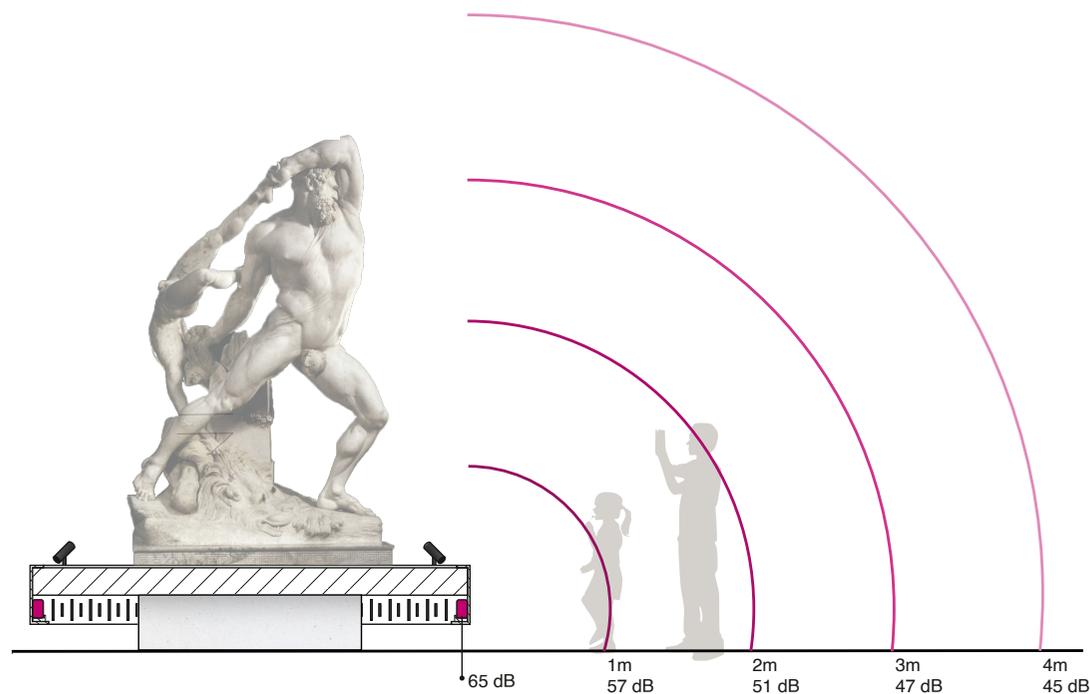
creando un dialogo tra queste opere e la basilica, attraverso un'alone di luce che le incornicia. Gli stessi sono presenti intorno al tempio, al fine di risaltare i dettagli architettonici progettati dal maestro di Possagno. Differente è l'illuminazione all'interno del tempio, dove luci spot (Palco Recessed QX12-iGuzzini) posizionate sulla struttura in cartongesso illuminano dall'alto Amore e Psiche, ed una parte dello spazio intorno per permettere di visualizzare la performance di danza relativa all'opera.

L'ambiente percorribile del salone rimane scuro creando un contrasto con il bianco delle opere. Infatti l'illuminazione è minima per permettere il camminamento e la visione di ostacoli, che avviene attraverso strisce led coperte dai corrimano (Ribbon Basic 98342-LineaLight Group), rispettando le normative di lumen necessari al camminamento¹⁸. Al fine di creare un dialogo con l'architettura della basilica, l'illuminazione dimmerabile prima citata colora la volta creando un contrasto con il percorso scuro ed elevandosi ad opera d'arte illuminata come le opere del Canova. Per la progettazione di questo ambiente notturno, l'ispirazione è stata data dallo statuario del Museo Egizio di Torino, il cui impianto illuminotecnico è stato progettato da Dante Ferretti, scenografo di fama mondiale, premiato agli *Oscar*¹⁹. In questo modo l'ambiente scuro risalta le opere, offrendo una percezione delle statue visibile in tutto il salone. I dispositivi utilizzati sono stati selezionati attraverso un processo cominciato con la definizione delle esigenze necessarie alle varie zone, ed i relativi requisiti. Una volta delineati questi fattori si è passati alla progettazione attraverso delle simulazioni effettuate attraverso il software *Dialux*. Dopo aver ricreato i volumi all'interno di un ambiente tridimensionale della Basilica, ed aver inserito le fonti luminose, sono state individuate aree di calcolo utili per analizzare il rispetto dei requisiti necessari. Sono seguite varie prove di dispositivi illuminotecnici, dovute oltre che per caratteristiche specifiche anche per le dimensioni, dovendo inserirsi ad esempio all'interno dei basamenti delle opere, per quanto riguarda le luci d'accento. Infine sono stati effettuati i calcoli sulle superfici selezionate, ad esempio delle statue o della pavimentazione, ottenendo il rispetto dei fattori prefissati, delineati principalmente nel camminamento per il percorso, di luminanza ed illuminamento per le opere.

Sala dello Statuario, Museo Egizio, Torino
locale basato sulla luce di dettaglio

In basso: studio illuminotecnico effettuato sul software *Dialux*, per il calcolo di vari fattori necessari ad una visita ottimale, individuabili dalle superfici di calcolo.





Suono: Attirare e Condurre

L'analisi dello stato di fatto della Basilica, studiando i volumi, i materiali delle superfici e calcolando di conseguenza il tempo di riverberazione è stato il primo passo del progetto acustico. In questo modo è stata definita una base su cui sviluppare la progettazione, tenendo conto delle caratteristiche sonore del salone, essendo questa ritenuta l'area di interesse alla progettazione del suono attivo, in quanto il loggiato è stato immaginato ancora come luogo ibrido tra esterno ed interno della mostra.

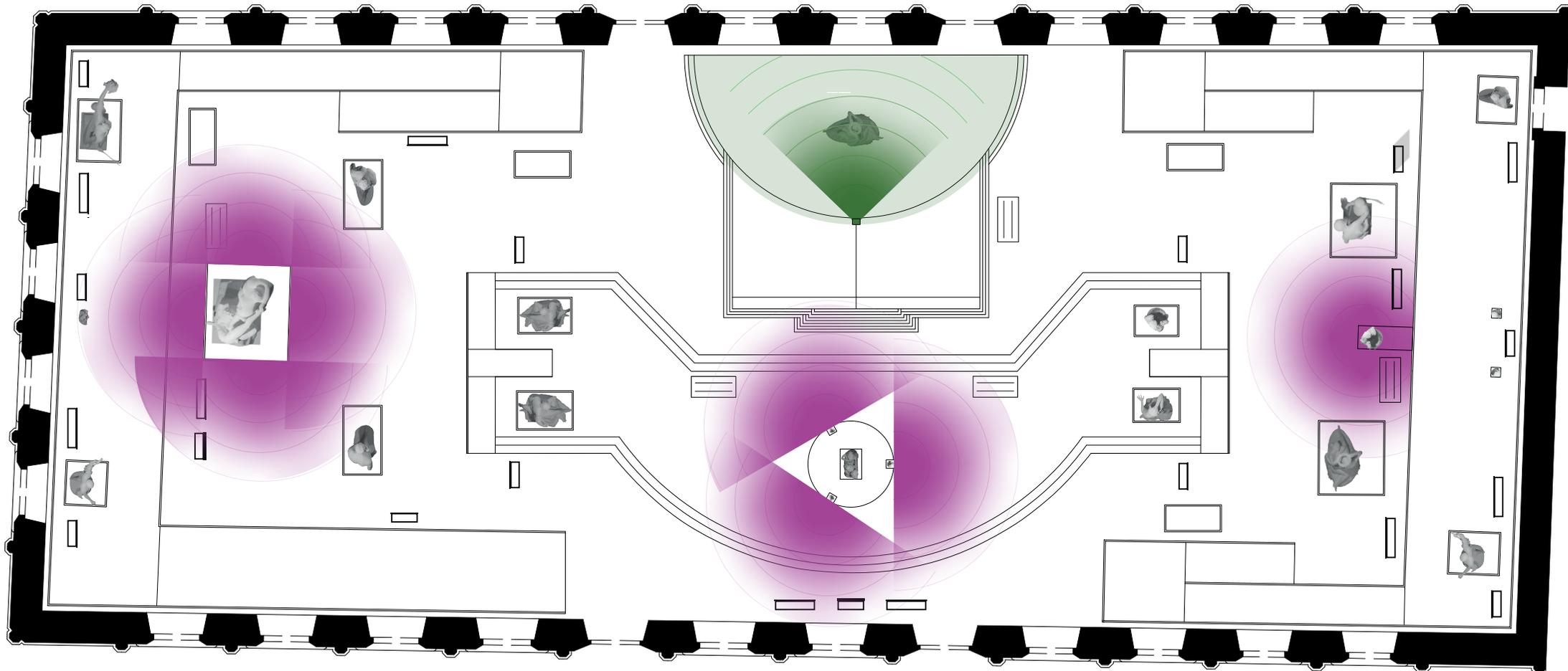
Il punto di partenza nello sviluppo della mostra è stata la volontà di non porre limiti allo spazio. Partendo da questo principio si è sviluppata la ricerca progettuale riguardo le sonorità da inserire. L'obiettivo è stata la volontà di creare un ambiente coinvolgente basato su uno spazio aperto senza ostruzioni, ma con una suddivisione dettata dal suono. Fondamentale è stata la ricerca di peculiarità di Canova riguardanti il tema, individuate nel metodo dell'artista. Lo scultore si lasciava ispirare da racconti del mito, su cui stava lavorando, durante la fase di idealizzazione e sviluppo dell'opera²⁰. L'idea è stata ripercorrere questa abitudine, permettendo al visitatore di ascoltare l'ispirazione, la narrazione da cui è stata immaginata l'opera. L'applicazione di questo concept è passata attraverso numerose fasi, utili a migliorare il coinvolgimento dello spettatore. Partendo dal posizionare fonti sonore sulle panchine, disposte intorno alle opere, per permettere solo a chi è seduto di fermarsi ed osservare l'opera nella sua completezza multisensoriale; si è passati al far provenire direttamente dalla statua il suono attivo, unendo in una fonte unica la percezione visiva e sonora. La selezione delle opere su cui raccontare il mito si è basata sugli *highlights*, posizionati al centro di ogni sezione. In questo modo le varie fonti non si sovrastano l'una con l'altra ma il decadimento acustico, studiato per ogni sorgente, dovuto alla distanza che le separava, permette di percepire la sorgente all'interno della propria area. Il passo successivo è stata la progettazione della disposizione degli elementi sonori, selezionati in base alla loro potenza e frequenza, andando ad intervenire sui piedistalli delle opere. Sono state individuate sorgenti in grado di essere inserite nella struttura metallica dei basamenti, posizionate in modo da non risultare visibili, ma percepibili, grazie alle aperture che ne permettono l'uscita del suono. Si ha così una pregnanza scenica dell'*highlight* che attira intorno a sé le persone distribuite nella sezione della mostra, come se producesse una melodia lontana. Il ragionamento sopracitato è stato così applicato nelle opere di *Ercole e Lica*, *Le Grazie ed Ebe*, con l'utilizzo di casse non direttive (4030C-Genelec), posizionate strategicamente nelle strutture di appoggio delle statue. Ragionamento differente è stato effettuato all'interno del tempio, dove si presentano altri requisiti. All'interno della struttura in cartongesso, la visione dell'opera avviene attraverso una sola direzione, con la performance di danza di contorno. Per allineare la percezione sonora a quella visiva, la sorgente (G One-Genelec) è posizionata in direzione del

Pianta del salone della Basilica Palladiana.

Si individuano le sorgenti sonore, delineando le zone di influenza delle stesse, che delimitano così le sezioni della mostra.

nelle pagine precedenti:
studio del posizionamento dei dispositivi destinati al suono attivo, calcolando il decadimento sonoro.

passaggio dei visitatori all'interno dell'architettura, sfruttando la struttura portante per il posizionamento. Il tempio attraverso il suo spazio chiuso permette di limitare al suo interno il suono attivo, grazie all'aggiunta di materiale fonoassorbente come la lana di roccia, posizionata alle spalle del passaggio dei visitatori al fine di evitare un riverbero che sarebbe stato fastidioso ed avrebbe comportato possibile rumore udibile dall'esterno dell'architettura. In questo modo le aree vengono suddivise dalle fonti sonore, che agiscono da polo all'interno delle stesse, conducendo i visitatori verso gli *highlights* della mostra.



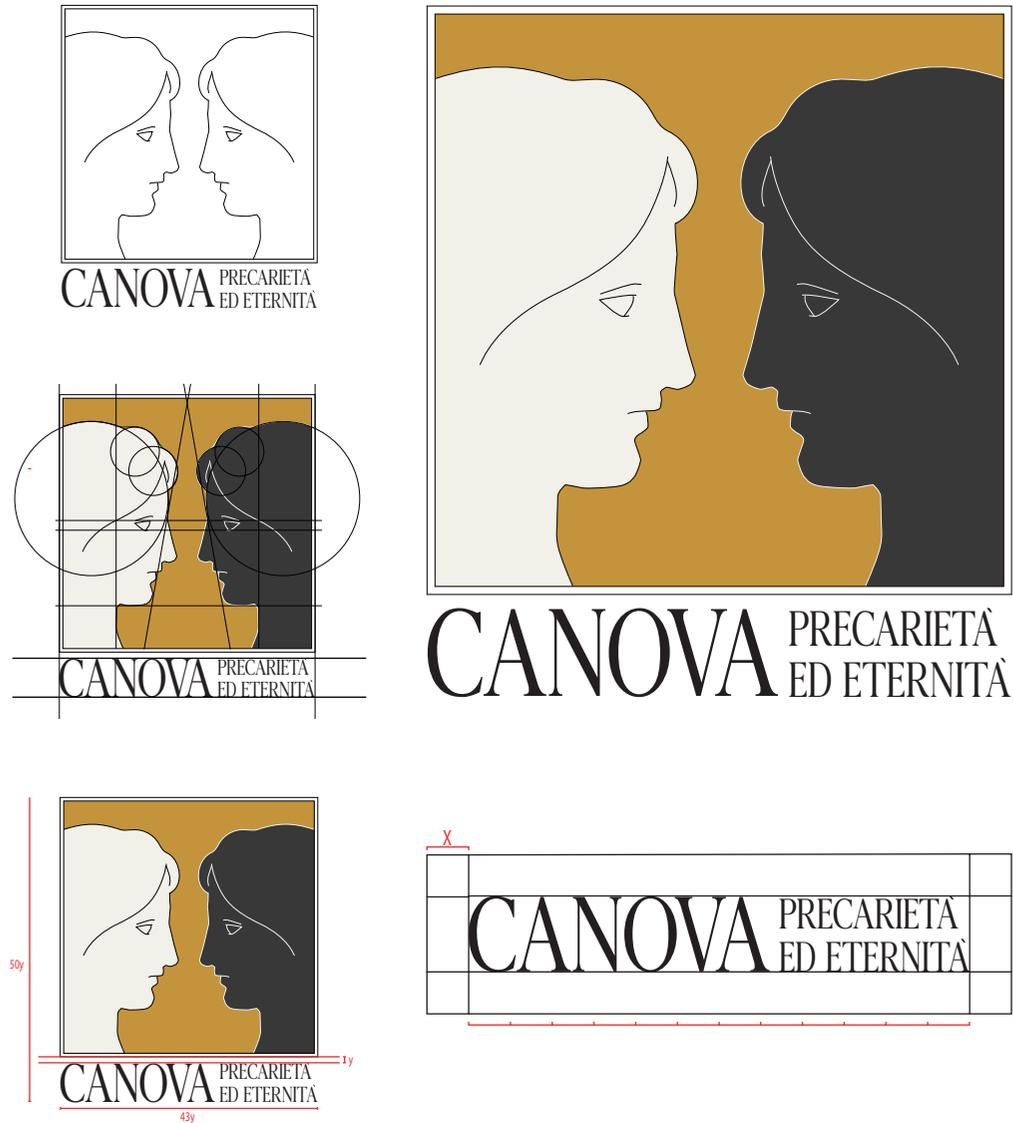


Immagine Coordinata

La comunicazione della mostra si è sviluppata in parallelo alla progettazione, con l'obiettivo di rappresentare l'essenza della mostra, al fine di comunicare adeguatamente l'evento. Il primo ragionamento è stato effettuato sull'elemento principale, il logo. Il significato della mostra basato su due visioni di bellezza, quella precaria dell'uomo e quella eterna dell'arte ha portato a ragionare su un dualismo necessario all'interno dell'immagine coordinata. Il pittogramma è stato così sviluppato dall'idea di rappresentare una figura femminile, astratta, il più generale possibile, che potesse rimandare ad una figura classica, senza rimandare ad un'opera definita; in quanto questa viene declinata nella mostra, in varie espressioni date dalle varie opere. La figura viene così duplicata nelle sue due versioni, che dialogano rivolgendosi lo sguardo, rappresentanti i due opposti attraverso gli opposti cromatici. Le due figure sono racchiuse in una forma squadrata, a riprendere le forme mantenute nell'allestimento di linee nette, a cui si contrappongono le muscolature delle opere. La scelta cromatica deriva da vari significati attribuiti ai colori e specialmente al rapporto tra gli stessi. Infatti il colore bianco alabastro, sta ad indicare l'eterno, il marmo delle statue che dura nel tempo; il nero antracite, rappresenta il precario, il vissuto, l'uomo. Questo colore vuole riprendere le strutture in alluminio spatolato, al fine creare nel logo il contrasto presente tra allestimento e opere. Il dialogo che avviene all'interno del logo è attuato attraverso l'utilizzo dell'oro, dovuto alla ricerca di quella perfezione che avviene nelle opere di Canova. L'artista si pone infatti come tramite tra l'uomo e l'arte, raggiungendo così la bellezza. Attraverso la definizione dei significati del pittogramma è stato individuato il logotipo della mostra, basato sulla congiunzione tra questo dualismo: *Canova, precarietà ed eternità*. Il senso era di rendere chiaro il contrasto presente nel marchio, definendo le due figure. Il carattere utilizzato per il logotipo è l'Agatho, font serif elegante ma dal carattere morbido scelto per riprendere le forme delle opere canoviane. Il testo alternativo utilizzato per paragrafi di testo, o per informazioni specifiche nelle produzioni grafiche relative alla mostra è l'Helvetica.

La necessità di creare un'agorà all'interno del salone, ha necessitato lo studio dell'unica architettura costruita dall'artista, analizzando anche tutto il contorno ad essa. Questa scelta ha permesso di individuare un pattern, realizzato per la piazza che circonda il tempio di Possagno, da utilizzare come mezzo comunicativo in varie produzioni grafiche relative alla mostra. È stato riprodotto in primo luogo sulla pavimentazione temporanea del salone, attraverso una stampa su lineolum, inoltre è stato ripreso all'interno dei pannelli esplicativi riferiti alle opere. Negli elaborati grafici dell'evento è stato ripreso, come nella brochure e nei gadget del bookshop. La promozione dell'esposizione è stata realizzata attraverso la progettazione di un manifesto, basato sulla rappresentazione velata dell'*highlight* conclusivo della mostra,

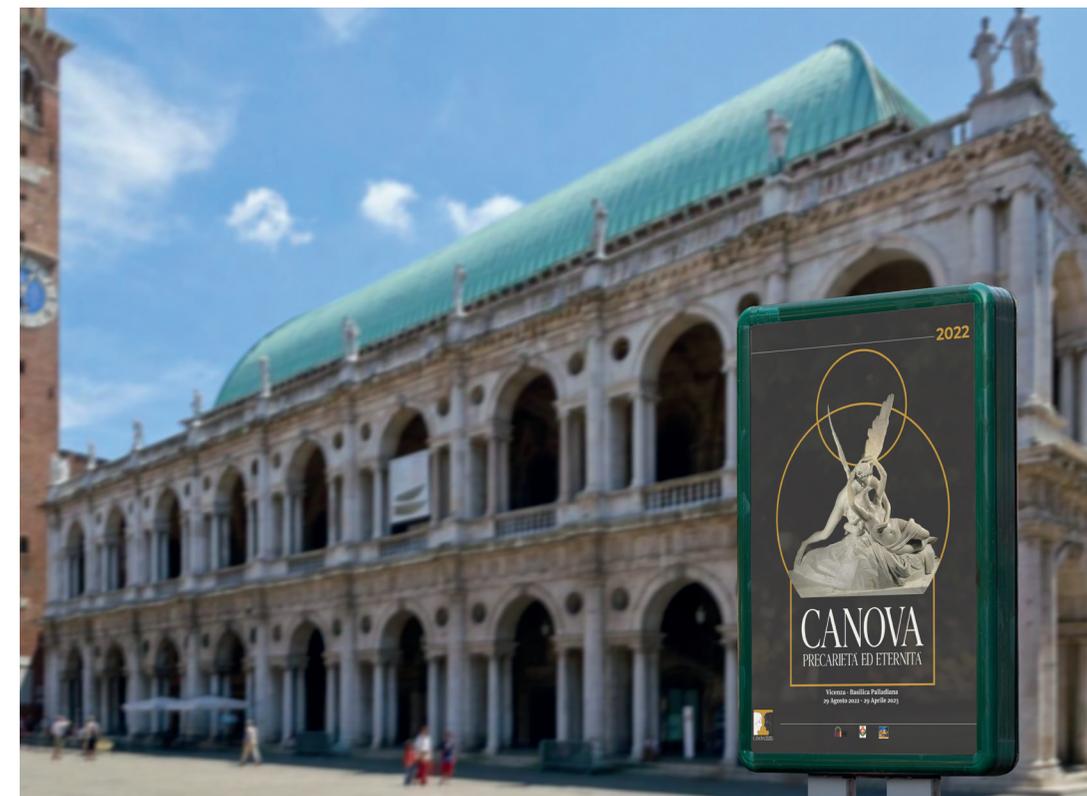
2022



CANOVA

PRECARIETÀ ED ETERNITÀ

Vicenza - Basilica Palladiana
29 Agosto 2022 - 29 Aprile 2023



la costruzione grafica si focalizza su una vista dall'alto stilizzata del tempio canoviano, al cui interno viene rappresentata *Amore e Psiche*, attraverso un gioco di viste contrapposte.

Un'altra comunicazione esterna al museo sono i banner progettati per essere esposti sulla facciata della Basilica di Vicenza, che riprendendo le tematiche prima citate, espongono la presenza dell'esposizione all'interno. Utile è la brochure dell'evento progettata per avere una mappa del posizionamento delle opere. In questo modo la visione d'insieme della mostra che si ha entrando nel salone, grazie all'assenza di barriere visive, permette di essere spiegata ed avere chiaro l'opera che si sta osservando da lontano. La produzione grafica destinata ad avere la vita più duratura sono i gadgets, acquistabili all'interno del bookshop. Questi prodotti sono caratterizzati dall'utilizzo degli elementi più distintivi dell'immagine coordinata, cioè logo e pattern, inseriti sui colori della palette.

La linea seguita nella produzione comunicativa è stata la classicità, ricercando forme semplici, pulite che potessero dialogare con le opere realizzate da Antonio Canova.



Brochure

indica il posizionamento delle opere per l'individuazione nella visuale aperta che offre l'allestimento.

nelle pagine precedenti: manifesto esposizione con applicazione nel contesto.



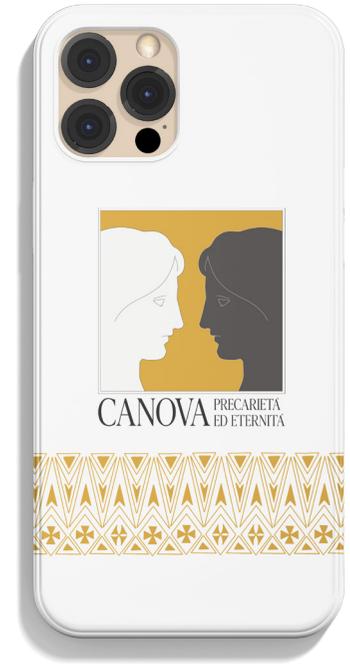
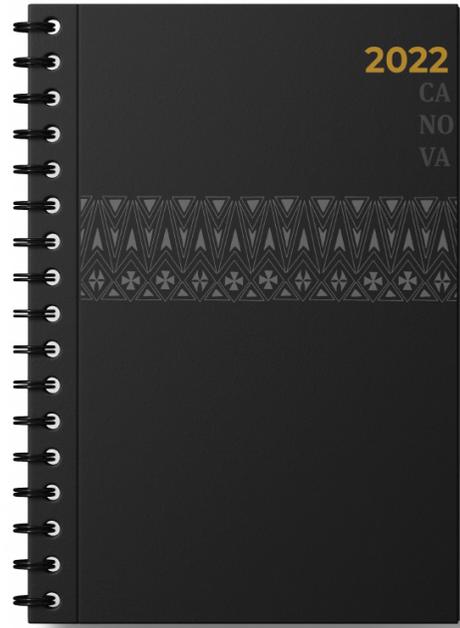


Immagine Coordinata

applicata ai vari prodotti acquistabili nel Bookshop dell'evento.

Finger Food

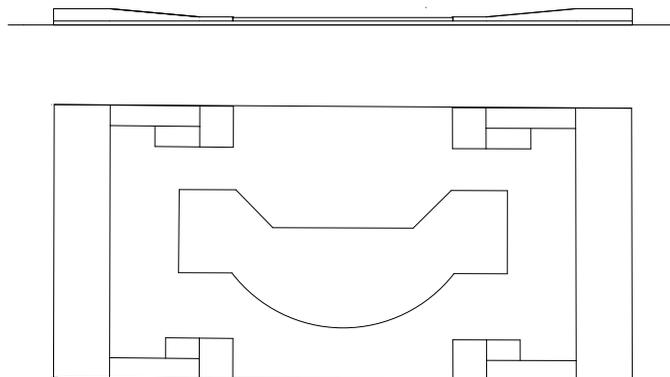
La parte conclusiva della mostra prevede una degustazione che vuole percorrere le tradizioni culinarie di Vicenza, rivisitando i piatti tipici rendendoli *finger food* attraverso un'accezione più innovativa. L'esperienza è fruibile tramite un vassoio che riprende le geometrie presenti all'interno del salone della mostra, con la presenza delle vivande disposte seguendo il posizionamento delle opere. Il fine è quello di completare il percorso multisensoriale, raggiungendo i sensi mancanti dopo la visita della mostra. L'esperienza cerca di coprire tutta la varietà di gusti percepibile, partendo dal salato fino ad arrivare al dolce. Come all'interno della mostra il percorso di consumo è consigliato, seguendo la tradizionale sequenza di gusti che avviene in un pasto, ma come nella visita, attraverso nessun limite, il visitatore può seguire l'ordine che preferisce.

Seguendo l'ordine prima citato, è consigliato cominciare con l'*Esplosione di Tradizione*, dove il tradizionale Spritz Vicentino creato come in origine con il Prosecco locale e acqua è stato trasformato in un cubo di gelatina per regalare un'esplosione di tradizione in bocca. Viene accompagnata da una sottile scorza di limone per un'ulteriore freschezza. Segue il *Cicchetto Rivisitato*, dove la tradizione prosegue con il tipico Baccalà mantecato che viene accostato ad una base croccante di pasta frolla salata, creando un contrasto di consistenze e sapori. Il terzo elemento è la *Pasta e Fasoi 2.0*, rivisitazione del piatto tipico preparato dalle nonne venete, trasformato in un *finger food* innovativo. La base di pacchero di farina integrale avvolge un cuore morbido di mousse di fagioli contrastato dalla croccantezza del prosciutto italiano piastrato. La linea prosegue con la *Scultura di Menta*, composta da un cubo di polenta croccante che sorregge una fresca maionese aromatizzata alla menta preparando il palato del degustatore all'ultima tappa di questo percorso culinario. Infine si propone *Dulcis in Fundo*, con il quale una fresca crema pasticcera aromatizzata alla vaniglia e scorza di limone viene adagiata su un sottile disco di pasta frolla dolce regalando al degustatore un finale memorabile.

Finger food

dal basso in ordine antiorario si presentano: Esplosione di Tradizione, il Cicchetto rivisitato, Pasta e Fasoi 2.0, la Scultura di Menta concludendosi con il dulcis in fundo.

Le porzioni sono servite sul vassoio in alluminio, riprendente la pianta della mostra.



Valutazione Economica

La mostra per essere sviluppabile necessita di essere sostenibile, cioè deve produrre ricavi che superano i costi al fine di poter ricevere un investimento iniziale. Per riuscire in questa analisi è stata realizzata una valutazione economica del progetto, svolta attraverso vari strumenti di analisi, al fine di dimostrarne la fattibilità. Il primo passo è stato lo sviluppo di un obiettivo relativo alle esigenze del progetto, individuato nella volontà di massimizzare l'agibilità e la comprensione della mostra, attraverso soluzioni organizzative efficaci dal punto di vista architettonico e grafico. Una volta individuato il fine, di pari passo rispetto allo sviluppo del concept, si è ragionato sulla definizione di una tabella esigenziale, definendo rispetto ad ogni necessità i requisiti utili al suo raggiungimento. Le necessità individuate sono state la coerenza progettuale, la chiarezza della mostra, la valorizzazione di collezione ed architettura ospitante e l'esperienza del visitatore. Successivamente è stato utilizzato il software *Superdecision*, che ha permesso di svolgere l'analisi ANP, al fine di individuare le priorità tra i sottocriteri individuati per ogni esigenza. La suddetta è cominciata collegando tra loro quali avessero una possibile relazione, ad esempio uno dei sottocriteri era l'attenzione alla scelta della collezione, derivata dall'esigenza di coerenza progettuale. Questo è stato collegato all'esaltazione delle opere, racconto del messaggio dell'artista e percezione sensoriale, criteri relativi ad altri *cluster*. Una volta delineati i vari nodi che collegano tra loro i criteri si sono valutati i rapporti tra ogni criterio relazionato al fine di stabilire le priorità di ognuno rispetto agli altri. Questo è avvenuto tramite confronti a coppie in cui il rapporto tra i due criteri indicava la preferenza che i curatori avevano di uno rispetto all'altro. Il risultato ottenuto sono state le priorità progettuali, individuate principalmente nell'esposizione fluida, relativa all'esigenza di coerenza, ed alla valorizzazione del rapporto con l'architettura ospitante, criteri fondamentali nello sviluppo nel concept.

Delineate ed analizzate le priorità, si è passati alla progettazione della mostra, con la selezione di tutte le soluzioni progettuali. Questa scelta ha portato ad individuare attraverso stime sintetiche o analitiche i possibili costi e ricavi totali, in modo da individuare la sostenibilità della mostra. Partendo dalle spese sono state individuate quelle relative al funzionamento, riguardanti l'affitto della Basilica di Vicenza, le spese relative ai dispositivi di sicurezza ed ai dispositivi illuminotecnici e sonori. La stima di questi ultimi ha necessitato di individuare oltre ai costi di acquisizione anche il montaggio, ma specialmente di gestione ricavati delineando i consumi di ogni dispositivo in base alla propria potenza. Successivamente sono state calcolate le ore totali di utilizzo durante la mostra, che moltiplicate per il costo di di fornitura elettrica ha permesso di individuare il costo relativo ai consumi. Altra spesa affrontata riguarda l'allestimento, l'analisi svolta è una stima analitica, basata sui costi dimensionali dei componenti utilizzati per

tutto l'arredamento della mostra, a cui sono stati aggiunti i costi di produzione e manodopera in percentuale. Analisi fondamentale è stata la gestione della collezione, il primo costo da affrontare è stato il costo delle riproduzioni in marmo. La volontà di effettuare riproduzioni è stata definita dall'impossibilità di richiedere molti originali ai musei ospitanti, a causa del grande valore che possiedono per essi. La commissione è stata richiesta, attraverso un preventivo, ad un'azienda di scultori denominata *Le Pietre Srl* di Pietrasanta, provincia di Lucca. Attivi già in questo campo, in quanto hanno già realizzato in passato riproduzioni in marmo delle opere di Antonio Canova. Dopo un primo contatto con il titolare dell'azienda, ed una risposta positiva relativa ad preventivo riguardo alle riproduzioni in dimensioni concordate delle statue di Canova, il preventivo non è arrivato. Per effettuare la stima si è passati allora ad una stima analitica, ricercando il valore delle statue attraverso i siti online di case d'asta come Sotheby's e Christies. Sono state cercate riproduzioni delle statue interessate, cercando due valori per ognuna, facendo una media tra i due per definire il possibile costo della riproduzione. Questo calcolo si è reso necessario in quanto per molte statue non è stato trovato il valore, ma per stimarlo si sono prese in considerazione statue dalle dimensioni simili dello stesso artista. A questi si vanno ad aggiungere il costo del trasporto e dell'assicurazione delle opere ricavati attraverso preventivi. La successiva voce di spesa riguarda il personale, come hostess, vigilanza e pulizia e la curatela i cui costi sono stati calcolati in base alle tabelle stipendiali date dall'Istat²¹, contestualizzati alle ore lavorative derivanti dalla durata della mostra. Elemento importante riguarda le uscite relative alla promozione e comunicazione dell'evento, gli elementi di spesa sono stati i manifesti pubblicitari da disporre nella provincia di Vicenza, i banner da appendere sulla facciata della Basilica e le brochure della mostra, tutti ricavati da preventivi.

Elemento fondamentale nel calcolo dei costi relativi al bookshop e dei relativi ricavi è stata l'individuazione dei possibili visitatori della mostra. Per calcolare questo dato sono state analizzati gli ingressi relativi a mostre avvenute nella Basilica di Vicenza o mostre in Italia su Canova, come l'esposizione dello scultore al Mann di Napoli²². Questi valori sono stati suddivisi in ingressi al giorno e moltiplicati per la durata della mostra corrispondente a sei mensilità, in modo da avere il valore ponderato. Sono stati individuati 700.000 possibili visitatori. Per il calcolo dei costi degli elementi del *bookshop* è stata presa in considerazione una ricerca effettuata da Nomisma, azienda di consulenza economica, che attraverso una ricerca svolta sui musei italiani stima come circa il 15% dei visitatori acquista qualcosa nel *bookshop*²³. Questa percentuale è stata suddivisa tra chi potrebbe acquistare il catalogo della mostra, individuato nell'8% siccome sempre secondo Nomisma è il prodotto più acquistato, mentre la restante percentuale predilige un *gadget*. I costi relativi al catalogo sono dati da preventivi di numero relativi alle stime di

vendita, mentre il costo dei gadget è stato realizzato analizzando il costo di prodotti simili in vendita in *bookshop* di altre mostre. Dato il numero vario di oggetti in vendita all'esposizione, è stato deciso di fare una media dei vari prezzi. Per delineare il costo lato organizzazione di questi prodotti è stato deciso di stimarlo come il 5% del prezzo di vendita. Una volta stimato il numero di possibili acquirenti, il 5% della media dei prezzi dei vari *gadget* per il numero di possibili acquirenti ha dato il costo totale.

Dopo aver analizzato le voci di costo principali si sono studiati i possibili ricavi autogenerati dalla mostra, basati su due fonti, gli ingressi e le vendite del *bookshop*. I ricavi derivanti dagli ingressi sono stati calcolati attraverso una stima sintetica di mostre simili. I fattori che hanno permesso di selezionarle sono state mostre nella basilica di Vicenza o mostre su Antonio Canova in Italia. Individuati i visitatori di queste mostre, sono state proporzionate, in base alla durata, ai possibili visitatori della mostra che si sta progettando. La media di questi valori ha dato il numero di possibili visitatori. Oltre ai visitatori si è individuato il costo del biglietto suddiviso per le varie fasce, quindi intero, ridotto (under 25) e per le scuole (under 15), dove anche in questo caso facendo la media si è individuato il costo di entrata alla mostra per le varie fasce. Al fine di individuare le entrate per ogni fascia di età, si è analizzata la percentuale di esse all'interno della popolazione italiana²⁴, stimando con queste quanti ingressi avverranno per ogni fascia. La somma della moltiplicazione dei visitatori per ogni fascia per il costo del biglietto della fascia trasmette i ricavi totali dati dagli ingressi. I ricavi relativi al *bookshop* sono derivati dalle percentuali sui visitatori precedentemente indicati.

Dopo aver avuto una visione completa dei costi e dei ricavi, questi sono stati confrontati. I primi presentano una spesa vicino ai tre milioni di euro (2.886.790,24), mentre i secondi tendono ai nove milioni di euro (8.766.546,36). Il rapporto tra i due indica come la mostra sia sostenibile. La stima effettuata è largamente positiva infatti si basa sul numero elevato di possibili visitatori e sulla loro possibilità e volontà economica ad acquistare. Il possibile elevato guadagno permette di avere un range di errore che anche in caso di un numero inferiore di ricavi, mantenga la sostenibilità della mostra positiva.

Schema Valutazione Economica

Nella pagina successiva sono indicate schematicamente le voci di calcolo utilizzate per la valutazione economica, per una lineare e chiara visione del suo sviluppo.

Costi

Funzionamento	<i>Illuminazione</i>	acquisizione + installazione + gestione I costi relativi al funzionamento si ottengono dalle voci sopra riportate derivanti le prime dal prezzo, le seconde da una percentuale riferita alla manodopera mentre l'ultima dal consumo degli apparecchi per le ore di utilizzo	75.000
	<i>Suono</i>		
Allestimento	<i>Arredamento</i>	volume materiale x costo unitario Questa voce è stimata, per ogni elemento dell'allestimento, attraverso le dimensioni totali del materiale di tutti gli elementi moltiplicate per il costo unitario. Questo è dovuto alle differenti dimensioni di ogni elemento. Si aggiunge una manodopera del 10%	110.000
	<i>Comunicazione immediata</i>		
Collezione	<i>Riproduzione Opere</i>	Stima valore opere da case d'asta Preventivo Media (preventivo + stima) Dovuta al reperimento di più valori	2.300.000
	<i>Trasporto</i>		
	<i>Assicurazione</i>		
Stipendi	<i>Curatela</i>	Media (stipendi / ora) x ore di lavoro Stima derivante dagli stipendi medi di ogni categoria all'ora per le ore di lavoro riguardo la curatela, mentre per le ore di lavoro stimate riguardo il personale.	105.000
	<i>Personale</i>		
Bookshop	<i>Catalogo</i>	Costo unitario x acquirenti La stima dei visitatori acquirenti della mostra è stata definita come percentuale dei possibili visitatori. Questa è stata ricavata da una stima definita da Namisma riguardo a chi acquista nei bookshop delle mostre. (Percentuale suddivisa tra catalogo e gadgets.	85.000
	<i>Gadgets</i>		
Promozione e Comunicazione	<i>Mezzi fisici</i>	Preventivo Stima analitica derivante da preventivi di agenzie specializzate, per la definizione dei costi riguardanti banner pubblicitari, brochure e la creazione di un sito professionale con mostra virtuale.	110.000
	<i>Mezzi digitali</i>		
		Totale	2.900.000
Ricavi	Autogenerati	<i>Biglietti</i>	Media (ingressi mostre simili) Ricerche di ingressi di mostre simili, seguendo il criterio di mostre alla basilica di Vicenza o mostre su Canova in Italia. Prezzo di vendita x acquirenti Percentuale acquirenti su stima visitatori dovuta a percentuale da ricerca Namisma, moltiplicata per il prezzo di vendita dei prodotti del bookshop.
		<i>Bookshop</i>	
			8.800.000

Sostenibilità della mostra

La stima effettuata valuta la sostenibilità della mostra anche se influisce fortemente dalle stime positive di visitatori e acquisti nel bookshop.

Ricavi - Costi

5.900.000 €



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

Render



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



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

Render



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



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

Render



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



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



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

Render



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



Ebe e Leda,
Antonio Canova - 1796-1817



Ebe

In questo paragrafo tratteremo la descrizione della Ebe di San Pietroburgo, la seconda in ordine cronologico; d'altronde, le varie redazioni differiscono solo per alcuni piccoli particolari (quali il trionfo in luogo della nuvola).

L'opera raffigura la dea Ebe, figlia di Zeus e di Era e ancella e compiera delle divinità dell'Olimpo. Ebe è raffigurata mentre incede con passo lieve, quasi da danzatrice, immersa in un atteggiamento riverente e silenzioso. Sospesa su una nuvola, la dea presenta una ricercata acconciatura raccolta in un diadema e mossa da un soffio di vento; il suo busto è nudo, mentre la parte inferiore del corpo è ammantata in un drappo che, con le sue pieghe fitte e complesse, ne esalta il corpo flessuoso. Ricalcando la composizione di diverse statue ellenistiche, Canova decise di far reggere alla giovane dea un'anfora e una coppa di bronzo, materiale di cui è fatto anche il nastro dei capelli: come già accennato, dopo il completamento dell'opera furono in molti a criticare l'ardita presenza del bronzo, giudicandola un affronto all'idea di purezza, associata all'uso del solo marmo.



Ebe
Antonio Canova - 1796-1817





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

Render



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

Render

Designing Villa Adriana

Il Premio Piranesi è un concorso di architettura al servizio dell'archeologia, aperto alle università e al professionismo, impegnato nel progetto per la valorizzazione e riqualificazione del patrimonio. Si concentra nel sito archeologico di Villa Adriana a Tivoli, con un lavoro di progettazione svolto all'interno delle rovine. La Villa è una delle più importanti realtà archeologiche e paesaggistiche italiane, risale all'età imperiale romana, realizzata dall'omonimo imperatore. Sito *Unesco* dal 1999 rappresenta uno dei principali punti dell'offerta culturale riferita al patrimonio archeologico. La sua architettura è in molti punti ancora in discussione, rendendo questo sito uno dei temi più dibattuti nell'archeologia, esponendo un metodo costruttivo articolato e complesso. Il campo di progetto del premio si concentra maggiormente sul rapporto tra i principali elementi che costituiscono l'immagine di Villa Adriana: il paesaggio archeologico, l'architettura e l'acqua. Per l'edizione in questione l'intera progettazione ha dovuto dialogare nel senso più profondo con l'acqua, elemento di grande importanza all'interno della Villa che assume numerosi significati e scopi. Le aree di progetto erano varie, tutte presentavano peculiarità differenti allineate dalla necessità di un intervento che le valorizzasse, concentrandosi anche sul dialogo con l'esterno della Villa. Le zone si collocavano nei pressi del Teatro Greco, oppure nella grande spianata al fianco del Pecile, ed infine in prossimità dell'Antiquarium del Canopo. La peculiarità di Villa Adriana è quella di basarsi su un complesso sistema di centralità, che organizzano il suo tracciato ordinatore e ne definiscono la posizione dei padiglioni architettonici. Questi tracciati disegnano una composizione polare a carattere radiale ipotattico, generando punti che sono connessi tra loro che partono da una serie di assi generatori²⁵. Le due centralità principali, secondo le informazioni ora a disposizione, sono quelle che partono dalla Tholos del Tempio di Venere Cnidia e la sala Quadrilobata della piazza D'Oro. Come questi esempi ce ne sono altri nella Villa che formano questo gioco di assi e centralità. Prima di Villa Adriana la composizione polare è stata applicata raramente nel tempo e veniva utilizzata sempre in relazione a complessi architettonici sacri, come ad esempio l'acropoli di Pergamo, spesso correlata, presa come esempio per lo studio del sito tiburtino. Infatti, questo complesso architettonico si presenta come una "rottura rispetto al *Mos Maiorum*"²⁶, con l'abbandono dei tracciati regolatori retti e definiti tipici dell'architettura romana.



Per lo sviluppo delle attività di progetto sono stati definiti vari temi attraverso il bando, ognuno legato all'artefatto che dal ragionamento sull'argomento sarebbe dovuto scaturire. Indicati nell'architettura Museografica per l'archeologia, l'architettura del Paesaggio e la comunicazione di un'immagine coordinata, tutti ponendosi come soggetto Villa Adriana²⁷. Questi temi non erano strettamente divisi l'uno dall'altro ma dialogavano tra loro ricercando una linea guida comune, che il bando indicava attraverso una ricerca della percezione simile, coerente di questi elementi, creando un dialogo tra suolo, acqua e vegetazione. Per l'edizione in questione l'intera progettazione ha dovuto dialogare nel senso più profondo con l'acqua, elemento di grande importanza all'interno della Villa che assume numerosi significati e scopi. L'intervento architettonico di maggior rilievo è stato lo sviluppo di un padiglione termale ed espositivo, seguendo la logica e le caratteristiche dell'esperienza architettonica romana, mentre l'intervento sulla riqualificazione territoriale si concentrava su una sistemazione paesaggistica all'interno della *Buffer Zone Unesco* in modo tale da valorizzare i limiti, una volta vissuti ed ora in decadenza che circondano le famose rovine, mantenendo sempre vivo il significato dell'acqua nel sito archeologico. L'idea di benessere all'interno delle terme romane era portata avanti anche dalla presenza dell'arte, delineando il rapporto tra uomo, acqua e arte²⁸. Al fine di riprendere il concetto, sia i padiglioni termali che la sistemazione paesaggistica potevano accogliere collezioni scultoree, performance e spettacoli teatrali. La valorizzazione del sito era richiesta anche attraverso la comunicazione, realizzando un'immagine coordinata che potesse esaltare oltre alla Villa anche i possibili eventi nel sito archeologico. Infatti nella riqualificazione della *Buffer Zone* era richiesto di progettare una manifestazione di *Fashion and Heritage*, in linea con il fenomeno di valorizzazione attuato da alcune delle più importanti maison di moda che si impegnano in importanti strategie di investimento sotto forma di sponsorizzazione culturale ed economica incentrata sul restauro e riqualificazione dei monumenti in cambio di visibilità e scenografia che acquisisce il marchio dialogando con la Bellezza del patrimonio culturale italiano.

Villa Adriana

in alto: vista sul Canopo.

in basso: visuale del Teatro Marittimo.

Concept

Come è stato dimostrato dagli studi iniziati in tempi poco recenti, quello di Villa Adriana è un impianto complesso e articolato per quanto riguarda le forme utilizzate e gli assi di allineamento. Si possono infatti individuare modelli formali di riferimento rintracciabili nei cosiddetti "siti adrianei", quei luoghi architettonici ritenuti di grande interesse da Adriano, dove si evidenziano affinità formali con l'architettura della Villa Adriana. Come gli architetti di Adriano nel II secolo d.C. hanno individuato e studiato le forme nei siti di Atene, Pergamo, l'isola di Phylae e la Domus Aurea per poi ricomporle a Tivoli²⁹, allo stesso modo l'intervento pensato per il Premio Piranesi ha seguito la stessa metodologia, le forme utilizzate infatti provengono dall'impianto archeologico della Villa. Utilizzando lo studio del *Tractatus logico sintattico*³⁰, sono stati analizzati gli assi passanti nelle zone di intervento ricercando un dialogo con l'elemento chiave della narrazione, l'acqua. Infatti, le linee costruttive principali su cui si orienta la progettazione derivano da architetture termali presenti nella Villa, come il Teatro Marittimo o il Canopo. L'acqua è il filo conduttore, l'unico elemento vivo all'interno della Villa. Le architetture progettate per il sito archeologico seguono questo concetto, proponendosi come rovine, al cui interno l'acqua è la linea guida che conduce il visitatore. I volumi progettati dialogano con l'ambiente circostante in modo vario, cercando di trasmettere la percezione di passato, incompleto che il sito archeologico trattiene con sé, realizzando così un dialogo con il preesistente. Questo tema viene espresso l'utilizzo di livelli sovrapposti, sfalsati che non permettono di avere una visione completa delle architetture relative all'intervento, attraverso la parziale o totale scomparsa alla vista del visitatore, utilizzando la vegetazione o il terreno, con volumi ipogei, oppure ragionando sull'assenza di superfici che creano continuità e aperture tra ambienti chiusi ed il "museo come territorio"³¹, che è Villa Adriana. Un tema delineato nel concept è stato l'agire per ricostruire, ricreare volumi una volta esistenti ma che l'abbandono dell'utilizzo del sito nella sua funzione originaria ha reso invisibili, come il sistema delle passerelle presenti a ridosso delle cento camerelle, dove si è ragionato su un intervento temporaneo, ma dal grande effetto espressivo, dove anche in questo caso l'acqua diventa narratrice. Questi interventi sono stati progettati nell'idea di un'architettura che lavora per l'archeologia, per ciò che era e ciò che sarà, esaltando infatti il proprio passato dimostra di avere un "significato" e quindi "che l'architettura sarà letta nel futuro per dare una interpretazione di quel significato"³².

Villa Adriana

pianta disegnata da Piranesi, dove si delineano le simmetrie compositive.

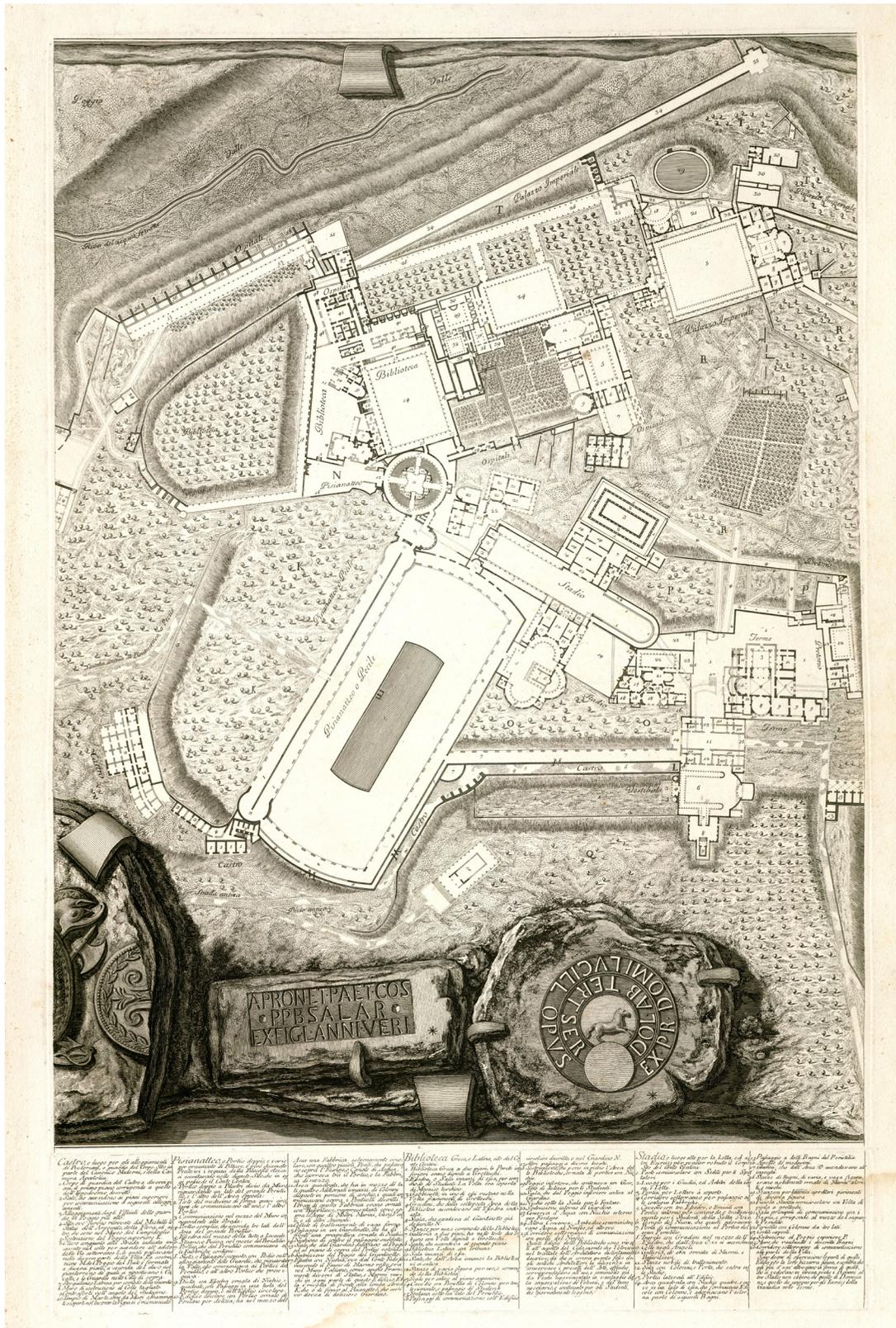


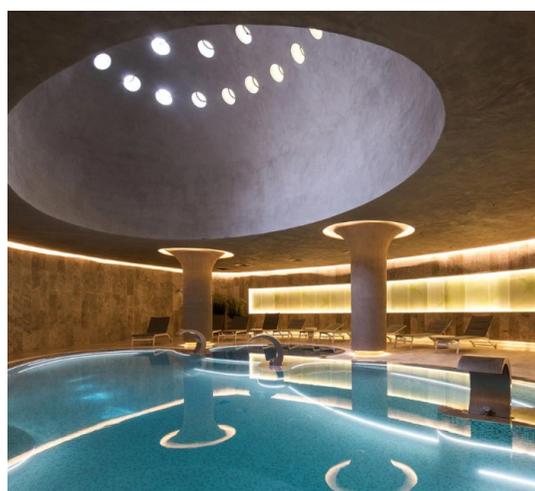
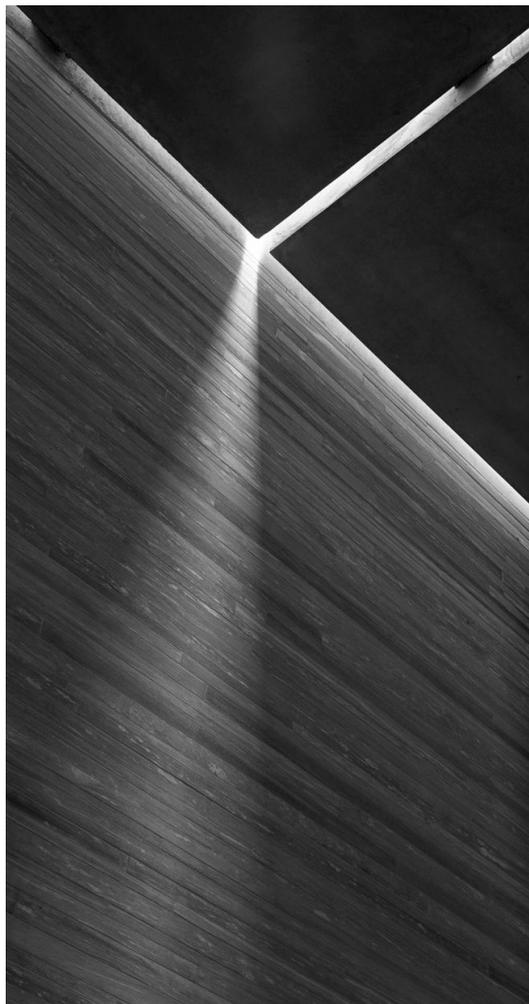


Exhibit Design per l'archeologia. Un progetto per la villa dell'imperatore Adriano a Tivoli.



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





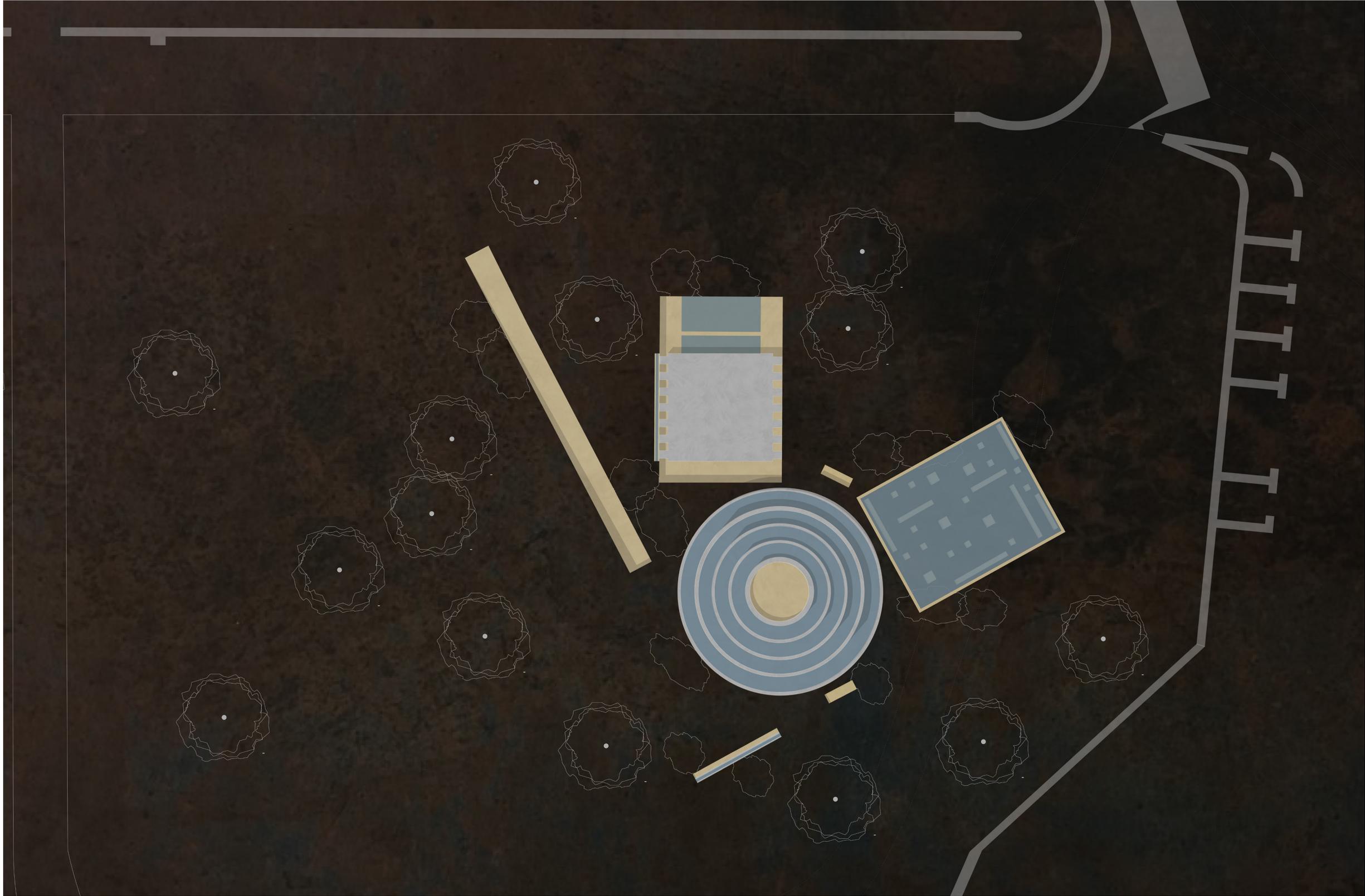
Padiglione Termale

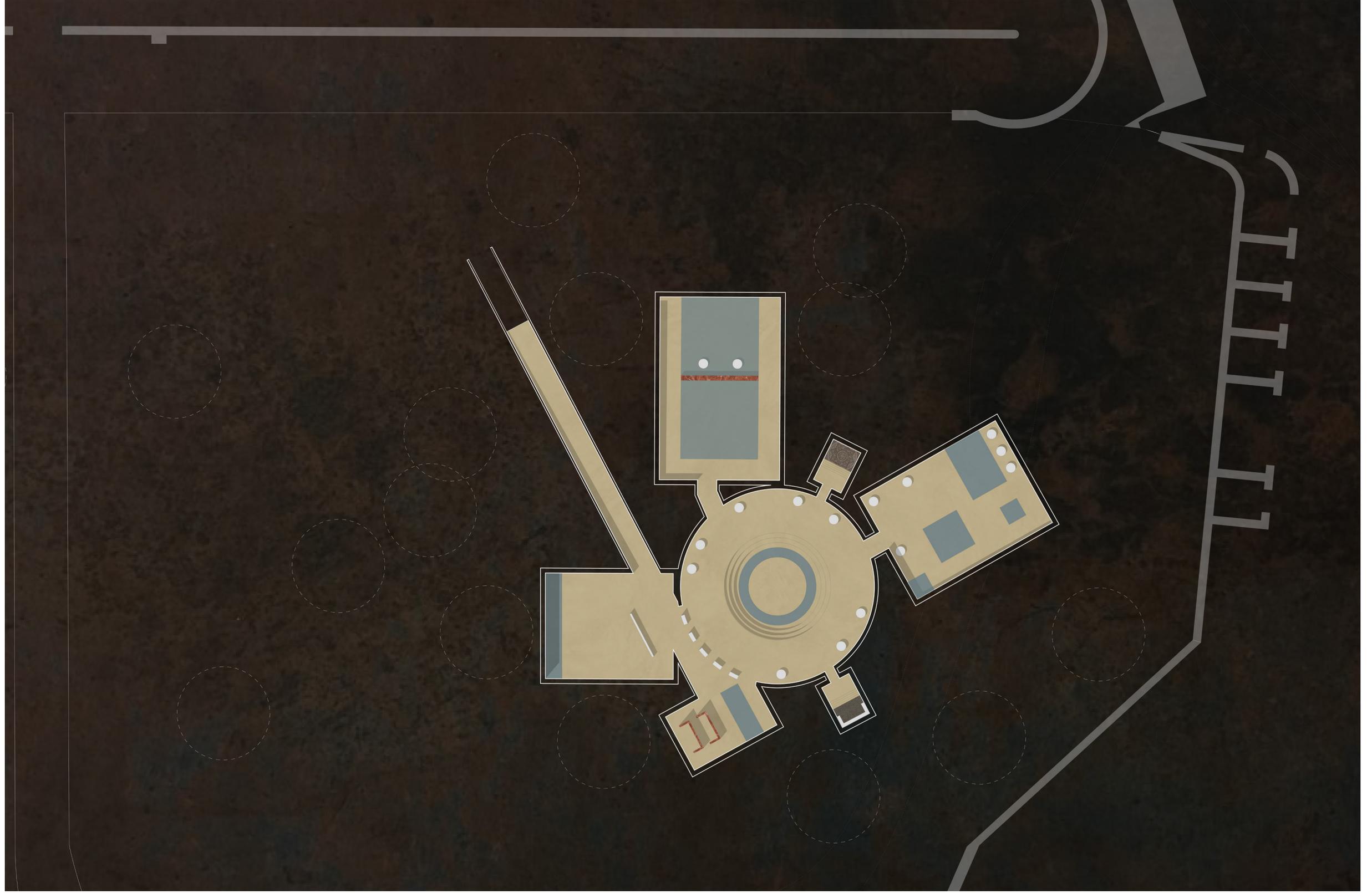
Villa Adriana presenta una pianta articolata, basata su uno schema compositivo pluriassiale composto da centri, attraverso cui ogni edificio si orienta dialogando verso altre strutture. Si creano così poli da cui partono assi che congiungono vari volumi della villa, spiegando il significato a primo impatto sconosciuto della disposizione architettonica. Tra le varie aree di progetto in cui si poteva lavorare, la zona scelta per la disposizione del padiglione termale è stata la piana del Pecile, denominata anche area del padiglione del plastico, in quanto presenta un'architettura contemporanea ospitante un modello di Villa Adriana. Questo spazio ha un alto valore all'interno del sito archeologico siccome presenta a sud il muro del Pecile, uno dei più noti simboli del luogo. Il suddetto è infatti l'ultima struttura verticale rimasta di ciò che una volta era un monumentale quadriportico, ispirato alla Stoa Poikile di Atene³³. Il muro si presenta imponente sull'area di progetto dovuto alla sua altezza di nove metri, visibile dal visitatore durante il percorso che dall'entrata odierna porta alle zone nevralgiche della Villa. La visuale di questa architettura è stata una linea guida importante nell'ideazione del padiglione termale in quanto l'inserimento di una nuova struttura avrebbe dovuto impattare il meno possibile con uno dei più noti scorci. Attraverso un'analisi planimetrica del luogo sono stati individuati gli assi costruttivi che attraversano l'area, scegliendo di lavorare con l'asse del Canopo e quello del Teatro Marittimo che scende parallelo al muro del Pecile³⁴. L'idea si è basata sul concept narrativo del progetto, infatti utilizzando l'acqua come linea guida sono state utilizzate architetture dove questa giocasse un ruolo fondamentale. La progettazione è così cominciata lavorando sulla pianta tracciando gli assi e ragionando su come disporre vari volumi che sarebbero andati a comporre le terme, che riuscissero a dialogare con queste linee costruttive. Si è deciso di lavorare per modelli progettando architetture come blocchi definiti con cui successivamente si sarebbe costruita la pianta, facendoli convergere tra loro rispettando le linee degli assi individuate. Per continuare il rapporto con l'archeologia si è ragionato così su come

References del padiglione termale

L'acqua e le fessure giocano un ruolo fondamentale in queste architetture.
da sinistra in senso orario: Terme di Vals (Zumthor), Tomba Brion (Scarpa), Eskisehir Hotel (Gad Architecture), Chinese distillery from Pernod Ricard (Neri & Hu).

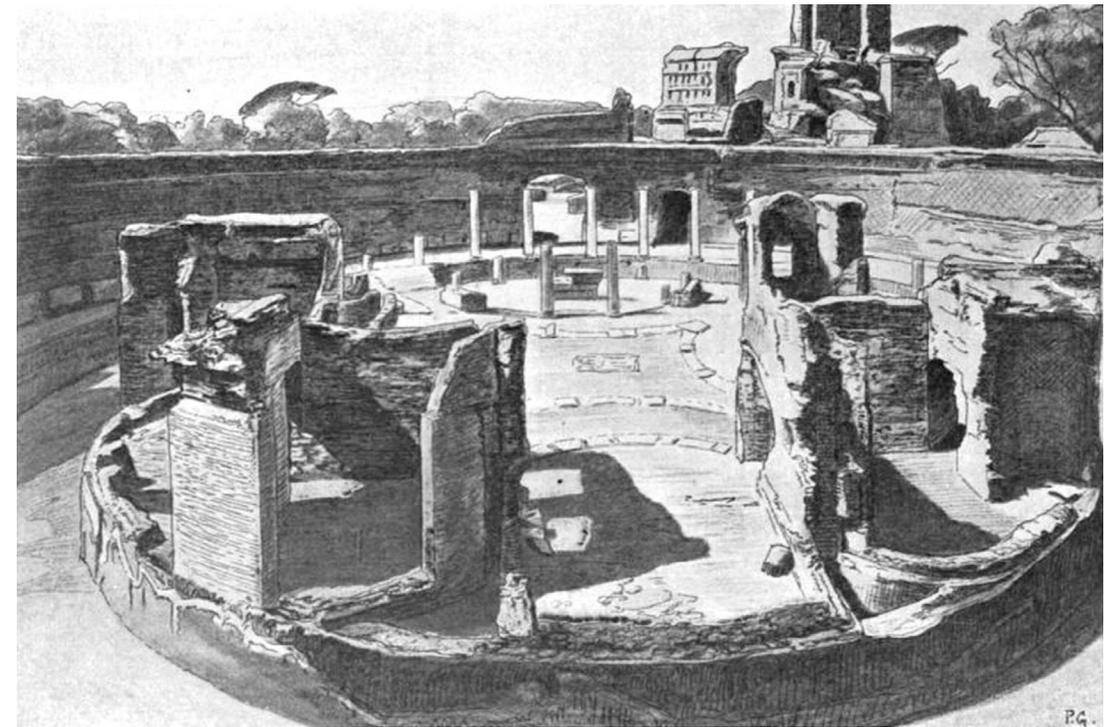
Nelle pagine successive: pianta del padiglione termale nella vista dall'alto, a seguire pianta del padiglione termale al livello interrato.





delineare le forme di questi spazi architettonici, riprendendo le forme delle strutture presenti, non solo singolarmente ma analizzando anche le congiunzioni, gli angoli che si formano collegando tra loro i vari edifici all'interno del sistema archeologico. Questo studio riprende in un certo modo il dialogo con le costruzioni della Villa che Kahn effettua in varie architetture, sia nell'impianto, sia nelle ombre, nel gioco con la luce, dato da sottrazioni di volumi che in molti casi è presente nel sito di Villa Adriana a causa della sua condizione di archeologia³⁵. Studiando la disposizione dell'area di progetto ed i flussi dei visitatori, si è ragionato su dove porre l'ingresso al padiglione termale. Individuato nella direzione orientale, in modo da proporsi a chi passa dalla strada di accesso, mentre si avvicina all'ingresso del Pecile. Per collegarsi alle simmetrie compositive si è pensato di allinearlo all'asse del Canopo, dal quale riprendere alcune forme. L'entrata si presenta infatti al livello del terreno con una rampa interrata realizzata in ciottolato che accompagna nella discesa verso gli ambienti ipogei delle terme, la quale grazie alla forma allungata rende chiaro l'asse che la attraversa, preparando così con una lieve discesa l'ingresso. La scelta di creare ambienti sotterranei è stata effettuata rispondendo alle linee guida del bando di non oscurare l'archeologia presente e dalle possibilità della piana del Pecile di effettuare scavi³⁶. Una volta sotto il livello del terreno si aprono gli ambienti accoglienti dove prepararsi, con spogliatoi e sale ristoro, che presentano un rivestimento volto a riprendere gli antichi materiali che ricoprivano Villa Adriana come il marmo cipollino. All'interno di questi ambienti si snodano varie opere d'arte, alcune classiche come *Adriano Eroizzato*, che accoglie all'ingresso, altre di età contemporanea come i *C-mirror* di Anish Kapoor, che grazie alla tridimensionalità della forma, funzionano anche da divisore degli spazi e dei flussi che da questa zona di vestibolo portano al centro delle terme da cui si snodano i vari ambienti. Per l'illuminazione dell'ambiente sotterraneo sono state riprese le fessure presenti nelle *Terme di Vals* di Zumthor, dove fasci di luce entrano dall'alto, creando un'illuminazione plastica, variabile durante il periodo della giornata. L'idea si ripercorre in altre disposizioni nel padiglione nella volontà riprendere il concetto di incompleto, di mancante, tema caratteristico dell'archeologia.

Il Teatro Marittimo è stato l'edificio di maggior interesse attirando l'attenzione fin da subito grazie alla sua forma, che crea un gioco d'acqua formando un'isola di pace nel suo centro. L'edificio presenta una pianta ad anelli, con una passerella esterna, successivamente una linea d'acqua che trasmette la forma circolare all'isola centrale, dove l'imperatore Adriano si rifugiava per cercare pace. L'archeologia di riferimento è uno dei nodi da cui si diramano numerosi assi costitutivi, diventando uno dei poli principali della Villa. L'idea è stata quella di riprendere la sua centralità, immaginando un'architettura che lo riprendesse dalla quale si snodassero gli altri spazi delle terme. Per rimodulare la forma sono state effettuate varie ricerche di casi studio,



Villa Adriana

in alto: disegno satto di fatto del Teatro Marittimo realizzato da Gusman.

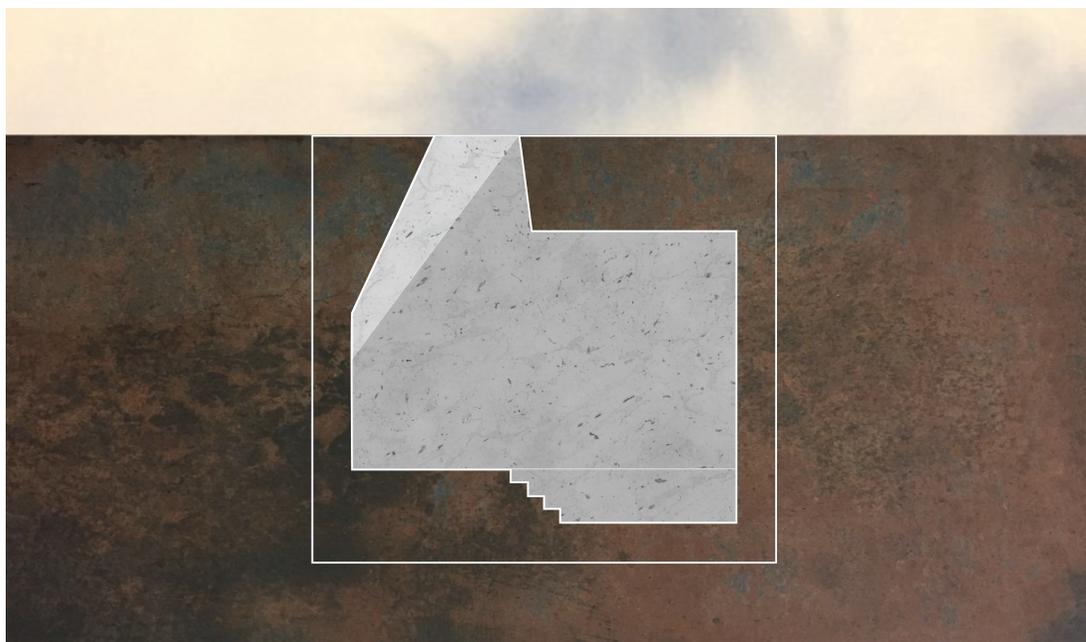
in basso: ricostruzione della Villa immaginata da Boussois, in visuale da nord.



Padiglione termale
dettaglio saune

a sinistra: mosaico romano del periodo adrianeo
ripreso nelle saune.

in basso: sezione saune, per mostrare l'entrata
della luce naturale.



individuando nella *Chinese Distillery from Pernod Ricard*, progettata da Neri e Hu, un'ispirazione progettuale. È stata così immaginata una struttura ipogea dalla base circolare, dove l'acqua cade dall'alto attraverso un foro centrale che permette anche l'illuminazione. Il piano è interrato così ad un'altezza di quattro metri dal livello del terreno, presentando al centro un volume cilindrico, corrispondente all'apertura superiore. Intorno a questo volume si allargano gradoni crescenti che la discesa dell'acqua allaga, delimitando l'isola centrale dal percorribile presente nell'area più esterna della pianta, dove avviene il passaggio dei visitatori con l'accesso alle altre aree delle terme. In questo spazio sono disposte varie opere, riprendendo il tema romano delle terme artistiche, dove fare il bagno immersi nell'arte. Accompagnano così il visitatore statue classiche come *Adriano*, opera della collezione di Villa Adriana, accompagnata con i *Dragon* di Anish Kapoor dalla forma amorfa, che presentano un contrasto con le opere classiche, delineando l'idea di ineffabile precedente la formazione delle statue. Non tutta la struttura è completamente ipogea, infatti la copertura riprende le gradonate interne ma in modo specchiato, creano così una cupola gradonata che raccoglie in ogni livello l'acqua, che ricade al piano interrato dal foro superiore. La cupola esce dal terreno di un'altezza inferiore ai quattro metri, evitando di oscurare eccessivamente la vista sul Pecile.

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

Un altro ambiente è la sala del frigidarium e del calidarium. Dal volume molto ampio è disposta allungandosi dal volume centrale del padiglione termale, in modo perpendicolare all'asse del Canopo. Il riferimento da cui si è sviluppato è un progetto mai sviluppato dell'architetto Aires Mateus, denominato *A new atrium for Granada*, basato sulla creazione di coperture a vela, con forature per l'illuminazione. Questo ambiente termale è forse uno dei più caratteristici presentando delle volte a padiglione e a vela, dove si alternano coperture di grandezze differenti, basate su un una griglia dalla dimensione unitaria. Si formano coperture differenti componendosi tra loro varie unità, dove riprendendo il tema dell'abaco quelle composte dalle stesse dimensioni, presentano la stessa forma. Queste volte sembrano essere sospese, grazie a volumi che si estrudono dalle fessure presenti in cima ad ognuna di esse.

La luce che filtra da queste fessure non è diretta in quanto al di sopra di queste volte è presente una piscina vetrata; disposta al livello del terreno, agisce da filtro, mostrando dall'esterno la dimensione in pianta di questo volume. L'ambiente interno si presenta allagato, attraverso dell'acqua superficiale che copre la superficie in marmo di pochi centimetri. Il significato è quello di riprendere il dialogo tra esterno e interno, dove in entrambi i casi l'acqua ricopre la superficie. Frigidarium e caldarium si presentano attraverso fori sulla pavimentazione, disposti in modo allineato rispetto alla griglia delle coperture. Queste vasche presentano un rivestimento interno in marmo cipollino, che crea giochi con visivi con il movimento dell'acqua e attraverso il suo colore più scuro rende visibili le profondità delle piscine. Al fine di riprendere l'idea di terme romane basate sul rilassarsi circondati dall'arte, all'interno dell'ambiente sono presenti elementi della collezione, di origine classica disposti su piedistalli di forma circolare che rialzano le opere dall'acqua.

L'ultimo ambiente che si apre dal volume circolare è l'ambiente del tepidarium, disposto perpendicolarmente all'asse del Teatro Marittimo. La sua forma rettangolare permette di avere il lato più breve del volume parallelo al muro del Pecile. Questa caratteristica è stata valorizzata rendendo questo ambiente quello più prossimo al famoso muro, che viene osservato dall'interno grazie alla presenza di una copertura parziale che si limita a coprire la superficie occupata dalla piscina. In questo modo gli spazi percorribili adiacenti ad essa sono scoperti con la possibilità di osservare l'esterno. La copertura sembra sospesa essendo distaccata dalle pareti dell'ambiente dove scarica il peso attraverso delle travi che escono dal perimetro. Questa, è stata sviluppata ispirandosi alla *Convention Hall* a Salamanca, realizzata da Juan Navarro Baldeweg dove un'enorme volta a vela sembra sospesa sul volume centrale. La copertura progettata, presenta dall'esterno, al livello del terreno, una forma squadrata, ergendosi dal piano di circa un metro con la sua forma lineare. La parte inferiore invece come il riferimento si presenta scavata, attraverso dei livelli che si restringono al centro alzando il livello della copertura nell'ambiente sotterraneo. La vasca si presenta divisa in due parti, la parte coperta dalla volta che è balneabile, arrivando ad una profondità superiore al metro, mentre un divisorio ricoperto di marmo la suddivide da una vasca allo stesso livello superficiale ma dalla profondità di pochi centimetri dove sul fondo di ciottoli poggiano due piedistalli su cui sono esposte due statue classiche, *Antino* e *Adriano*. La struttura per la maggior parte ipogea delle terme, si sviluppa principalmente riprendendo il concetto di rovine, dove il posizionamento non a vista a livello del terreno riprende l'idea delle stratificazioni e degli scavi necessari per riportare alla luce i reperti che il tempo ha coperto. Questa soluzione presenta inoltre la volontà di non oscurare la vista sul muro del Pecile, necessità progettuale per valorizzare il patrimonio, permettendo inoltre di visualizzare

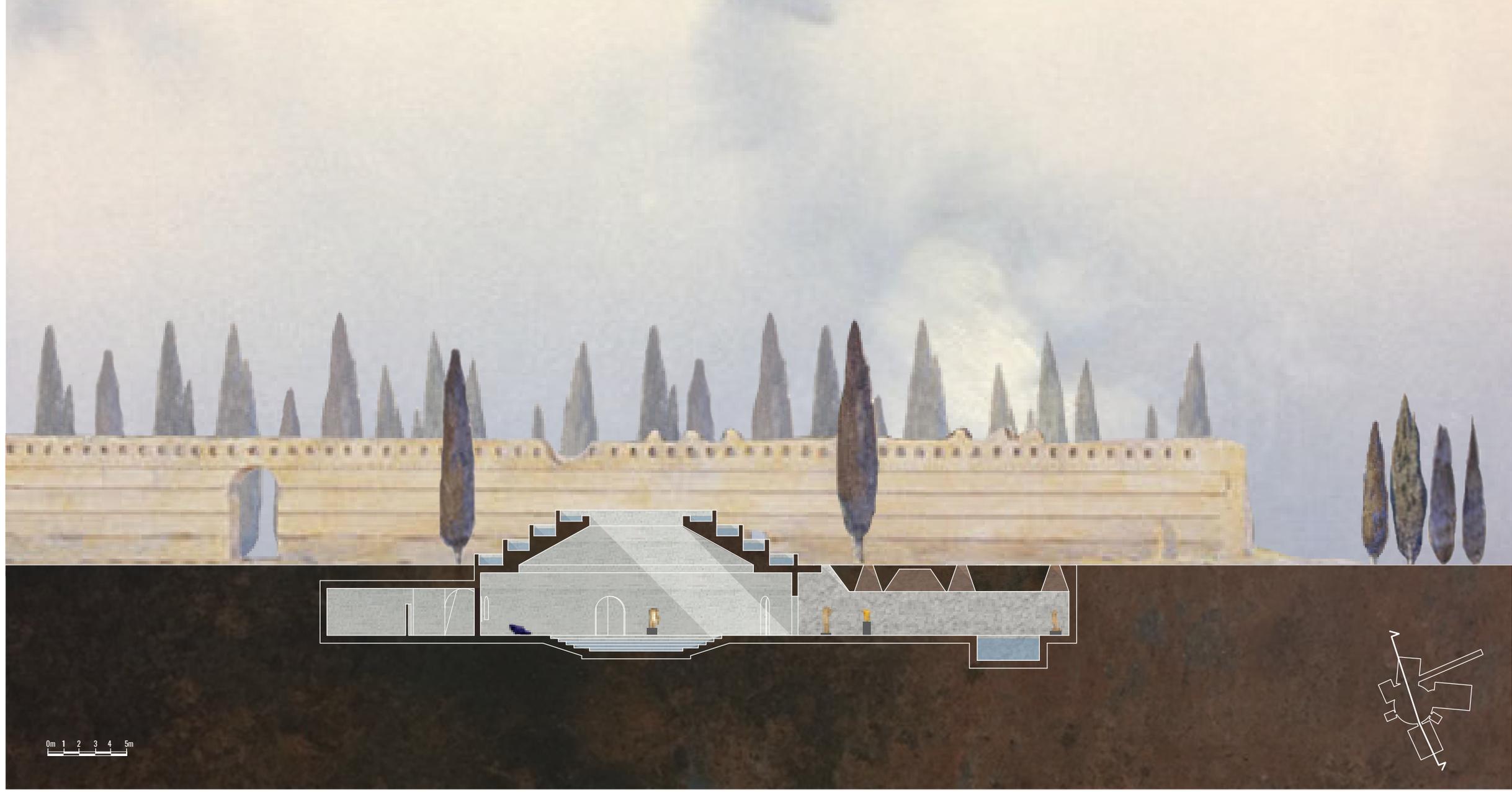


Giardini del Terzo Paesaggio di Saint-Nazaire, realizzati da Gilles Clément

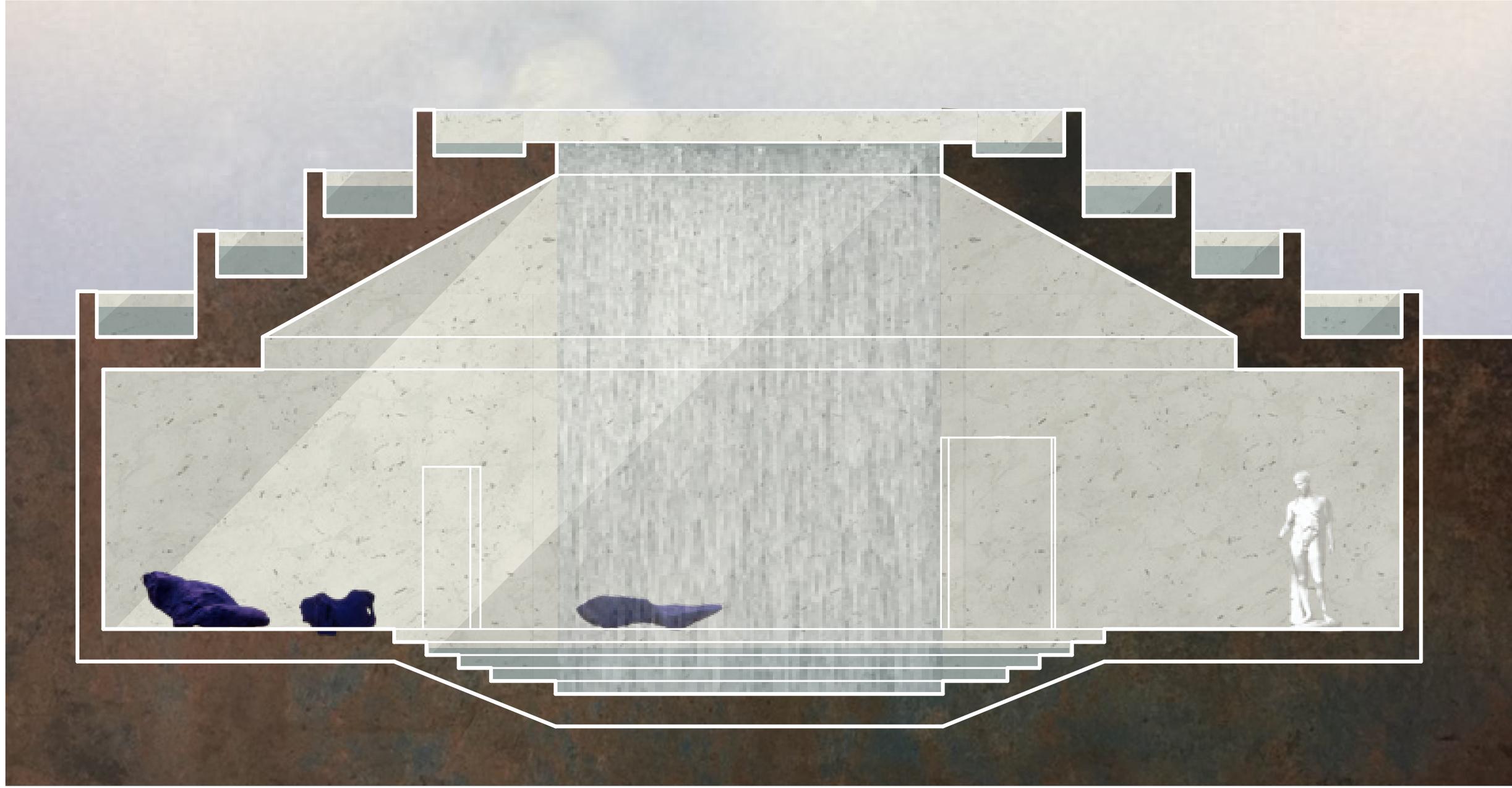
nella pagina precedente:
Convention Hall a Salamanca, realizzata da Juan Navarro Baldeweg, e A new atrium for Granada di Aires Mateus.

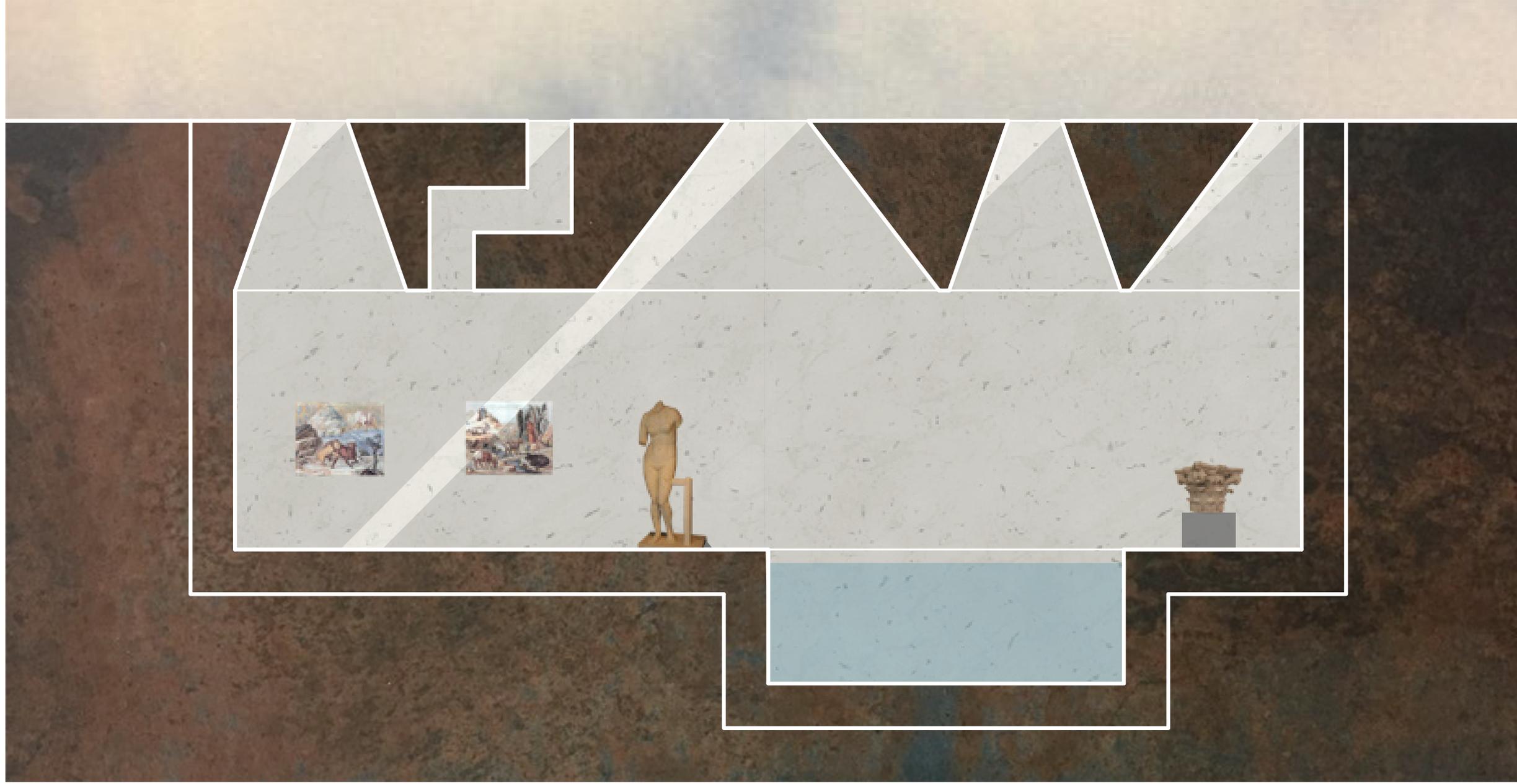
nuovi punti di vista dove questo si presenta in modo ancora più visivamente imponente grazie alle aperture, come sul tepidarium. La progettazione di un ambiente simile ha necessitato un'attenzione particolare all'apparenza superficiale della struttura, in quanto dall'esterno è l'unica visibile. Sono state riprese delle strutture, che realizzano un dialogo con il sotterraneo, attraverso rigagnoli o vasche che affiorano e si terminano ritornando al livello interrato, riprendendo i giochi d'acqua presenti nella *Tomba Brion*, realizzata da Carlo Scarpa. Intorno a queste strutture la vegetazione gioca un ruolo fondamentale, attraverso una rappresentazione del *Terzo Paesaggio*, concezione dell'ambiente dove la natura si riprende i suoi spazi, occupando architetture abbandonate dall'uomo. Questo concetto non pone i giardini abbandonati, ma crea uno spazio di diversità, di rifugio, in cui l'uomo agisce accompagnando lo sviluppo degli ambienti. Il concetto è di non distruggere la diversità che l'abbandono del sito da parte dell'uomo ha generato, ma renderlo partecipe di questo dialogo con la natura³⁷.











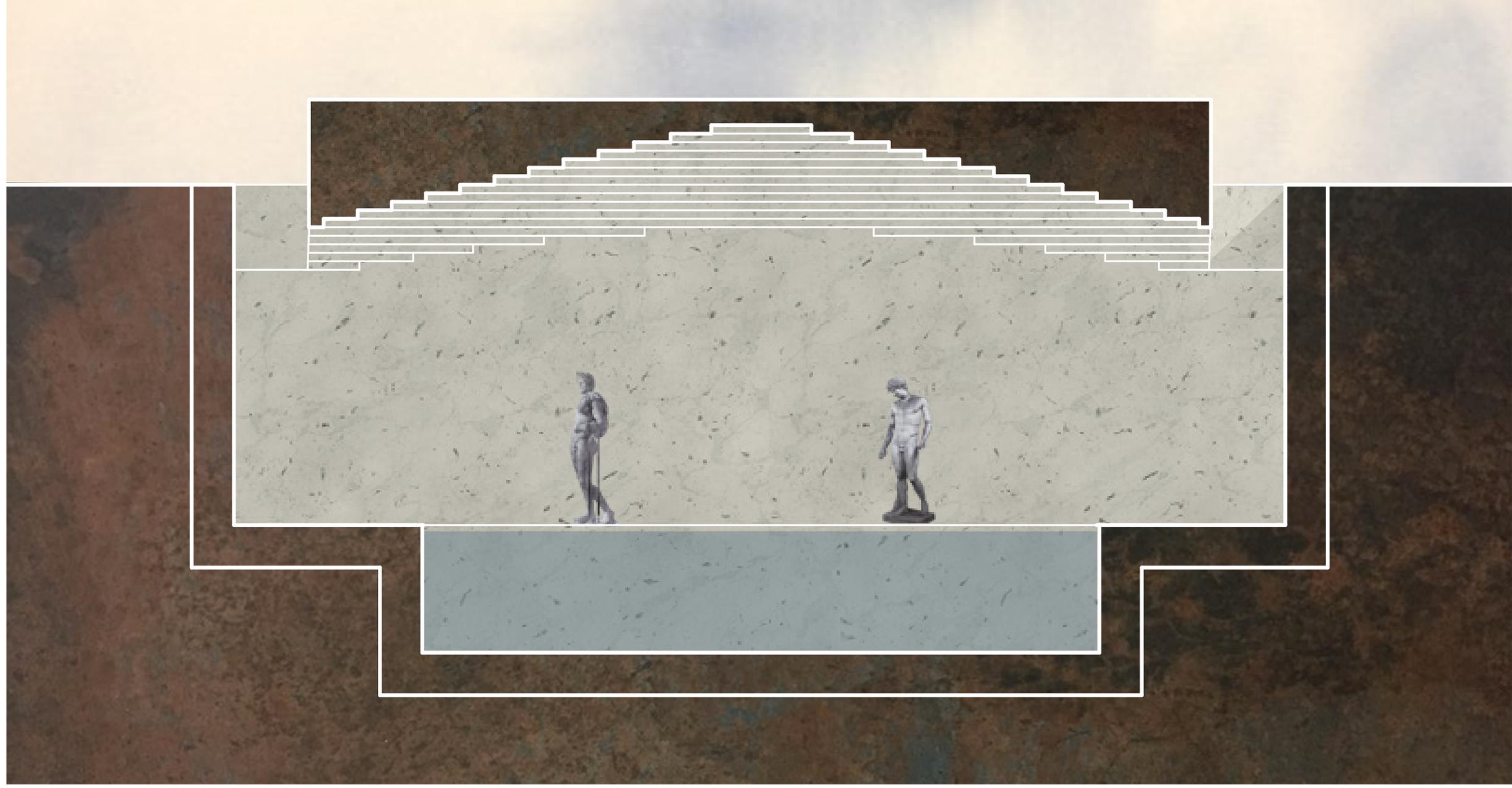






Exhibit Design per l'archeologia. Un progetto per la villa dell'imperatore Adriano a Tivoli.



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

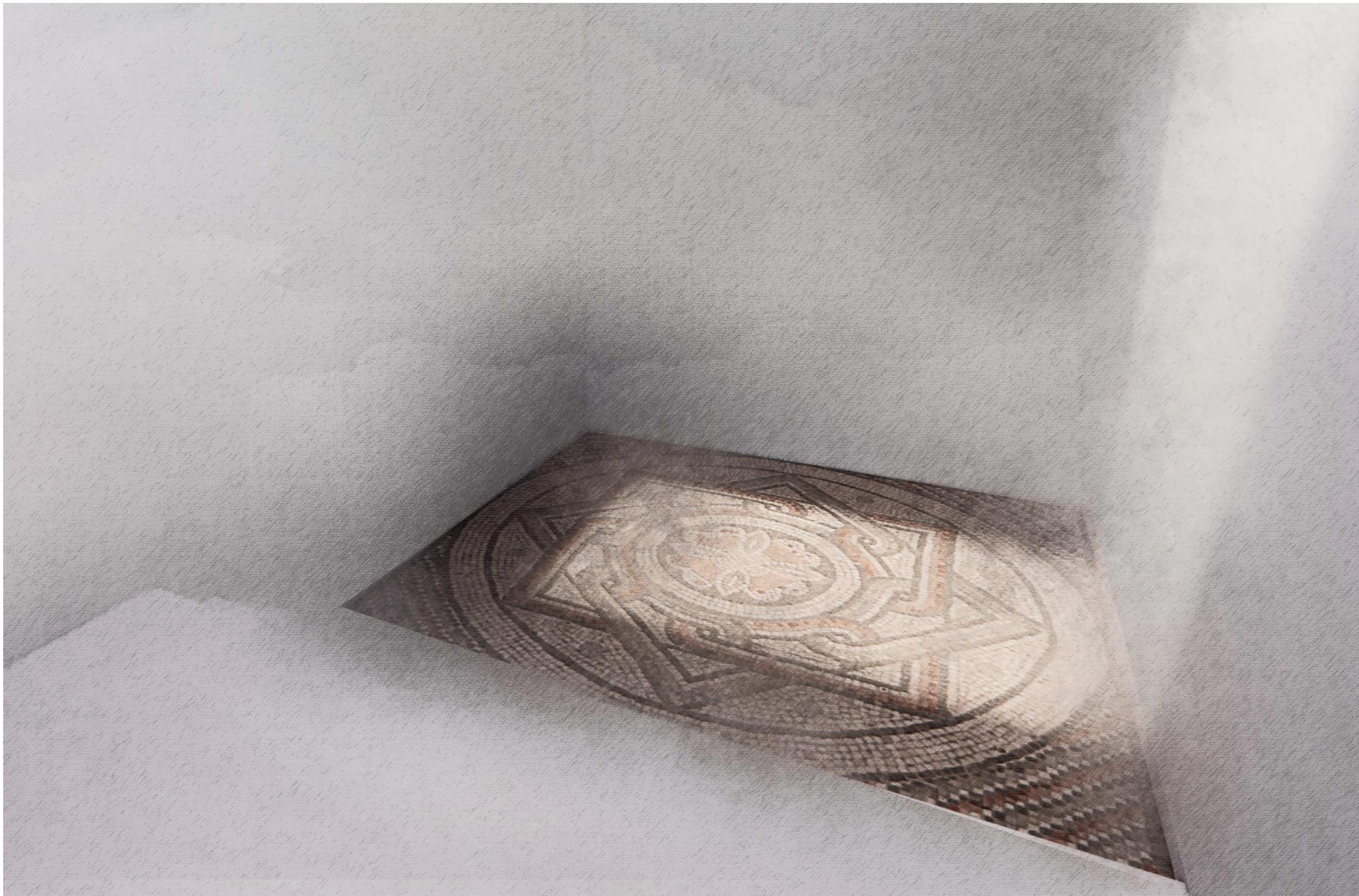
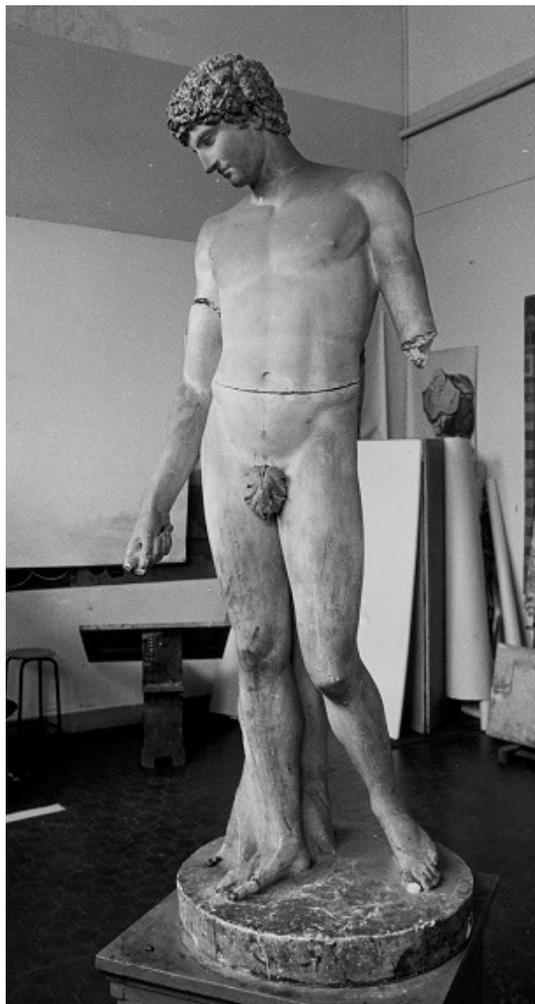


Exhibit Design per l'archeologia. Un progetto per la villa dell'imperatore Adriano a Tivoli.



Collezione

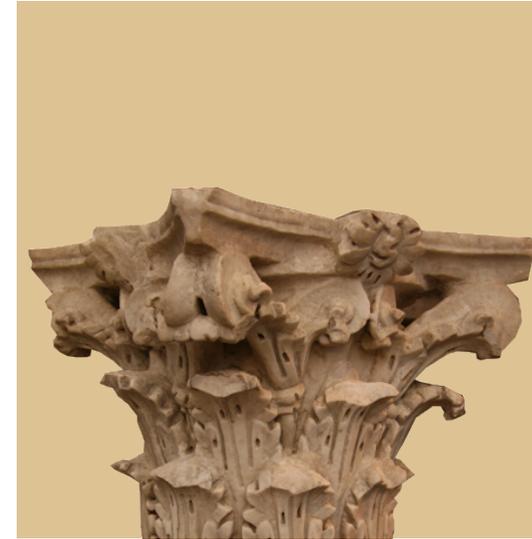
Le terme immerse nell'arte, tema classico romano è ripreso all'interno del padiglione dove è disposta parte della collezione al fine di rilassarsi immergendosi nelle acque termali accompagnati dalle produzioni artistiche. Si crea quindi zona d'interesse, visita e relax ma anche luogo di cultura, riprendendo così il patrimonio artistico della Villa. Lungo la rampa d'entrata ad accompagnare il visitatore sono disposte le prime 3 opere, in ordine: un *Fusto di Candelabro*, una *Maschera Teatrale* e un'*Antefissa*, distanziate tra loro ed agganciate al muro donano allo spazio continuità visiva, decorano e introducono alla collezione. Il volume centrale la cui forma riprende il Teatro Marittimo rappresenta il luogo dove l'imperatore Adriano si rifugiava per cercare pace e benessere, sia per il corpo che per lo spirito, infatti passando dalla hall e guardando verso la sala la prima opera che s'intravede è proprio quella di *Adriano eroizzato*, figura protagonista. Insieme alla figura dell'imperatore sono presenti due *Mirror* di Anish Kapoor dalla forma amorfa che sono di contrasto con le opere classiche circostanti. Il legame tra contemporaneità e classicità va oltre il tempo, e l'acqua è un elemento antico come un vecchio saggio che ha la capacità di legare il passato al presente. L'opera *Dragon* composta da pietre del letto di un fiume giapponese dal profondo pigmento blu di Prussia si integra perfettamente con lo spazio, le pietre pesano quasi tre tonnellate ciascuna ma danno l'impressione di galleggiare sopra il suolo riproponendo il tema dell'acqua e della purezza. I *C-Mirror* di Kapoor all'interno della sala indagano lo spazio e il tempo modificando l'immagine equilibrata della realtà, specchiando ed enfatizzando il legame tra gli elementi protagonisti del padiglione. La presenza di *Antinoo come Dioniso* ed *Ercole* simboleggiano la forza. Si presenta inoltre un *Capitello del Pecile*, a simboleggiare l'architettura del passato. Le opere accarezzate dalla pioggia di luce e acqua fanno vibrare i materiali che li circondano creando un legame tra cielo, suolo e arte. Entrando nel tepidarium, in fondo alla stanza sono disposte due statue,

Collezione padiglione termale

in alto: Antino, a destra uno dei cocodrilli in marmo cipollino della Villa.

in basso: Dragon di Anish Kapoor.

un'altra di **Adriano** e l'affascinante giovane **Antinoo** che incorniciano il volume della sala e simboleggiano la storia di un amore eterno. Adriano stimava il ragazzo per la sua bellezza ed intelligenza mentre Antinoo ammirava l'imperatore come un saggio. Antinoo nel 130d.c. durante il viaggio con Adriano in Egitto morì in circostanze tutt'oggi misteriose. L'imperatore fondò in suo onore una nuova città che chiamò Antinopoli posta sulla riva est del Nilo, dove verosimilmente il suo amato era venuto a mancare³⁸. Quest'ultima figura del Nilo è ripresa all'interno del caldarium e frigidarium nell'entrata incorniciata da *Cocodrilli*. All'interno è presente un *Ritratto di Adriano*, posto centralmente, e 3 dee greche: *Afrodite* dea della bellezza e dell'amore illuminata dai grandi lucernai, *Artemide* dea lunare ma anche della caccia e della foresta e *Athena* dea della sapienza, delle arti e della strategia in battaglia poste vicino alle vasche. I tagli di luce che si creano grazie ai volumi e alle zone di vapore identificano punti allestitivi per la statuaria. Opere dal valore, le cui dimensioni spesso molto diverse tra loro valorizzano i luoghi e le stanze del padiglione, rendendosi nel loro ergersi solitarie come figure del passato e forme amorse del presente abitanti immobili del luogo.



Collezione padiglione termale

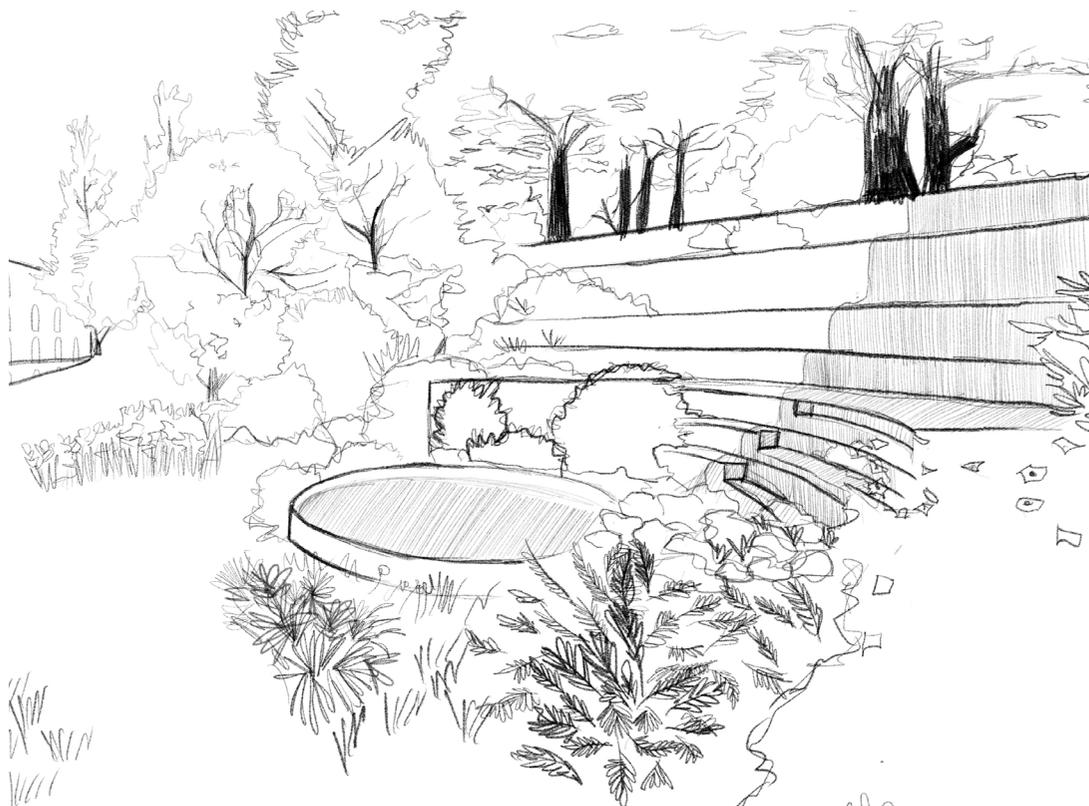
in alto: a sinistra Capitello del Pecile, a destra
Adriano eroicizzato.
in basso: C Mirror di Anish Kapoor.



Intervento Paesaggistico: Buffer Zone

La zona di confine delineata dal bando sulla quale è stato deciso di lavorare, è collocata nell'area verde su cui si affacciano le cento camerelle. Anticamente questo terreno rappresentava per gli ospiti uno dei primi scorci visibili della Villa, i visitatori infatti, giungevano in quest'area tramite la strada storica che attraversava questo terreno che portava al vestibolo, ingresso monumentale del sito ai tempi di Adriano. Oggi quest'area è ancora inedita per la maggior parte dei visitatori, a causa dell'uso di questi spazi come locali di servizio per la comunità di ricerca, dovuto alla funzione originaria delle Cento Camerelle, utilizzate dalla servitù³⁹. La possibilità di un intervento rappresenta quindi un'opportunità per aprire nuove aree della Villa al pubblico, riquilificando l'area paesaggistica che al momento non è minimamente curata. La progettazione di quest'area segue il concept narrativo dell'intero intervento, utilizzando l'acqua come guida all'interno dei giardini, nei quali il visitatore si muove come un esploratore, che proseguendo nel suo cammino e avvicinandosi all'architettura ne scopre scorci sempre nuovi e suggestivi. Per ottenere l'effetto desiderato si è quindi scelto di ragionare sulla tematica del *Terzo Paesaggio*, ripresa già nella spianata del Pecile, conferendo a buona parte dell'area un carattere boscoso, ottenuto inserendo in molte aree una vegetazione originale del luogo basata su arbusti, che nascondesse la vista, raccontando di un paesaggio romantico, come quelli che si sono mostrati alla vista dei *pensionnaires* francesi in visita alla Villa. Questa rappresentazione riprende infatti le tematiche pittoriche del "paesaggismo pittorico romano del XVII secolo e per tutto il XVIII", nel quale la rovina è intesa come "frammento", cioè osservata come si presenta, intoccabile nella sua decadenza⁴⁰.

La riprogettazione dell'area ha lavorato sulla tematica dei Propilei di Villa Adriana, intesi come nuovi accessi al parco, individuando dal perimetro la riquilificazione di un ingresso già esistente, un arco settecentesco situato al confine occidentale⁴¹. Attraversando questo portale, il visitatore si trova quindi immerso in una vegetazione all'apparenza selvatica, ma che in verità è controllata dove il sentimento di perdizione iniziale viene affrancato grazie all'acqua che affianca il sentiero, guidando gli ospiti attraverso il giardino. All'interno vengono identificati quattro punti panoramici, inquadrati attraverso la vegetazione e fruiti tramite architetture che ricreino un effetto di archeologia ricostruita, collocate sulla base del sistema di assi che determina lo schema architettonico di Villa Adriana. Per la collocazione di queste strutture il primo asse selezionato è quello del Teatro Marittimo, riprendendo la direzione delineata nella progettazione sul padiglione termale, modellando un'architettura che ne riprende le forme tramite giochi d'acqua e vegetazione. Un altro asse considerato è relativo al Teatro Greco, dove l'impianto situato nell'estremità della villa è stato invece ripreso nei pressi delle Cento Camerelle per creare una zona ibrida, un anfiteatro disegnato a



partire dalla rovina dell'originale che può essere utilizzata come area eventi o semplicemente come zona ricreativa per i visitatori. Nella progettazione è stato ripreso il rapporto tra natura e architettura; infatti, la costruzione è costituita da ampi gradoni che si spezzano a diverse altezze per creare l'effetto di un'architettura decaduta da cui scendono piccole cascate d'acqua che si immettono in una vasca e che contribuiscono a creare un ambiente suggestivo. Davanti all'immenso muro delle Cento Camerelle, sull'asse del Tempio di Venere, sono stati poi collocati dei gradoni che fungono da spalti per il pubblico in una zona che viene immaginata come nuova area eventi della Villa. L'ambiente è pensato infatti per ospitare diversi tipi avvenimenti, come concerti o sfilate, che sfruttino come sfondo il muro prima citato, realizzando un retroscena scenografico che può essere sfruttato sia come quinta che per creare interessanti giochi di luci e ombre, grazie alle forature presenti sulla superficie. L'ultimo asse è quello della Torre di Roccabruna, sul quale è stata collocata una struttura reticolare che ne evoca le forme, in una disposizione specifica dove l'innalzamento di quota offerto da quest'architettura consente ai visitatori di vedere la villa nella sua interezza, creando un effetto che riprende l'idea della prospettiva a volo d'uccello⁴². Anche in questo caso la vegetazione invade l'ambiente dell'architettura, inglobandola al fine di mimetizzarla. Le architetture all'interno del giardino si confondono così con il paesaggio grazie ad una compenetrazione fra costruito e natura, un dialogo fra parti che genera l'effetto di una rovina ancora non completamente riemersa. La vegetazione e l'acqua diventano quindi protagonisti anche all'interno dell'ambiente costruito, creando una sensazione di immersione nella natura tipica del giardino romantico. Alle aree verdi viene infatti conferito un aspetto di crescita spontanea, come se Villa Adriana fosse bloccata nel tempo in cui veniva disegnata da Boussois o Piranesi.

Disegni progettuali Buffer Zone

in alto a destra disegno di Piranesi a rilevare lo stato di rovina del Canopo.

nelle pagine precedenti: reference progettuali della buffer zone. Da in alto a sinistra Giardini del Terzo Paesaggio di Clément, Saint-Nazaire, Shanghai Lingkong SOHO di Zaha Hadid Architects, Il tempio della Sibilla di Lorrain e Paesaggio con figure danzanti (Matrimonio di Isacco e Rebecca) di Lorrain.





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

Intervento Paesaggistico: Buffer Zone



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

Intervento Paesaggistico: Buffer Zone





Immagine Coordinata

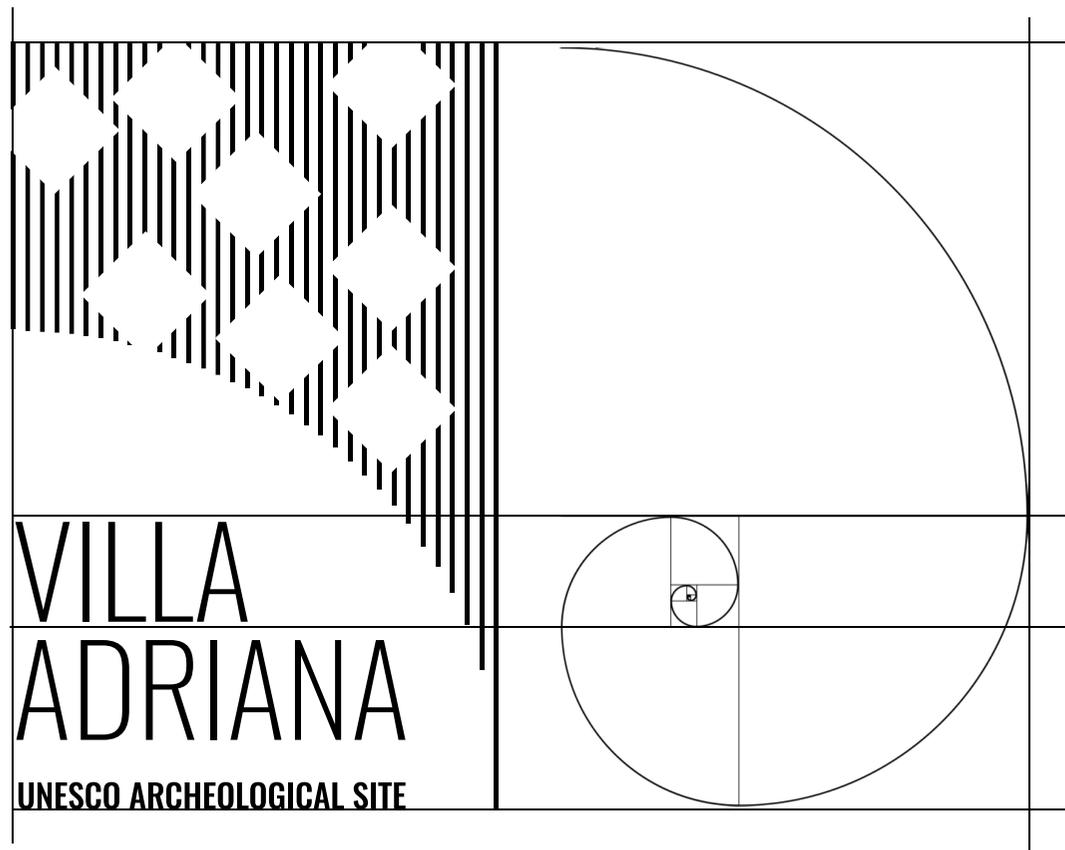
Lo scorrere, nel suo significato più assoluto, insieme alle forme superficiali caratteristiche delle rovine sono gli elementi che hanno dato vita alla creazione dell'intera immagine coordinata. Le ispirazioni sono state ricercate nelle forme di Villa Adriana, riprendendo le murature di *opus reticulatum*, tipiche del sito e specialmente del Pecile, luogo cardine dell'intervento progettuale. Le geometrie del logo sono infatti sintesi grafica di movimento e regolarità della forma che, nel compenetrarsi, collaborano a creare un'immagine classicheggiante e allo stesso tempo dinamica. Le linee, tra loro parallele, formano la figura di un arco: simbolo classico per eccellenza che aspira a porre l'attenzione sull'importanza dell'antica rovina. I rombi, incastonati tra le linee, emergono tramite un contrasto gestaltico che si basa sul principio figura-sfondo. Si vuole dunque esprimere graficamente il concetto dell'acqua che scende a cascata sulle rovine, riprendendo il tema di unico elemento vivo. La perfezione geometrica della sezione aurea scandisce la separazione, e allo stesso tempo l'armonia, delle parti che costituiscono il logo e il logotipo, ottenendo così una sinergia tra le lettere e le forme. Il font utilizzato (Oswald Extralight) per il logotipo comunica con il pittogramma poiché le lettere hanno una struttura allungata che vuole riprendere le linee interrotte, dall'arco, al fine di ottenere un dialogo, una continuità di intenti, basato sullo scorrere ripreso dalla forte verticalità.

La palette selezionata presenta toni piuttosto accesi che dialogano per contrasto con il contesto archeologico, caratterizzato da tonalità meno intense e più naturali. Si vuole così trasmettere vita, attività che l'immagine coordinata, promotrice del luogo e di possibili eventi, realizza riportando le persone a vivere la Villa, riportando anche l'idea delle colorazioni che coprivano originariamente le architetture e la statuaria classica. Inoltre, il nero e il bianco sono sfruttati per far emergere i colori scelti: giallo, rosso e blu. La comunicazione gioca molto sul contrasto che nasce dalle immagini delle rovine e le intense tonalità, così da far emergere allo stesso tempo i luoghi caratteristici della villa e la grafica. Nei manifesti si è voluto giocare molto sulla fusione dei diversi elementi grafici: logo, logotipo, colori e immagini si uniscono nell'intento di attirare chi interagisce con qualsiasi prodotto comunicativo del sito archeologico.

Logo Villa Adriana

si riprendono le forme presenti nella villa

nelle pagine successive è presente lo studio del logo con la scelta dei colori e le relative varianti.



La comunicazione di Villa Adriana sfrutta per ogni mezzo le immagini più caratteristiche del posto, come il muro del Pecile, il Teatro di Venere e il Canopo, per rendere unico ogni oggetto di merchandising. È inoltre fondamentale per l'identità visiva, la versatilità e l'applicabilità del logo su differenti sfondi in modo tale che il dialogo forma sfondo non faccia perdere valore a nessuno degli elementi. I supporti selezionati per esaltare al meglio la brand identity della Villa sono sia digitali che analogici. È stata creata appositamente un profilo Instagram per promuovere sia il sito che i relativi eventi, una sito web in cui sono presenti tutte le informazioni utili per visite e approfondimenti; il merchandising scelto rappresenta quello più diffuso nei bookshop dei musei: tote bag, borracce e notebook. Per promuovere prodotti del territorio è stata ideata l'etichetta "Olio di Adriano", con l'idea di creare così una produzione agricola che valorizzasse la coltura più presente nel sito, per una riqualificazione a sistema più ampia della Villa. Seguendo un concetto di valorizzazione, che comprende a vari livelli l'immagine coordinata e tutti gli elementi grafici necessari per rendere un luogo percepibile, identificabile e che può diventare quindi desiderio di visita⁴³.



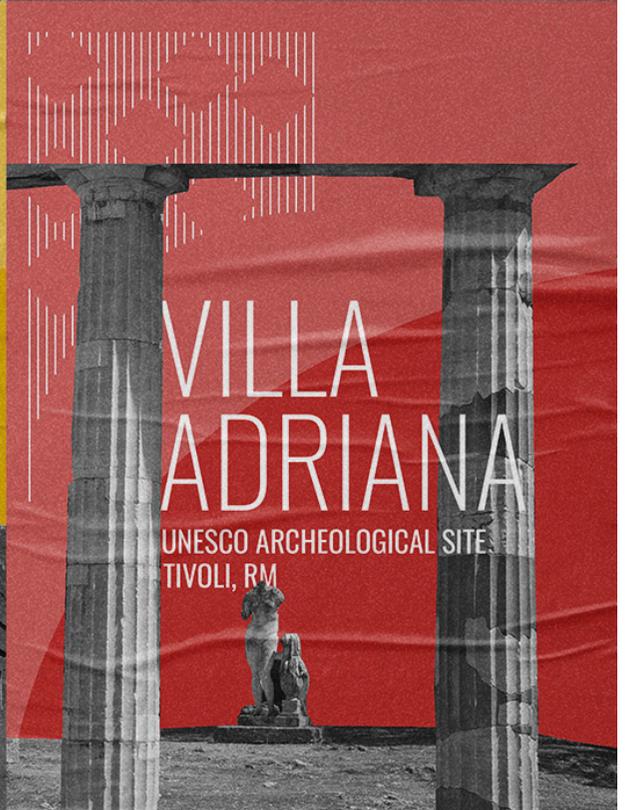
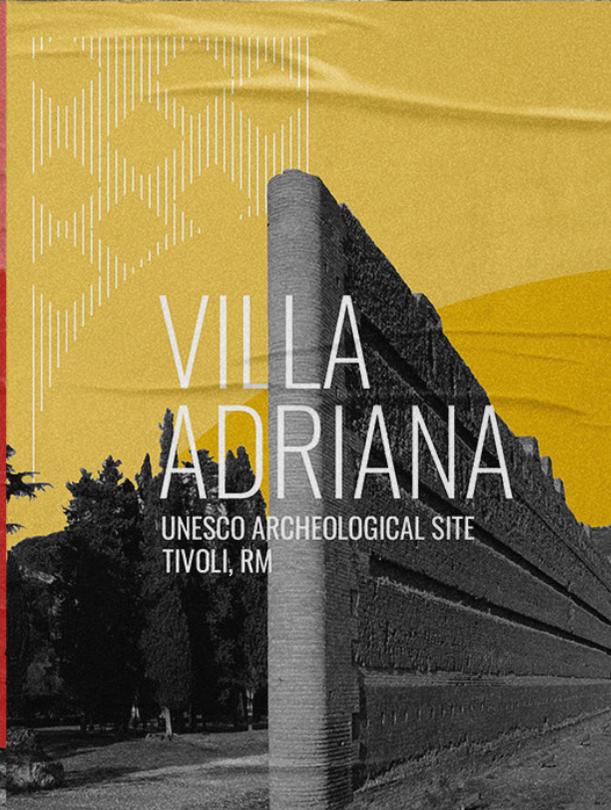
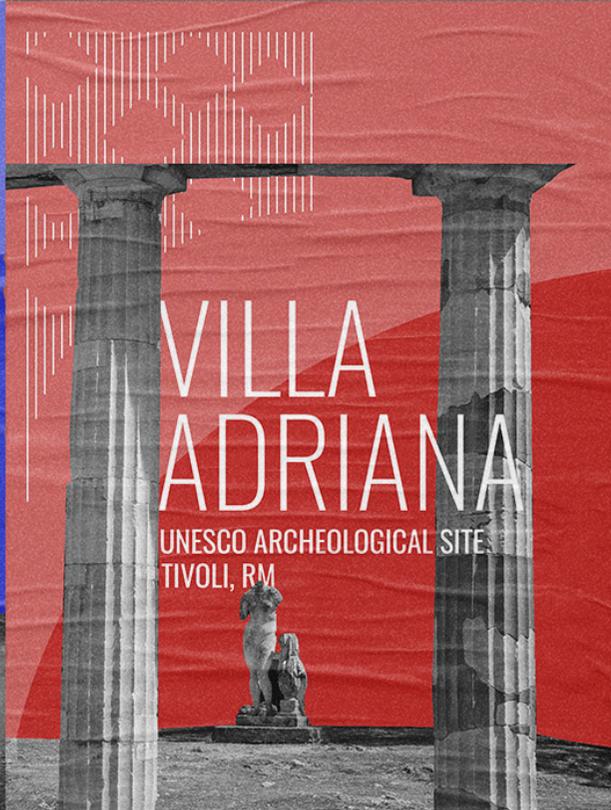
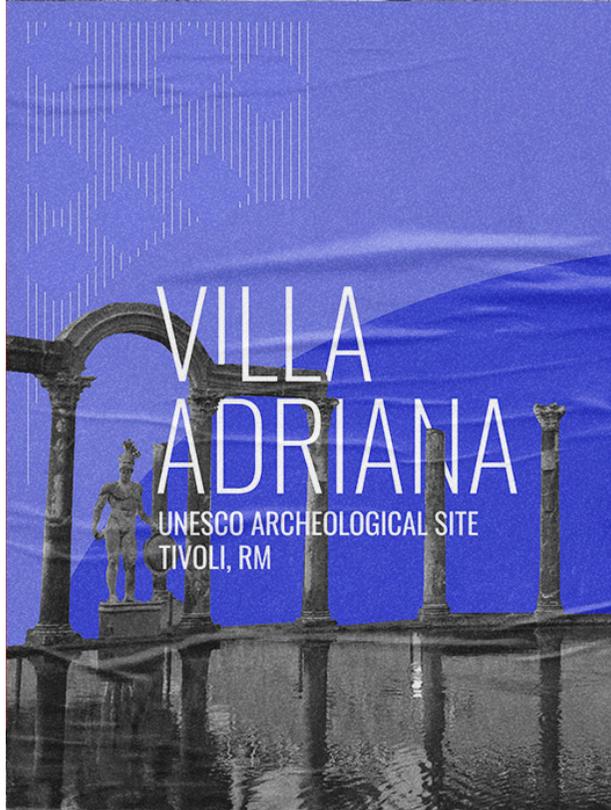
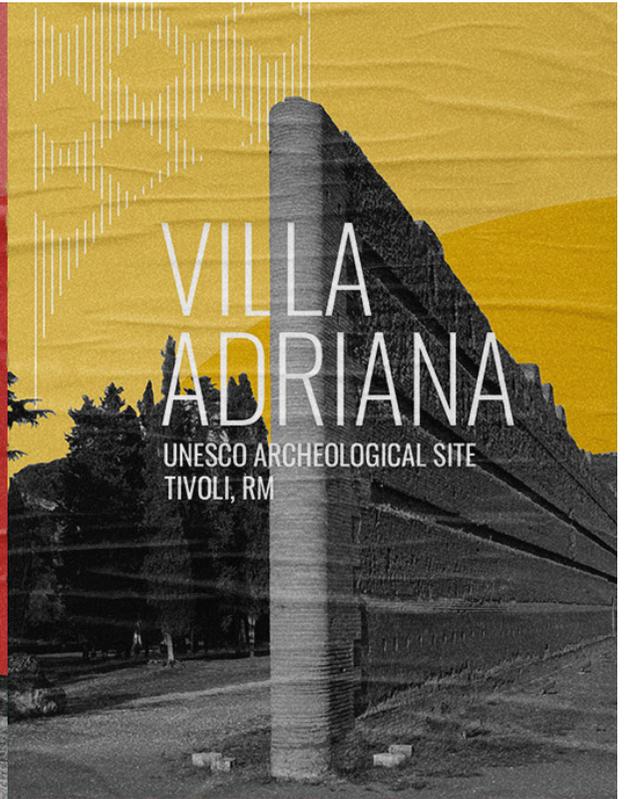
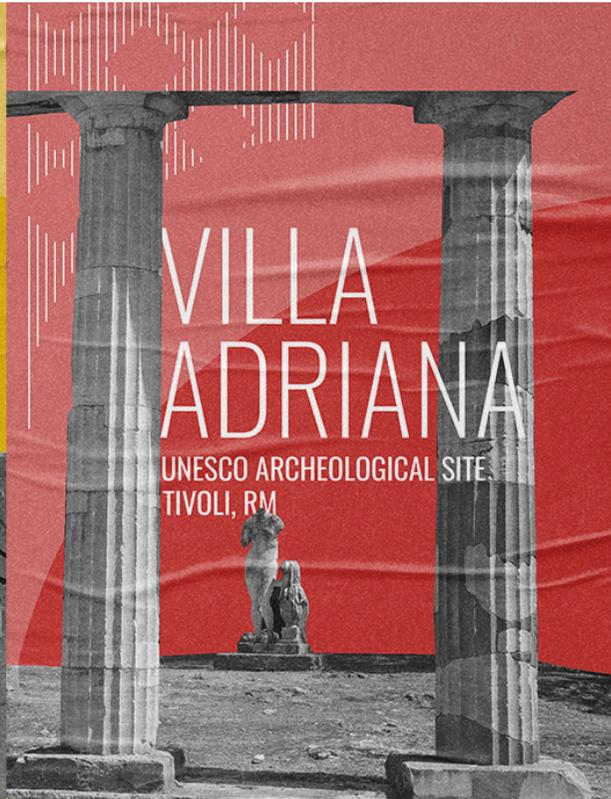
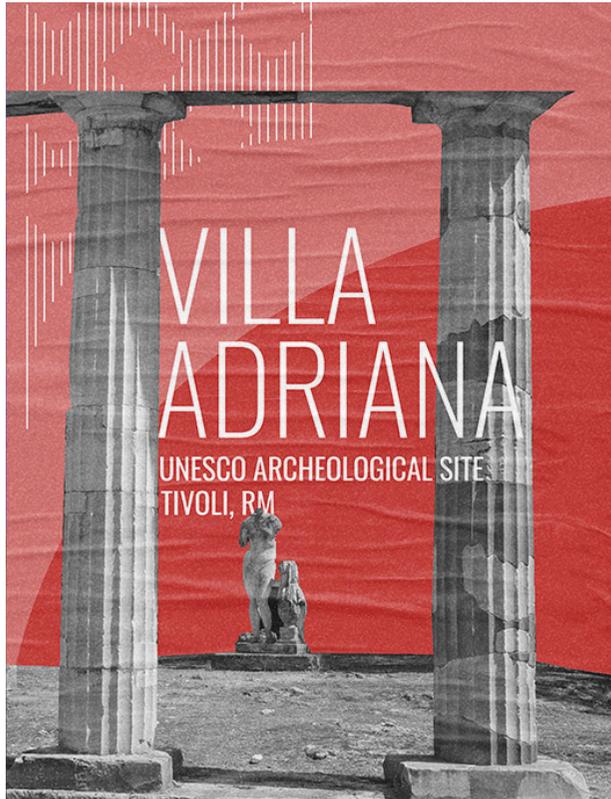
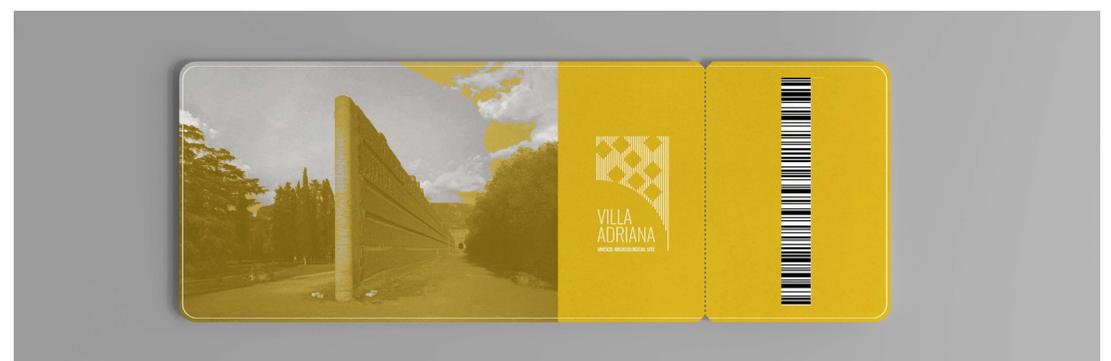




Immagine Coordinata

applicata in vari prodotti dai banner pubblicitari, ai biglietti del sito, fino alla tote bag in vendita nel bookshope all'Olio di Adriano.





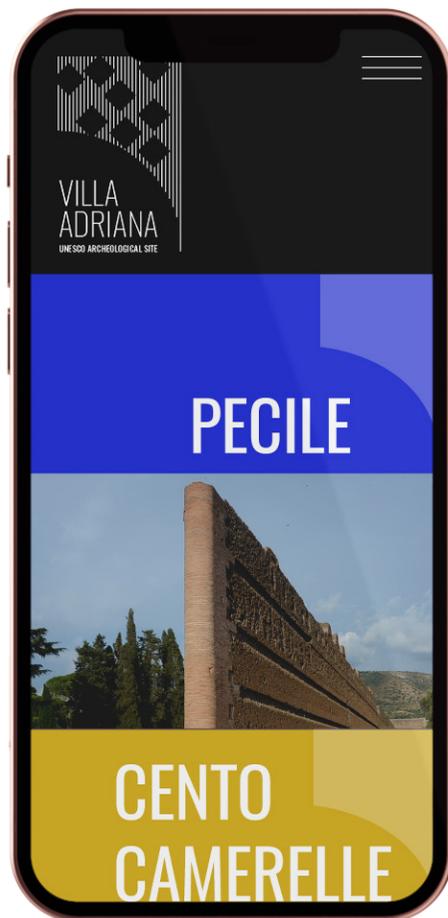
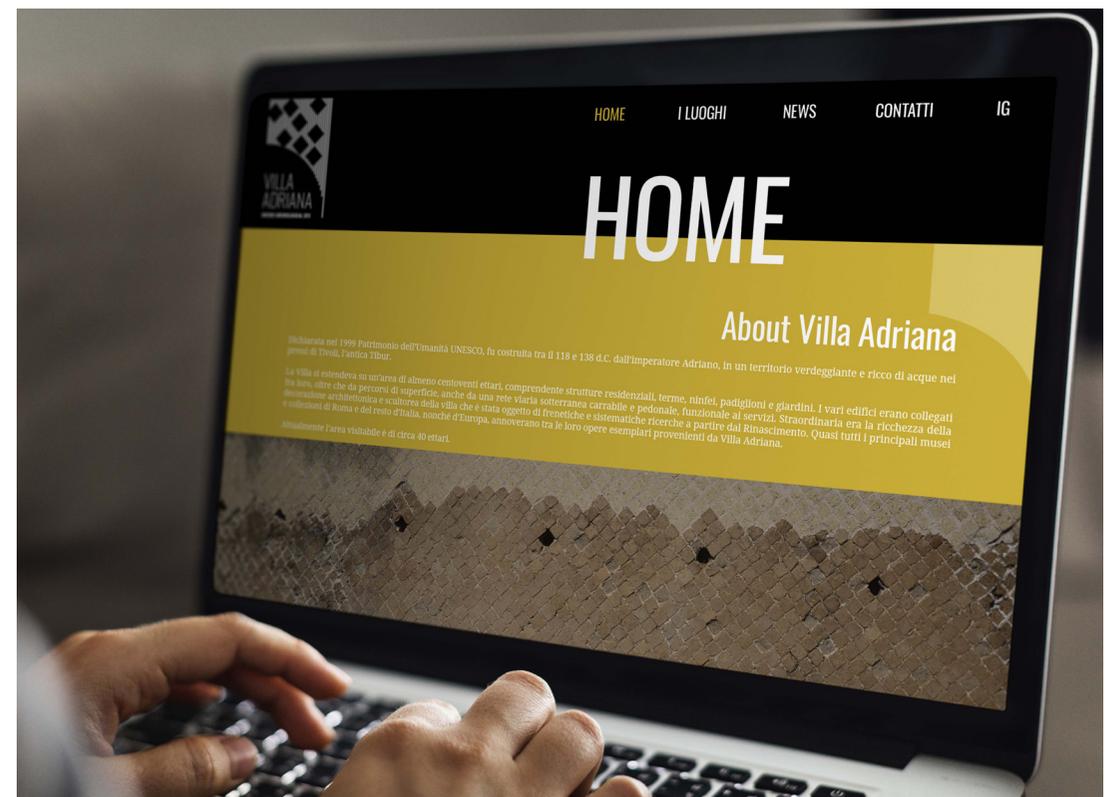


Immagine Coordinata

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





Fashion and Heritage

La promozione dell'intervento paesaggistico sviluppato nell'area di fronte al sito delle Cento Camerelle, è stato pensato in collaborazione con la realizzazione di un evento che potesse ostentare al meglio la grandiosità del luogo. In collaborazione con la casa di moda romana Fendi, è stata progettata e organizzata una sfilata che si sviluppa lungo l'intera facciata delle rovine. La concezione dell'intervento riprende il tema della valorizzazione territoriale tramite un intervento privato di design strategico per i Beni Culturali, che riqualifica un luogo di importanza collettiva, in questo caso con la ricreazione di un ambiente andato distrutto di Villa Adriana⁴⁴. In seguito a un approfondito studio sull'area, è emerso che in origine la struttura, nota per essere lo spazio riservato alla servitù dell'Imperatore, era caratterizzata dalla presenza di un ballatoio tra i diversi livelli, su cui era necessario passare per spostarsi da un piano all'altro. La composizione in materiale ligneo di questa struttura non ha permesso a questo elemento di mantenersi fino ai giorni odierni, mancando nella forma compositiva dell'area⁴⁵. Al fine di riportare alla luce la composizione architettonica del luogo è stato ripreso il ballatoio, andando a progettare un intervento di recupero con una struttura temporanea in materiale metallico, di cui è stata ripresa la funzione di passaggio. Questa architettura è stata idealizzata come passerella per la sfilata delle modelle, in modo da ricreare una zona di passaggio per un evento scenico come l'evento della casa di moda romana. Anche in questo intervento l'acqua ritorna come filo conduttore del racconto, realizzando un'immagine scenografica dall'alto impatto visivo su chi osserva l'evento. L'impressione dello spettatore è che le modelle si elevino, camminando su questo muro d'acqua che oscura la struttura, cadendo come una cascata fino al piano inferiore. La sfilata avviene su vari livelli, infatti comincia al livello del terreno con il passaggio davanti alle gradonate, in modo da avere una visuale ravvicinata sui capi d'abbigliamento. Successivamente le modelle si elevano proseguendo sul percorso della passerella sopra citato, con la creazione di uno sfondo che aumenta l'impatto scenografico. Sulla parete archeologica

Sfilate Fendi

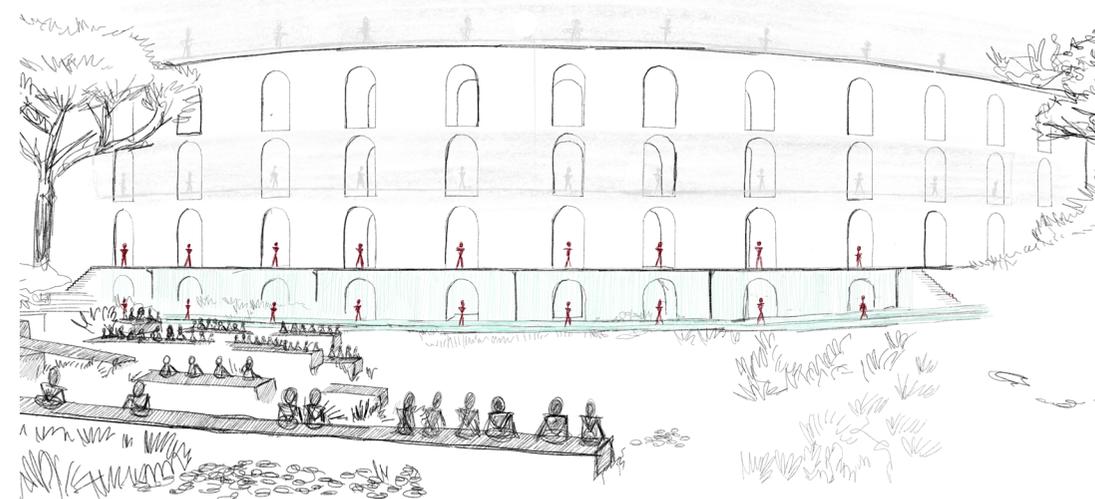
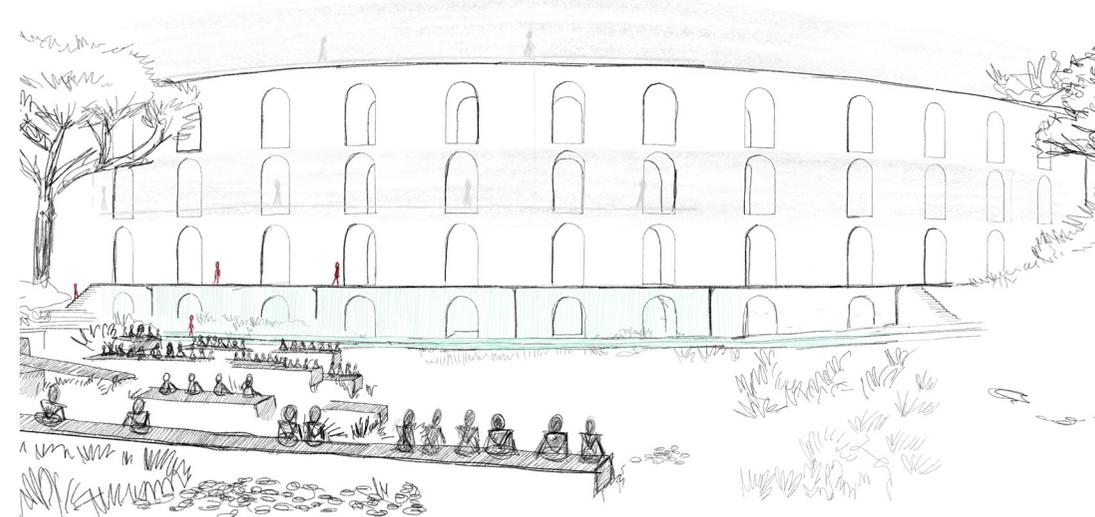
in alto: Legends and Fairy Tales, sulla fontana di Trevi, dove la superficie rivestita ha permesso di "camminare sull'acqua" per i 90 anni della casa di moda.

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

vengono proiettate infatti le ombre del passaggio di altre modelle, attraverso un'elaborata tecnica di *videomapping*, in modo da conferire continuità e movimento, con livelli su livelli in cui sembrano passare le modelle nelle nicchie della parete archeologica. L'idea dietro questo concetto è quello di creare una vetrina della collezione: gli strati si compongono uno alla volta fino a che al termine della sfilata, dove ogni rientranza ospita proiettato un vestito, lasciando questa fotografia come conclusione dell'evento. La collezione selezionata è la *Fall Winter 2017 Couture* di Fendi in cui sono presenti abiti con temi floreali esasperati, che si ricollegano all'intervento paesaggistico sviluppato: si crea così un forte dialogo tra il giardino, le rovine e la moda. L'evento è stato progettato attraverso uno *storyboard* in cui si possono osservare le scene ed il posizionamento degli spettatori di fronte alle rovine, raccontando così il dettaglio della sfilata. La comunicazione della sfilata riprende un'iconico dipinto di Boussois che ritrae la veduta della Villa in cui si sviluppa l'evento, con varie ricostruzioni immaginate dal pensionnaire francese. La scelta dei colori, i caratteri tipografici e la disposizione degli elementi collaborano alla creazione di un manifesto elegante e seducente. Al fine di trasmettere l'identità dell'evento, che si presenta come il resoconto dell'intervento all'interno di Villa Adriana, dove con le sue connotazioni dovute alla temporaneità dell'evento viene caricato di pregnanza scenica, ma rispetta le linee guida decise nella progettazione dimostrando la propria potenza evocativa. La collaborazione con il privato permette in questo caso di realizzare un'azione sia sul bene culturale, che sul contesto. Infatti per la sua realizzazione il sito dove viene allestita la mostra viene messo in sicurezza con azioni di restauro che permangono dopo la sfilata. Inoltre le architetture su questa zona permettono un riutilizzo del sito per altri eventi culturali, garantendo la possibilità di attrarre investimenti e ricavi al sito archeologico per un suo autosostentamento⁴⁶.

Storyboard sfilata alle Cento Camerelle

vengono mostrati due momenti dell'evento, il passaggio delle modelle sulla passerella e il successivo posizionamento frontalmente alle nicchie del sito.



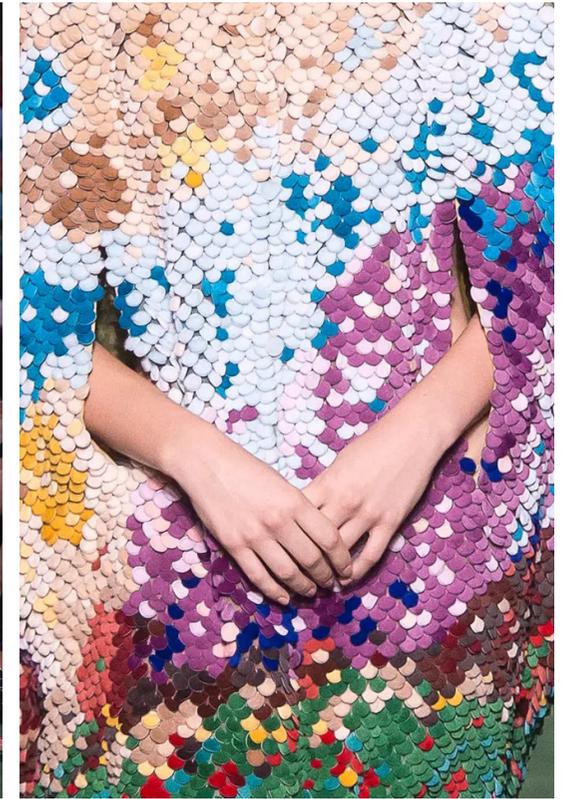




Exhibit Design per l'archeologia. Un progetto per la villa dell'imperatore Adriano a Tivoli.



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

1. Citazione da Caliri Pier Federico, *La forma della bellezza*, Roma, Accademia Adrianea Edizioni, 2022, pag.29
2. Citazione tratta da Sharon Macdonald in Basso Peressut Luca, Caliri Pier Federico, *Architettura per l'archeologia. Museografia e allestimento*, Roma, Prospettive Edizioni, 2014, pag 64
3. Concetti espressi in Caliri Pier Federico, *La forma della bellezza*, Roma, Accademia Adrianea Edizioni, 2022, pag.18-23
4. Citazione presa da Basso Peressut Luca, Caliri Pier Federico, *Architettura per l'archeologia. Museografia e allestimento*, Roma, Prospettive Edizioni, 2014, pag 17
5. Concetti espressi in Basso Peressut Luca, Caliri Pier Federico, *Architettura per l'archeologia. Museografia e allestimento*, Roma, Prospettive Edizioni, 2014, pag 59-64
6. Concetto espresso in Pier Federico, *La forma della bellezza*, Roma, Accademia Adrianea Edizioni, 2022, pag.23-26
7. Informazioni ricavate da https://www.comune.vicenza.it/uffici/cms/musei.php/basilica_palladiana/la_storia, Sito comunale con la storia relativa alla Basilica Palladiana (consultato al 07/08/2022)
8. Concetti ripresi in *Canova-Thorvaldsen. La fabbrica della bellezza*, di D'Ottavi Alessandro, Montemaggiori Andrea per Rai, 2020: <https://www.youtube.com/watch?v=rwpZ275Yzjw>
9. Informazioni riprese da *Canova-Thorvaldsen. La fabbrica della bellezza*, di D'Ottavi Alessandro, Montemaggiori Andrea per Rai, 2020: <https://www.youtube.com/watch?v=rwpZ275Yzjw>
10. Informazioni riprese da <https://www.museocanova.it/come-lavorava-antonio-canova/>, Sito che racconta del metodo progettuale di Antonio Canova (consultato al 11/08/2022)
11. Informazioni riprese da https://www.bulgarihotels.com/it_IT/london/whats-on/article/london/in-the-city/a-masterpiece-as-a-trophy---the-secret-of-apsley-h, Arthur Wellesley, statua di Napoleone come Marte Pacificatore (consultato al 09/06/2022)
12. Informazioni riprese da <https://www.canovaexperience.com/it/schede-delle-opere/dedalo-e-icaro.php>, Descrizione opera Dedalo e Icaro di Antonio Canova (consultato al 07/08/2022)
13. Informazioni tratte da <https://www.associazionemetamorfosi.com/wp/sensualita-e-bellezza-antonio-canova-e-mimmo-jodice/>, Racconto dell'opera fotografica di Mimmo Jodice su Canova (consultato al 12/07/2022)
14. Informazioni ricavate da <https://www.ceteco.it/pendenza-rampa-disabili/#:~:text=Per%20le%20rampe%20installate%20in,superiore%20ai%203%2C20%20m.>, Normativa relativa alle inclinazioni rampe luoghi pubblici (consultato al 17/07/2022)
15. Informazioni ricavate da [https://it.wikipedia.org/wiki/Le_Grazie_\(Foscolo\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Le_Grazie_(Foscolo)), Le Grazie, carne realizzato da Ugo Foscolo (consultato al 17/08/2022)
16. Riferimento preso da <http://www.ire-land.it/mitologia/divinita/ebe.html>, Dodici fatiche di Ercole, racconto di Ebe che guarisce lolao (consultato al 05/08/2022)
17. Informazioni prese da <https://www.mentelocale.it/torino/eventi/82721-amore-psiche-balletto-contemporaneo-sergio-cavallaro.htm>, Balletto Amore e Psiche ideato da Sergio Cavallaro (consultato al 05/06/2022)
18. Informazioni riprese da <https://www.luxi.lighting/la-normativa-uni-en-12464-1-per-illuminazione-degli-uffici/>, Normativa EN 12464-1 sui requisiti di illuminamento aree pubbliche (consultato al 05/08/2022)
19. Informazioni tratte da <https://www.tribune.com/tribnews/2012/04/nuova-luce-griffata-dante-ferretti-per-lo-statuario-del-museo-egizio-di-torino-che-si-concede-anche-una-tournee-estiva-in-germania/#:~:text=Si%20tratta%20bene%2C%20il%20Museo,premio%20Oscar%20come%20Dante%20Ferretti.>, Statuario del Museo Egizio di Torino
20. Informazioni riprese da *Canova-Thorvaldsen. La fabbrica della bellezza*, di D'Ottavi Alessandro, Montemaggiori Andrea per Rai, 2020: <https://www.youtube.com/watch?v=rwpZ275Yzjw> (consultato al 05/09/2022)
21. Informazioni ricavate da <https://professioni.istat.it/sistemainformativoprofessionioni/cp2011/scheda.php?id=2.5.4.5.3&P3=2>, Tabellari Istat professionisti museali (consultato al 08/07/2022)
22. Informazioni prese da <https://archeologiavocidalpascato.com/2019/07/06/napoli-record-di-visitatori-per-canova-al-mann-oltre-300mila-visitatori-in-tre-mesi-e-nel-2020-arriva-un-altro-grande-del-neoclassicismo-berthel-thorvaldsen/>, Visitatori mostra su Canova al Mann di Napoli (consultato al 09/06/2022)
23. Informazioni ricavate da <http://www.imss.fi.it/istituto/universo/capitolo7.html>, studio effettuato da Nomisma sui ricavi dei musei in Italia (consultato al 13/06/2022)
24. Informazioni ricavate da <https://ugeo.urbistat.com/AdminStat/it/it/demografia/eta/italia/380/1>, Percentuale fasce d'età in Italia (consultato al 22/06/2022)
25. Definizione data in Caliri Pier Federico, *La composizione policentrica di Villa Adriana e il tecnigrafo post alessandrino* in Ananke 84, speciale agosto 2018, pag. 67
26. Citazione data in Caliri Pier Federico, *La composizione policentrica di Villa Adriana e il tecnigrafo post alessandrino* in Ananke 84, speciale agosto 2018, pag. 68
27. Argomenti delineati in Accademia Adrianea, *Bando Piranesi Prix de Rome*, 2022
28. Concetti espressi in Accademia Adrianea, *Bando Piranesi Prix de Rome*, 2022
29. Argomenti trattati in Caliri Pier Federico, *La composizione policentrica di Villa Adriana e il tecnigrafo post alessandrino* in Ananke 84, speciale agosto 2018, pag 76
30. Concetti espressi in Caliri Pier Federico, *Tractatus logico sintattico, la forma trasparente di Villa Adriana*, Quasar Edizioni, 2012, pag 47-63
31. Concetti espressi in Basso Peressut Luca, Caliri Pier Federico, *Architettura per l'archeologia. Museografia e allestimento*, Roma, Prospettive Edizioni, 2014 - pag.15
32. Citazione di Romolo Martemucci da Basso Peressut Luca, Caliri Pier Federico, *Architettura per l'archeologia. Museografia e allestimento*, Roma, Prospettive Edizioni, 2014 - pag. 11
33. Informazioni ricavate da <https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/Pecile.htm>, Sito con informazioni sulle varie aree di Villa Adriana (consultato al 05/09/2022)
34. Informazioni ricavate da Caliri Pier Federico, *Tractatus logico sintattico, la forma trasparente di Villa Adriana*, Quasar Edizioni, 2012, pag 47-63
35. Concetti espressi in Caliri Pier Federico, *Louis Kahn, ultimo dei romani* in Ananke 84, maggio 2018 pag. 26-28
36. Linee guida espresse in Accademia Adrianea, *Bando Piranesi Prix de Rome*, 2022
37. pag.121 Concetti espressi in Gilles Clément, *Manifesto del Terzo Paesaggio*, Quodlibet, 2005
38. Argomenti trattati in Marguerite Yourcenar, *Memorie di Adriano*, 1951
39. Informazioni ricavate da <https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/CentoCamerelle.htm>, Sito con informazioni sulle varie aree di Villa Adriana
40. Concetti espressi in Caliri Pier Federico, *Rovina e modernità. Dialettica dell'illuminismo*, in Bigiotti Stefano, Corvino Enrica, a cura di, *La modernità delle rovine*, Prospettive Edizioni, Roma, 2015, pp. 67-68
41. Tema trattato in Accademia Adrianea, *Bando Piranesi Prix de Rome*, 2022
42. Informazioni tratte da Caliri Pier Federico, *Tractatus logico sintattico, la forma trasparente di Villa Adriana*, Quasar Edizioni, 2012, pag 47-63
43. Tema trattato in Caliri Pier Federico, *Valorizzazione dei Beni Culturali. Appunti su Villa Adriana*, in Centanni Monica, Sacco Daniela, a cura di, *Villa Adriana, memoria, storia, fortuna, futuro*, Engramma Edizioni, 2014, 63-80
44. Concetti espressi in Caliri Pier Federico, *Valorizzazione dei Beni Culturali. Appunti su Villa Adriana*, in Centanni Monica, Sacco Daniela, a cura di, *Villa Adriana, memoria, storia, fortuna, futuro*, Engramma Edizioni, 2014, 64-65
45. Informazioni riprese da <https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villaadriana/CentoCamerelle.htm>, Sito con informazioni sulle varie aree di Villa Adriana (consultato al 08/09/2022)
46. Concetti espressi in Caliri Pier Federico, *Valorizzazione dei Beni Culturali. Appunti su Villa Adriana*, in Centanni Monica, Sacco Daniela, a cura di, *Villa Adriana, memoria, storia, fortuna, futuro*, Engramma Edizioni, 2014, 69-70

bibliografia

Accademia Adrianea, *Bando Piranesi Prix de Rome*, 2022

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

Basso Peressut Luca, Caliarì Pier Federico, *Piranesi Prix de Rome. Progetti per la grande Villa Adriana*, Accademia Adrianea Edizioni, 2019

Caliarì Pier Federico, *La forma della bellezza*, Roma, Accademia Adrianea Edizioni, 2022

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

Caliarì Pier Federico, *Rovina e modernità. Dialettica dell'illuminismo*, in Bigiotti Stefano, Corvino Enrica, a cura di, *La modernità delle rovine*, Prospettive Edizioni, Roma, 2015, pp. 64-69

Caliarì Pier Federico, *Valorizzazione dei Beni Culturali. Appunti su Villa Adriana*, in Centanni Monica, Sacco Daniela, a cura di, *Villa Adriana, memoria, storia, fortuna, futuro*, Engramma Edizioni, 2014, 63-80

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

Caliarì Pier Federico, *Louis Kahn, ultimo dei romani* in Ananke 84, maggio 2018

Gilles Clément, *Manifesto del Terzo Paesaggio*, Quodlibet, 2005

Istituto Veneto di Scienze e delle Arti, *Antonio Canova, convegno di studi*, 1997

Yourcenar Marguerite, *Memorie di Adriano*, 1951

sitografia

Sito comune Vicenza con la storia relativa alla Basilica Palladiana (consultato al 07/08/2022), https://www.comune.vicenza.it/uffici/cms/musei.php/basilica_palladiana/la_storia

Documentario dal nome *Canova-Thorvaldsen. La fabbrica della bellezza*, di D'Ottavi Alessandro, Montemaggiore Andrea per Rai, 2020: <https://www.youtube.com/watch?v=rwpZ275Yzjw>

Racconto del metodo progettuale di Antonio Canova (consultato al 11/08/2022) <https://www.museocanova.it/come-lavorava-antonio-canova/>

Descrizione opera Dedalo e Icaro di Antonio Canova <https://www.canovaexperience.com/it/schede-delle-opere/dedalo-e-icaro.php>,

Racconto dell'opera fotografica di Mimmo Jodice su Canova <https://www.associazionemetamorfosi.com/wp/sensualita-e-bellezza-antonio-canova-e-mimmo-jodice/>

Normativa relativa alle inclinazioni rampe luoghi pubblici <https://www.ceteco.it/pendenza-rampa-disabili/#:~:text=Per%20le%20rampe%20installate%20in,superiore%20ai%203%2C%20m.>

Le Grazie, carne realizzato da Ugo Foscolo [https://it.wikipedia.org/wiki/Le_Grazie_\(Foscolo\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Le_Grazie_(Foscolo))

Dodici fatiche di Ercole, racconto di Ebe che guarisce Iolao <http://www.ire-land.it/mitologia/divinita/ebe.html>

Normativa EN 12464-1 sui requisiti di illuminamento aree pubbliche <https://www.luxi.lighting/la-normativa-uni-en-12464-1-per-illuminazione-degli-uffici/>

Statuario del Museo Egizio di Torino <https://www.artribune.com/tribnews/2012/04/nuova-luce-griffata-dante-ferretti-per-lo-statuario-del-museo-egizio-di-torino-che-si-concede-anche-una-tournee-estiva-in-germania/#:~:text=Si%20tratta%20bene%2C%20il%20Museo,premio%20Oscar%20come%20Dante%20Ferretti.>

Tabellari stipendi curatela ed altri professionisti museali <https://professioni.istat.it/sistemainformativoprofessionisti/cp2011/scheda.php?id=2.5.4.5.3&P3=2>, Tabellari Istat professionisti museali

Visitori mostra Canova al Mann di Napoli <https://archeologiavocidalpascato.com/2019/07/06/napoli-record-di-visitatori-per-canova-al-mann-oltre-300mila-visitatori-in-tre-mesi-e-nel-2020-arriva-un-altro-grande-del-neoclassicismo-berthel-thorvaldsen/>

Studi effettuati da Nomisma sui ricavi dei musei in Italia <http://www.imss.fi.it/istituto/universo/capitolo7.html>

riferimenti iconografici

Percentuale fasce d'età in Italia

<https://ugeo.urbistat.com/AdminStat/it/it/demografia/eta/italia/380/1>

pag. 108 Sito con informazioni sulle varie aree di Villa Adriana (consultato al 05/09/2022)

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

pag.145 Sito con informazioni sulle varie aree di Villa Adriana (consultato al 07/09/2022)

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

pag.165 Sito con informazioni sulle varie aree di Villa Adriana (consultato al 08/09/2022)

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

pag. 14 - Antonio Canova. *Venere Italica, Busto*
fonte: www.commonswikimedia.org

pag. 14 - *Audrey Hepburn*
fonte: www.mubi.it

pag. 16 - Antonio Canova. *Venere Italica*
fonte: www.bloggingart.it

pag. 16 - Francois-Xavier Fabre. *Ritratto Antonio Canova*
fonte: www.biografieonline.it

pag. 16 - Francesco Chiarottini. *Lo studio di Antonio Canova a Roma*
fonte: www.museocanova.it

pag. 16 - Antonio Canova. *Paolina Borghese, gesso*
fonte: www.artribune.com

pag. 18 - Antonio Canova. *Ercole e Lica, dettaglio*
fonte: www.arteculturaitalopolacca.com

pag. 18 - Antonio Canova. *Pugliatori*
fonte: www.massimogaudioartblog.com

pag. 18 - Antonio Canova. *Ercole e Lica*,
fonte: www.celotti.net

pag. 20 - Antonio Canova. *Teseo e il Centauro*,
fonte: www.pangears.blogspot.com

pag. 20 - Antonio Canova. *Teseo sul Minotauro*,
fonte: www.museocanova.it

pag. 21 - Antonio Canova. *Napoleone come Marte Pacificatore*,
fonte: www.analisedellopera.it

pag. 21 - Antonio Canova. *Lottatori*,
fonte: www.gallerieaccademia.it

pag. 23 - Antonio Canova. *Danzatrice coi Cembali*,
fonte: www.perungiorno.it

pag. 23 - Antonio Canova. *Le Grazie*,
fonte: www.canovaexperience.com

pag. 24 - Antonio Canova. *Orfeo ed Euridice*,
fonte: www.nicoloscialfa.it

pag. 24 - Antonio Canova. *Adone e Venere*,
fonte: www.cultura.biografieonline.it

pag. 25 - Antonio Canova. *Ebe*,
fonte: www.analisedellopera.it

pag. 26 - Antonio Canova. *Elena e Paride*,
fonte: www.artsupp.com

pag. 26 - Antonio Canova. *Amore e Psiche Stanti*,
fonte: www.cultura.biografieonline.it

pag. 27 - Antonio Canova. *Adone incoronato da Venere*,
fonte: www.canovaexperience.com

pag. 27 - Antonio Canova. *Dedalo e Icaro*,
fonte: www.arteworld.it

pag. 28 - Antonio Canova. *Amore e Psiche*,
fonte: www.wikipedia.com

pag. 38 - Antonio Canova. *Venere Italica*, foto di Mimmo Jodice (1992)
fonte: www.mimmojodice.it

- pag. 38 - Giorgio De Chirico, *Le Muse Inquietanti*
fonte: www.barnebys.it
- pag. 38 - Carlo Scarpa, *Museo di Castelvecchio*
fonte: www.aboutartonline.com
- pag. 40 - Luciano Laurana, *La città ideale*
fonte: www.gallerianazionalemarche.it
- pag. 47 - Antonio Canova, *Le Grazie, disegno preparatorio*
fonte: www.museocanova.it
- pag. 49 - Mario Botta, *San Carlino, Lugano*
fonte: www.botta.ch
- pag. 49 - Antonio Canova, *Tempio di Possagno, pavimentazione esterna*
fonte: www.alamy.it
- pag. 49 - Im Pei, *Courl Marly, Louvre*
fonte: fashionnetwork.com
- pag. 50 - Carlo Scarpa, *Museo di Castelvecchio, statua Cangrande della Scala*
fonte: archeologiavocidalpassato.files.wordpress.com
- pag. 51 - Antonio Canova, *studio proporzioni figura femminile*
fonte: www.museocanova.it
- pag. 55 - Dante Ferretti, *Museo Egizio di Torino, sala dello Statuario*
fonte: www.artribune.com
- pag.100 - Adriano, *Villa Adriana, Teatro Marittimo*
fonte: www.tivolivilladeste.com
- pag.100 - Adriano, *Villa Adriana, Canopo*
fonte: www.archeoroma.it
- pag.102 - Adriano, *Villa Adriana, Canopo*
fonte: www.archeoroma.it
- pag.110 - Peter Zumthor, *Terme di Vals, dettaglio*
fonte: www.divisare.com
- pag.110 - Carlo Scarpa, *Tomba Brion*
fonte: www.elleddecor.com
- pag.110 - Gad Architecture, *Eskisehir Hotel, Terme*
fonte: www.archdaily.com
- pag.110 - Neri & Hu, *Chinese distilley from Pernod Ricard*
fonte: www.stirworld.com
- pag.117 - Gusman, *Teatro Marittimo, disegni stato di fatto*
fonte: www.jstor.org/
- pag.117 - Boussois, *Ricostruzione Villa Adriana*
fonte: www.caliari.academy
- pag.121 - Juan Navarro Baldeweg, *Convention Hall*
fonte: www.antxonhernandez.com
- pag.121 - Aires Mateus, *A new atrium for Granada*
fonte: www.4.bp.blogspot.com
- pag.122 - Gilles Clemènt, *Giardini del Terzo Paesaggio*
fonte: www.4.bp.blogspot.com
- pag.122 - Gilles Clemènt, *Giardini del Terzo Paesaggio*
fonte: www.4.bp.blogspot.com
- pag.134 - *Antinoo Capitolino*
fonte: www.catalogo.beniculturali.it
- pag.134 - *Villa Adriana, Coccodrillo*
fonte: www.flickr.com
- pag.134 - Gilles Clemènt, *Dragon*
fonte: www.arteallimite.com
- pag.137 - *Villa Adriana, capitello*
fonte: www.collezione-m.it
- pag.137 - *Adriano Eroicizzato*
fonte: www.catalogo.beniculturali.it
- pag.137 - Anish Kapoor, *C mirror*
fonte: www.widewalls.ch
- pag.146 - Gilles Clemènt, *Giardini del Terzo Paesaggio*
fonte: www.area-arch.it
- pag.146 - Claude Lorrain, *Tempio della Sibilla a Tivoli*
fonte: www.commonswikimedia.org
- pag.146 - Zaha Hadid Architects, *Lingkong Soho*
fonte: www.zaha-hadid.com
- pag.146 - Claude Lorrain, *Paesaggio con figure danzanti (Matrimonio di Isacco e Rebecca)*
fonte: www.doriapamphilj.it
- pag.148 - Piranesi, *Tempio del Dio del Canopo, rilievo stato di fatto*
fonte: www.h3.googleusercontent.com
- pag.170 - Fendi, *Legends and Fairy Tales*
fonte: www.ilpost.it
- pag.170 - Fendi, *The Down of Romanity*
fonte: www.roma.repubblica.it
- pag.175 - Fendi, Fall Couture 2017
fonte: www.vogue.com