

BACKGROUND BOOK 2019 - 202

BACKGROUND BOOK

2019 - 2022

Giulia Salerno

Drawing is a passion that I developed from an early age, accompanying me throughout my studies. Following a general teaching given scientific high school I decided to take a more creative path so I enrolled in the course of Design and Communication at the Polytechnic of Turin, my city.

Il disegno è una passione che ho coltivato fin dalla tenera età, accompagnandomi lungo tutto il percorso di studi. In seguito ad un insegnamento generale dato liceo scientifico ho deciso di intraprendere una strada più creativa così mi sono iscritta al corso di Design e Comunicazione

Creare un nuovo concept non è del tutto facile, alcune volte ti sembra di aver finito le idee, altre volte invece hai l'illuminazione giusta al momento giusto ma un caro professore negli anni mi disse "non innamorarti mai della

prima soluzione che trovi, puoi sicuramente migliorarla".

al Politecnico di Torino, la mia città.

Creating a new concept is not entirely easy, sometimes you seem to have finished the ideas, other times you have the right lighting at the right time but a dear professor over the years told me "never fall in love with the first solution you find, you can definitely improve it".

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

Giulia Salerno 27049



BACKGROUND BOOK

2019 - 2022

Giulia Salerno





Il disegno è una passione che ho coltivato fin dalla tenera età, accompagnandomi lungo tutto il percorsotudi. In seguito ad un insegnamento generale dato liceo scientifico ho deciso di intraprendere una strada più creativa così mi sono iscritta al corso di Design e Comunicazione al Politecnico di Torino. Ia mia città.

Nel 2019 dopo un'incredibile esperienza in Irlanda durata sei mesi ho deciso di iniziare la mia carriera universitaria. Non sapevo molto, ma il design delle cose mi aveva da sempre affascinata, l'estetica, l'abbinamento dei colori e l'arte di saper comunicare.

Ricordo che i primi giorni dovevamo portare in aula la colla vinilica, gomitoli di lana e cartoncini. Queste in un primo momento mi sembravano richieste un po' particolari ma mi divertivano.

Ben presto però quello che facevo ha iniziato ad avere un senso, abbiamo iniziato a parlare di design anonimo, prodotti di uso quotidiano e oggetti che hanno fatto la storia.

Il primo anno aveva lo scopo di aiutarci ad apprendere tutte le tecniche rappresentative possibili affinché ognuno di noi riuscisse a trovare la propria strada e in maniera autonoma saper illustrare le proprie idee.

Fondamentale è stato l'insegnamento dei corsi di rappresentazione digitale che attraverso i programmi di modellazione 3D, renderizzazione, grafica e post-produzione hanno contribuito alla mia formazione iniziale.

L'avvicinamento a materiali semplici come la carta, la balsa, l'MDF, il laminil o il polistirene del Laboratorio di Modelling Design del Professore Riccardo Vicentini ha consentito lo sviluppo, oltre della creatività, della manualità che da tempo non praticavo. Abbiamo iniziato a studiare le forme e l'architettura provando a ricrearla; come nel caso di "Sulla cresta del foglio", un espositore per penne Bic Cristal realizzato interamente in cartoncino che riprende la forma dell'Opera House di Sydney. Si trattava di un progetto realizzato nel corso di Keywords Design del Professore Claudio Germak ed è stata questa la prima volta in cui abbiamo dovuto relazionarci con dei vincoli progettuali. Il brief richiedeva esplicitamente che non venisse utilizzato alcun tipo di incollaggio in quanto la struttura dovesse essere reversibile e le uniche tecniche ammesse fossero il taglio e la piegatura.

Ogni progetto all'inizio portava con sé la sua dose di preoccupazione ma la curiosità faceva sì che venisse affrontato come una sfida. Analizzare lo scenario, lo stato dell'arte di un qualsiasi prodotto mi ha portato ad arricchire il mio bagaglio culturale e a scoprire come al design non ci sia mai una fine. "Join ket", la coperta modulabile, n'è stata il primo esempio e la necessità di creare un nuovo tipo di coperta ha fatto sì che ci si interrogasse su quelle che erano le principali attività che venivano svolte con questo prodotto, al fine di farne emergere le criticità. Durante il corso di Design I con il Professor Cristian Campagnaro ho appreso che uno step fondamentale del metodo progettuale è proprio sapersi fare tante domande, fare in modo che queste siano mirate e ti possano guidare alla soluzione che stai cercando.

Creare un nuovo concept non è del tutto facile, alcune volte ti sembra di aver finito le idee, altre volte invece hai l'illuminazione giusta al momento giusto ma un caro professore negli anni mi disse "non innamorarti mai della prima soluzione che trovi, puoi sicuramente migliorarla".

Il secondo anno, a causa della situazione globale che stavamo vivendo, siamo stati costretti a viverlo del tutto dietro a uno schermo. Certo, per facoltà in cui l'apprendimento è solo di tipo teorico tutto questo avrebbe potuto avere anche dei risvolti positivi, ma non per noi.

Il design non può essere solo raccontato, il design va toccato e lo stesso rapporto tra i compagni, va vissuto di persona.

Tra un'autocertificazione per motivi lavorativi e il superamento del confine della zona rossa, con il contributo del corso di Design di scenario del Professor Federico Martorana è nato "Split your light". Uno sgabello da bar che, rimasto invenduto per le sue condizioni, sarebbe stato destinato allo smaltimento ed è diventato invece oggetto di trasformazione attraverso un processo di upcycling.

Lo studio del legno, le tecniche lavorative e la possibilità di entrare in una falegnameria mi hanno consentito di vivere questo progetto a tutto tondo, seguirlo in tutte le sue fasi di progettazione, prototipazione e infine trasformazione del prodotto, fino all'inserimento della spina nella presa per la sua accensione. In generale lo studio dei materiali si è rivelato fondamentale durante il processo formativo, così come capire la vastità di possibilità e le relative lavorazioni che ne conseguono.

Giunti al secondo semestre la richiesta del brief del nuovo progetto per il corso di Design per l'industrializzazione in un primo momento ci è sembrata difficile da soddisfare. Si trattava invece di un progetto che mai come allora avrebbe potuto coinvolgerci, in quando dovessimo progettare un arredo integrato, che vista la situazione, dovesse possedere delle postazioni per lo smartworking. Con un piano di lavoro in HPL sottile come un foglio progettammo, grazie alla guida del Professor Claudio Germak, "Papel" un tavolo composto da due piani indipendenti regolabili in altezza grazie a gambe telescopiche.

Contemporaneamente, introducendo tra le tecnologie studiate nel corso di Modello virtuale per la produzione con il Professor Paolo Minetola l'innovazione della stampa 3D, abbiamo dovuto occuparci di un prodotto che potesse essere fornito con l'arredo integrato precedentemente progettato e fosse realizzabile proprio con questa tecnica.

"Wedge" è un supporto per pc portatile con trama di Voronoi che consente il contenimento di tutti quegli oggetti come chiavette, occhiali o penne di cui si ha bisogno quando si lavora alla scrivania.

La mia passione per l'arte, per i viaggi e la volontà di non stare mai ferma mi ha portato al terzo anno a cogliere l'occasione di vivere l'esperienza Erasmus per cinque mesi in Spagna.

All'università Jaume I di Castellòn de la Plana ho avuto modo di mettermi in gioco, partecipare a concorsi grafici, seguire corsi di disegno e apprendere nuovi metodi di fare design.

Nello specifico ho seguito un corso di Concept Design guidato dalla professoressa valenciana Maria del Mar Carlos Alberola che, trattando diversi temi sociali, ci ha condotto al progetto finale "Paint-Et", un portaflebo per bambini dalle sembianze di un personaggio che potesse essere colorato e personalizzato.

Una volta tornata in Italia ho deciso di seguire il corso di Innovazione imprenditoriale e Design tenuto dai docenti Alessio, Pisu e Vitali per capire un po' di più il concetto di impresa e quali siano le basi per fondarla.

Attraverso queste lezioni ho avuto modo di apprendere meglio temi come l'open design e il business modeling e di come una start-up deve muoversi sul mercato per farsi conoscere ed emergere.

Il concept finale è dunque stato quello di progettare un sandalo stampato in 3D con tecnica FDM che come le calzature giapponesi, andasse bene per entrambi i piedi.

"Swawi" è il suo nome e oltre al prodotto, n'è stato progettato accuratamente anche il piano economico e quello comunicativo.

Per ultimo, ma solo in ordine temporale, c'è la mia partecipazione al Premio Piranesi di Roma 2022. Una magnifica avventura, nata un po' per caso ma con la volontà di iniziare a gettare le basi sull'Exhibit Design, un altro argomento che da sempre mi ha molto interessata e che spero possa entrar a far parte del mio futuro attraverso il master IER al Politecnico di Torino. Un'esperienza che mi ha arricchito molto, pensare di visitare patrimoni della portata di Villa Adriana, e proprio come i pensionnaires francesi progettare nuove soluzioni per la sua valorizzazione, mi ha reso onorata.

Sono razionale e per questo molte volte ho pensato di essere fuori posto nel mondo del Design. Oggi però penso che la razionalità sia fondamentale per proseguire perché è possibile uscire dagli schemi ma è necessario, per progettare, saper sempre tornare sulla giusta strada, nonostante questa sia fatta, all'inizio, di colla vinila e cartoncino.

Drawing is a passion that I developed from an early age, accompanying me throughout my studies. Following a general teaching given scientific high school I decided to take a more creative path so I enrolled in the course of Design and Communication at the Polytechnic of Turin, my city.

In 2019, after an incredible six-month experience in Ireland, I decided to start my university career. I didn't know much, but the design of things had always fascinated me, the aesthetics, the combination of colors and the art of knowing how to communicate.

I remember that the first few days we had to bring the vinyl glue, balls of wool and cards into the classroom. These at first seemed a bit special requests but I enjoyed it.

Soon, however, what I did started to make sense, we started talking about anonymous design, everyday products and objects that made history.

The first year was meant to help us learn all the representative techniques possible so that each of us could find our own way and independently know how to illustrate their ideas.

Fundamental was the teaching of the courses of digital representation that through the programs of 3D modeling, rendering, graphics and post-production have contributed to my initial training.

The approach to simple materials such as paper, balsa, MDF, laminil or polystyrene of the Modelling Design Laboratory of Professor Riccardo Vicentini has allowed the development, in addition to creativity, of manual skills that I have not been practicing for some time. We started to study forms and architecture trying to recreate it; as in the case of "On the crest of the sheet", an exhibitor for pens Bic Cristal made entirely of cardboard that takes the shape of the Sydney Opera House. It was a project realized in the course of Keywords Design by Professor Claudio Germak and this was the first time we had to deal with design constraints. The brief explicitly required that no bonding be used as the structure had to be reversible and the only techniques allowed were cutting and bending.

Each project initially brought with it its share of concern, but curiosity made it a challenge. Analyzing the scenario, the state of the art of any product has led me to enrich my cultural background and discover how design never comes to an end.

"Join ket", the adjustable blanket, was the first example and the need to create a new type of blanket has made us wonder about what were the main activities that were carried out with this product, in order to bring

out the criticalities. During the course of Design I with Professor Cristian Campagnaro I learned that a fundamental step of the design method is to know how to ask many questions, to make sure that these are targeted and can guide you to the solution you are looking for.

Creating a new concept is not entirely easy, sometimes you seem to have finished the ideas, other times you have the right lighting at the right time but a dear professor over the years told me "never fall in love with the first solution you find, you can definitely improve it".

The second year, because of the global situation we were experiencing, we were forced to experience it completely behind a screen. Of course, for a faculty where learning is only a theoretical one, all this could have had positive implications, but not for us.

Design can not only be told, the design must be touched and the same relationship between partners, must be experienced in person.

Between a self-certification for work reasons and the crossing of the border of the red zone, with the contribution of the Scenario Design course of Professor Federico Martorana was born "Split your light". A bar stool that, left unsold due to its condition, was destined for disposal and instead became the object of transformation through a process of upcycling.

The study of wood, the working techniques and the possibility of entering a carpentry workshop allowed me to live this project in the round, follow it in all its phases of design, prototyping and finally product transformation, up to the insertion of the plug in the socket for its ignition. In general, the study of materials has been fundamental during the training process, as well as understanding the vastness of possibilities and the related processes that follow.

Now in the second semester, the request for the brief of the new project for the course of Design for industrialization at first seemed difficult to satisfy. It was instead a project that never as then could have involved us, when we had to design an integrated furniture, that given the situation, had to own workstations for smartworking. Thanks to the guidance of Professor Claudio Germak, we designed "Papel" with a worktop made of HPL thin like a sheet of paper, a table composed of two independent height adjustable tops with telescopic legs.

At the same time, introducing among the technologies studied in the course of Virtual Model for Production with Professor Paolo Minetola the innovation of 3D printing, we had to take care of a product that could be supplied with the integrated furniture previously designed and could be realized with this technique.

"Wedge" is a laptop computer stand with Voronoi texture that allows the containment of all those objects such as sticks, glasses or pens that you need when working at the desk.

My passion for art, for travel and the desire to never stand still led me to the third year to take the opportunity to live the Erasmus experience for five months in Spain.

At Jaume I University in Castellòn de la Plana I had the opportunity to get

involved, take part in graphic contests, take drawing courses and learn new methods of doing design.

Specifically, I took a Concept Design course led by Valencian professor Maria del Mar Carlos Alberola who, dealing with different social issues, led us to the final project "Paint-Et"an IV cup for children in the shape of a character that could be colored and personalized.

Once back in Italy I decided to follow the course of Entrepreneurial Innovation and Design held by the teachers Alessio, Pisu and Vitali to understand a little more about the concept of enterprise and what are the bases to found it

Through these lessons I had the opportunity to learn more about open design and business modeling and how a start-up must move on the market to be known and emerge.

The final concept was therefore to design a 3D printed sandal with FDM technique that, like Japanese footwear, was good for both feet.

"Swawi" is his name and in addition to the product, he has also carefully designed the economic and communication plan.

Finally, but only in temporal order, there is my participation in the Piranesi Prize in Rome 2022. A magnificent adventure, born a bit by chance but with the desire to start laying the foundations on Exhibit Design, another topic that has always interested me and that I hope can become part of my future through the IER master at Politecnico di Torino.

An experience that has enriched me a lot, thinking of visiting patrimonies of the reach of Villa Adriana, and just like the French pensionnaires designing new solutions for its enhancement, has made me honored.

I am rational and for this reason many times I thought I was out of place in the world of Design. Today, however, I think that rationality is fundamental to continue because it is possible to get out of the schemes but it is necessary, in order to design, to always know how to get back on the right path, despite this being made, at the beginning, of vinyl glue and cardboard.



9	SULLA CRESTA DEL FOGLIO, l'espositore per penne Bic Cristal Corso di Keywords Design I C. Germak I 2019
13	JOIN-KET, la coperta modulabile Corso di Concept Design I C. Campagnaro I 2020
21	SPLIT YOUR LIGHT, il restyling di uno sgabello da bar Corso Design di Scenario I F. Martorana I 2020
33	PAPEL, l'arredo integrato e adattabile per lo smartworking Corso di Design per la Produzione Seriale I C. Germak I 2021
39	WEDGE, il supporto per pc che contiene oggetti Corso di Modello Virtuale per la Produzione I P. Minetola I 2021
45	PAINT-ET, il restyling di un portaflebo per bambini Corso di Diseño Conceptual I M. Carlos Alberola I 2021
51	SWAWI SANDALS, la calzatura open source stampata in 3D Corso di Innovazione Imprenditoriale e Design I F. G. Alessio I 2022

SULLA CRESTA DEL FOGLIO

Corso di Keywords Design I C. Germak I 2019

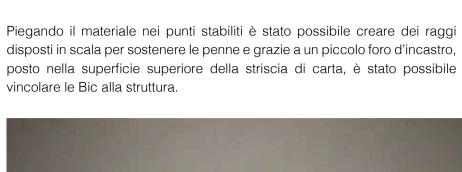
Espositore per penne Bic Cristal

L'idea iniziale nasce dalla richiesta del brief di realizzare un espositore per penne BIC ispirandosi a un'opera architettonica solo tagliando e piegando il cartoncino, senza ricorrere ad alcun tipo di incollaggio.

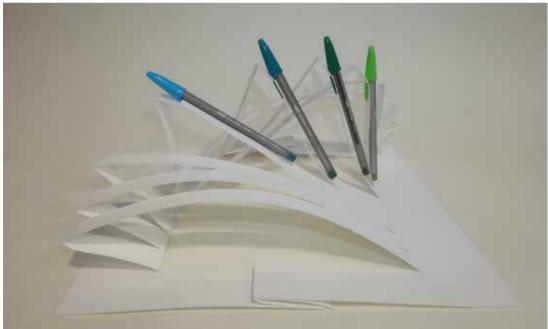
L'edificio preso in considerazione è stato l'Opera House di Sydney e da qui la necessità di rappresentare le sue grandi vele con la carta e con le semplici tecniche a disposizione.

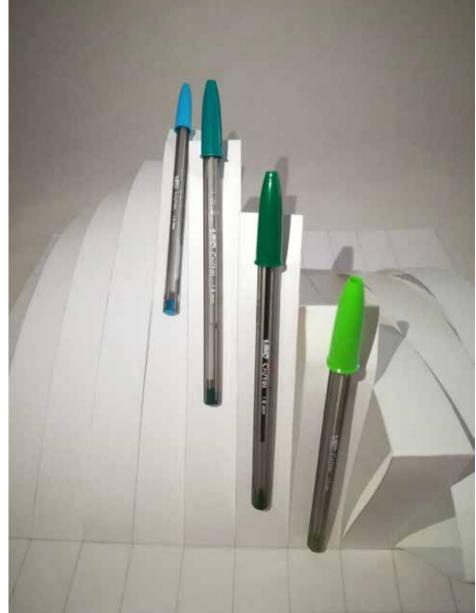


Foto: https://www.10thingstosee.com/it/luoghi/sydney-opera-house-21709/









JOIN KET

Corso di Concept Design I C. Campagnaro I 2020

La coperta modulabile

La richiesta del *brief* era quella di progettare un **nuovo tipo di coperta**.

Ma quando si usa una coperta?

Quando si guarda un film, quando si dorme, quando si gioca o si fa un pic-nic..

E chi la usa?

Una mamma, un papà, un bambino, un nonno ma anche un cane o un gatto...

Cercando di porsi qualche domanda di questo tipo sono emerse alcune situazioni che si vivono quando si ha a disposizione una coperta.





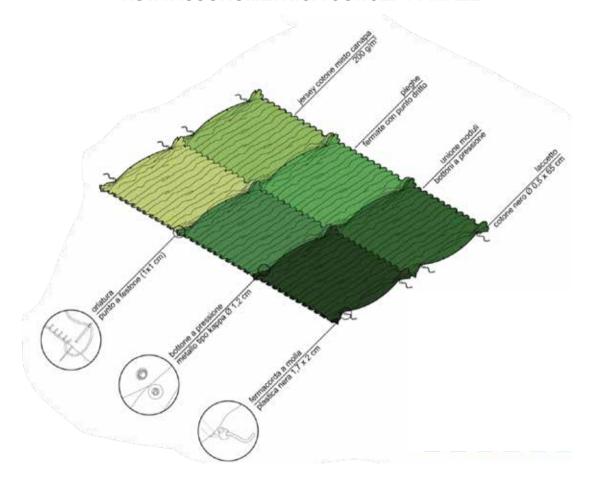




Foto: - https://it.123rf.com/archivio-fotografico/famiglia_a_letto.html

- https://www.amazon.it/SKYSPER-Impermeabile-Campeggio-Portabile-Spiaggiam/dp/B07P7LH1P4
- https://www.ebay.it/itm/265026861779
- https://www.eurekakids.it/sacco-porta-giocattoli-ecoperta-di-gioco-2-in-1-fucsia

VISTA ASSONOMETRICA CONCEPT FINALE



VARIANTI CROMATICHE (campionario DMC)

ARANCIONE ALLEGRIA

740 741 972 742 743 726

VERDE UNIONE

904 905 906 703 907 472

BLU SERENO

797 798 799 3843 996 3846

Joinket è la coperta fuori dagli schemi, nata per essere versatile e pratica. Si apre, si richiude, si allunga o accorcia.

Puoi prendere un pezzo e portarlo via con te o, se preferisci, puoi usarla con le persone che ti circondano: sarà la prima volta in cui non si litigherà per accaparrarsi l'ultimo lembo di coperta!

Con la sua grande superficie e le infinite combinazioni di moduli, **Joinket** è la coperta che fa famiglia.

Si compone di 6 moduli in *jersey* cotone misto canapa con lato 110x110 cm i quali possono ulteriormente ampliarsi grazie a un sistema di *coulisse*. I moduli sono collegati fra loro grazie a bottoni a pressione di metallo disposti lungo i 4 lati.

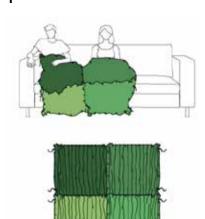


VISTE TECNICHE CON QUOTE in cm

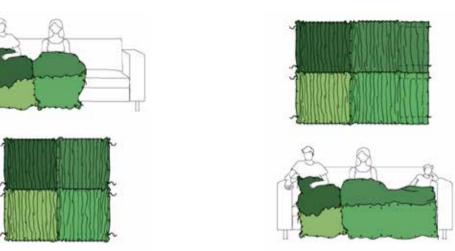
COPERTA CON ESTENSIONI APERTE COPERTA CON ESTENSIONI CHIUSE VISTA FRONTALE VISTA LATERALE E FRONTALE 110 110 27,5 27,5 13,7

COULISSE GUIDA E CUCITURA DI FISSAGGIO IN CONFORMAZIONE CHIUSA-ARRICCIATA

STORYBOARD DI UTILIZZO

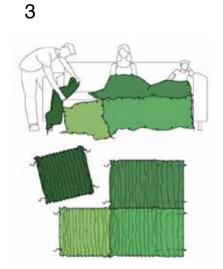


Quattro moduli interconnessi tramite bottoni.

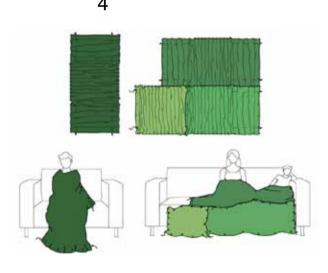


2

Quattro moduli interconnessi tramite bottoni, di cui due con una estensione ampliata.

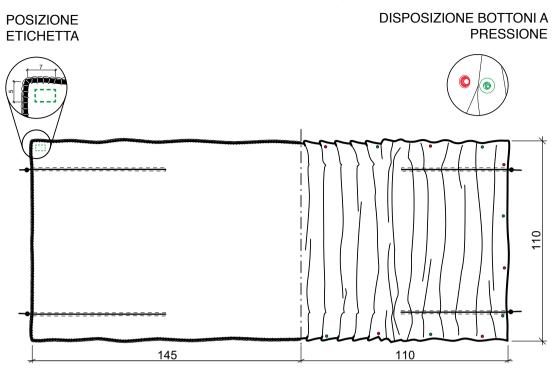


Tre moduli interconnessi tramite bottoni, di cu due con una estensione ampliata. Un modulo viene staccato.



Un modulo con entrambe le estensioni aperte per uso in solitaria. Tre moduli interconnessi tramite bottoni, di cui uno ha entrambe le estensioni ampliate, uno ha una estensione ampliata, uno è chiuso.

DETTAGLI TECNICI



ETICHETTA



Misure: 5x3 cm

Materiale: 100% poliestere

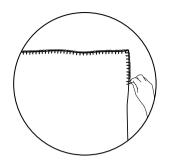
Certificazione OEKO-TEX® Standard 100 Fatta con almeno il 50% di fili riciclati **Tecnica di tessitura:** Telai Jacquard

Marchio: Etichettanome

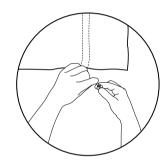
Applicazione: Da cucire a mano o a macchina al termine della fase di

produzione.

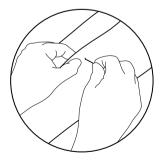
STORYBOARD DI MONTAGGIO



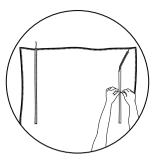
1. Partendo da un tessuto di 290x110 cm si procede con l'orlatura con punto a festone.



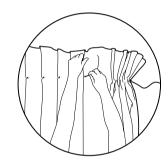
3. Inserimento dei laccetti all'interno dei ferma corda.



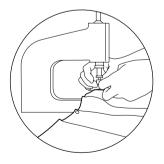
5. Fissaggio delle pieghe con un punto all'estremità inferiore, al fine di garantire la morbidezza delle stesse lungo tutta la superficie della coperta



2. Fissaggio dei laccetti e del loro alloggiamento attraverso cucitura con punto dritto. Esse sono collocate a 15 cm dal bordo del tessuto.



4. Definizione delle pieghe e fissaggio delle stesse con un punto sull'estremità superiore, al fine di ottenere un effetto omogeneo con quello delle estensioni in posizione chiusa.



6. Applicazione dei bottoni a pressione con l'apposito torchietto.

SPLIT YOUR LIGHT

Corso di Design di Scenario I F. Martorana I 2020

Il restyling di uno sgabello da bar

"Split your light" nasce come progetto di *restyling* e riutilizzo dei prodotti rimasti invenduti nel negozio della Cooperativa Sociale Triciclo di Torino.

Il **brief** chiedeva di dare una seconda vita a quei prodotti che altrimenti sarebbero giunti alla loro fine poichè rovinati o rimasti pezzi unici. Nello specifico il tema era la sedia nelle sue varianti e il risultato finale poteva essere un qualsisi prodotto a patto che potesse essere replicato con semplici tecniche di lavorazione.

A partire proprio da questo requisito si è iniziato ad analizzare i vari tipi di lavorazione giungendo alla conclusone che il taglio e la verniciatura fossero sicuramente quelle più facilmente riproducibili.

Numerosi sono i casi studio analizzati per poter prendere spunto ma quello della Cut-Chair che è emerso ha suscitato curiosità dal primo momento e si è rivelato punto di partenza e di riferimento per gran parte del lavoro. La Cut-Chair, grazie alla progettazione accurata della sua struttura è in grado di auto-sostenersi nonostante le gambe sembrino tagliate.



Foto: https://www.design-miss.com/cut-chair-la-sedia-tagliata-di-peter-bristol/

IL PRODOTTO INIZIALE













Lo sgabello in questione era un modello da bar, con gambe alte, anelli per poggiare i piedi e la seduta in Paglia di Vienna era ancora intatta.

L'idea di creare un lampadario d'arredamento si sviluppa proprio grazie a quest'ultimo elemento, la paglia, che con la sua particolare trama è in grado di creare giochi di luci e ombre.



MODELLO IN PLA (scala 1:10)



Il concept ha iniziato a prendere forma con una prima realizzazione virtuale del modello 3D, a cui ha seguito un modello in PLA con stampa 3D (in scala 1:10), un modello in legno (scala 1:2) e infine la trasformazione del prodotto iniziale in prodotto finito.

Le finiture messe in pratica sono state semplici, questo per mantenere l'identità iniziale dell'oggetto e creare un contrasto tra la tradizionalità della Paglia di Vienna e la modernità della struttura.

MODELLO IN LEGNO (scala 1:2)





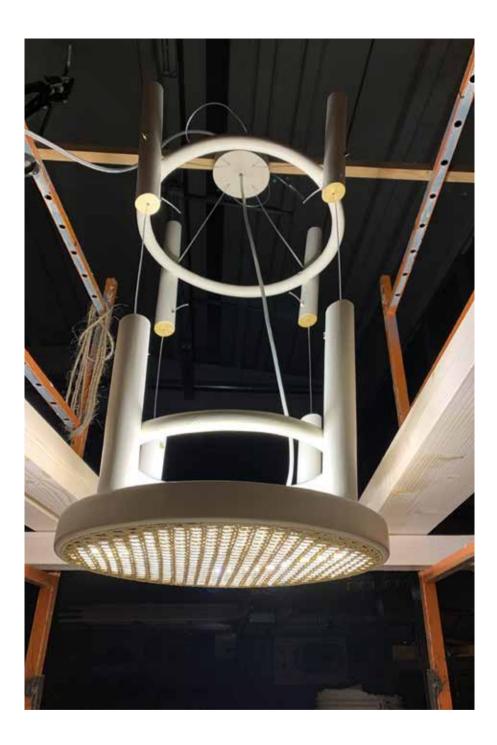


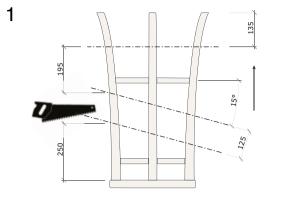
FASI DI LAVORO SUL PROGETTO FINALE

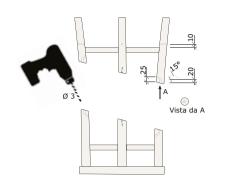






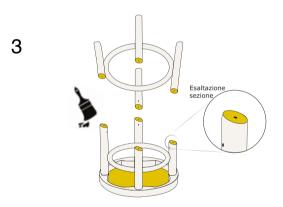


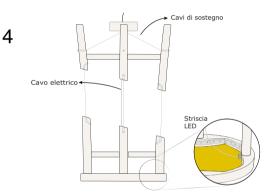




Tagliare orizzontalmente le gambe a 135 mm dalla fine eliminando la parte terminale. Effettuare due tagli inclinati a 15° per ogni gamba con una distanza di 125 mm l'uno dall'altro e separare le due parti della struttura.

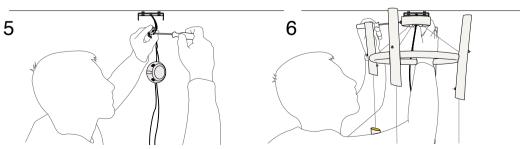
Con una punta da 3 mm effettuare un foro verticale sulla sezione di taglio profondo 20 mm e uno inclinato di 15° a 25 mm dal lato interno delle gambe fino a farli congiungere. Con la stessa punta effettuare dei fori in orizzontale a 10 mm dall'anello superiore.

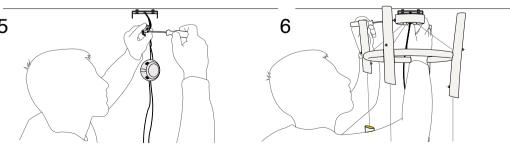




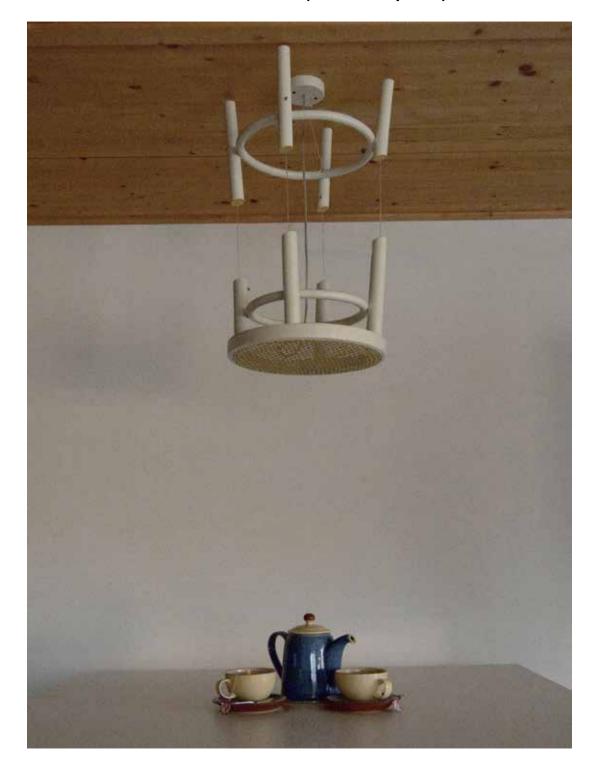
Applicare alcuni strati di vernice bianca su tutta la struttura. Una volta ricoperto il colore del legno, applicare uno strato di venice dorata sulla sezione di taglio delle gambe e sulla Paglia di Vienna per valorizzarla.

Fermare i 4 cavi in nylon (Ø 1,8 mm) lunghi 245 mm all'interno del rosone e inserirli nei fori orizzontali delle gambe bloccandoli attraverso dei serracavi. Inserire gli altri 4 cavi lunghi 305 mm tra le gambe e i rispettivi fori, bloccandoli allo stesso modo con i serracavi.





CONCEPT FINALE (versione spenta)



CONCEPT FINALE (versione accesa)





Corso di Design per la Produzione Seriale I C. Germak I 2021

L'Un arredo integrato e adattabile per lo smartworking

Visto il periodo di pandemia che ci si è trovati a vivere e il cambio di vita che quasi tutti si sono trovati a fare per far fronte alla situazione, la richiesta del brief era molto chiara. Bisognava progettare un arredo integrato alla casa, che oltre a svolgere la sua funzione principale avesse la possibilità di creare delle postazioni di smart-working, regolabili in altezza.

L'idea è stata fin dall'inizio quella di partire dal concetto di tavolo da pranzo, in quanto si trattasse di un prodotto presente in tutte le case e facilmente adattabile alle cucine o sale da pranzo.

L'analisi si è spostata poi sul comprendere quali fossero le soluzioni di arredi adattabili a vari ambienti e soprattutto che fossero dotati di prese di corrente per la carica dei dispositivi elettronici presenti sul mercato.



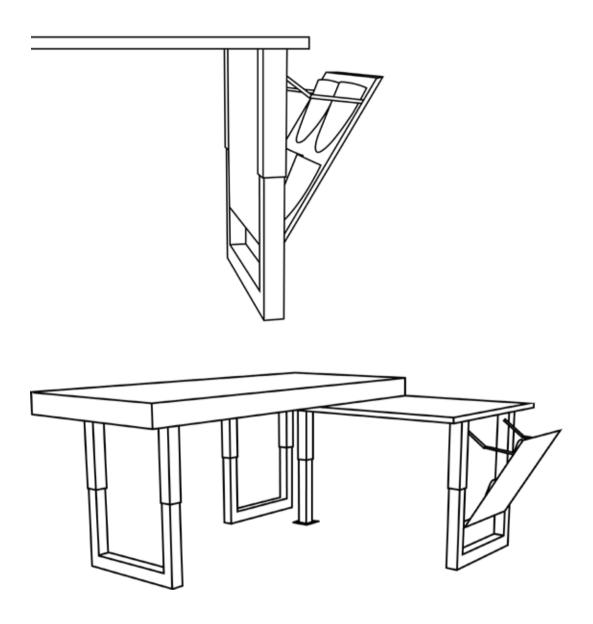




Foto: - https://www.laredoute.fr/ppdp/prod-518254053.aspx

- https://www.ventis.it/b/kalune-design/p/464116_esinti-whitecoffee-table/?gclid=CjwKCAjw6fyXBhBgEiwAhhiZsh7
- https://www.ikea.com/it/it/p/trotten-scrivania-regolabile-in-altezza-bianco-s79429602/

EVOLUZIONE DEL CONCEPT



Il *concep*t fin da subito aveva lo scopo di creare due superfici regolabili in altezza in modo indipendente, le gambe telescopiche ed il vano portaoggetti davano un valore aggiunto al progetto, ma allo stesso tempo creavano delle complicazioni.

Problemi: le gambe a U limitano l'accesso al tavolo con sedie o carrozzine, il vano portaoggetti sacrifica un posto nel tavolo inferiore.

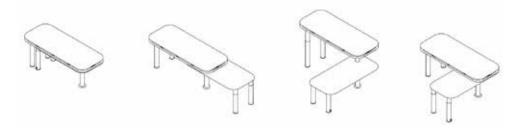


Papel è un tavolo composto da due piani indipendenti regolabili in altezza grazie a gambe telescopiche.

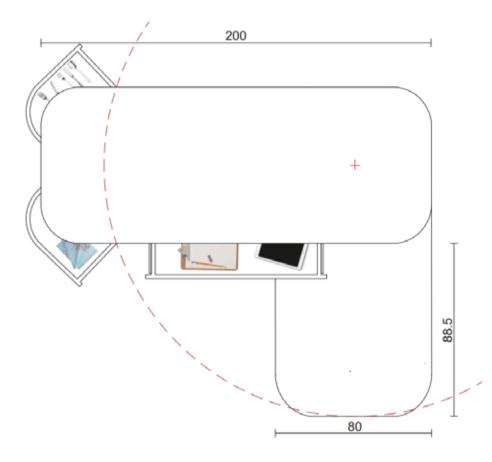
Il piano inferiore ha un'altezza che varia da 55 a 72 cm e ciò consente anche ai bambini di utilizzarlo. Quello superiore varia da 80 a 120 cm in modo tale da poter lavorare sia seduti che in piedi.

È possibile orientare il piano inferiore in base alle necessità ottenendo diverse conformazioni: utilizzato da chiuso può essere un tavolo con sei posti a sedere; in posizione aperta o a L si trasforma in postazioni per lo smartworking.

VISTE ASSONOMETRICHE - POSSIBILI CONFORMAZIONI



VISTA SUPERIORE E QUOTE DI MASSIMA in cm



Ingombro tavolo chiuso: $200 \times 80 \text{ (max } 120) \times 80 \text{ cm}$ Ingombro tavolo a L: $200 \times 80 \text{ (max } 120) \times 168,5 \text{ cm}$

Materiali principali: gambe in alluminio, cassetti in legno e piani in HPL

Regolazioni disponibili: tre conformazioni date dalla rotazione del piano inferiore, possibile

anche la regolazione dell'altezza dei singoli piani tramite molle a gas

Dotazioni smart: prese di corrente e attacchi USB

VARIANTI CROMATICHE

Colorazioni relative al piano in HPL (Catalogo Abet Laminati)





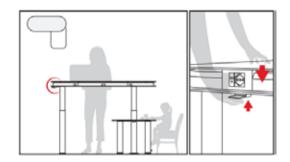


1459 STATUARIO

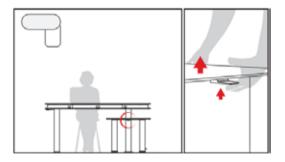
580 TRAVERTINO

1456 ROYALE

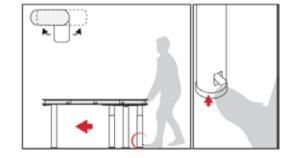
STORYBOARD DI UTILIZZO



1 Tenendo premuta la leva posta sul piano superiore è sufficiente esercitare una leggera pressione per abbassare il piano.



2 Una volta diminuita l'altezza del tavolo superiore, è possibile modificare anche quella del piano inferiore premendo la leva posta sotto questo e sollevando il piano aiutandosi con l'altra mano.



3 Dopo aver sbloccato la ruota sollevando con il piede la leva del freno è possibile mettere in movimento il piano inferiore per ottenere Papel in conformazione aperta o chiusa



4 Portando Papel in conformazione chiusa è possibile ottenere un arredo integrato adatto ad un ambiente domestico e di condivisione.



Corso di Modello Virtuale per la Produzione I P. Minetola I 2021

Il supporto per pc che contine oggetti

Il brief chiedeva di progettare un accessorio complementare alla postazione domestica per lo smart-working, che prevedesse come tecnica produttiva lo stampaggio in 3D.

Il concept finale vide la realizzazione di un supporto per computer che potesse essere utilizzato anche come portaoggetti.

Questo prodotto è costituito da due parti distinte che si possono unire attraverso tre incastri a baionetta formati da un perno e un'asola. La superficie è formata da due trame simmetriche di Voronoi sovrapposte che hanno dimensioni di intreccio differenti e in questo modo, utilizzandolo come portaoggetti, ogni accessorio come occhiali, penne o chiavette USB può essere contenuto al suo interno.

Quando invece viene utilizzato come alzata per il computer la trama permette il ricircolo dell'aria evitando il surriscaldamento del pc. I piedini posti nella parte inferiore possiedono lo spazio per accogliere i gommini ed evitarne lo scivolamento.





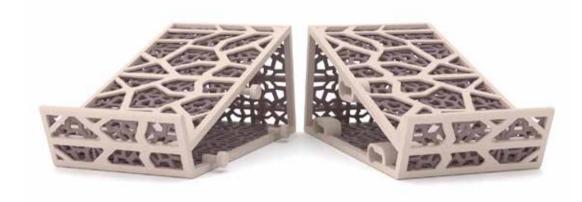
Foto: - https://www.amazon.it/Nulaxy-Regolabile-Staccabile-Compatibile-Laptop-Spazio/dp/B07P6X63SD/ - https://www.etsy.com/it/listing/1175346319/supporto-per-portatile-laptop-stand?gpla=1&gao=1&&utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_campaign=shopping_it_it_it_-electronics

EVOLUZIONE DEL CONCEPT





CONCEPT FINALE: WEDGE





VARIANTI CROMATICHE

L'oggetto è costituito da due colori principali che riprenderanno le tonalità del piano del tavolo di riferimento. Colorazioni relative al piano in HPL (Catalogo Abet Laminati)





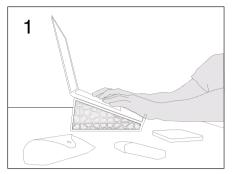
Render realizzato con Blender

TECNOLOGIA DI PRODUZIONE

La tecnologia di produzione utilizzata per questo prodotto è la **MULTIJET FUSION** (HP **Jet Fusion 580 Color 3D Printer**) che risulta ottimale sia per l'aspetto e la colorazione del prodotto e sia per la precisione dei dettagli resa possibile della presenza dell'agente di dettaglio. Il materiale usato è l'**HP 3D High Reusability CB PA 12**, un **polimero termoplastico** molto performante la cui elasticità lo rende resistente ai carichi e adatto alla realizzazione di pareti sottili.

Questa soluzione di stampa fornisce un rapporto di riutilizzabilità della polvere fino all'80%, producendo componenti funzionali.

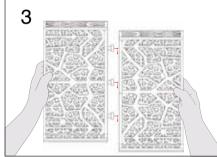
STORYBOARD DI UTILIZZO



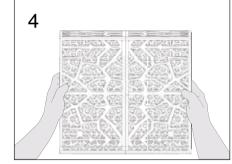
copo di mantenere il pc sollevato dal piano per consentire una maggior aerazione e in posizione inclinata per favorire la posizione dei polsi e delle mani sulla tastiera durante la scrittura.



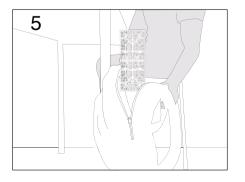
Una volta finito di utilizzarlo, questo può diventare contenitore per gli oggetti che comunemente si usano quando si lavora al pc come occhiali, hardisk, evidenziatori...



Posti gli oggetti all'interno delle due metà, queste possono essere chiuse fra loro attraverso un sistema di perni con innesto a baionetta. I perni devono essere inseriti all'interno dell'apposita asola e devono scorrere lungo il loro binario per bloccarsi.



Una volta fatti scorrere i perni, questi incontreranno dei piccoli dentini che ne bloccheranno il movimento e permetteranno alla struttura di rimenere nella sua conformazione chiusa.





Corso di Diseño Conceptual I M. Carlos Alberola I 2021

Il restyling di un portaflebo per bambini

A volte il periodo in cui un bambino deve stare ricoverato in ospedale per ricevere un determinato trattamento è lungo.

In molti casi l'ospedale si presenta come un luogo freddo che crea paura e ansia nei più piccoli.

Per questo, se i dispositivi medici si adattassero alle età più giovani, si contribuirebbe a ridurre queste sensazioni, rendendo gli ambienti ospedalieri più gradevoli e famigliari per i bambini.

Il *brief* chiedeva di realizzare un prodotto che fosse **regolabile in altezza**, **adatto a diverse età** e **non fosse un semplice portaflebo colorato** come quelli in commercio.

Il processo progettuale ha visto in un primo momento l'analisi dei prodotti presenti sul mercato e successivamente si è provato a prendere spunto da alcuni accessori per bambini per poter arricchire questo tipo di struttura.



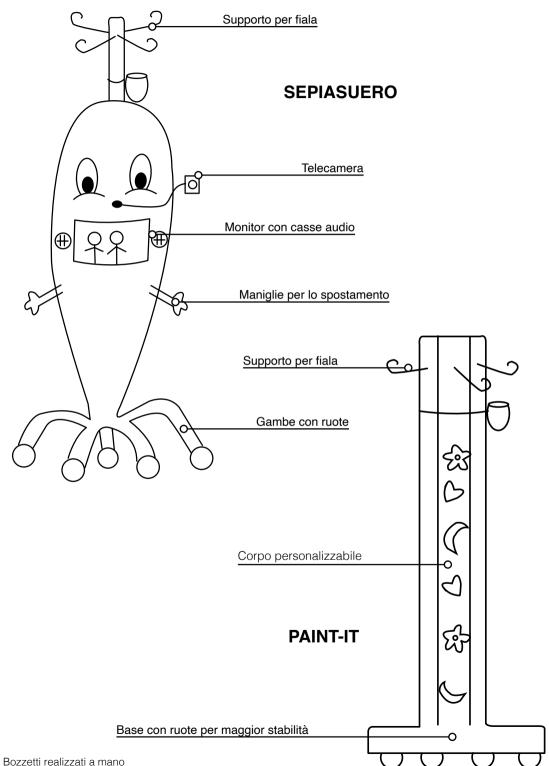




Foto: - https://www.abc.es/familia/padres-hijos/abci-triciclos-portasueros-para-pequenos-heroes-hospital-201805160208_noticia.html

- https://www.ilgiornale.it/news/mondo/linvenzione-ella-orsetto-superare-paura-flebo-1712967.html
- https://www.cfsitalia.com/prodotti/108-109/

EVOLUZIONE DEL CONCEPT

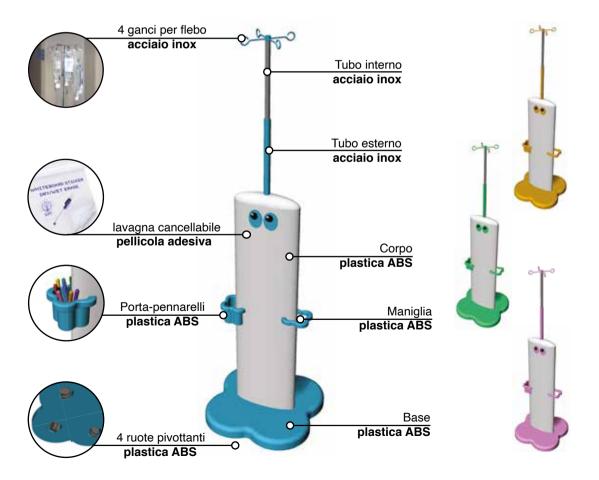


L'idea nasce dal desiderio di lanciare sul mercato un nuovo prodotto che potesse svolgere la sua funzione primaria ma che allo stesso tempo avesse oltre ad un'estetica piacevole, una funzione ludica per il bambino.

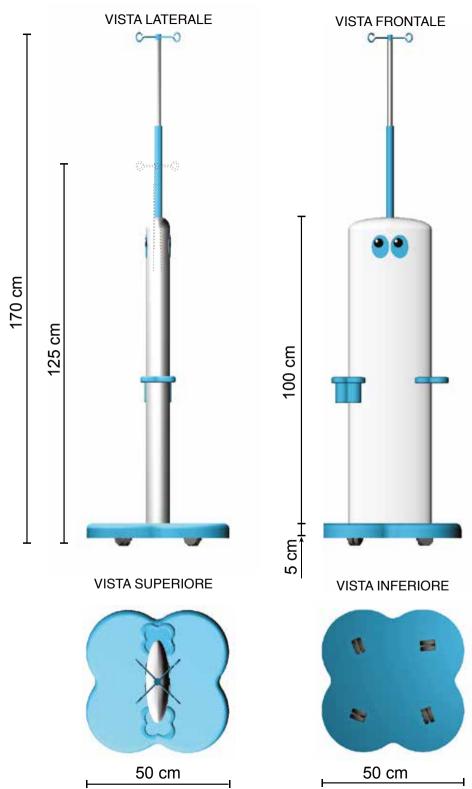
Così, poichè uno dei compagni di viaggio dei pazienti durante la loro permanenza in ospedale è il **portaflebo** n'è stato progettato uno con il corpo rivestito da una pellicola adesiva che permette ai bambini di colorarlo e personalizzarlo come più preferiscono.

Si può trasportare con facilità grazie a una maniglia laterale e 4 ruote pivottanti. L'ampia base conferisce maggior stabilità alla struttura e quando il bambino vi sale per disegnare, questa si abbassa facendo attrito con il suolo e impedendone il movimento involontario.

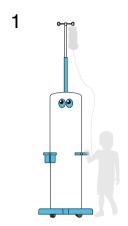
PAINT- ET E LE VARIANTI CROMATICHE



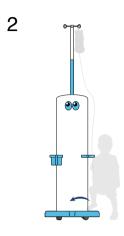
VISTE TECNICHE RENDERIZZATE



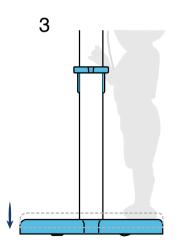
STORYBOARD DI UTILIZZO



Paint-ET può accompagnare il bambino in tutte le sue attività ame un amico.



Il bambino può salire sulla base per giocare.



La base si abbassa creando attrito con il suolo ed evitando il movimento.



Il bambino può disegnare e colorare il suo portaflebo per personalizzarlo.



Paint-ET si può pulire con una spugna.

SWAWI SANDALS

Corso di Innovazione Imprenditoriale e Design I F. G. Alessio I 2022

La calzatura open source stampata in 3D

Il progetto nasce da un'accurata analisi di alcune riviste del "Sistema A" e nello specifico del volume 7 del 1956 che illustrava come realizzare fai-date un sandalo in cuoio.

Da qui la curiosità di portare avanti questa idea e, un po' per sfida, capire dove si sarebbe giunti.

Il **brief** chiedeva di progettare un prodotto che avesse come caratteristica l'essere *open source*, quindi che potesse essere **fruibile** dagli utenti in **maniera** totalmente **gratuita**.

Una volta definito l'oggetto di studio, il **sandalo**, sono state svolte alcune ricerche sullo stato dell'arte, su come questo tipo di calzatura si fosse evoluta nel tempo e come cambiasse tra le varie culture.

Al termine di questa sono emerse quattro calzature, ognuna portatrice di una caratteristica che sarebbe diventata una dei capi saldi del progetto.



ZORI 1860, Giappone





HO CHI MINH 1960, Indocina





JELLY SANDALS 1946, Francia

MONOMATERICITÀ



PADUKA 1980, India

PRATICITÀ

Foto: - https://www.nipponboutique.com/it/scarpe-giapponesi/95-paio-di-sandali-zori-giapponesi-zori

- https://www.kodomoboston.com/collections/girls-shoes
- https://www.etsy.com/it/listing/811004546/sandali-slide-riciclati-fatti-a-mano-concustom2
- https://www.etsy.com/it/listing/1089692063/sandali-kolhapuri-indiani-scarpe-da?gpla=1&gao=1&&utm_

TECNICA PRODUTTIVA E MATERIALE

Dopo un'accurata riflessione sui materiali e le tecniche produttive attuabili nel caso di un progetto *open source*, si è giunti a considerare come soluzione valida l'utilizzo della **stampa 3D** e nello specifico del **TPU95A** come materiale grazie alle sue proprietà simili alla plastica e alla gomma.



Immagine raffigurante bobine e prodotti realizzati in TPU95A, materiale dalle proprietà elastiche come la gomma ma restistente come la plastica.

Foto: https://www.azurefilm.it/it/blog/come-stampare-con-filamenti-flessibili-tpu.html

EVOLUZIONE DEL CONCEPT

Sulla base di questa idea, si sono susseguite alcune evoluzioni del *concept* che, mettendo in luce alcune criticità, hanno portato al perfezionamento del prodotto finale.







Bozzetti realizzati a mano

CONCEPT FINALE: SWAWI SANDALS

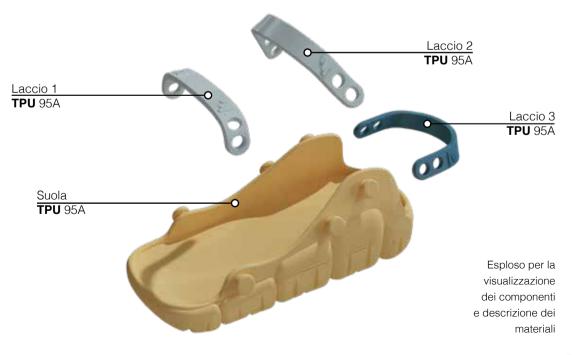


I sandali Swawi sono leggeri, giovanili e dai colori accesi per essere notati ai piedi di chi li indossa. Prendono inoltre spunto dagli Zori giapponesi e ogni Swawi va bene su entrambi i piedi.

Viste prospettiche renderizzate della doppia conformazione del sandalo.

Il perno posteriore permette al **Laccio 3** di ruotare e assumere una conformazione a **sandalo** (sopra) o a **sabot** (a destra).





VISTE TECNICHE RENDERIZZATE

VISTA SUPERIORE



VISTA POSTERIORE





VISTA INFERIORE

VISTA FRONTALE



VISTA LATERALE



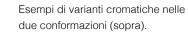
VARIANTI CROMATICHE











A destra, ingrandimento dettaglio logo su laccio e presentazione dei 12 colori disponibili.

























I CODICI COLORE PER LA TIPOGRAFIA

#EE7779

#F8CB81

#5DBDB0

#3E7C9A

IL PAY-OFF

Someone will always wear it

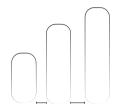
Il *pay-off*, che tradotto significa "Qualcuno lo indosserà sempre", nasce dall'idea che i sandali siano delle calzature che pongono quasi tutti gli utenti davanti a un bivio. Tutti ne possiedono almeno un paio, ma quando si tratta di indossarli spesso ci si vergogna di mostrare i piedi o qualcuno decide di indossarli con i calzini.

Inoltre, il *pay-off* si presenta come generatore del nome **SWAWI** in quando questo ne è l'acronimo.

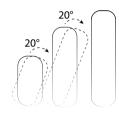
IL LOGOTIPO



LA CREAZIONE DELL'IDEOGRAMMA



L'ideogramma nasce dalla rappresentazione verticale delle tre stringhe iconiche del sandalo.



Successivamente le prime due sono state **ruotate** rispetto la posizione iniziale come i lacci.



Infine colorate con tre dei quattro colori iconici scelti per la *brand identity*.

IL PACKAGING



Le **shopper** e le **scatole** cono in carta e cartone certificato **FSC** (*Forest Stewardship Council*) secondo le vigenti normative internazionali in tema di corretta e virtuosa gestione forestale.





DESIGN

EXHIBIT DESIGN BOOK

Tesi di Laurea

Giulia Salerno

La trattazione che segue vuole approfondire il ruolo dell'architettura e della museografia per la valorizzazione dei beni archeologici attraverso l'exhibit design. Una prima parte analizza queste discipline nella loro evoluzione fino ai giorni nostri, con l'obiettivo di comprendere come queste si relazionino con i reperti. Vengono approfondite le evoluzioni metodologiche che nel tempo si sono susseguite, influenzate dalle ideologie scientifiche e politiche. Per la stesura del saggio introduttivo si è fatto principalmente riferimento al libro "Architettura per l'archeologia, museografia e allestimento", scritto da Luca Basso Peressut e Pier Federico Caliari, con il contributo della prefazione a cura di Antonio Paolucci, la presentazione da parte di Romolo Martemucci e infine curato da Carolina Martinelli. L'analisi iniziale lascia poi spazio alla pratica, dove i principi precedentemente approfonditi prendono forma nel progetto sviluppato durante l'esperienza del Premio Piranesi a Tivoli, promosso da Accademia Adrianea, che ha visto la riqualificazione del complesso archeologico di Villa Adriana e una nuova proposta per la sua brand identity.

The following discussion aims to deepen the role of architecture and museography for the enhancement of archaeological heritage through exhibit design. A first part analyzes these disciplines in their evolution to the present day, with the aim of understanding how they relate to the findings. The methodological evolutions that have followed one another over time, influenced by scientific and political ideologies, are deepened. For the drafting of the introductory essay, reference was made mainly to the book "Architecture for Archaeology, Museography and Exhibition", written by Luca Basso Peressut and Pier Federico Caliari, with the contribution of the preface by Antonio Paolucci, the presentation by Romolo Martemucci and finally edited by Carolina Martinelli. The initial analysis then leaves room for practice, where the principles previously deepened take shape in the project developed during the experience of Premio Piranesi in Tivoli, promoted by Accademia Adrianea, which saw the redevelopment of the archaeological complex of Villa Adriana and a new proposal for its brand identity.

olitecnico di Torino DAD Dipartimento di Architettura e Design orso di Laurea in Design e Comunicazione A.A. 2021/2022 - sessione Settembre 2022 elatore Prof. Pier Federico Caliari



EXHIBIT DESIGN BOOK

Tesi di Laurea

Giulia Salerno





La trattazione che segue vuole approfondire il ruolo dell'architettura e della museografia per la valorizzazione dei beni archeologici attraverso l'exhibit design. Una prima parte analizza queste discipline nella loro evoluzione fino ai giorni nostri, con l'obiettivo di comprendere come queste si relazionino con i reperti. Vengono approfondite le evoluzioni metodologiche che nel tempo si sono susseguite, influenzate dalle ideologie scientifiche e politiche. Per la stesura del saggio introduttivo si è fatto principalmente riferimento al libro "Architettura per l'archeologia, museografia e allestimento", scritto da Luca Basso Peressut e Pier Federico Caliari, con il contributo della prefazione a cura di Antonio Paolucci, la presentazione da parte di Romolo Martemucci e infine curato da Carolina Martinelli. L'analisi iniziale lascia poi spazio alla pratica, dove i principi precedentemente approfonditi prendono forma nel progetto sviluppato durante l'esperienza del Premio Piranesi a Tivoli, promosso da Accademia Adrianea, che ha visto la riqualificazione del complesso archeologico di Villa Adriana e una nuova proposta per la sua brand identity.

The following discussion aims to deepen the role of architecture and museography for the enhancement of archaeological heritage through exhibit design. A first part analyzes these disciplines in their evolution to the present day, with the aim of understanding how they relate to the findings. The methodological evolutions that have followed one another over time, influenced by scientific and political ideologies, are deepened. For the drafting of the introductory essay, reference was made mainly to the book "Architecture for Archaeology, Museography and Exhibition", written by Luca Basso Peressut and Pier Federico Caliari, with the contribution of the preface by Antonio Paolucci, the presentation by Romolo Martemucci and finally edited by Carolina Martinelli. The initial analysis then leaves room for practice, where the principles previously deepened take shape in the project developed during the experience of Premio Piranesi in Tivoli, promoted by Accademia Adrianea, which saw the redevelopment of the archaeological complex of Villa Adriana and a new proposal for its brand identity.





9 Introduzione

La leggibilità del palinsesto e il ruolo dell'allestimento meseografico L'importanza delle stratificazioni e delle valorizzazione nel luogo di origine L'approccio scientifico applicato al patrimonio in continua modifica La contemporaneità dell'archeologia e le veritèà confutabili L'evoluzione della valorizzazione

15 L'architettura tra '700 e '800

La scoperta dell'antico, il lavoro di archeologi e architetti La nascita dei saccheggi e l'enfasi delle civiltà classiche La liberazione dell'Acropoli

La ricerca del ritorno alle origini e l'invenzione dell'antico

21 I musei dal 1815 e l'architettura fino all a Seconda Guerra Mondiale

MUSEOGRAFIA: dai musei d'arte ai musei universali I saccheggi a favore dei musei universali e l'ideologia che giustifica queste azioni, la nascita dello stile neoclassico

Il passaggio da Altes Museum a Neues Museum La crisi dei musei universali 1990-2000

ARCHITETTURA: Cnosso, l'invenzione dell'antico e gli albori del fare moderno I capisaldi dell'architettura per l'archeologia moderna I restauri del Colosseo e dell'Arco di Tito II ruolo di Muñoz a Roma

35 Dalla Ricostruzione ai giorni nostri

Le Carte di Atene e la loro influenza nella Ricostruzione La nuova visione del restauro negli anni Sessanta Minissi e la prima copertura di un sito archeologico L'epoca del "proibizionismo" e gli interventi sull'antico Grassi e l'idea di Restauro Tipologico negli anni Ottanta La Carta di Losanna (1990)

Villa Adriana: dove l'architettura incontra l'acqua

Il sito archeologico e monumentale di Villa Adriana Struttura compositiva di Villa Adriana Il contributo dei Pensionnaires francesi nella descrizione analitica del paesaggio Architettura d'Acqua

52 Partecipazione al Piranesi Prix de Rome 2022

Suggestioni
Concept progettuale
Masterplan
Bufferzone, ridisegno del paesaggio
Fashion and Heritage
Padiglione termale-espositivo
Proposta di immagine coordinata

103 **Bibliografia e Sitografia**



La leggibilità del palinsesto ed il ruolo dell'allestimento museografico

Il lavoro di archeologi e architetti impegnati nella valorizzazione dei beni culturali ha come fine la comprensione di questi da parte del visitatore. Quando il turista si aggira tra le rovine di un'area archeologica deve poter capire, da quei pochi resti, l'entità dei templi e degli edifici andati perduti ma anche le diverse stratificazioni storiche, frutto dello scorrere dei secoli e del susseguirsi di popoli diversi.

Il turista, non preparato sulla storia e l'architettura di un luogo, difficilmente riesce a interpretare l'archeologia che lo circonda. Per lui le rovine sono anonime, sono resti abbandonati al suolo, la cui funzione e posizione originaria risulta illeggibile.

Rendere comprensibili tutti questi aspetti è un lavoro estremamente complesso che nei secoli ha visto diverse teorie superarsi, ma anche architetti e archeologi scontrarsi.

La più recente e condivisa soluzione al problema risiede nella progettazione dell'allestimento museografico inteso come musealizzazione delle aree archeologiche, una sistemazione dove la nuova architettura dialoga con le preesistenze architettoniche e le rovine, senza compromettere ciò che la storia ci ha affidato.

Gli ultimi anni hanno visto la sedimentazione di alcuni principi chiave del fare architettura per l'archeologia, come: la totale reversibilità dei materiali utilizzati e delle tecniche costruttive, l'applicazione di linguaggi espressivi differenti da quelli originali e la totale rinuncia a invenzioni formali dove la comprensione delle preesistenze è ambigua. Il risultato atteso dovrebbe coincidere con la creazione di un "museo fuori dal museo", che stimoli e che faccia comunicare i resti, suggerendo l'immaginazione del visitatore inteso come soggetto attivo di conoscenza.

L'importanza delle stratificazioni e della valorizzazione nel luogo di origine

La musealizzazione delle aree archeologiche risulta quindi essere un'ottima risposta al problema della valorizzazione e accessibilità al patrimonio. Ciò implica garantire, nell'area archeologica in questione, le condizioni di accessibilità, sicurezza, leggibilità e trasmissione del sapere proprio come se si trattasse di un museo. In questo modo il patrimonio viene valorizzato nel luogo di appartenenza, evitando la trasposizione dei reperti in musei di matrice universale. L'obiettivo risulta quindi essere la narrazione attraverso la salvaguardia e la comprensione dei lasciti materiali, rispettando e reinterpretando le stratificazioni storiche, con l'idea che nessuna epoca debba essere messa in evidenza a scapito di altre.

L'approccio scientifico applicato al patrimonio in continua modifica

Al fine di studiare e comprendere le stratificazioni materiali, risulta fondamentale l'applicazione di un approccio scientifico. Tale impostazione permette la ricomposizione di un filo logico che tiene conto dei fenomeni in relazione alle rispettive epoche e del mutare del significato dei luoghi nella loro storia e attraverso la storia. Anche se questi beni ci appaiono apparentemente immobili, nelle diverse epoche hanno subìto modifiche strutturali, assolto a funzioni diverse, subìto restauri, saccheggi e degrado. Il patrimonio, da quando esiste, subisce continue modifiche e la pura conservazione risulta inattuabile. Siamo costantemente di fronte a processi di trasformazione, guidati dalla valorizzazione, ma anche dal degrado e dalla dispersione del bene stesso.

La contemporaneità dell'archeologia e le verità confutabili

La musealizzazione dell'archeologia ha come scopo la conoscenza e la comprensione del passato, ma deve anche comunicare l'influenza che quest'ultimo ha nei confronti dei processi di elaborazione e comunicazione della cultura al giorno d'oggi. L'archeologia è quindi contemporanea poiché tratta questioni che riguardano il presente e come oggi vediamo e viviamo gli eventi storici.

Si introduce così il delicato tema della verità assoluta in relazione al patrimonio storico, poiché ogni teoria o ipotesi deve essere considerata momentanea, in quanto può decadere ed essere stravolta da nuovi ritrovamenti e da nuove tesi. L'archeologia e le ipotesi che ne derivano sono e saranno sempre in continua evoluzione.

Evoluzione della valorizzazione

La museografia ha origini lontane, dalle prime collezioni private a quelle vaticane del 1506, con una forte spinta tra l'età illuminista e neoclassica. Gli anni compresi fra il celebre Winckelmann (1717-1768) e lo scultore Canova (1757-1822) sono stati caratterizzati dal costante desiderio di inserire al meglio le opere d'arte all'interno del contesto architettonico e decorativo che le conteneva. Lo scopo era quello di incorporarle con la grazia e l'eleganza del luogo che la ospitava, era dunque fondamentale avere un forte contesto decorativo e una scenografia capace di interpretare ed esaltare il soggetto. Un esempio ne è, all'interno dei Musei Vaticani, il Braccio Nuovo, la galleria con volte a botte illuminata da dodici lucernari, progettata dall'architetto Raffaele Stern e Canova, inaugurata nel 1822. Entrando è possibile percepire l'armonia tra contenitore e contenuto ed è questo allestimento dell'Antico l'ultimo gioiello attribuito a questa tendenza espositiva.

La ricostruzione della storia non è cosa assai semplice e come scriveva lo storico e scrittore David Lowenthal nel suo saggio del 1985, il passato è paragonabile a un "paese straniero" che necessita di lunghi viaggi, tempi e ricerche per essere studiato.

Di conseguenza, all'origine dei primi musei, vi era la necessità di creare una raccolta di informazioni che potessero essere esposte e utilizzate per costruire una cartografia del mondo e della sua storia. Nel 2009, per descrivere questa idea, Christopher Whitehead scrisse: "il museo è una mappa in cui ci muoviamo costruendo tracciati, percorsi e connessioni tra oggetti provenienti da tempi e luoghi diversi per configurare possibili totalità attraverso la loro ricomposizione allestitiva che rende visibile l'invisibile che si cela nelle brume del passato".

I musei, quindi, incontrano l'archeologia attraverso il viaggio e la scoperta della storia; ma è proprio quest'ultima che, tra Settecento e Ottocento, ha portato a scontri sull'oggettività dei racconti.

Il periodo storico che ha visto emergere l'Europa come grande potenza civilizzatrice ha fatto sì che i musei organizzassero le esposizioni con l'unico fine di affermare la cultura occidentale sulle altre. Si trattava dunque di una narrazione puramente identitaria, che non dava importanza all'origine dei reperti ritrovati ma li univa tutti sotto un unico arco temporale e geografico senza distinzioni. Era l'epoca dei nazionalismi e delle successive dittature e quest'idea venne portata avanti con rigore sia fuori che dentro i musei.

Solo nell'ultimo secolo l'identità della narrazione, e prima ancora della nazione, è passata da essere obiettivo a strumento, dove lo scopo principale è il reperimento delle risorse da rendere disponibili alla consultazione democratica, attraverso progetti architettonici e museografici sul territorio

di origine.

Il periodo compreso tra l'Ottocento e il Novecento che vide l'Italia sotto il Governatorato

aveva come unico fine la musealizzazione dei reperti classici, senza aggiungere nessun altro tipo di funzione alle strutture.

Si trattò però di anni dedicati alla sperimentazione di nuove idee sull'archeologia e ciò permise di introdurre principi come l'uso di materiale differente o simile per reintegrare parti di rovine andate perdute, il concetto di adesione formale all'originale e la liberazione dei reperti dalle integrazioni delle epoche successive.

Verso la fine del Novecento, dopo quasi un secolo e mezzo di sperimentazioni sull'archeologia, si è iniziato a rifiutare qualsiasi intervento che non fosse di sola conservazione o consolidamento. Questo atteggiamento è conseguenza dell'eccessiva sperimentazione degli anni precedenti, che ha visto cancellare i lasciti di intere epoche a favore di altre e in alcuni casi l'invenzione di alcuni aspetti dell'antico. La mancanza di progetti che si è creata ha causato lenti e inesorabili abbandoni, con conseguente degrado delle rovine.

Lo storico d'arte Andrea Emiliani, come un visionario, già anni prima parlava dei musei come "non più luoghi confinati e chiusi, ma veri e propri parchi museografici" (op. cit. p.14) e di città e territorio come "spazio gigantesco della nostra stessa vita storica o temporale".

Egli aveva chiara l'idea di quello che sarebbe stato l'impegno, negli ultimi decenni, dell'architettura per la museografia nei confronti del patrimonio archeologico e del complesso rapporto che si sarebbe creato tra il progetto del nuovo, la tutela e valorizzazione, la conservazione e tutte le opere di restauro necessarie.

Qualunque sia l'approccio progettuale nei confronti della valorizzazione dell'antico, è importante comprendere che il concetto di conservazione non si può opporre a quello di trasformazione. La pura conservazione è un fenomeno impossibile da perseguire in quanto il patrimonio viene continuamente modificato dalle generazioni che si susseguono, sia in termini di valorizzazione e sia, purtroppo, in termini di degrado e dispersione.



foto: www.calcografica.it/stampe/inventario.php?id=S-FC101010

sopra: Veduta del nuovo ingresso del Museo Vaticano (1800-1849) sotto: Braccio Nuovo, lato est



foto: www.barbadillo.it/61864-cultura-riapre-il-braccio-nuovo-dei-musei-vaticani-con-le-meraviglie-di-canova/

La scoperta dell'antico, il lavoro di archeologi e architetti

Il periodo temporale che comprende la fine del Settecento e buona parte dell'Ottocento vede la nascita della ricerca, degli scavi e della scoperta dell'antico, dal Sud Italia al vicino Oriente. Giovani architetti, artisti e archeologi partono per lunghi viaggi con il fine di scoprire l'identità e la storia dei monumenti abbandonati. Muniti di strumenti di misurazione e raffigurazione restituiscono delle ipotetiche immagini di come sarebbero potuti apparire i diversi edifici nelle loro epoche d'origine. Va sottolineato che questi esploratori dell'antico, tra cui architetti del calibro di Leon Battista Alberti, Andrea Palladio e Giovanni Battista Piranesi, si trovavano di fronte ai monumenti così come il tempo li aveva lasciati per secoli o millenni, in completo stato di degrado e sommersi nel sottosuolo, inglobati ad altri edifici o abitati dalle popolazioni locali. Emerge bene, in questo periodo, la differenza tra la mansione svolta dall'architetto e quella svolta dall'archeologo: mentre il primo si occupava di rilevare ciò che tornava alla luce al fine di ipotizzare gli assetti originari attraverso restituzioni grafiche, il secondo aveva il compito di analizzare i reperti emersi. Il rapporto tra architetti e archeologi tenderà per tutto l'Ottocento a perdersi, a causa di approcci e atteggiamenti differenti in relazione all'interpretazione dell'antico.

La nascita dei saccheggi e l'enfasi delle civiltà classiche

Nel periodo temporale preso in considerazione i restauri si sono mossi in una comune direzione, dove l'atteggiamento archeologico giocava un ruolo cruciale nella restituzione dei reperti. In primo luogo l'archeologia si è trovata al servizio del collezionismo e dei musei di antichità: i siti archeologici venivano quindi considerati come luoghi da cui prendere e trafugare ogni genere di reperto. In secondo luogo l'archeologia era propensa a valorizzare un solo periodo storico, quello classico. Ciò avveniva eliminando ogni genere di traccia lasciata dalle stratificazioni millenarie, considerate solamente come puro intralcio alla classicità, e successivamente attraverso lo strumento dell'invenzione architettonica per raggiungere una rappresentazione completa e ideale.

La liberazione dell'Acropoli

Un esempio rilevante di queste tendenze è dato dal progetto di restauro dell'Acropoli di Atene, ipotizzato da Leo Von Klenze, il quale dichiarò: "Tutti i resti delle barbarie saranno rimossi, qui come in tutta la Grecia, e le rovine del glorioso passato saranno portate a nuova luce, a rappresentare il solido fondamento di un presente glorioso e futuro" (cit. in Bastéa 1999, p. 102). Lo sgombero dell'Acropoli viene eseguito nella seconda metà dell'Ottocento e vede la completa rimozione delle case e dei giardini, della moschea e del minareto, portando ad una scarnificazione eccessiva, a tal punto da fare emergere lo strato roccioso, cosa che non era esistita nemmeno durante il periodo classico. La rincorsa dell'ideale estetico e della perfezione hanno portato ad un restauro non veritiero che ha cancellato due millenni di storia e stratificazioni. In aggiunta a questo aspetto vanno sottolineate le sottrazioni dei fregi del Partenone da parte di Thomas Bruce, acquisiti successivamente dal British Museum e mai restituiti alla Grecia.

in basso: Veduta del Partenone dai Propilei, Atene ,

1805, Simone Pomardi; seppia

a destra in alto: Rimozione di sculture dal Partenone

di Lord Elgin's Men, dopo il 1801, Edward Dodwell e/o

Simone Pomardi; acquerello

a destra in basso: L'Eretteo, Atene, dopo il 1805, Simone

Pomardi; acquerello



foto: www.getty.edu/art/exhibitions/greek_watercolors/



foto: www.getty.edu/art/exhibitions/greek_watercolors/



foto: www.getty.edu/art/exhibitions/greek_watercolors/

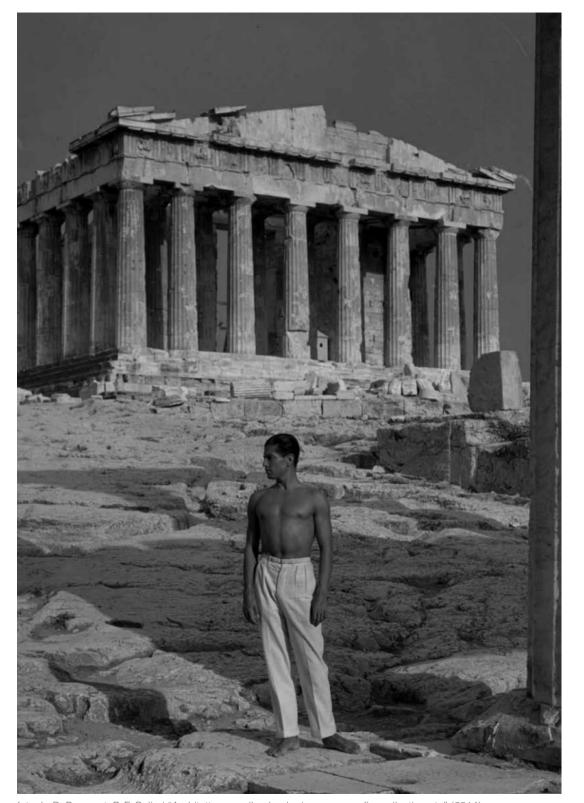


foto: L. B. Peressut, P. F. Caliari "Architettura per l'archeologia, museografia e allestimento" (2014)



foto: www.getty.edu/art/exhibitions/greek_watercolors/

a sinistra: Atleta in posa di fronte al Partenone, ripreso dai Propilei, metà o fine anni '30, dopo i restauri di Balànos

sopra: L'Acropoli di Atene, 1846, Leo von Klenze; dipinto

La ricerca del ritorno alle origini e l'invenzione dell'antico

Questo tipo di restauro e di restituzioni grafiche, sviluppati dagli architetti a cavallo tra Settecento e Ottocento, sono guidati dalla ricerca del "ritorno alle origini"; e corrispondono

alla definizione di restauro sviluppata da Eugéne Viollet-le Duc tra le pagine del Dictionaire raisonné de l'architecture, ovvero il: "ripristino in uno stato completo che può non essere mai esistito in una sola volta" (Viollet-Le Duc 1869, p.14).

In merito all'invenzione dell'antico si è anche espresso Alphonse Defrasse all'interno dei suoi envoi, relativi all'attività svolta nella città greca di Epidauro, sostenendo: "Noi non ignoriamo le critiche che un'archeologia scrupolosa muove a questo genere di ricostruzioni. Se il lavoro che presentiamo è basato in gran parte su dati certi, vi sono dettagli, necessari per la completa ricostituzione dei monumenti, che non risultano direttamente dalle loro rovine [...] noi diamo a fianco della ricostruzione, il disegno dello stato di fatto, più il disegno dello stato rilevato [...]. Ognuno può rendersi conto così di ciò che risulta dalla ricomposizione scientifica delle rovine e ciò che è frutto dell'immaginazione dell'autore." (Defrasse e Lechat, 1895, pp. II-III).

I musei dal 1815 e l'architettura fino alla Seconda Guerra Mondiale

MUSEOGRAFIA: dai musei d'arte ai musei universali

La caduta di Napoleone nel 1815 segna uno spartiacque temporale e metodologico nel campo delle esposizioni museografiche. Da questo momento in poi le esposizioni allestite all'interno dei musei prenderanno sempre più un tipo di comunicazione pedagogico dell'identità nazionale, al fine dello sviluppo degli stati-nazione europei. Accomunati dalla ricerca delle proprie radici nel mondo antico, queste vengono identificate nella classicità Greca, da parte di Germania e Gran Bretagna e nell'Impero Romano per quanto riguarda la Francia. L'età classica veniva presa come esempio in quanto in quel periodo nacquero gli aspetti migliori dell'arte, dell'architettura e della cultura. Ben esprime questa tendenza il concetto espresso da Luca Basso Peressut: "Scavare "gli altri" per ritrovare "sé stessi", appropriarsi dei lasciti dell'antichità nei diversi paesi e riorganizzarli entro musei trasformando i reperti in simboli nazionali". (op. cit. p.31)

Dall'affermazione sopra citata cogliamo un altro concetto importante di questo periodo storico. Si tratta della transizione dei musei d'arte a luoghi di rappresentazione delle culture, diventando musei universali e luogo di teorizzazione di ideologie che pongono arte e archeologia al servizio del potere.

I saccheggi a favore dei musei universali e l'ideologia che giustifica queste azioni, la nascita dello stile neoclassico

Il museo universale diventa così uno degli strumenti propagandistici del potere, poiché permette ai cittadini di affacciarsi a culture lontane e all'ideologia di stato, senza uscire dalle più importanti città europee. Tutto questo avviene attraverso immensi saccheggi giustificati attraverso la salvaguardia dei reperti in luoghi più sicuri, liberi e adatti a fare diventare le trafugazioni patrimonio dell'umanità. Questa giustificazione verrà utilizzata in tutto l'Ottocento per perpetrare continue acquisizioni a favore delle collezioni nazionali. La cultura del classico diventa così intrinseca in Europa che nasce lo stile architettonico neoclassico: edifici istituzionali e privati vengono progettati alludendo esteticamente alle architetture antiche e mettendo in mostra la fascinazione per quelle "radici classiche".

Il passaggio da Altes Museum a Neues Museum

La transizione da museo d'arte a museo universale è ben rappresentata nella città di Berlino. L'Altes Museum, dall'estetica neoclassica, è stato progettato da Karl Friedrich Schinkel come luogo per esporre le antichità e mostrarle al più ampio pubblico. È costituito da stanze quasi completamente prive di decorazioni, per valorizzare al massimo le opere esposte, e da una imponente rotonda, progettata per accogliere i tesori più preziosi della collezione. L'idea alla base del progetto di Schinkel era che il museo avrebbe dovuto instillare nel turista un atteggiamento di venerazione nei confronti dell'arte.

a sinistra: Atles Museum, vista dall'ingresso colonnato a destra: Il mosaico dei "Centauri" da Villa Adriana a Tivoli; foto di Garrett Ziegler sotto: Atles Museum com'era negli anni '30 dell'Ottocento



foto: www.wikiwand.com/tr/Altes_Museum



foto: www.inexhibit.com/mymuseum/altes-museum-berlin/



foto: www.wikiwand.com/tr/Altes_Museum

Il Neues Museum viene progettato dall'allievo di Schinkel, Friedrich August Stüler, come luogo per definire l'identità dello stato-nazione e con lo scopo di educare i cittadini alle arti. Le pareti ampiamente decorate hanno lo scopo di narrare ed insegnare i valori del nazionalismo a chi lo visita, attraverso raffigurazioni di edifici classici ricostruiti nei loro luoghi di origine. Il Neues Museum permette al visitatore di abbracciare la preistoria, la civiltà egizia e greca arrivando al tardo Rinascimento; la narrazione avviene sulla base evolutiva e progressista che considera la superiorità della civiltà europea.

a sinistra: Neues Museum, Scale principali, circa 1850 a destra: Neues Museum, Scale principali, dopo il restauro dell'architetto David Chipperfield sotto: Neus Museum, sezione prostettica



foto: www.davidchipperfield.com/project/



foto: www.davidchipperfield.com/project/



foto: www.davidchipperfield.com/project/

Questa idea di museo universale e cosmopolita ha iniziato a mostrare i primi segni di cedimento tra la fine degli anni Novanta e l'inizio del nuovo millennio. Questi vengono visti come luoghi privilegiati del mondo occidentale, dove avviene un accentramento della cultura a scapito di molti paesi politicamente meno forti. Si fa strada quindi un'idea più democratica di gestione delle arti e dei patrimoni, che vede i territori luogo dei ritrovamenti come posto adatto all'esposizione e valorizzazione dell'antico. L'idea di museo universale, inteso come luogo che ospita ogni tempo e che sia a sua volta fuori dal tempo, viene però nuovamente confermata nel 2002 nella Declaration on the Importance and Value of Universal Museum, firmata da 18 direttori dei più importanti musei del mondo. Questa posizione ha puramente un valore politico e vede nel patrimonio una risorsa di tipo culturale, politico ed economico, continuando a non dare importanza ai luoghi dove vengono estratti i reperti.

ARCHITETTURA: Cnosso, l'invenzione dell'antico e gli albori del fare moderno

Nell'Ottocento fino ai primi del Novecento rimane ben radicata la pratica dell'invenzione dell'antico, come ben testimonia il lavoro svolto a Cnosso da Arthur Evans. Il restauro in questione presenta una tale libertà anche perché l'archeologo acquista, nel 1899 con fondi propri, l'intero sito. Evans trasforma le rovine che trova al suolo in un'ipotetica ricostruzione di ciò che poteva essere, sviluppando il palazzo su più piani e arricchendolo con colori. Questo è il primo caso di una ricostruzione così massiccia, che però di antico ha ben poco.

Infatti i rifacimenti di Cnosso appaiono quasi lontani dalle classiche restitutions fatte nel Settecento dagli architetti, ma sembrano richiamare molto le forme dell'architettura europea dei primi del Novecento, questo è anche dovuto all'uso di materiali contemporanei come il cemento. Altre parti del complesso di Cnosso vengono restaurate creando rovine immaginarie sulle rovine vere: si crea così una sorta di saldatura tra nuovo ed antico, che si è andata ad accentuare negli anni grazie al naturale degrado delle parti ricostruite.

Grazie a questo intervento Evans viene considerato un precursore del fare moderno: da un lato troviamo la concezione del museo all'aperto, che valorizza le rovine nel loro contesto originario senza che vengano scomposte per essere assemblate in qualche museo europeo; dall'altro troviamo il recupero dell'antico attraverso l'uso di tecnologie e materiali contemporanei. Proprio questo intervenire sull'antico con dichiarata modernità coincide con l'approccio odierno quando si parla di architettura per l'archeologia.

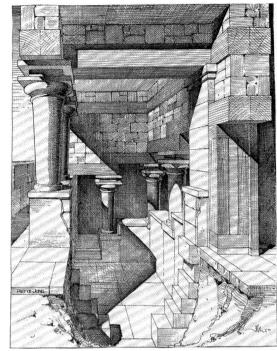


foto: www.researchgate.net/figure/

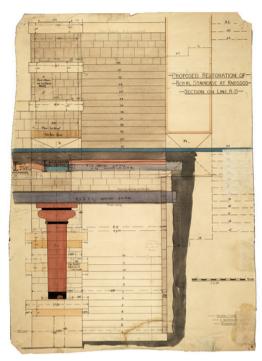


foto: www.sirarthurevans.ashmus.ox.ac.uk/

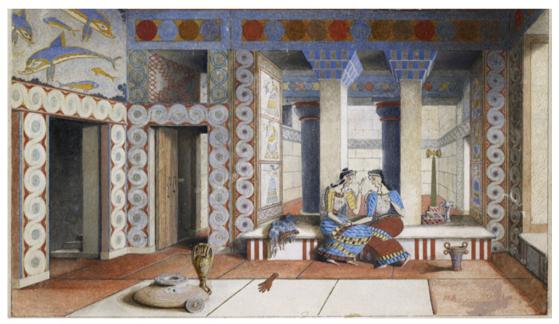


foto: www.sirarthurevans.ashmus.ox.ac.uk/

a sinistra in alto: Grande "bacino lustrale "a nord-ovest del palazzo di Cnosso, 1921-35, Evans (III, I,11) a destra in alto: Proposta di restauro della "Scala Reale" a Cnosso, 1905, Christian Doll sopra: Ricostruzione romantica del "Megaron della Regina", 1922-1926, Emile Gilliéron il Giovane



foto: www.pinterest.it/pin/748512400546103652/



foto: www.guidemarcopolo.it/articoli/idee-di-viaggio/creta-palazzo-di-cnosso

in alto: Resti della sala del trono del palazzo di Cnosso ritrovati da sir Arthur Evans sopra: Ricostruzione della sala del trono del palazzo di Cnosso per operta di sir Arthur Evans

I capisaldi dell'architettura per l'archeologia moderna

Il recupero delle rovine con il fine della valorizzazione è sempre esistito e coincide con la storia dell'architettura, questo ha anche comportato importanti cambiamenti strutturali e di funzione di molti edifici. In ambito di recupero delle rovine e dei monumenti dell'antichità sono molteplici i temi di riflessione, e il rapporto tra antico e nuovo espresso in termini di continuità-discontinuità è uno di questi. Ne consegue la necessità di avere nel restauro la diversità intesa come varietà di materiali e stili utilizzati, al fine di allontanarsi dalle passate esperienze che portavano alla ricostruzione della totalità attraverso l'uso del medesimo stile espressivo del nuovo sul vecchio. Gli interventi sull'antico, attraversando l'Ottocento e avvicinandosi al Novecento, tenderanno sempre di più ad avere come unico fine la musealizzazione, senza reintegrare nessun altro tipo di funzione agli edifici. Questo atteggiamento permette di introdurre guindi il principio della reversibilità in ambito architettonico, che ha come scopo quello della totale salvaguardia dell'originale, senza alterazioni delle preesistenze da parte delle nuove realizzazioni.

Ma se in alcuni casi nel processo di restauro archeologico museografico fosse necessaria una trasformazione dei manufatti antichi, questa come deve essere fatta? Quale deve essere il rapporto tra forma di ciò che esiste già e ciò che verrà costruito?

In questo senso il concetto di forma si articola in: forma come struttura e forma come approccio gestaltico. Se l'atteggiamento ricostruttivo si basa sul concetto di struttura allora avremo il nuovo che nasce dalle proprietà delle preesistenze architettoniche, se invece si sceglie un atteggiamento di tipo gestaltico allora si avrà un contrasto tra figura e sfondo, ovvero tra nuovo e vecchio.

Questi principi e queste consapevolezze nel restauro archeologico museografico iniziano a comparire agli inizi degli anni Venti dell'Ottocento, nei restauri del Colosseo e dell'Arco di Tito a Roma.

I restauri del Colosseo e dell'Arco di Tito

Le opere eseguite sul Colosseo da Stern, Valadier e Salvi si muovono in un'ottica di discontinuità formale tra ciò che viene realizzato nelle diverse epoche, seguendo quindi il principio della forma in senso gestaltico. Infatti, compare l'uso del materiale differente, in questo caso il laterizio, insieme all'adesione formale all'originale, data dalla creazione degli elementi architettonici mancanti con forme semplificate, al fine di rendere visibile la differenza tra nuovo e vecchio. Questo approccio all'architettura per l'archeologia è tipico della scuola italiana e si discosta molto dal modo di fare europeo, nello specifico da quello francese, come dimostrano i lavori fatti da Viollet-le Duc nel caso del Carcassonne e del castello di Pierrefond.

SENATY SOPULIVE ROMANCE INVESTIGATION OF THE PROPERTY OF THE P

foto: www.romeandart.eu/it/arte-arco-tito.html

sotto a sinistra: Il Colosseo, fine '800 inizio '900 sotto a destra: Il Colosseo come si presenta oggi a destra in alto: "Rome: View of the Arch of Titus", 1710 circa, Gaspar van Wittel

a destra in basso: L'Arco di Tito come si presenta oggi

Per quanto riguarda invece le opere eseguite da Valadier e Stern per l'Arco di Tito, ci troviamo di fronte all'aderenza formale al manufatto originale, quindi al concetto di forma come struttura. In questo caso il restauro vuole restituire i volumi e l'immagine originale della rovina, viene quindi liberato l'Arco dalle parti successive all'antichità classica e viene utilizzato un materiale simile con forme semplificate per le ricostruzioni. L'intervento di eliminazione delle parti non inerenti al periodo classico permette da un lato di restituire un'immagine chiara del manufatto nella sua forma originale, ma dall'altro cancella tutte le successive stratificazioni, applicando un pregiudizio di minor importanza delle epoche successive. Gli interventi sopra citati rappresentano uno spartiacque in questo genere di interventi, segnando l'inizio di un approccio

dell'architettura nei confronti della valorizzazione dell'archeologia.



foto: br.pinterest.com/pin/11681280275830782/



foto: www.archeoroma.it/siti/colosseo/



foto: www.lazionascosto.it/cosa-visitare-vedere-fare-citta-roma/monumenti/arco-di-tito/

Il ruolo di Muñoz a Roma

Sempre a Roma l'architetto Antonio Muñoz dirige diversi interventi di recupero dell'antico, in questo caso però siamo negli anni Venti del Novecento, durante il Governatorato di Roma. In questi anni la capitale viene stravolta, intere zone vengono abbattute per riportare alla luce i reperti dell'antica Roma. Nello specifico egli si occupò del Tempio di Apollo Sosiano, dell'isolamento del Campidoglio, dall'Area Sacra di Largo di Torre Argentina, all'Augusteo, al Tempio di Venere e a Via dell'Impero. Muñoz lavorò a guesti progetti con grande professionalità e competenza, con la piena consapevolezza di ciò che si stava perdendo a favore della scoperta del classico, dimostrata dalla nascita del Museo di Roma, proprio per salvaguardare ciò che stava per uscire dal paesaggio urbano della capitale. L'architetto negli anni Sessanta e Settanta è stato letto in chiave completamente negativa, associandolo al "braccio che ha impugnato il piccone demolitore del Duce nelle operazioni urbanistiche sull'archeologia negli anni del Governatorato" (op. cit. p.94), ed in effetti di tessuto urbano e stratificazioni in quegli anni ne sono stati eliminati parecchi.

Si apre così una riflessione: è giusto eliminare dai reperti ciò che non è inerente alla loro origine, in questo caso la civiltà classica, oppure è più corretto lasciare inalterate le stratificazioni rinunciando alla conoscenza? Dare una maggiore importanza ad un'epoca rispetto ad un'altra è corretto? Rispondere a queste domande risulta complicato ma ciò che è certo è che, se questi interventi non fossero stati messi in atto, oggi non avremmo un tale patrimonio nella capitale e le conoscenze scientifiche sarebbero molto più incerte.

sotto e a destra in alto: Largo di Torre Argentina durante le demolizioni, 1926-1929 a destra in basso: Largo di Torre Argentina come si presenta oggi



foto: www.beniculturalionline.it/location-2868_Largo-di-Torre-Argentina.php



foto: www.largoargentina.com/Inizio/fotostoriche.htm



foto: www.sitiarcheologiciditalia.it/area-sacra-largo-di-torre-argentina/

Muñoz, oltre ad aver effettuato un lavoro competente, ha anche introdotto alcune novità metodologiche: a lui, infatti, si deve la prima sistemazione stratigrafica a carattere museografico di un sito archeologico. È il caso dell'Area Sacra di Largo di Torre Argentina, dove l'architetto rimonta i tre livelli di stratificazioni uno sopra l'altro, permettendone la leggibilità ai turisti, dal basso verso l'alto, attraverso dei percorsi che si snodano tra uno strato e l'altro. Nel caso invece del progetto di Via dell'Impero ci troviamo di fronte al più grande museo archeologico en plein air del mondo, che vede i monumenti dell'antichità isolati e esposti nella loro maestosità, a scapito però di interi comparti urbani. All'architetto dobbiamo anche l'adozione di un nuovo punto di vista, innovazione assoluta, nella valorizzazione della Basilica di Massenzio e del Tempio di Venere, attraverso una terrazza realizzata sulla sommità della struttura di contenimento della Velia, precedentemente tagliata per valorizzare al meglio gli edifici in questione. Altro tipo di innovazione è evidente nel caso del Tempio di Venere dove per la prima volta viene realizzata, attraverso l'artificio del giardino architettonico, definito dallo stesso Muñoz come viridarium Veneris et Romae, una rappresentazione del sistema di colonne del pronao.

In generale Roma, durante il periodo del Governatorato, è stata terreno di numerose opere e sperimentazioni legate all'archeologia, dove architetti professionisti sono riusciti a mediare tra la valorizzazione dell'antico e la spinta innovativa voluta dal Duce, ottenendo risultati degni di nota e capisaldi del fare architettura per l'archeologia oggi.

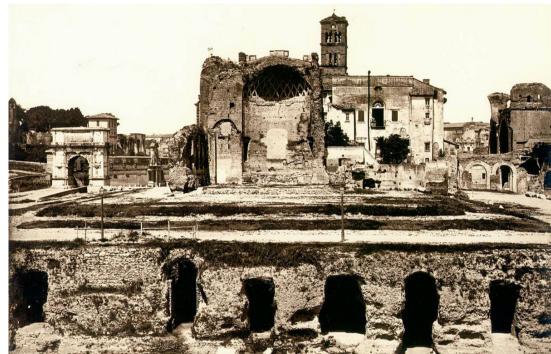


foto: www.tripadvisor.it/Attraction Review



foto: it.wikipedia.org/wiki/Tempio_di_Venere_e_Roma

a destra in basso: Il Tempio di Venere come appare oggi

Dalla Ricostruzione ai giorni nostri

Le Carte di Atene e la loro influenza nella Ricostruzione

Dopo la Seconda Guerra Mondiale, lo scenario era drasticamente mutato. I bombardamenti avevano raso al suolo gran parte di monumenti e centri storici e mai come allora il tema della Ricostruzione si faceva importante. Il problema del confronto tra vecchio e nuovo era sempre presente e gli architetti europei avevano il difficile compito di districarsi tra la Carta di Atene del 1931 e quella del 1933. *

La prima, anche definita "La carta del restauro", si componeva di 10 punti volti a dare alcune raccomandazioni sulla gestione del patrimonio agli Stati. Lo scopo principale era quello di compiere una ricostruzione e un ripristino * di tipo filologico rendendo riconoscibile l'intervento e dando a questo un valore artistico. Tale documento ammetteva l'utilizzo di materiali moderni come il cemento armato per il consolidamento e la messa in sicurezza e, se la quantità di resti lo consentiva, l'anastilosi per il restauro archeologico, in quanto fosse l'unica tecnica scientificamente accettata. *

La seconda, pubblicata per iniziativa di Le Corbusier, aveva lo scopo di definire in 95 punti i principi fondamentali che rendevano la città moderna una città funzionale, suddivisa in zone per organizzare le principali attività che le persone svolgono come: abitare, lavorare, divertirsi e spostarsi. Tra questi, inoltre, emergeva l'idea di città, di spazio abitabile e il concetto di società. Nello specifico, la città futura veniva descritta come separazione e allontanamento tra oggetti e funzioni e lo spazio aperto da trama della storia doveva divenire materiale di divisione dal passato in quanto la volontà era quella di dare nuova forma alla città in tutte le sue parti. *

Soprattutto in Italia, il dibattito era quanto mai acceso, e i maggiori esponenti erano fermi sulle loro posizioni. Da una parte vi era sempre la paura del falso, di una ricostruzione che avrebbe potuto dare troppo spazio alla libera interpretazione, allontanandosi dalla realtà e dall'altra il desiderio di rimarginare la ferita causata dalle Guerre con un progetto architettonico nuovo e completo allo scopo di risanare il paesaggio. Tra il 1945 e il 1960 tante sono state le opere che si sono susseguite ma in generale, il concetto di ricostruzione che ha prevalso ha impedito la totale trasfigurazione del

La nuova visione del restauro negli anni Sessanta

A partire dagli anni Sessanta, la museografia ha attraversato un periodo di cambiamento in quanto, a partire da un certo momento, l'architettura per l'archeologia non avrebbe più avuto lo scopo di ricostruire attenendosi all'originale, ma costruire dando nuova vita al passato.

Quest'idea ha dato vita in quegli anni al concetto di diversità e individualità riferita all'oggetto le quali dovevano sempre essere accompagnate dalla possibilità di reversibilità.

Cesare Brandi, con il suo saggio "Teoria del Restauro" del 1963 prese posizione nei confronti del riconoscimento delle opere d'arte e mosse una serie di critiche che con il tempo hanno influenzato e ancora oggi continuano a influenzare chi si occupa di architettura per l'archeologia. Egli sosteneva che gli unici progetti legittimi in tema di archeologia fossero quelli che non avevano nulla a che fare con l'architettura esistente ma solo con la messa a punto di dispositivi e manufatti.

In seguito al saggio, Brandi introduce la sua teoria basata sul tempo come stratificazione di eventi, un flusso continuo irreversibile che trasforma e non ripristina.

Per lui, la stratificazione non creava un'opera nuova ma era parte di quella esistente e da questo momento in poi essa divenne il tema principale da seguire mentre la liberazione e la ricostruzione divennero pratiche vietate.

Attraverso la maestria di professionisti nel settore i diversi livelli, sia verticali che orizzontali, assunsero un ruolo importante al fine di presentare il progetto.

Minissi e la prima copertura di un sito archeologico

Erano gli stessi anni quando in Italia venne messa a punto, per la prima volta, la realizzazione di una copertura per un sito archeologico. Si trattava di un progetto riferito a Villa del Casale in Piazza Armerina, ideata dall'architetto Franco Minissi. Il progetto prevedeva la copertura di ogni corpo dell'edificio attraverso un ripristino volumetrico di natura ricostruttiva con una particolare attenzione e adesione all'originale. La bellezza e l'eleganza del risultato finale erano dovuti alla proporzionalità dei rapporti dimensioni tra le parti antiche, le parti murarie e le nuove realizzazioni.

Da questo momento, e fino ai giorni nostri, la monumentalizzazione delle coperture di protezione divenne uno dei temi principali nel rapporto tra architettura e archeologia. Si capì la vera importanza di contribuire alla salvaguardia dei beni più sensibili come gli affreschi, i pavimenti e i mosaici e di proteggere interi complessi creando delle vere e proprie ambientazioni

museali dove entrare e fermarsi a contemplare la storia.

Anche in questo senso, però, la monumentalizzazione della copertura doveva tenere conto dei temi finora emersi, come la differenziazione tra i materiali, la reversibilità, l'aderenza all'originale e l'esibizione del palinsesto che in molti casi implicava l'impiego di materiali trasparenti.

Talvolta, la possibilità di creare in breve tempo una copertura fece sì che questa perse la sua monumentalizzazione e venisse creata senza un progetto di base ma al puro scopo di coprire le rovine in maniera temporanea; questo per far fronte a situazioni di emergenza, senza tenere in considerazione la salvaguardia e la valorizzazione del contesto originale.



foto: www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2095263515000345



foto: www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2095263515000345



foto: www.start-news.it/2022/08/09/

nella pagina precedente in alto: La Villa Romana del Casale in Piazza Armerina, 1958–1963, F. Minissi nella pagina precedente in basso: La Villa Romana del Casale in Piazza Armerina, 1958–1963, F. Minissi sopra: La Villa Romana del Casale in Piazza Armerina come appare oggi

L'epoca del "proibizionismo" e gli interventi sull'antico

In seguito al Secondo Congresso Internazionale di Architetti e Tecnici dei monumenti del 1964, nacque la Carta di Venezia, un documento redatto con lo scopo di definire le linee guida internazionali per il restauro di monumenti, manufatti e siti archeologi. Questa, insieme alla Carta del Restauro del 1972, furono i capisaldi dagli anni Sessanta agli anni Ottanta, ma si rivelarono allo stesso tempo letali per il nostro patrimonio in quanto furono redatte con l'obiettivo di diventare norma di legge.

Il contenuto di queste ha fatto sì che si creasse una situazione di paralisi dovuta da un lato alla preponderante importanza data stratificazioni, dall'altro alla paura della ricostruzione del falso. Questa situazione ha portato quindi a un declino diffuso di molti reperti archeologici con conseguenti crolli delle rovine.

A partire dagli anni Ottanta, invece, si tornò a dare importanza alla storia come ambito di riflessione parallela al progetto di architettura e l'archeologia tornò a essere campo d'indagine per il recupero figurativo del passato.

Grassi e l'idea di Restauro Tipologico negli anni Ottanta

In questo periodo fu l'architetto Giorgio Grassi a elaborare un percorso teorico e metodologico riferito alla pratica del restauro per i monumenti. Egli introdusse il concetto di Restauro Tipologico inteso come restituzione dell'essenza all'antico, considerando fondamentale il ruolo del progetto di architettura e del "tipo" come forma che costituisce il riferimento compositivo e figurativo.

La Carta di Losanna (1990)

Alla fine del Novecento con la pubblicazione della Carta di Losanna, è stato evidenziato come la gestione dei siti archeologici, dovendo tenere in considerazione la fruizione da parte del pubblico, debba avere un apporto multidisciplinare e confrontarsi con altre discipline. L'opposizione tra frammento e intero, visibile e invisibile, vero e falso, appartengono da sempre all'archeologia e nei secoli ne hanno reso complessa la museografia. Un tempo il pubblico era considerato solo spettatore davanti alla staticità di un'opera ma successivamente si è passati alla possibilità di considerare e apprezzare tutto il contesto, con lo scopo di continuare a scoprire cosa il passato ci può trasmette.

L'idea di "museo diffuso" ha l'obiettivo di portare avanti un progetto di ricomposizione conoscitiva dell'archeologia, della stratificazione e del passare del tempo.

Un'esposizione che ha lo scopo di narrare, di porsi come punto di connessione tra gli architetti e la storia, senza tralasciare la tutela e la valorizzazione dei resti e l'importanza del contesto urbano e paesaggistico.

Villa Adriana: dove l'architettura incontra l'acqua

Villa Adriana è la residenza monumentale voluta dall'Imperatore Adriano e costruita tra il 117 e il 138 d.C. su un'area compresa tra i due affluenti del fiume Aniene a ridosso della città di Tivoli. Divenuta Sito Unesco nel 1999 costituisce un grande riferimento per il patrimonio culturale presente in Italia. La sua composizione è un esempio innovativo e sorprendente dell'architettura romana del tempo, ricco di suggestioni evocative dei luoghi ammirati dall'imperatore durante i suoi viaggi attraverso le province dell'Impero.

La Villa rappresentava per Adriano un vero e proprio rifugio dal caos della città ma in seguito alla sua morte venne abbandonata e utilizzata come cava di materiali da costruzione. Alla seconda metà del 1500 risalgono le prime rilevazioni topografiche del Sito ad opera di Pirro Ligorio e a partire dai secoli successivi le attività di scavo cominciarono a riportare in vita la storia di questo patrimonio. Si trattava di una vera e propria città estesa su un'area di circa 120 ettari e divisa in quattro nuclei: gli edifici di rappresentanza e termali, il Palazzo imperiale, la residenza estiva e la zona monumentale.





foto: www.tivolitouring.com/elenco/villa-adriana

Il sito archeologico e monumentale di Villa Adriana

I toponimi con cui si individuano le rovine presenti all'interno del complesso della Villa sono quelli della tradizione classica ligoriana, presenti anche nella segnaletica interna alla Villa e noti universalmente. Villa Adriana si sviluppa su un lungo falsopiano che dalla piana del Pecile, posta ad una quota di 89 metri sul livello del mare, si muove fino all'*Altura*. In realtà la basis villae è posizionata in prossimità del cosiddetto *Pantanello* – luogo di confluenza dei due fossi, quello di *Roccabruna* e quello dell'*Acqua Ferrata*. Qui troviamo alcuni edifici importanti come il *Teatro Nord*, la *Palestra* e le costruzioni del *Tempio di Venere Cnidia*. Questo secondo dislivello, di circa una trentina di metri dalla quota della piana del *Pecile*, a sua volta si palesa invece in modo più repentino lungo l'asse che congiunge il *Pecile* e il *Teatro Nord*, sviluppandosi su una distanza di soli trecento metri in linea d'aria. Complessivamente la parte più consistente della Villa si trova quindi tra il *Teatro Nord* e il *Teatro Sud*, che appaiono come i due capisaldi architettonici della composizione generale.

Dal punto di vista topografico Villa Adriana sorge su un suolo plastico, in parte dovuto alle caratteristiche orografiche e morfologiche del territorio compreso tra la Via Tiburtina, il Fiume Aniene e la Via Prenestina, in parte dovuto alle trasformazioni che il terreno ha subito durante la costruzione della Villa stessa. Diversi studi rivelano che l'impianto della villa sia riconducibile a quattro grandi quartieri disposti ognuno con una propria giacitura, a cui si sommano diverse realtà periferiche o interstiziali anche di notevole consistenza. I quattro quartieri, con un impianto autonomo, sono tra loro

connessi in alcuni punti di contatto, che non sottendono comunque relazioni di movimento, ovvero non presentano varchi che permettono il passaggio da un quartiere all'altro in modo diretto. Questo fatto prelude la presenza di un tessuto viario, che organizza i percorsi interni alla villa secondo la maglia canonica, gerarchizzata e capillare. Prevale così un collegamento di tipo labirintico, mutuato in gran parte dal modello dei Fori Imperiali di Roma.

Il primo quartiere è collocato a nord-est ed è costituito dal blocco residenziale, a sua volta composto da sud dalla *Piazza d'Oro*, dalla *Domus* con le sue terrazze su *Valle di Tempe*, dal *Cortile delle Biblioteche*, dalla *Terrazza delle Fontane*, dagli *Hospitalia*, dal *Triclinio Imperiale* e dal *Padiglione di Tempe*. Il secondo è posto nel centro della Villa e comprende il *Palatium Invernale*, il *Ninfeo Stadio*, l'*Edificio con tre Esedre* ma anche il *Pecile* e la *Sala dei Filosofi*, che ne assumono l'orientamento generale. Tra questo quartiere e quello della *Domus*, si inserisce secondo una logica interstiziale il blocco composto dal *Teatro Marittimo*, dalla *Biblioteca Latina* e dalle *Terme con Eliocaminus*.

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

Infine, il quarto quartiere, detto "Accademia", si sviluppa dalla Torre di Roccabruna al Teatro Sud.

Oltre ai quattro quartieri sono presenti diverse presenze monumentali collocate al di fuori dei quattro quartieri principali.

sotto: vista aerea del complesso di Villa Adriana, Tivoli



foto: www.earth.google.com

A Nord, sotto le sostruzioni del *Tempio di Venere*, è presente il complesso della *Palestra*, composto da quattro edifici di differente dimensione e orientamento. Salendo di quota vi è la *Caserma dei Vigili*, collocata tra il *Cortile dei Pilastri Dorici*, la *Sala del Trono* e il *Cortile* con *Peschiera* del *Palatium*. Più a Sud invece è possibile incontrare la *Tomba a Tholos*, il *Plutonium*, gli *Inferi*, il *Quadrilatero* e il *Liceo*, il cui doppio portico si pone come terminale sud e corrispettivo di quello del *Pecile* a Nord. Molte di queste ultime presenze sono comprese nelle proprietà private delle famiglie Bulgarini e Lolli.



foto: www.tivolitouring.com/elenco/villa-adriana



foto: www.leggo.it/spettacoli/teatro/

nella pagina percedente in alto: Piazza d'Oro nella pagina precedente in basso: Teatro Marittimo in alto: Grandi Terme

in basso: L'Arco di Tito come si presenta oggi



foto: www.stock.adobe.com/images/



foto: www.alamy.it/foto

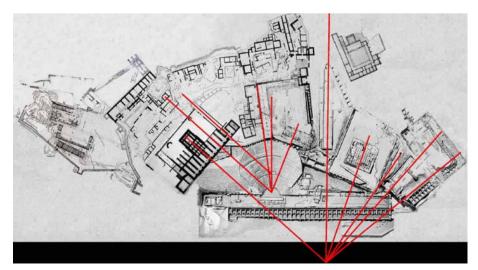
Struttura compositiva di Villa Adriana

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

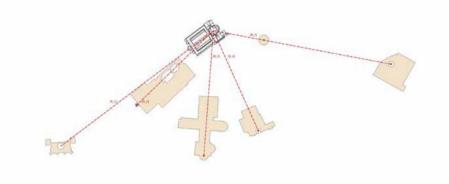
Le due centralità principali, che presiedono la composizione generale della Villa, sono la *Tholos* del *Tempio di Venere Cnidia* e la *Sala Quadrilobata* della *Piazza d'Oro* che, assieme ai due *Teatri*, organizzano il quadrilatero del perimetro ideale della composizione nonché la spina dorsale che percorre ascensionalmente l'intera Villa come una lunga diagonale.

Tale master plan strutturava l'intera forma di Villa Adriana, compresa la posizione dei padiglioni periferici, mediante un sistema di relazioni molto complesso e articolato. Questa tecnica compositiva polare è stata utilizzata assai raramente e sempre in relazione a complessi architettonici sacri: l'Acropoli di Atene, l'Altis di Olimpia, il Santuario di Iside a Phylae in Egitto e l'Acropoli di Pergamo. Un aspetto, questo, che naturalmente non può essere considerato casuale.

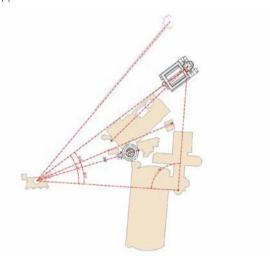
I riferimenti compositivi di Villa Adriana con i tracciati radiali dell'Acropoli di Pergamo (Turchia). Si tratta di un complesso stratificato che non ha mai perso la regola originaria. Si registrano due momenti fondamentali di sviluppo, la prima metà del II secolo a.C, con Eumene a Pergamo, e l'età Adrianea, con interventi diretti ordinati dal principe.



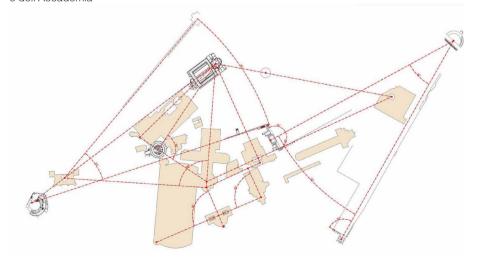
Struttura ipotattica generale di Villa Adriana. Piazza d'Oro come centro di rotazione e dipendenza dei principali elementi monumentali.



Introduzione del gruppo del Pecile e del Palatium



Introduzione dei limiti esternisu Valle di Tempe e dell'Accademia



Il contributo dei Pensionnaires francesi nella descrizione analitica del paesaggio

È soprattutto grazie all'opera degli architetti francesi vincitori del *Grand Prix de Rome*, i *Pensionnaires*, che la descrizione di Villa Adriana e del suo paesaggio esce dallo schema poetico della rappresentazione piranesiana ed entra in una dimensione descrittiva puntuale e restitutiva.

Questo passaggio porta all'introduzione di due aspetti fondamentali: il rilevamento scientifico, come condizione irrinunciabile per l'ottenimento di un giudizio positivo da parte della Commissione dell'*École des Beaux-Arts*; e l'uso del colore applicato all'elemento naturalistico nella raffigurazione d'insieme e dei dettagli. Il primo tra i Pensionnaires a studiare con grande cura metodologica il paesaggio archeologico della Villa è stato Pierre Gérôme-

Boussois Charles (1884-1918), Villa Adriana. Sezione della Villa, stato attuale e ricostruzione.

Envoi de Rome del quarto anno, Env 104 09-10

Localizzazione: Parigi, école nationale supérieure des Beaux-Arts.

Honoré Daumet (1826-1911), operativo a Villa Adriana tra il 1856 e il 1860. Dopo di lui ci furono Charles Girault, che lavorò fondamentalmente su *Piazza d'Oro*; Pierre Joseph Esquié, che approfondì l'operato di Daumet basandosi sui risultati dei nuovi scavi (1883-1887); dopo di lui, vi operò Louis Marie Henri Sortrais, che si concentrò sui nuovi scavi del *Canopo* (1890-1894); infine Charles Louis Boussois, che riprese gli studi sull'impianto generale restituendo dettagliate sezioni territoriali della Villa (1909-1913).

Grazie all'operato di Boussois, è possibile capire meglio come fosse il paesaggio compreso tra Tivoli, l'Aniene e Villa Adriana: la sua planimetria territoriale cerca di restituire l'intero sistema di presenze monumentali di Tivoli, evidenziando inoltre la verginità del rapporto tra la Villa e il fiume Aniene, che la connette con la città alta.





Architettura d'acqua

La sperimentazione progettuale, si concentrerà quindi sul rapporto tra tre dei principali elementi che costituiscono l'immagine di Villa Adriana: il Paesaggio archeologico, l'Architettura e l'Acqua.

Il rapporto progettuale tra architettura e acqua è dunque, ancora una volta dopo il suo atto fondativo, l'oggetto della riflessione dell'architetto del principe, il quale dovrà confrontarsi:

- sia con il paesaggio archeologico e naturalistico della Villa, impiantando nuovi episodi di architettura pensata essenzialmente nella sua relazione con l'acqua,
- sia con i luoghi mnemonici della Grande Villa Adriana, laddove l'acqua costituisce tema generativo per una nuova configurazione paesaggistica elaborata sulla base delle "memorie adrianee".

Rispetto ai due punti precedenti, il progetto delle Architetture d'Acqua dovrà soddisfare il raggiungimento dei seguenti obbiettivi progettuali:

- 1) la creazione di un padiglione termale-espositivo, secondo la più stretta relazione con l'esperienza dell'architettura termale romana, in cui acqua e arte convivevano e condividevano l'obbiettivo stesso della restituzione di una straordinaria immagine architettonica.
- 2) La creazione di una sistemazione paesaggistica, da realizzarsi nella cosiddetta Buffer Zone Unesco compresa tra il recinto del sito archeologico e il Fiume Aniene, finalizzata a rigenerare il senso originario dei luoghi che hanno dato vita all'idea della reggia adrianea. Ma anche a rigenerare lo spettacolo dell'acqua catturata dall'architettura (e dall'archeologia), nonché a sua volta, dell'architettura sottoposta alla dinamica prorompente dell'acqua come *natura naturans*.
- 3) Un progetto di immagine coordinata, legato alla valorizzazione-comunicazione del sito archeologico inteso come brand.

Aqua captiva, Villa Adriana, Tivoli



foto: www.fanpage.it/cultura/villa-adriana

Aqua ex machina, Villa d'Este, Tivoli



foto: www.greenffink.com/viaggi/villa-d-este-tivoli

Aqua natuWrans, Villa Gregoriana, Tivoli



foto: www.paesionline.it/italia/parchi-e-giardini-tivoli/villa-gregoriana

Piranesi Prix de Rome 2022

Accademia Adrianea di Architettura e Archeologia Onlus

PROGETTARE PER L'ARCHEOLOGIA, DESIGNING ARCHAEOLOGY

SEMINARIO CONCORSO INTERNAZIONALE DI MUSEOGRAFIA DI VILLA ADRIANA

XX EDIZIONE 3 SETTEMBRE 2022

Presidente dell'Accademia Adrianea **Pier Federico Caliari**

Tutors

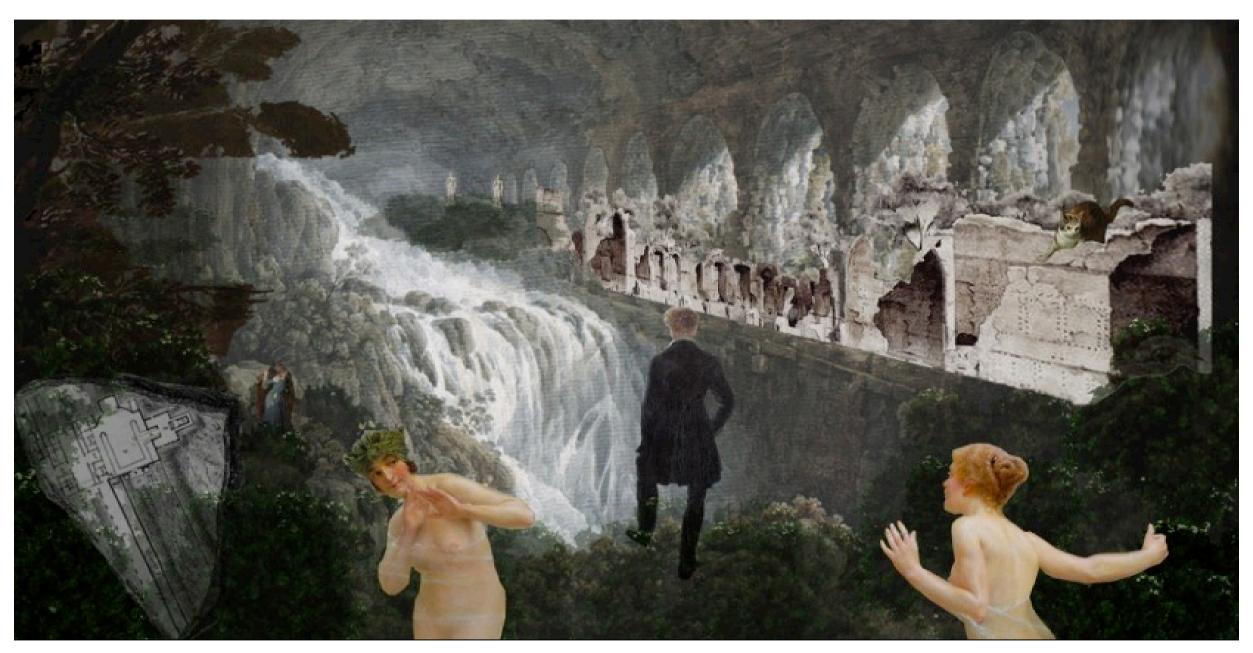
Valerio Tolve con Alberto Trapuzzano e Francesco Tricarico

Studenti

Elena Bernocco, Camilla Gonella, Giada Guerrera, Daniele Neggia, Giulia Salerno, Yasmine Tangou

Da vent'anni, gli studi sul rapporto tra archeologia e architettura, trovano nel Seminario Internazionale di Villa Adriana, il Piranesi Prix de Rome, un appuntamento privilegiato per il mondo universitario, in cui studenti e docenti provenienti da molti paesi del mondo si confrontano con la ricchezza di un sito che si offre a loro come una grande palestra di apprendimento e sperimentazione.

Il filo conduttore che si è voluto portare avanti nel nostro progetto è stato il tema del Romanticismo con rovine immerse nel verde dei giardini terrazzati, statue e canali d'acqua che scendendo creano piccole cascate che accompagnano il cammino.

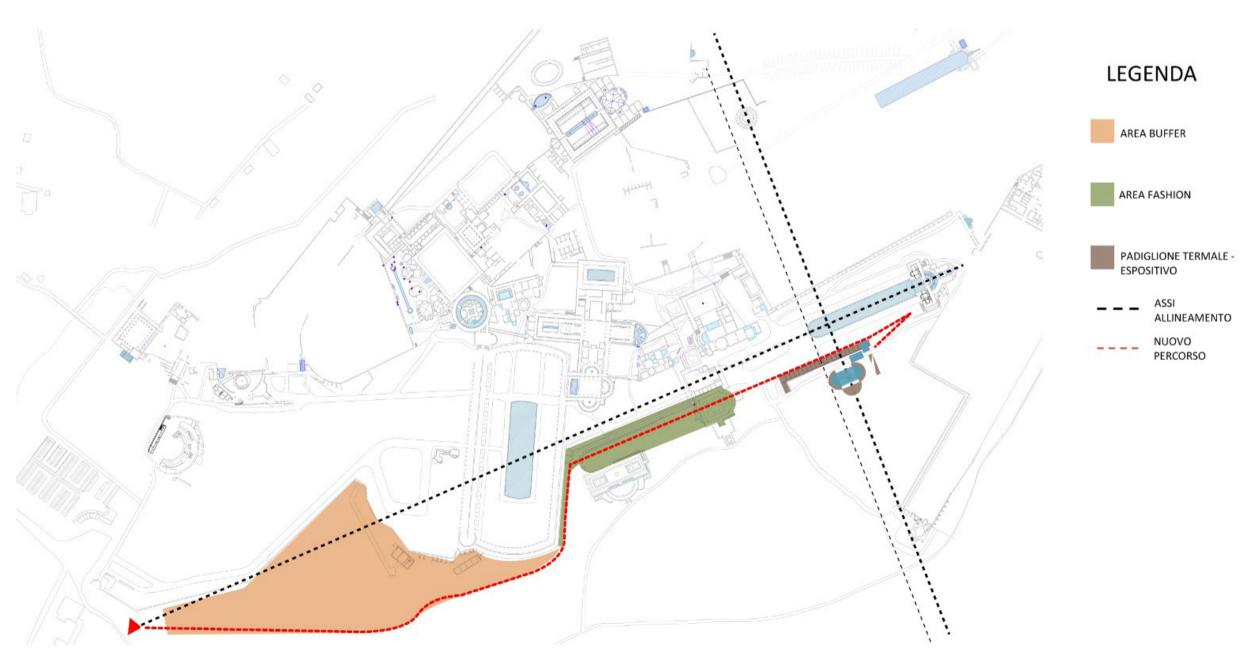


sopra: immagine costruita con la sovrapposizione di elementi che evocano l'acqua e il Romanticismo

CONCEPT PROGETTUALE

Il concept ha preso forma lungo l'asse che collega l'ingresso laterale della Villa al Canopo, coinvolgendo come buffer zone l'area sottesa tra il vecchio camminamento e il muro delle Cento Camerelle sotto il Pecile, la zona dell'Antinoeion e del Vestibolo per gli eventi e l'area rialzata del Antiquarium per il padiglione termale-espositivo.

sotto: pianta per la visualizzazione dell'area buffer, area fashion e del padiglione termale-espositivo, in relazione agli assi di allineamento e al nuovo percorso proposto



MASTERPLAN

Il Masterplan mostra come questi interventi riescano a integrarsi totalmente all'interno del territorio preesistente con la particolarità, attuata per la valorizzazione del paesaggio, di sfruttare le curve di livello come traccia per giardini terrazzati e romantici corsi d'acqua, nello specifico nella zona della buffer zone.

sotto: masterplan per la visualizzazione del progetto d'intervento



BUFFERZONE, RIDISEGNO PAESAGGISTICO

La progettazione in quest'area ha come oggetto principale la relazione tra suolo, acqua e vegetazione, volta a valorizzare l'aspetto della percezione del luogo. L'obiettivo è il disegno di un tracciato di connessione in cui tali elementi si articolano in una sintesi paesaggistica. Si vuole fare emergere due principali presenze architettoniche: i Propilei di Villa Adriana e le Aquae Ligoriane (percorso d'acqua architetturale).

Il percorso, che parte dall'attuale ingresso, costeggia il bacino d'acqua e le piccole cascate conducendo all'acceso storico della villa. In questo contesto l'acqua è libera e potente: defluisce secondo la morfologia del territorio, incarnando il principio della *natura naturans*. L'utilizzo di muri a secco diviene lo strumento principe per contenere il suolo, sottoforma di sostegno a terrazzamenti.

sotto: ingrandimento dettaglio masterplan sull'area buffer per la visualizzazione del sistema di percorsi e terrazzamenti



È stata selezionata la tecnica dell'opus poligonale, dove i blocchi sono assemblati in modo da formare un paramento a giunti stretti e con facce complanari.

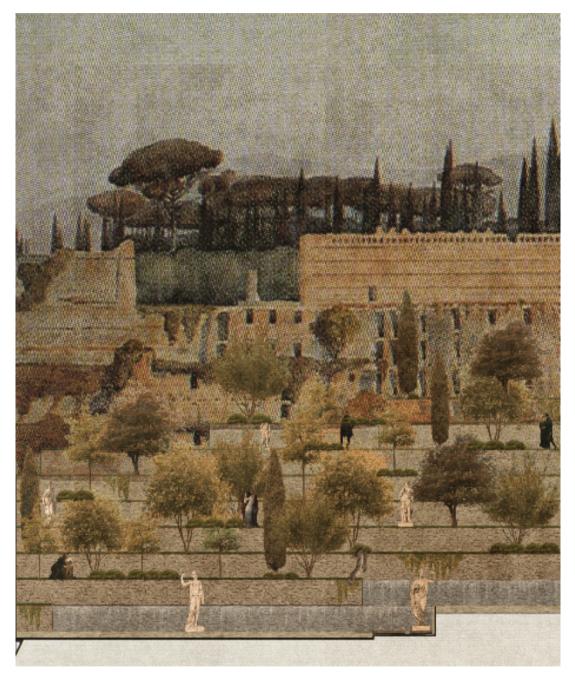
Lungo il cammino è possibile deviare, tramite piccole passerelle, verso i terrazzamenti del giardino adornati di statue, alberi ed arbusti. La zona è pensata per creare degli intimi angoli immersi nel verde, dove i visitatori possono trascorrere momenti di svago e riposo.



foto: www.google.it/imgres?imgurl=https%3A%2F%2Fstatic2-viaggi



foto: www.fabionodariphoto.com/en/china-2021/



nella pagina precedente in alto: terrazzamenti adibiti a vigneto, Valtellina nella pagina precedente in basso: coltivazioni di riso su terrazzamenti, Yunnan, Cina sopra: immagine costruita per la visualizzazione dell'area di parco della buffer zone

FASHION AND HERITAGE

In occasione del Giubileo del 2000, l'area antistante alle Cento Camerelle è stata sterrata dalla Soprintendenza Archeologica del Lazio, mettendo in luce un duplice sistema viario. Una prima strada basolata di servizio, piuttosto stretta, costeggiava le Cento Camerelle e si immetteva in un dedalo di criptoportici sotterranei, situati sotto al Vestibolo e alle Grandi e Piccole Terme. Un muro divisorio separava questa prima strada dalla seconda, che costituiva l'accesso principale alla Villa: si tratta di un grande anello rettangolare basolato, di grande effetto scenografico, che arrivava fino alla scalinata monumentale che saliva al Vestibolo.

Sulla piccola collina ad est della via basolata si sono rinvenute le fondazioni di una struttura di forma semicircolare riconducibile ad un possibile tempio dedicato ad Antinoo, il favorito dell'Imperatore, e quindi nominato Antinoeion.

in basso: Vista aerea dell'Antinoeion e del Muro delle Cento Camerelle nella pagina successiva in alto: sistema viario che conduce al Vestibolo nella pagina successiva in basso: rovine dell'Antinoeion



foto: www.lasinodoro.it/adriano-e-antinoo-storia-di-un-amore-eterno/



foto: www.visiteguidatetivoli.it/portfolio/villa-adriana/_mg_5674/



foto: www.visitpalestrina.it/risorse/glossario/tivoli-villa-adriana/antinoeion

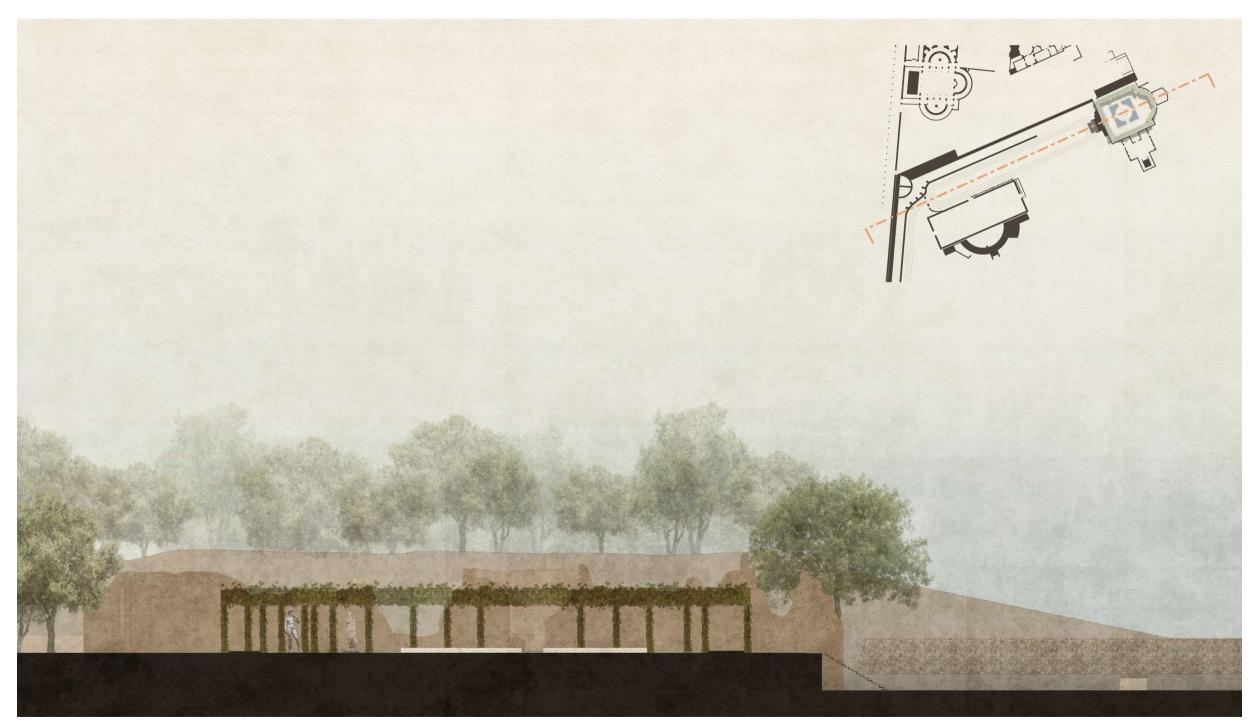
L'antico Vestibolo è stato oggetto di riqualificazione per ospitare eventi musicali, culturali e legati al mondo del Fashion and Heritage.

Qui è stata progettata la ricostruzione della volta a botte originale sfruttando un pergolato metallico reversibile ricoperto da piante e fiori, sotto al quale si prevede di collocare una passerella rialzata da terra. L'area centrale del Vestibolo molto probabilmente in età adrianea ospitava un giardino, per questo motivo si è deciso di rivalorizzare la zona seguendo le tracce delle rovine preesistenti e collocando delle vasche per l'aqua captiva, in modo da creare piacevoli riflessi di luce. L'edifico in questione risulta così versatile e adatto ad accogliere ogni tipo di evento: nel caso di una sfilata modelle e

modelli possono sfilare sotto al pergolato, avvolti da una scenografia adatta a fotografie e riprese, con il pubblico collocato al centro del giardino interno. Nel caso di eventi musicali il centro del Vestibolo diventa l'area riservata agli artisti che si esibiscono, mentre il pubblico si colloca lungo il perimetro dell'edificio. Per quanto riguarda il Fashion and Heritage si è ipotizzata una collaborazione tra Villa Adriana e il brand Dolce&Gabbana, e proprio per questo motivo è stato scelto di ricoprire il pergolato con vegetazione, al fine di richiamare lo stile della maison caratterizzato da tessuti con fantasie floreali e collegamenti alla storia romana possono trascorrere momenti di svago e riposo.

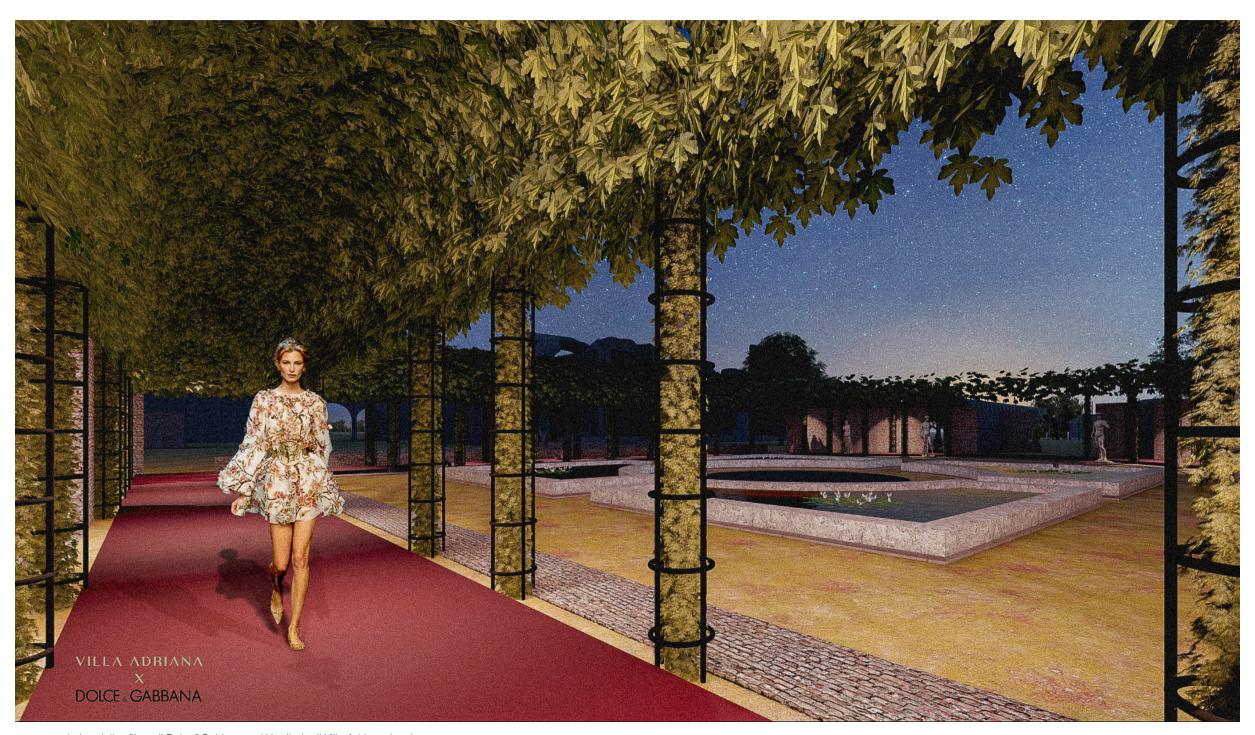
sotto: pianta del sistema viario che conduce al Vestibolo





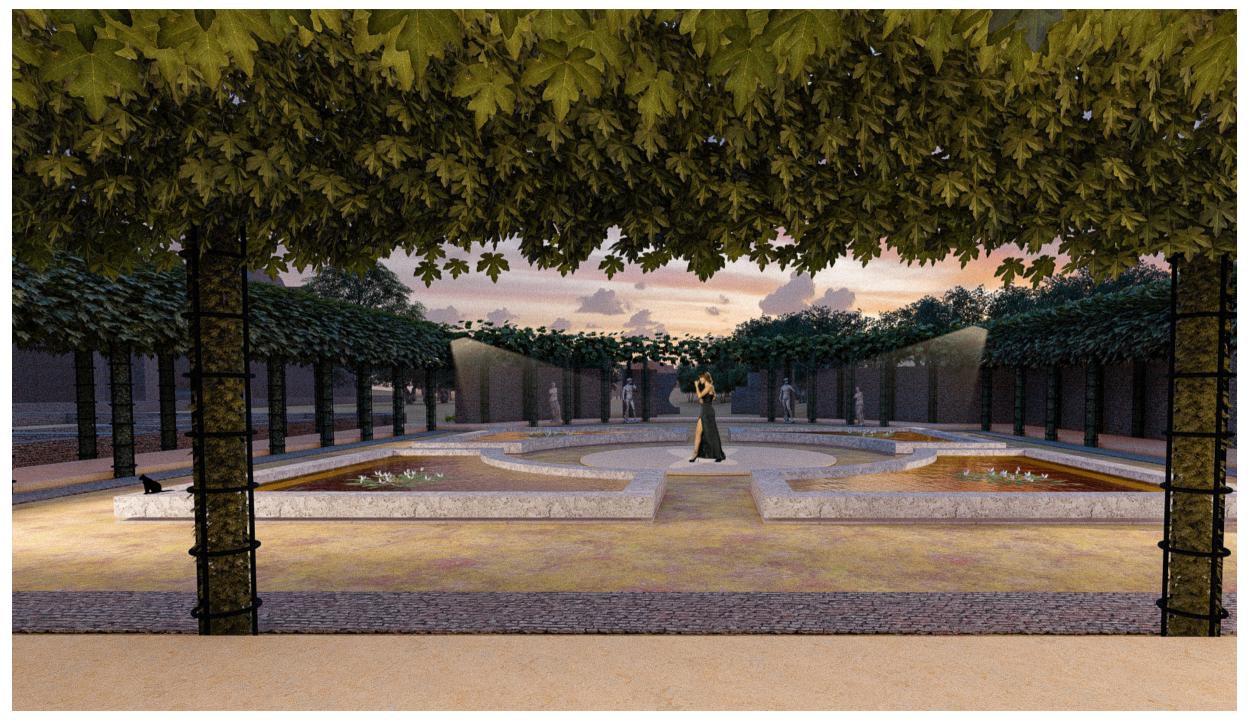
sopra: sezione del Vestibolo allestito per evento Fashion and Heritage

SFILATA DOLCE&GABBANA



sopra: rendering della sfilata di Dolce&Gabbana nel Vestibolo di Villa Adriana, Lumion

EVENTO MUSICALE



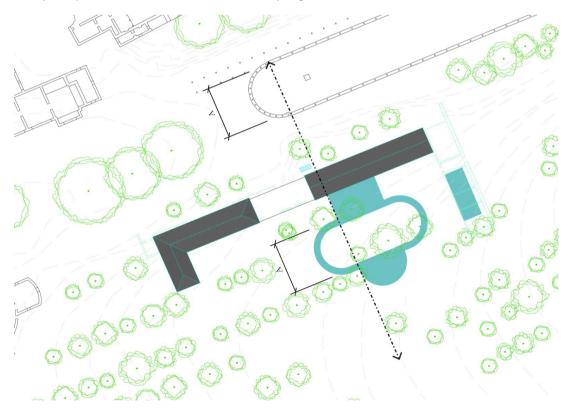
sopra: rendering di un evento musicale nel Vestibolo di Villa Adriana, Lumion

IL PADIGLIONE TERMALE ESPOSITIVO

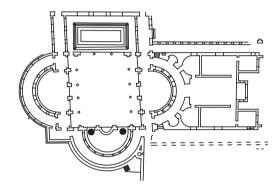
Il padiglione termale-espositivo è collocato tra l'Antiquarium e Roccabruna, in una posizione strategica, in cui un'esedra poggia sull'asse che congiunge il centro stesso con la Roccabruna e il Mausoleo. L'asse in questione è a sua volta parallelo a quello che attraversa la piscina del Canopo e a quello che costituisce la spina dorsale dell'Antiquarium.

La posizione così definita vuole essere in simbiosi con il paesaggio e valorizzarne le caratteristiche infatti sono stati inclusi nell'impianto, in particolare nelle piscine, gli ulivi secolari presenti in quella zona. La superficie occupata dal padiglione è di circa 1000 mq con un'altezza fuori terra variabile, che raggiunge un massimo di 5 metri, dato il dislivello naturale presente in quell'area.

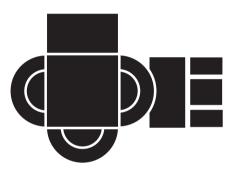
sotto: pianta per la visualizzazione della volumetria del padiglione



La pianta ha origine da una costruzione già presente all'interno di Villa Adriana, ovvero l'Edificio a Tre Esedre. Semplificando e scomponendo l'edificio, in forme elementari, è stata creata una pianta a base ellittica alla quale sono uniti due volumi, uno a base quadrata e una semicirconferenza. L'ellisse di partenza è stata successivamente semplificata mantenendo una fascia perimetrale, la quale costituisce la parte di camminamento coperta. Mentre la parte centrale dell'ellisse costituisce la piscina, che risulta spaccata lungo l'asse di simmetria longitudinale: questa spaccatura permette di creare due profondità differenti, rispettando la conformazione del territorio. Il dislivello presente tra le due curve forma una cascata naturale molto scenografica.



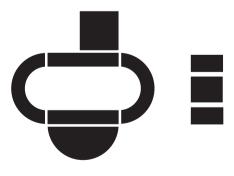
1. EDIFICIO A TRE ESEDRE



2. SCHEMA DELLA PIANTA DELL'EDIFICIO A TRE ESEDRE



3. ESPOSIZIONE DEI VOLUMI



4. PROGETTO DEL PADIGLIONE TERMALE

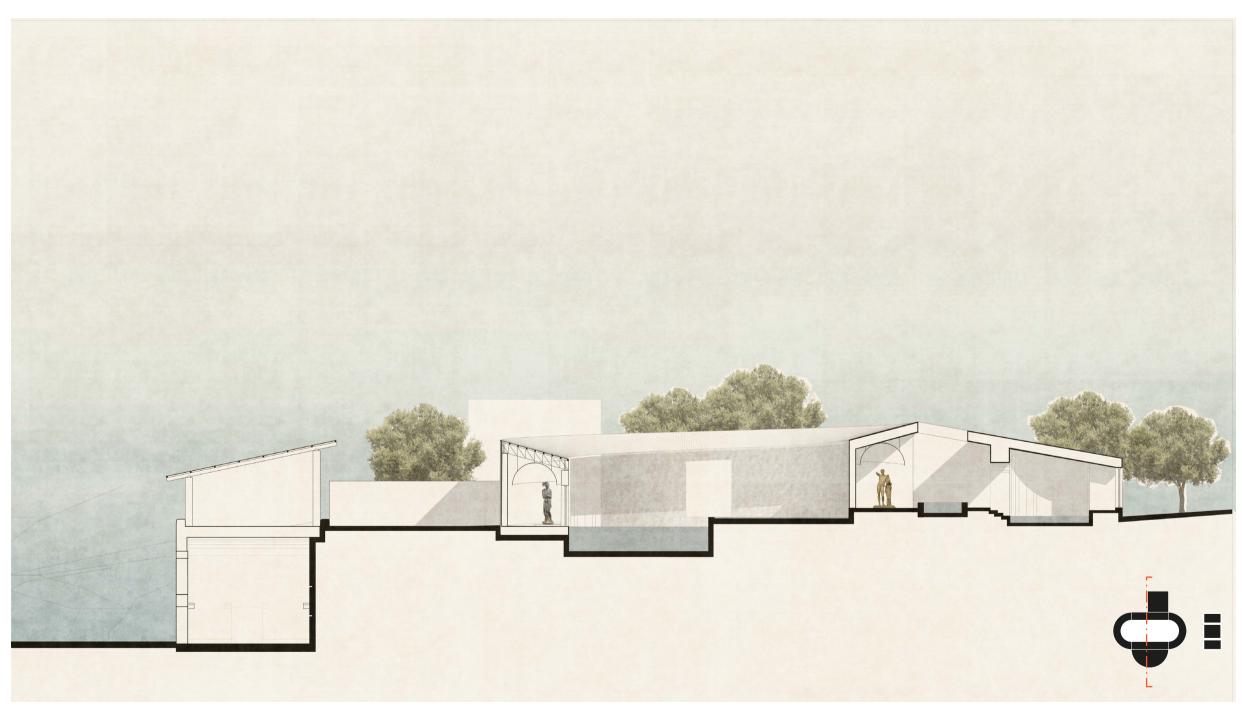
L'intero volume del padiglione non ha un profilo costante infatti, arrivando dall'Antiquarium e costeggiando l'Alberobello, questo si presenta con un primo ingresso sull'Apodyterium, lo spogliatoio quadrato. Successivamente si trova il corridoio ellittico rivestito di materiali opachi, semilucidi e lucidi, che adornato da statue circonda la Natatio, una grande piscina all'aperto. La copertura dell'intero edificio è a falda inclinata, così da favorire l'ingresso della luce naturale per un'illuminazione plastica.

L'ultima esedra è stata dedicata ad un complesso di vasche, il Calidarium e il Frigidarium, che presentano a loro volta connessioni alla piccola vasca esterna.

Distaccati da questo complesso costruttivo, ma sempre nella zona, sono stati poi eretti tre edifici che vengono impiegati rispettivamente come bar per la ristorazione, per la palestra e come Sudadoria, una stanza umida e surriscaldata in maniera costante per il defaticamento del corpo. Tutto il padiglione è costituito da una struttura di travi in acciaio, rivestita con pannelli di fibra di cemento e tessuto in fibra di vetro e silice, che conferisce il colore bianco tipico degli impianti termali.

sotto: pianta per la visualizzazione degli ambienti del padiglione termale-espositivo





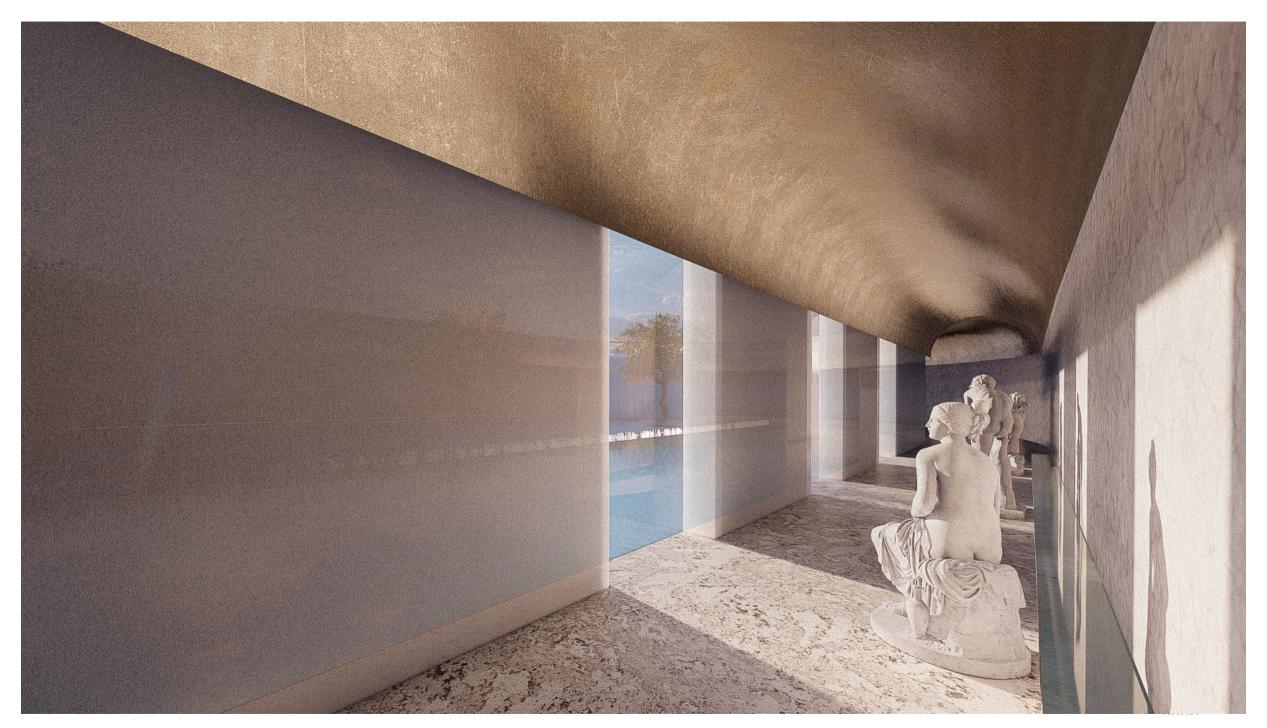
sopra: sezione del padiglione termale-espositivo

AREA TERMALE ESTERNA



sopra: render dell' esterna con cascata

AREA ESPOSITIVA



sopra: sezione del padiglione termale-espositivo

PROPOSTA DI IMMAGINE COORDINATA

L'immagine coordinata proposta per Villa Adriana è il risultato dell'unione di due degli elementi maggiormente ricorrenti all'interno del sito archeologico: le colonne con archi e gli ulivi. In particolare viene ripreso il profilo delle colonne del Canopo e semplificato attraverso tratti verticali che, collegati tra loro, ricreano il famoso colonnato. Il pittogramma vuole ricordare e valorizzare il pluricentenario Alberobello, posizionato in una zona strategica per il Sito e apice del nostro progetto architettonico.

Nella parte superiore del logo viene esplicitato il rimando agli archi delle colonne, rappresentato attraverso i rami di ulivo che si biforcano e uniscono tra loro. Il pittogramma, creato in questo modo, crea un gioco di pieni e vuoti formando uno spazio negativo centrale che richiama gli specchi d'acqua di Villa Adriana, un altro elemento identitario del luogo.

Il logotipo riprende il nome dell'area archeologica, ovvero "Villa Adriana", mentre il codice tipografico scelto porta con sè caratteristiche legate al mondo classico, con il dettaglio di avere le lettere "A" e "V", iniziali del nome, rappresentate con lo stesso carattere ma ruotato. Nonostante la presenza di curve e forme organiche, il logotipo nasce da un particolare schema costruttivo che ne esprime i rapporti. Per la palette cromatica sono stati definiti sei colori principali, ognuno dei quali riconducibile al paesaggio di Villa Adriana.

sotto a sinistra: Colonnato del Canopo, Villa Adriana sotto a destra: Alberobello, orto dell'Antiquarium, Villa Adriana



foto: www.comunicacity.net/tivoli/2019/



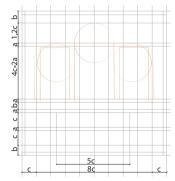
foto: www.djedmedu.wordpress.com

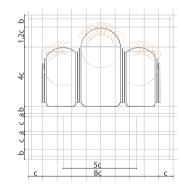
LOGOTIPO





COSTRUZIONE







tolo del capitolo

DECLINAZIONI CROMATICHE













CODICI TIPOGRAFICI

 $VIOL\Lambda$, un font Sans Serif che non avendo "grazie" si presenta in maniera lineare e pulita. Adatto a testi brevi come titoli e, come in questo caso, ad accompagnare un pittogramma di impronta classica.

VIOLA_REGULAR ABCDEFGHILMNOPQRSTUVZ LOGO TITOLI

BASKERVILLE, un font Serif che, come il VIOLA, gioca con gli spessori del tratto conferendo eleganza al carattere.

Un font dotato di "grazie" che aiutano nella lettura di testi lunghi e importanti, in quanto non affaticano l'occhio del lettore e lo accompagnano durante la sua fase di apprendimento.

Baskerville_semibold

titoli

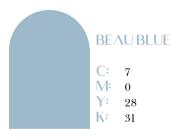
 $\label{lem:abcdefghilmnopqrstuvz} ABCDEFGHILMNOPQRSTUVZ \\ abcdefghilmnopqrstuvz$

Baskerville_regular

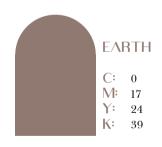
testi

 $\label{lem:abcdefghilmnopqrstuvz} ABCDEFGHILMNOPQRSTUVZ \\ abcdefghilmnopqrstuvz$

CODICI CORMATICI





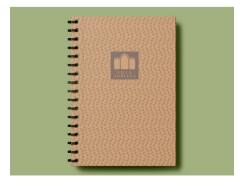


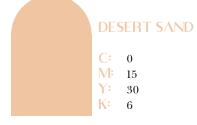
PATTERN

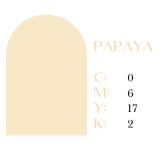


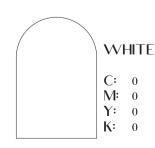










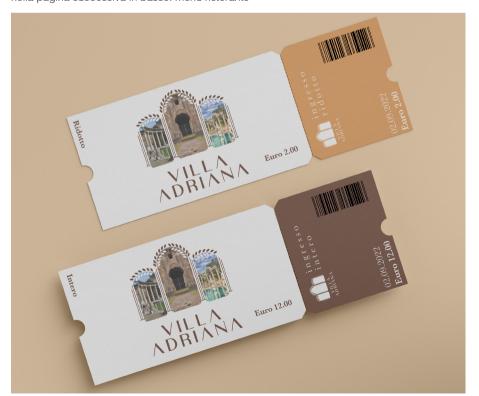


APPLICAZIONE LOGOTIPO

Il nuovo logotipo della Villa ha trovato applicazione su numerosi supporti stampabili quali i tickets per l'ingresso all'area archeologica, i biglietti da visita, il menu del ristorante e la cartina pieghevole.

Si è pensato anche a una nuova interfaccia per il sito web e alla proposta di fornire un'app per smartphone che inquadrando un QR code dia la possibilità di ascoltare una spiegazione per ogni padiglione come fosse un'audioguida. Successivamente, immaginando l'inaugurazione del nuovo padiglione termale è stato progettato, oltre al manifesto e al volantino, anche il biglietto per l'ingresso giornaliero e pomeridiano, differenziandoli per colore, e i vari gadget disponibili. Il logo inoltre è stato applicato sia sulla locandina per la promozione della sfilata di Dolce&Gabbana in collaborazione con Villa Adriana sia sui biglietti dell'evento.

sotto: biglietti ingresso area archeologica, versioni ridotto e intero nella pagina successiva in alto: biglietti da visita nella pagina successiva in basso: menu ristorante





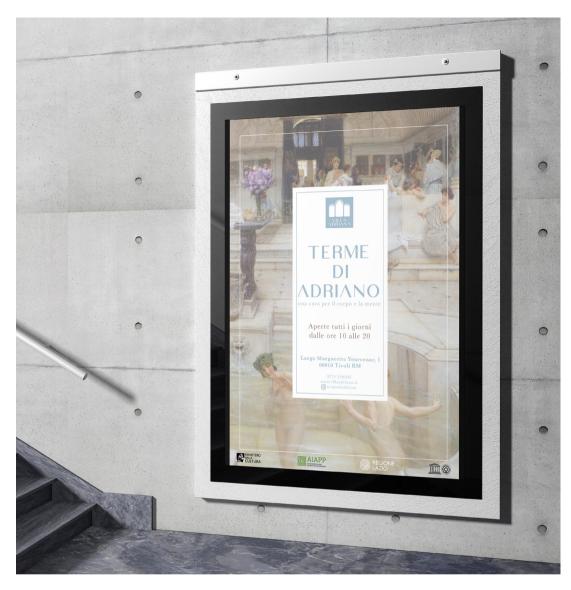




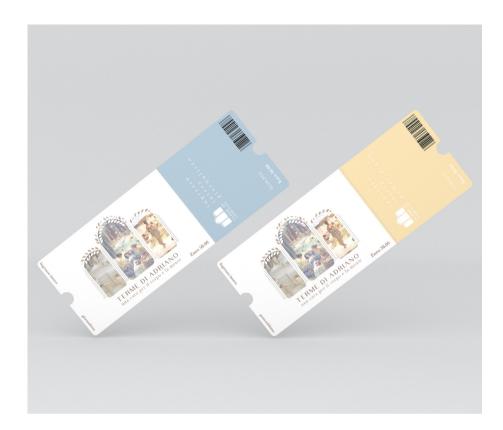
nella pagina precedente: cartina pieghevole sopra: interfaccia pagina web di Villa Adriana

nella pagina successiva: interfaccia audioguida per smartphone





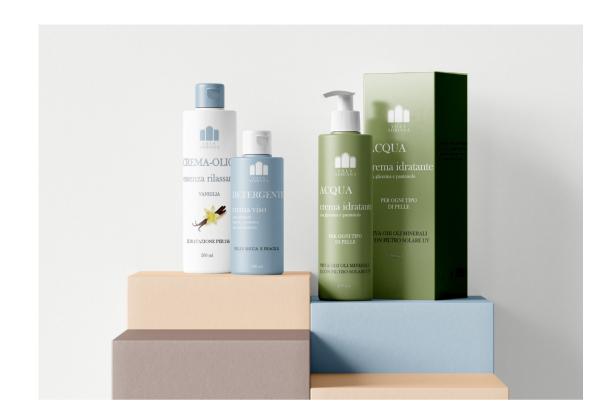
sopra: manifesto inaugurazione terme di Villa Adriana nella pagina successiva in alto: biglietti ingresso terme di Villa Adriana, opzioni giornaliero e pomeridiano nella pagina successiva in basso: volantino inaugurazione terme di Villa Adriana













nella pagina precedente: shopper di Villa Adriana sopra: prodotti per la cura del corpo delle terme di Villa Adriana

a sinistra: saponette naturali prodotte con l'olio di Villa Adriana

nella pagina successiva a sinistra: manifesto sfilata Dolce&Gabbana in Villa Adriana

nella pagina successiva a destra: invito sfilata Dolce&Gabbana in Villa Adriana





2022

Plyake Si Prix de Rome

ACCADEMIA ADRIANEA DI ARCHITETTURA E ARCHEOLOGIA ONLUS

PROGETTARE L'ARCHEOLOGIA. DESIGNING ARCHAEOLOGY

SEMINARIO CONCORSO INTERNAZIONALE DI MUSEOGRAFIA DI VILLA ADRIANA

XX edizione 3 SETTEMBRE 2022

Bibliografia

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

ACCADEMIA ADRIANEA, Bando Piranesi Prix de Rome, 2022

ACCADEMIA ADRIANEA, Linee Guida Prix de Rome, 2022

Sitografia

www.grecia.info/grecia-continentale/epidauro/

www.berlin.de/it/musei/3109228-3104087-altes-museum.it.html

www.museumsportal-berlin.de/it/musei/neues-museum/

www.treccani.it/enciclopedia/antonio-munoz_%28Dizionario-Biografico%29/

www.unirc.it/documentazione/materiale_didattico/597_2010_253_8833.pdf

www.treccani.it/enciclopedia/restauro

www.treccani.it/vocabolario/anastilosi/

www.unirc.it/documentazione/materiale_didattico/597_2008_83_3230.pdf

www.villa-adriana.net/pages/ita/page4a.html