

# EXHIBIT DESIGN: IMMAGINARE SPAZI NEL TEMPO

Corso di Laurea in Design  
e Comunicazione

Anno accademico 2023/2024  
Sessione dicembre 2024

Relatore:  
Prof. Pier Federico  
Mauro Caliarì

Candidata:  
Giulia Marchisio



**Politecnico  
di Torino**

## ABSTRACT

Il percorso formativo che ho scelto ha rappresentato per me un'opportunità unica di esplorare e approfondire il mondo dell'exhibit design, un ambito che mi ha immediatamente affascinato per la sua straordinaria capacità di trasformare gli ambienti, rendendoli non solo fisicamente accessibili, ma anche emotivamente ed intellettualmente coinvolgenti. L'exhibit design è un campo in cui ogni elemento – dai materiali alla luce, dal suono alle tecnologie più innovative – gioca un ruolo fondamentale nella creazione di esperienze che possono essere vissute in modo unico e personale da chi vi interagisce. Questo processo di trasformazione non si limita a modificare lo spazio, ma mira a comunicare emozioni, raccontare storie, stimolare la curiosità e facilitare la comprensione.

Nel mio lavoro di tesi, ho voluto sottolineare attraverso diversi punti di vista l'intreccio con la dimensione temporale. Ogni exhibit può essere pensato come un viaggio che si evolve, nel tempo e con il tempo, invitando chi lo attraversa a esplorare nuove dimensioni, a entrare in contatto con contenuti e concetti in modi inaspettati e coinvolgenti.

Il mio elaborato è suddiviso in tre sezioni: la prima, dedicata all'Exhibit nel tempo, traccia la storia dell'Exhibit design, attraverso una panoramica delle sue tappe principali; la seconda presenta un progetto sviluppato autonomamente, focalizzandosi sulla ricostruzione della Sala dei Filosofi di Villa Adriana e sull'allestimento di una mostra contemporanea all'interno di essa; la terza parte riprende il lavoro svolto durante il Piranesi Prix de Rome, che comprende la progettazione di un padiglione termale espositivo, un evento di fashion design e la creazione di stone display.

# **INDICE**

## **Capitolo 1**

- 1.1 Definire l'Exhibit Design
- 1.2 L'exhibit design e la sua dimensione temporale
- 1.3 La storia dell'Exhibit Design
- 1.4 Il design dell'esporre: un ponte tra antichità e modernità
- 1.5 Il design dell'esporre oggi

## **Capitolo 2**

- 2.1 Villa Adriana e il sito archeologico
- 2.2 La Sala dei filosofi e la sua funzione storica
- 2.3 Ricostruzione virtuale della sala dei filosofi
- 2.4 Mostra: Il tempo.... un viaggio tra passato e presente

## **Capitolo 3**

- 3.1 Piranesi Prix de Rome
- 3.2 Presentazione progetto completo
- 3.3 Padiglione termale espositivo

## **Bibliografia**

## **Sitografia**

## **Ringraziamenti**

# CAPITOLO 1



## 1.1 DEFINIRE L' EXHIBIT DESIGN

“L'Exhibition Design è quella pratica progettuale che, coinvolgendo luoghi, spazi e architetture, predispone apparati concettuali e apparati fisici (allestimenti e installazioni) volti alla comunicazione intesa nelle sue accezioni più ampie creando una relazione e un filo conduttore tra quello che si vuole mostrare e l'ambiente espositivo e i fruitori”.<sup>1</sup>

In questa definizione, è importante sottolineare l'intreccio che si crea tra arte, architettura, i luoghi, gli spazi e la comunicazione. La particolare disposizione di oggetti, immagini, suoni e spazi non trasmette solo un messaggio ma è anche in grado di suscitare esperienze significative in chi li osserva. Per questo l'exhibit design si occupa della progettazione di ambienti e installazioni che siano in grado di generare un'esperienza immersiva per il pubblico, facilitando l'interazione con gli oggetti e le informazioni esposte in un modo che va oltre la semplice osservazione passiva. Ogni mostra è, infatti, un'opportunità di trasformare lo spazio in un luogo di incontro tra conoscenza e percezione sensoriale, un'area dove il pubblico non è solo un osservatore, ma un partecipante attivo alla costruzione del significato. Diventa così sempre più rilevante il tema dell'accessibilità attraverso l'attivazione di processi progettuali coinvolgenti e partecipativi che, tramite una costruzione narrativa, sappiano produrre processi di conoscenza significativi.

Ogni progetto di exhibit design implica una riflessione profonda sull'interazione tra lo spazio e le persone che lo abitano. È un gioco continuo di equilibrio tra funzionalità e estetica, dove ogni scelta – dalla disposizione degli oggetti alla qualità dell'illuminazione, dai suoni ambientali all'integrazione di tecnologie interattive – è pensata per condurre il visitatore attraverso un'esperienza immersiva, che stimoli sia la mente che i sensi. La magia di questo campo risiede proprio nella sua capacità di plasmare atmosfere uniche, che si adattano e rispondono in modo dinamico agli usi e agli scopi dello spazio stesso.

In questo ambito il designer assume un ruolo particolare basato sulla capacità di mediare, coordinare con consapevolezza ed efficacia la grande complessità messa in atto da una maglia di collaborazioni estesa ad esperti di discipline specializzate e in grado di creare comunità sociali consapevoli, capaci di condividere, fruire e beneficiare della conoscenza, delle esperienze intellettuali e culturali. Fondamentale per progettare questo tipo di esperienza, è la collaborazione al progetto di Exhibit Design di più figure (archeologi, esperti di arte, architetti, designer) in modo che più competenze possibili si incontrino dal punto di vista storico, comunicativo-espressivo. L'exhibition designer si esprime nella progettazione di un ambiente comunicativo, narrativo, coinvolgente. A lui spetta il compito di decidere come rappresentare la storia che le collezioni raccontano, in modo da creare connessioni e attivare relazioni e cooperazione ponendo al centro oggetti, pensieri, contesti e persone.

## 1.2 L'EXHIBIT DESIGN E LA SUA DIMENSIONE TEMPORALE

Sebbene il concetto di “mostra” abbia radici molto antiche, il design delle mostre come lo conosciamo oggi è il frutto di un’evoluzione che rispecchia il cambiamento delle pratiche culturali, delle tecnologie e delle teorie estetiche nel corso dei secoli.

Il design delle mostre affonda le proprie radici nell’antichità, con esempi di esposizioni pubbliche e scenografie che risalgono a civiltà come gli antichi Egizi, i Greci e i Romani. Tuttavia, è nel contesto della modernità che il campo del design delle mostre ha preso forma come disciplina autonoma. L’esposizione di oggetti d’arte o di curiosità scientifiche è stata infatti una pratica diffusa a partire dal Rinascimento, periodo in cui musei e collezioni private iniziarono a emergere come luoghi di conoscenza e di potere.

Nel XIX secolo, con la nascita dei grandi musei pubblici e delle esposizioni universali, come la famosa Esposizione Universale di Londra del 1851, il design delle mostre ha cominciato a svilupparsi in maniera sistematica. Le esposizioni di quel periodo non erano solo vetrine di oggetti, ma anche teatri della modernità, dove le tecnologie emergenti venivano messe in scena attraverso l’uso di spazi innovativi e di tecniche di illuminazione e disposizione degli oggetti. Il design delle mostre inizia così a evolversi come un campo che non solo curava la disposizione di oggetti e contenuti, ma mirava anche a creare un’esperienza estetica e narrativa coerente per il visitatore.

Il XX secolo ha visto l’affermazione di teorie moderne di curatela e design che si sono affiancate al concetto di “esposizione”, proponendo visioni più dinamiche e interattive della comunicazione museale. L’avvento della tecnologia digitale, della multimedialità e della realtà virtuale ha ulteriormente trasformato il modo in cui gli spazi espositivi vengono progettati, facendo emergere il bisogno di un’esperienza più coinvolgente e personalizzata. Le mostre, ora, non sono più solo momenti di educazione o di intrattenimento passivo, ma veri e propri ambienti immersivi, in cui il pubblico può entrare, esplorare e interagire, come parte attiva nella creazione del significato.





Il design delle mostre non è solo una pratica estetica o funzionale, ma anche un atto che chiama in causa un pensiero sul tempo di ampio respiro anche sul piano filosofico. Progettare gli spazi implica una riflessione sulla natura della conoscenza, della memoria e della percezione. In ogni mostra si gioca con il concetto di spazio-tempo, poiché la disposizione degli oggetti e la narrazione creata attraverso di essi, hanno il potere di cambiare la nostra percezione della storia, della cultura e della realtà stessa. Così, ogni spazio espositivo diventa una “macchina” per la costruzione del sapere, dove le scelte progettuali non sono mai neutre, ma sono portatrici di significati, interpretazioni e visioni del mondo.

Il design delle mostre può essere visto come un riflesso del desiderio umano di “comunicare” e di “preservare”. Le mostre sono luoghi in cui il passato, il presente e, a volte, il futuro si incontrano, in un gioco di relazioni che sfida la linearità del tempo. In un mondo sempre più dominato dalla digitalizzazione e dalla frammentazione delle informazioni, la progettazione delle mostre offre una resistenza contro l’oblio, cercando di rendere visibile l’invisibile e di creare connessioni tra epoche, culture e individui.

Ogni scelta di esposizione, ogni decisione riguardante l’organizzazione dello spazio e la presentazione dei contenuti, può influenzare profondamente la nostra visione del mondo, stimolando riflessioni sull’interpretazione della storia, sulla nostra posizione nel presente e sul nostro rapporto con il futuro. Attraverso le mostre, possiamo esplorare non solo gli oggetti in sé, ma anche il modo in cui questi oggetti sono inseriti in un discorso più ampio, quello della memoria culturale e collettiva.

### 1.3 LA STORIA DELL'EXHIBIT DESIGN

La storia dell'exhibit design si è evoluta nel corso dei secoli, passando da semplici esposizioni di oggetti a complesse installazioni immersive che combinano estetica, tecnologia, e comunicazione visiva. Le tappe principali che segnano questa evoluzione sono strettamente legate ai cambiamenti storici, sociali e culturali, così come all'evoluzione delle tecniche di progettazione e delle tecnologie a disposizione. La storia dell'Exhibit Design affascina perché è un viaggio che sottolinea l'evoluzione culturale, artistica e tecnologica della società.

Questo paragrafo presenta una panoramica storica dell'Exhibit Design, mostrando come questa disciplina si sia evoluta nel corso dei secoli.

L'evoluzione dell'Exhibit Design può essere riassunta osservando le sue forme in diverse epoche, ognuna caratterizzata da stili e approcci distintivi. Iniziando dalle prime esposizioni artistiche e scientifiche, come quelle dei musei rinascimentali, fino alle più moderne installazioni multimediali, il design espositivo ha subito trasformazioni profonde.

La prima mostra documentata risale al 1679 presso la comunità marchigiana di Roma, nella Chiesa di San Salvatore in Lauro, curata da Giuseppe Ghezzi.

Questa esposizione nasce con fini devozionali. Ma ben presto le mostre divennero una vetrina per le collezioni delle famiglie nobiliari, che cercavano di mostrare il proprio prestigio. Ghezzi può essere considerato un precursore del curatore moderno. Si occupava sia della selezione delle opere che della loro protezione, garantendo anche la presenza di custodi per la sorveglianza delle collezioni.

Gli scritti di Ghezzi, conservati presso il Gabinetto dei disegni del Museo di Roma sono la testimonianza dell'importanza data all'organizzazione e alla tutela delle opere d'arte.

Con il Rinascimento, le collezioni di oggetti d'arte, scienza e curiosità iniziano a diventare sempre più diffuse nelle corti e nei palazzi nobiliari. Gli ambienti venivano progettati in modo che l'oggetto fosse centralizzato, ma non c'era ancora una consapevolezza formale della progettazione espositiva come la intendiamo oggi.

L'interesse per la conoscenza e l'arte avviò la nascita dei primi musei e delle cosiddette "Wunderkammer" o "camere delle meraviglie," che ospitavano oggetti d'arte, scoperte scientifiche e reperti curiosi. Ambienti, originariamente privati e riservati alle élite, rappresentavano un luogo dove esporre il mondo attraverso la collezione e gli oggetti. Questi spazi erano progettati per sorprendere e incuriosire, creando un senso di meraviglia nei visitatori, ma anche per evidenziare lo status e la cultura dei proprietari.

A Firenze, l'Accademia del Disegno organizzò nel 1686 una delle prime mostre aperte al pubblico, facendo diventare accessibili opere rare e sviluppando la diffusione della conoscenza artistica.

Diversamente dalle mostre romane, destinate a evidenziare l'importanza delle famiglie nobiliari, gli eventi espositivi fiorentini erano accompagnati da cataloghi e guide per facilitare la comprensione e la fruizione delle opere.

Questo sistema ha avviato un nuovo modo per diffondere cultura non solo a livello visivo ma anche di comprensione delle opere per rendere il pubblico colto e informato.

Con il periodo Barocco, l'allestimento espositivo si trasforma e diventa più teatrale e spettacolare. Gli artisti e i curatori creano le prime imponenti decorazioni scenografiche utilizzando effetti luce e nuove architetture per dare vita a un'esperienza immersiva. Uno dei simboli più importanti della realtà di quel momento sono le chiese barocche.



Gli interni sono progettati per emozionare i fedeli, con opere d'arte e decorazioni ricche di simbolismo e pathos. Componenti come i contrasti di luce e ombra, l'uso di marmi policromi e la disposizione drammatica delle statue servivano per un'esperienza totalizzante.

L'enfasi sull'impatto emozionale mette la centralità dell'utente in evidenza facendolo diventare parte essenziale del design espositivo secoli dopo.

Il Barocco rappresenta una svolta verso un nuovo approccio all'esperienza sensoriale, preparando il contesto per le future innovazioni nel mondo dell'Exhibit Design che ci avrebbe poi portato alle attuali mostre interattive e immersive.

Il diciannovesimo secolo, caratterizzato dalla rivoluzione industriale e dall'espansione dei mercati globali, è un tempo di grandi cambiamenti nell'Exhibit Design.

La Great Exhibition a Londra del 1851, come già citato, rappresenta un nuovo palcoscenico per mettere in mostra i progressi tecnologici, scientifici e artistici delle nazioni.

Qui iniziano le esposizioni universali, eventi non solo celebrativi di un progresso, ma rivoluzionari dal punto di vista dell'esperienza espositiva, soluzioni innovative per gestire spazi, flussi di visitatori e la rappresentazione dei contenuti.

L'architettura di questo spazio era progettata per stupire, basata su strutture grandiose e innovative.

Il Crystal Palace, progettato da Joseph Paxton che ospitò la Great Exhibition fu un capolavoro di ingegneria: una struttura modulare in vetro e ferro di oltre 92.000 metri quadrati, con illuminazione naturale degli ambienti espositivi.

Questo edificio rappresentò un punto di svolta nell'uso di materiali industriali e nella progettazione di spazi aperti e flessibili.



\* L'interno e l'esterno del Crystal Palace.



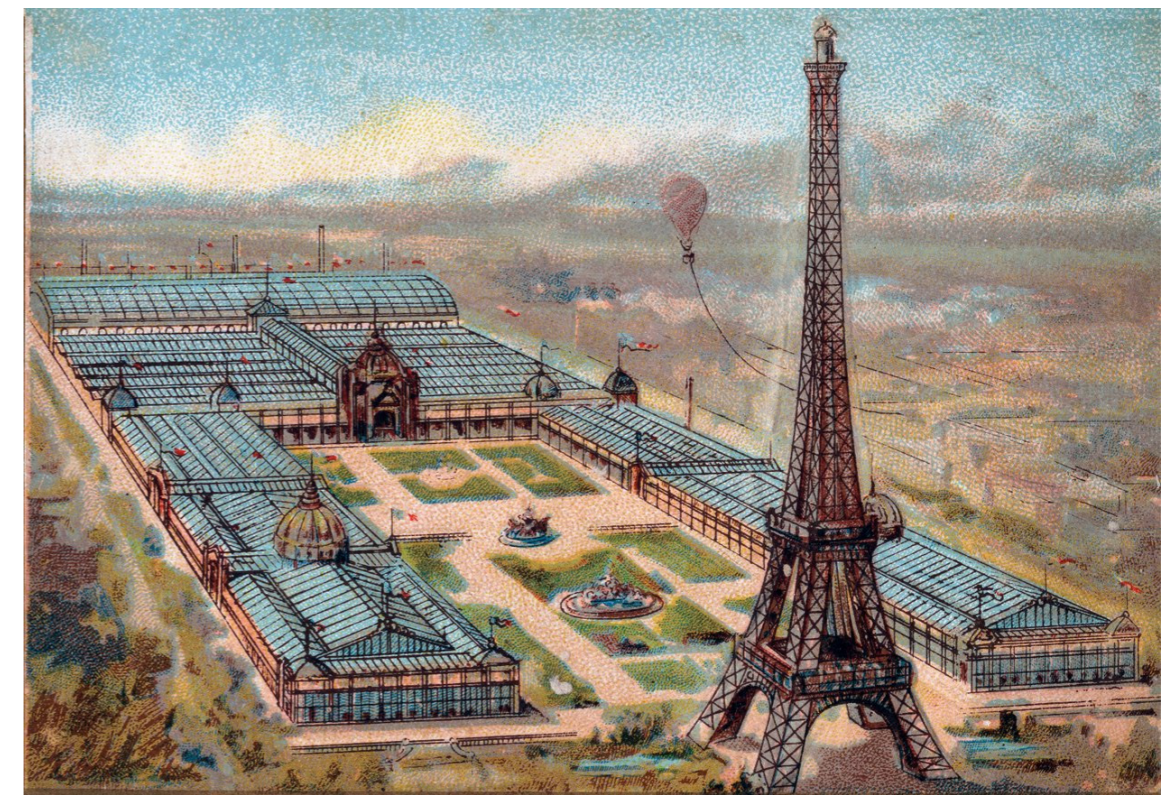
Il concetto di tematizzazione degli spazi nasce in questo periodo. Padiglioni dedicati a diversi settori, tecnologia, arte, agricoltura e commercio dove ogni nazione metteva in risalto il proprio patrimonio culturale e industriale, utilizzando scenografie elaborate per creare un'esperienza coinvolgente e memorabile. Spazi funzionali, e narrativi un concetto che ha influenzato profondamente l'Exhibit Design moderno.

Questo secolo segna anche l'introduzione di tecnologie innovative nell'allestimento degli spazi. L'illuminazione a gas e, successivamente, l'elettricità furono utilizzate per enfatizzare gli oggetti esposti e creare atmosfere suggestive. La grafica iniziò a giocare un ruolo fondamentale, con pannelli informativi, cataloghi dettagliati e segnaletica per facilitare l'orientamento e la comprensione dei contenuti da parte del pubblico.

L'obiettivo era trasformare l'esperienza del visitatore, da un approccio contemplativo a uno più interattivo e partecipativo. La varietà di oggetti, le dimostrazioni dal vivo e i percorsi tematici incoraggiano il pubblico dell'epoca a esplorare, apprendere e sperimentare un modo del tutto nuovo per il periodo.

La complessità organizzativa di questi eventi portò alla nascita di una progettazione espositiva più strategica. Gli organizzatori dovevano considerare la disposizione degli spazi, la logistica e il flusso dei visitatori, anticipando i bisogni di un pubblico sempre più diversificato. Questa attenzione strategica gettò le basi per l'Exhibit Design come disciplina autonoma, influenzando musei, gallerie e mostre moderne. Tra le esposizioni universali che più hanno influenzato il modo di esporre si possono ricordare la seconda Expo che si svolge a Parigi nel 1855, e a cui parteciparono 53 Stati con le loro colonie. Per la prima volta, un padiglione veniva dedicato alle Belle Arti, con cinquemila opere di oltre duemila autori provenienti da 28 Paesi.

Ma quella che rimarrà nella storia sarà l'Exposition Universelle di Parigi del 1889: fu tenuta in occasione del centenario della Rivoluzione francese. La sede è il Campo di Marte, dove si inaugurano vari edifici, come il Grand Dôme Central, la Galerie des Machines e una ricostruzione della Bastiglia, ma a rendere unica questa edizione è la creatura dell'ingegnere Gustave Eiffel, posta all'entrata della zona espositiva, alta 324 metri e composta da 18.000 barre di ferro: la famosa Torre Eiffel, simbolo del progresso tecnico della civiltà umana .



\* Il simbolo di Parigi realizzato nell'Esposizione Universale del 1889: la Torre Eiffel



L'esposizione Universale di Chicago, aperta ufficialmente il 1° maggio 1893 chiude i battenti il 30 ottobre. All'evento parteciparono popoli e culture provenienti da 46 Paesi.

Il progetto dell'esposizione fu disegnato dagli architetti John Wellborn Root, Daniel Burnham e Frederick Law Olmsted. Era il prototipo di come Burnham e i suoi colleghi pensavano dovesse essere una città. Il sito espositivo, che sorgeva nel Jackson Park e nel Midway Plaisance, copriva oltre 2,4 chilometri quadrati, ed era composto da circa 200 nuovi edifici (in gran parte temporanei) in stile prevalentemente neoclassico, oltre che da canali e lagune. La White City così veniva chiamata, ha inoltre avuto il merito di inaugurare il movimento architettonico e urbanistico noto come City Beautiful Movement, che introduce alla bellezza e alla monumentalità nella città.



\* L'Esposizione Universale di Chicago del 1893

A renderla importante fu l'uso dell'energia elettrica: interamente illuminata da 160000 lampade a neon fu il primo grande esperimento sull'energia elettrica, spettacolo che stupì il mondo.

Il XIX secolo, non solo rivoluzionò il design espositivo, ma ne definì le basi per il futuro, integrando tecnologia, architettura e narrazione in un unico sistema progettuale.

## 1.4 IL DESIGN DELL'ESPORRE: UN PONTE TRA ANTICHITÀ E MODERNITÀ

Il design dell'esporre rappresenta un legame essenziale tra il passato e il presente, fungendo da ponte che permette alle nuove generazioni di conoscere e vivere la storia in modo coinvolgente e significativo. Attraverso mostre ed esposizioni, il passato viene raccontato in modo da suscitare emozioni e creare un ricordo duraturo, favorendo una connessione profonda con le radici culturali.

Anche i luoghi storici e le rovine, che hanno subito trasformazioni nel corso del tempo, assumono un ruolo centrale in questo processo. Questi spazi non solo testimoniano i cambiamenti delle loro funzioni originali, ma raccontano anche una storia che può essere reinterpretata attraverso l'uso innovativo del design espositivo.

Un esempio emblematico di questo legame è la realizzazione di mostre moderne all'interno di luoghi storici, oppure l'inserimento di elementi storici in allestimenti dal carattere contemporaneo. Questa fusione di epoche diverse crea un dialogo tra modernità e tradizione, offrendo ai visitatori un'esperienza unica e immersiva.

Visitando una mostra, possiamo osservare come ogni dettaglio – dall'allestimento alle luci, fino all'atmosfera generale – sia progettato per riflettere e amplificare il tema trattato. L'uso di materiali, la disposizione degli spazi e la scelta dei colori non sono casuali: essi richiamano il contenuto e lo spirito della mostra, coinvolgendo il pubblico sia a livello visivo che emotivo. In questo modo, il passato si intreccia con il presente, offrendo nuove prospettive e significati che rendono la storia viva e accessibile.



\* Esempio di mostra moderna all'interno di un luogo storico, più precisamente si tratta della mostra dell'Illustri Festival tenuta all'interno della Basilica Palladiana di Vicenza



## 1.5 IL DESIGN DELL'ESPORRE OGGI

Sarebbe davvero complicato fornire un quadro sintetico delle tappe del design dell'esporre in tempi più recenti. Vi sono però alcune mostre che rivelano un cambiamento fondamentale nel modo in cui l'arte viene presentata, resa fruibile e vissuta. Queste esposizioni non si limitano a mostrare oggetti artistici, ma invitano il pubblico a interagire attivamente con l'arte, sfidando le tradizionali concezioni di spazio e di fruizione.

### *Esposizione Internazionale Surrealista (1925 – 1961)*

L'Esposizione Internazionale Surrealista è un punto di riferimento fondamentale per il movimento surrealista, che cercava di esplorare il subconscio, il sogno e la realtà oltre la razionalità. La sua importanza va oltre il semplice raccogliere opere d'arte; queste mostre riflettevano l'idea di creazione di ambienti che, come l'arte surrealista, dovevano suscitare una reazione immediata ed emotiva nel pubblico. Nell'edizione del 1938 a Parigi, Marcel Duchamp, uno dei principali esponenti del movimento, è stato coinvolto nell'allestimento della mostra in modo innovativo. Ha trasformato l'intero spazio espositivo, facendolo diventare non solo un contenitore di opere d'arte, ma un'opera d'arte stessa. Duchamp voleva che il pubblico non vedesse le opere come oggetti statici, ma come parte di un'esperienza viva e dinamica. Nell'edizione del 1942 sempre Duchamp utilizza una rete di corde intrecciate per creare un allestimento che diventa parte integrante dell'opera stessa. Questo intervento ha accentuato l'idea che l'arte non dovesse essere separata dalla vita quotidiana e che il museo non fosse un luogo sacro dove si conservano oggetti, ma un ambiente in cui l'arte può emergere ovunque, anche nelle forme più astratte e inaspettate.

### *Il Teatro delle Mostre (1968)*

Questa mostra alla Galleria La Tartaruga di Roma è un esempio di come l'arte possa diventare un processo vivente. La galleria non è più solo uno spazio espositivo, ma si trasforma in un "laboratorio" dove l'arte viene prodotta, modificata e vissuta ogni giorno. La Camera di Giosetta Fioroni: Fioroni ha creato una scena intima dove l'arte si fonde con la vita quotidiana. La sua performance, in cui il pubblico osserva l'artista attraverso uno spioncino mentre svolge le attività quotidiane, invita a riflettere sull'intimità, sullo spazio privato e sul ruolo dell'artista. Lo spazio stesso diventa parte del processo artistico, e la divisione tra vita e arte sfuma.

### *Live in Your Head: When Attitudes Become Form (1969)*

Questa mostra curata da Harald Szeemann alla Kunsthalle di Berna è una delle più celebri mostre di arte contemporanea, in quanto ha introdotto il concetto di "spazio attivo" nella presentazione delle opere. Szeemann ha trasformato il ruolo del curatore da semplice organizzatore a mediatore attivo nella creazione di un'esperienza artistica. Invece di raccogliere opere e metterle semplicemente in mostra, ha chiesto agli artisti di lavorare in loco, rispondendo e interagendo con lo spazio della Kunsthalle. Questo ha posto l'accento sul processo artistico, enfatizzando che l'arte non è un prodotto finito, ma un atto in divenire.

### *Partners (2003)*

La mostra "Partners" alla Haus der Kunst di Monaco, curata da Ydesa Hendeles, esplorava la relazione tra le opere d'arte, gli archivi e la storia. Questa mostra metteva in discussione non solo il ruolo dell'artista e del curatore, ma anche la concezione di "opera d'arte" come oggetto da contemplare. Hendeles ha combinato opere di artisti contemporanei (come Maurizio Cattelan, Diane Arbus e Paul McCarthy) con fotografie d'archivio e oggetti come giocattoli e memorabilia. Questo assemblaggio ha creato un dialogo tra passato e presente, sfidando la gerarchia tradizionale che separa "oggetti d'arte" da altri tipi di oggetti culturali o storici.

*All* (2011)

La mostra di Maurizio Cattelan al Guggenheim Museum di New York ha ridefinito la relazione tra spazio museale e arte. "All" non è stata una semplice retrospettiva, ma un'opera d'arte a sé stante. Le 128 opere di Cattelan erano appese a delle corde che pendevano dal lucernario del Guggenheim, a 21 metri di altezza. L'intero spazio è stato trasformato in un ambiente surreale e inquietante, dove le opere fluttuavano sopra la testa del pubblico, invitandolo a cambiare prospettiva. Cattelan ha sfidato la tradizionale concezione del museo come luogo sacro e immutabile, chiedendo ai visitatori di confrontarsi con un'esperienza in cui l'arte e lo spazio non sono distinti.

*In Real Life* (2020)

Olafur Eliasson è noto per le sue installazioni immersive che coinvolgono il pubblico non solo come spettatore, ma come parte integrante dell'opera. Nella mostra "In Real Life" alla Tate Modern, Eliasson ha creato un ambiente in cui il pubblico interagiva fisicamente con l'opera. L'esperienza sensoriale diventava centrale, con giochi di luce, ombre e riflessi che modificavano la percezione dello spazio. L'installazione non era solo un'esperienza visiva, ma anche tattile e emotiva. Gli spettatori non erano passivi, ma divenivano co-creatori della mostra. Le installazioni cambiavano a seconda del loro movimento e della loro interazione, sfumando la distinzione tra l'arte e il pubblico.

Queste mostre rappresentano un'evoluzione nelle modalità di esporre l'arte. Non si tratta più solo di osservare oggetti, ma di un'esperienza totale che coinvolge il pubblico, l'architettura, il corpo e l'interazione. L'arte diventa un'esperienza vissuta, un processo, un ambiente, e, spesso, una riflessione sulla stessa natura dell'arte e del suo ruolo nella società.





# CAPITOLO 2

## 2.1 VILLA ADRIANA E IL SITO ARCHEOLOGICO

Villa Adriana è un capolavoro che in modo unico riunisce le più alte forme di espressione della cultura materiale dell'antico mondo mediterraneo. L'Unesco l'ha inserita nel Patrimonio dell'Umanità nel 1999, elogiando i monumenti che la compongono e il ruolo cruciale che hanno giocato nella riscoperta degli elementi dell'architettura classica da parte degli architetti del Rinascimento e del periodo Barocco.<sup>2</sup>

Testimonianza archeologica della grandezza dell'antico Impero Romano, Villa Adriana è un museo a cielo aperto, un capolavoro che in modo unico riunisce le più alte forme di espressione della cultura materiale dell'antico mondo mediterraneo. Villa Adriana è costituita da un eccezionale complesso di edifici classici che combinano elementi architettonici egizi, greci e romani. Per costruire la villa, destinata ad essere la residenza suburbana dell'Imperatore Adriano, servirono circa vent'anni, tra il 118 e il 138 d.C., e vennero impiegate tecniche avanzate di costruzione e di idraulica.

L'area visitabile è di circa 40 ettari e la visita si apre con un plastico che riproduce l'intero sito archeologico, dando l'idea della sua vastità e magnificenza.

Dal Pecile, il grande portico che ospitava un giardino con una lunga vasca centrale, si passa all'Antinoeion, un tempio costruito per ricordare il giovane Antinoo, per un periodo amante dell'imperatore Adriano.

La Sala dei Filosofi ha sette nicchie che un tempo ospitavano le statue dei sette saggi dell'antica Grecia. A pochi metri si trova uno dei monumenti più noti e rappresentativi della villa, il Teatro Marittimo, una sorta di isola con un colonnato ionico circondata da un canale artificiale. Questo luogo carico di fascino era il rifugio in cui l'imperatore Adriano amava ritirarsi a pensare.

Il Canopo di Villa Adriana è un lungo bacino d'acqua ornato da colonne e statue che culmina con un tempio sovrastato da una cupola a spicchi. Lì si possono vedere i resti di due stabilimenti termali: le Grandi Terme e le Piccole Terme di Villa Adriana.

All'interno di Villa Adriana troviamo anche due Biblioteche, la Biblioteca Greca e quella Latina, affacciate sul giardino e collegate tra loro da un portico, e il Palazzo Imperiale, nucleo originale della residenza di Adriano e della sua corte.

Infine il Teatro greco, destinato a teatro di corte e in grado di ospitare un numero ristretto di spettatori, e il suggestivo Ninfeo con Tempio di Venere.<sup>2</sup>



La villa sorge su un pianoro tra i due affluenti del fiume Aniene nella piana sottostante Tivoli, a est di Roma. L'imperatore scelse tale posizione per numerosi fattori: la grande ricchezza d'acqua e di vegetazione della zona, la vicinanza con Roma, (sole 17 miglia romane, ovvero 28 chilometri) e il collegamento della via Tiburtina. Inoltre, la posizione rialzata e panoramica, situata tra due affluenti dell'Aniene, la rendeva un sito strategico, agevole e allo stesso tempo facilmente difendibile e controllabile.

Villa Adriana è la più grande villa mai appartenuta a un imperatore romano

Il progetto architettonico della Villa, considerata la regina delle Ville imperiali dell'antica Roma per l'imponente grandiosità dell'architettura, rappresentava 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. La Villa riproponeva gli spazi della città romana ma anche le province dell'Impero, per questo viene definita come una città ideale, in cui le parti si accordano in una grande descrizione simbolica del mondo mediterraneo dell'epoca di Adriano. In ricordo dei viaggi di Adriano nelle province, gli edifici monumentali sono dedicati alla Grecia, all'Egitto, alla Siria: ad esempio, il Pecile ripropone la Stoà di Atene, il celebre porticato sotto cui si discuteva di filosofia e scienza. Oltre al Palazzo imperiale, vi erano templi, biblioteche, teatri, terme, ninfei, l'odeon, l'arena, l'accademia e poi parchi, magazzini e alloggi per la servitù e le guarnigioni. L'apparato decorativo e scultoreo era di altissimo livello: ovunque troviamo statue, giochi d'acqua, colonnati, marmi pregiati, affreschi, stucchi e mosaici policromi.

Adriano, che possedeva una personalità poliedrica, si diletta di diverse arti, tra cui musica, architettura, letteratura, filosofia ed era convinto della missione universalistica dell'Impero. Con questa visione egli aveva progettato per la sua Villa ampi spazi a giardino, in un'ottica di dialogo tra architettura, paesaggio, e giardino artificiale. La presenza di vigneti e oliveti, impiantati successivamente nei secoli seguenti, divenne parte dell'immagine della Villa e fornì da esempio per i giardini rinascimentali. L'uso di statue e il ruolo fondamentale dei giochi d'acqua, talvolta anche molto complessi, costituirono, inoltre, un modello per i giardini nobiliari rinascimentali, ispirati al gusto antico.

Con il declino dell'Impero, la Villa subì varie razzie e per molti secoli venne lasciata in stato d'abbandono e sfruttata come cava di materiali da costruzione. Il prodigioso patrimonio di statue venne spogliato via via da papi e cardinali, a partire dal Cinquecento.

Soltanto alla fine del XIX secolo, quando la Villa entrò nel patrimonio del Regno d'Italia, iniziarono le prime opere di recupero sistematiche, che si protrassero per tutto il XX secolo, coinvolgendo specialisti archeologi internazionali. Sono ancora in corso scavi e studi, poiché non è stata chiarita la funzione di tutte le strutture.

Villa Adriana ebbe un ruolo fondamentale per la riscoperta dell'architettura antica ad opera degli umanisti del Cinquecento. Per tutto il Rinascimento svolse un ruolo fondamentale per la riscoperta dell'arte e dell'architettura antica e venne visitata dai più geniali artisti italiani. Nei secoli seguenti, la Villa fu amata dai viaggiatori sei-settecenteschi per il suo paesaggio, con le rovine che emergevano tra i tralci di viti, tra gli olivi o tra le fronde selvatiche. Nei secoli successivi, fu fonte di grande ispirazione e venne spesso usata come ambientazione per libri, film ed eventi legati al mondo del cinema e della moda.



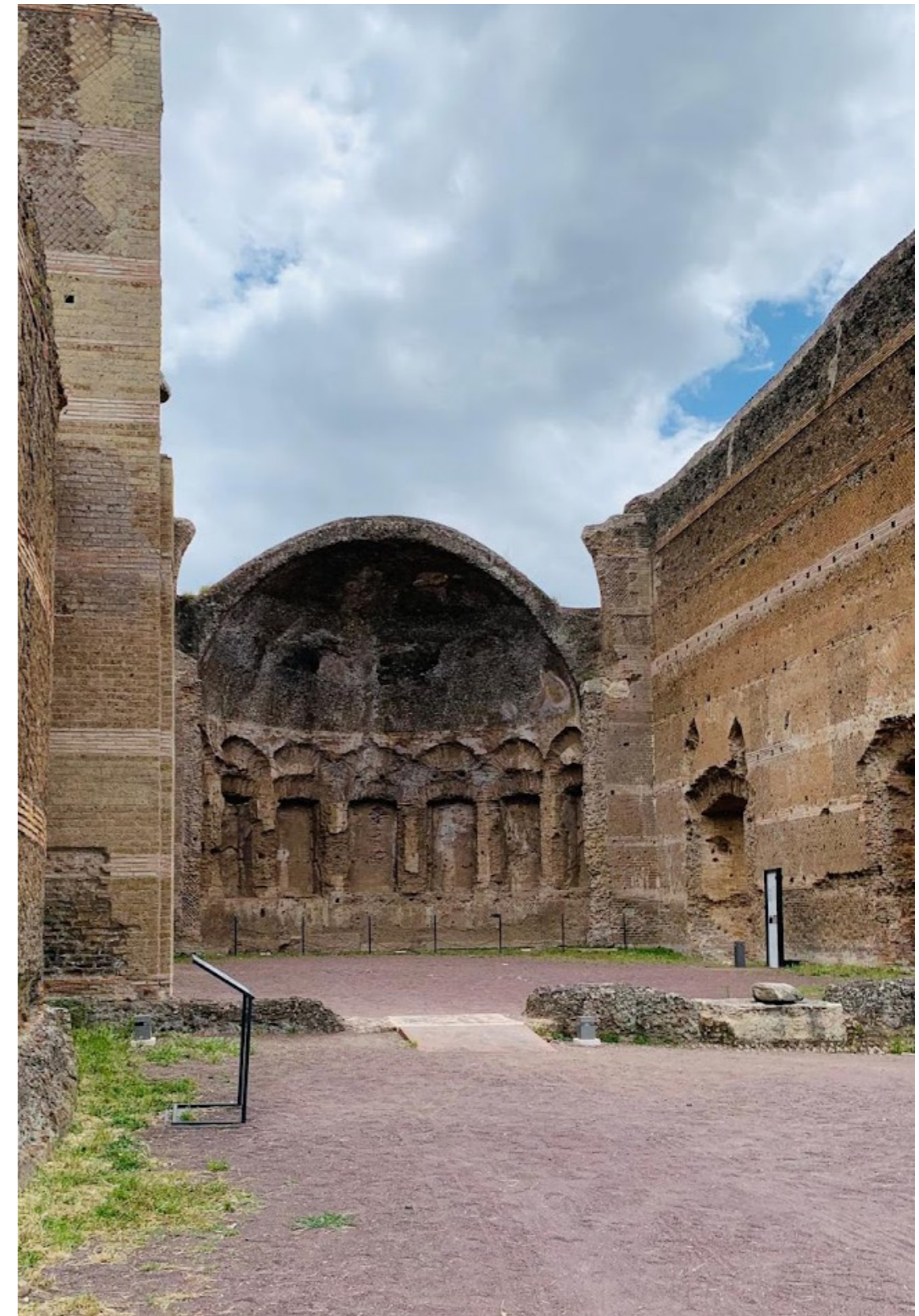
## 2.2 LA SALA DEI FILOSOFI E LA SUA FUNZIONE STORICA

La Sala dei Filosofi di Villa Adriana, occupa un luogo intermedio tra il Pecile grande porticato, e il Teatro Marittimo ed è uno degli ambienti più affascinanti e misteriosi dell'intera villa imperiale.

La Sala dei Filosofi deve il suo nome alla presenza di sette nicchie nell'abside, tante quante i Sette Sapienti. Nel Cinquecento Pirro Ligorio la chiamò "Tempio degli Stoici", descrivendo la decorazione di cui trovò traccia durante i suoi scavi: era in alabastro e marmo, soprattutto il porfido rosso, la pietra imperiale per eccellenza per via del suo color porpora.

Le pareti erano completamente rivestite di marmi, ma restano solo i fori per le grappe; il pavimento è interrato, ma è probabile che sulla malta siano rimaste le impronte dell'opus sectile descritto da Ligorio. Tradizionalmente si pensa che la Sala dei Filosofi fosse una Biblioteca, e le sette nicchie fossero armadi per libri e manoscritti. La loro altezza di m. 1,60 da terra smentisce tale ipotesi perché sarebbero state scomode e di difficile accesso; nelle nicchie si vedono le impronte delle lastre di marmo nella malta, e nessun segno di scaffalature.

La grandiosità dell'edificio e sua preziosa decorazione indicano che apparteneva ai quartieri nobili della Villa, e poteva essere una Sala del Trono, per le udienze ufficiali dell'imperatore che poteva sedere in posizione dominante al centro dell'abside.<sup>3</sup> La Sala dei Filosofi potrebbe quindi essere stata concepita come un ambiente simbolico che evocava la grandezza della cultura filosofica greca, un omaggio all'importanza della filosofia nella vita dell'imperatore. Alcuni studiosi ipotizzano che fosse destinata a una funzione puramente estetica e celebrativa, un luogo dove Adriano potesse riflettere sulle sue passioni intellettuali, mentre altri ritengono che fosse usata come spazio pubblico per incontri e discussioni. Un'altra interpretazione è che la sala rappresentasse una sorta di "tempio" della filosofia, un luogo che incarnava l'ideale della ricerca della saggezza e della contemplazione, valori che Adriano stesso avrebbe ritenuto fondamentali.





## 2.3 RICOSTRUZIONE VIRTUALE DELLA SALA DEI FILOSOFI

Il tema centrale di questo progetto è la valorizzazione del patrimonio culturale unico al mondo rappresentato da Villa Adriana. Il lavoro si sviluppa in due fasi distinte.

La prima fase consiste in un approfondito studio teorico e di ricerca su Villa Adriana, nel quale vengono presentate fonti storiche, fotografie e planimetrie.

La seconda fase prevede sopralluoghi sul sito, durante i quali verranno effettuati rilievi, scattate fotografie e valutato lo stato attuale dei luoghi, con particolare attenzione al rapporto tra la Sala dei Filosofi, il Teatro Marittimo e il Pecile. L'obiettivo è tentare di ricostruire la Sala dei Filosofi, oggetto del nostro progetto, cercando di riportarla a una configurazione che sia il più possibile vicina a quella voluta dall'imperatore Adriano, attraverso la realizzazione di modelli 3D e rendering. Grazie all'uso della tecnologia e dei programmi di modellazione, è possibile ricreare architetture che nel tempo hanno subito modifiche o trasformazioni.

Oggi la Sala dei Filosofi si presenta con tre pareti intatte, mentre la parte superiore è mancante. L'unico elemento di copertura ancora esistente è la cupola. La parete semicircolare sotto la cupola è caratterizzata da sette nicchie ben visibili, il cui utilizzo originale rimane sconosciuto; possiamo solo fare ipotesi su come venissero utilizzate all'epoca.

A partire da queste informazioni, ho avviato la modellazione 3D utilizzando il programma SketchUp, uno strumento che consente di creare volumi e forme, selezionare i materiali più appropriati e realizzare i rendering finali.

Per quanto riguarda la ricostruzione della Sala dei Filosofi, si può ipotizzare che, dato l'altezza delle pareti, queste fossero sorrette da colonne, anche se oggi si notano solo due basamenti sul lato frontale della sala. Considerando le altezze, abbiamo ipotizzato l'esistenza di un secondo livello di colonne superiori, sostenute da una balaustra, ma questa teoria non è storicamente provata.









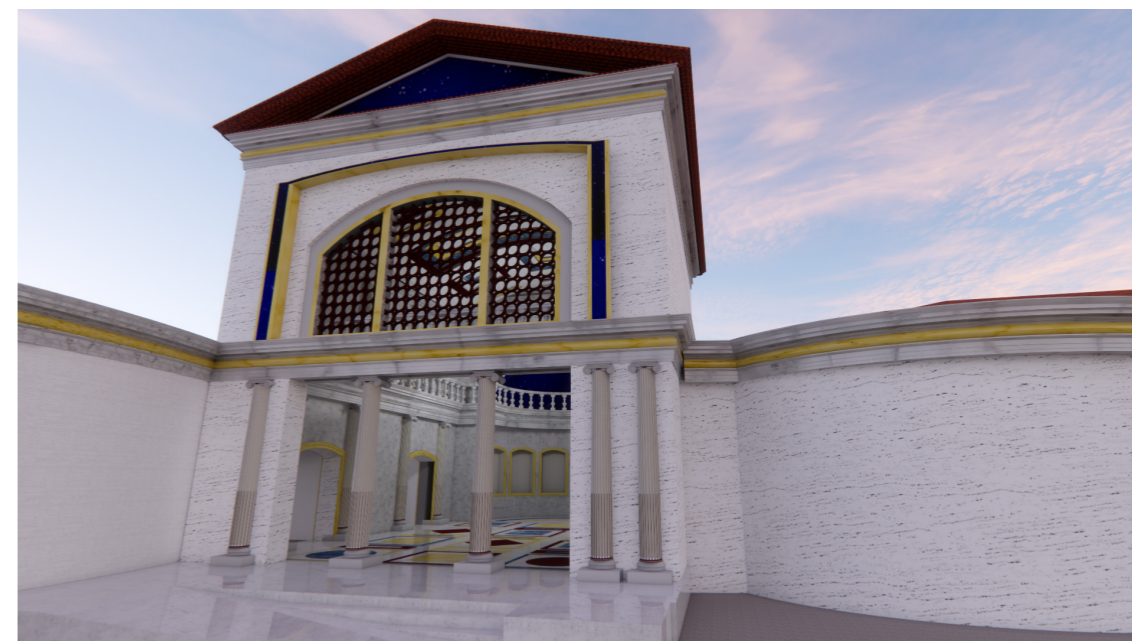
Nella mia visione, la Sala dei Filosofi si presenta come uno spazio imponente, completamente rivestito di marmo bianco, che evoca una sensazione di purezza e ordine. La trabeazione collega in modo armonioso la sala con il Teatro Marittimo e il Porticato del Pecile, creando una continuità tra questi ambienti in un unico blocco architettonico coeso.

Le decorazioni dorate accentuano significati simbolici, evidenziando dettagli come la sezione centrale della trabeazione, i bordi della finestra e la cornice, che stabiliscono una connessione visiva tra la parte superiore e quella inferiore della struttura. La parte centrale della cornice richiama il blu del triangolo situato sotto il tetto, un accento cromatico che si ripropone all'interno, decorando la cupola.

Questo insieme di elementi contribuisce a rendere la facciata dell'edificio non solo elegante, ma anche visivamente più maestosa. Per enfatizzare ulteriormente questa grandezza, sono state aggiunte tre colonne rispetto a quelle documentate, accompagnate da una scalinata frontale che funge anche da rampa. La finestra principale è stata progettata per permettere l'ingresso di luce naturale, illuminando l'interno della sala e creando un ambiente luminoso e accogliente.

L'interno è caratterizzato prevalentemente da superfici ricoperte in marmo bianco, con piastrelle sul pavimento che richiamano uno stile ispirato a semplici forme geometriche, osservate durante i sopralluoghi nei resti presenti. Ho scelto di utilizzare colori come il rosso, il blu e l'oro per creare un contrasto rispetto al bianco predominante, valorizzando in particolare il soffitto, che richiama i motivi geometrici delle piastrelle del pavimento per generare un senso di armoniosa continuità.

I quattro ingressi della sala sono evidenziati con dettagli dorati, che ne esaltano l'eleganza, e lo stesso trattamento in oro è stato riservato alle cornici delle sette nicchie, conferendo ulteriore prestigio all'ambiente.







## 2.4 MOSTRA: IL TEMPO .....UN VIAGGIO TRA PASSATO E PRESENTE

Le scelte architettoniche si ispirano a linee semplici, regolari e geometriche, creando una struttura importante che si adatta a un luogo altrettanto significativo. Pur essendo un'architettura imponente, l'allestimento lascia ampio spazio alla Sala dei Filosofi originale, mettendola al centro dell'attenzione.

L'utilizzo del corten, un materiale che si ossida e cambia aspetto nel tempo, è stato scelto per allinearsi al concetto della mostra, che vuole riflettere il passare del tempo e l'evoluzione. La copertura piana in vetro colorato è progettata per creare un gioco di colori e tonalità, in sintonia con i cambiamenti della luce naturale durante il giorno.

La pavimentazione in ferro chiaro si distingue dalla struttura circostante, riflettendo la luce e creando un contrasto visivo. Essa mette in risalto una passerella in corten, che funge da percorso e allo stesso tempo da cornice per la piscina interna, coperta da una lastra di vetro. Sopra questa lastra si sviluppa parte della mostra.

L'acqua della piscina richiama il tema delle terme di Villa Adriana e del Teatro Marittimo, evocando tranquillità e pace. Il mosaico blu posto sul fondo della lastra d'acqua, che riprende il colore dell'acqua stessa, suggerisce anche un senso di movimento e dinamismo, un richiamo alla tradizione romana, che si fonde armoniosamente con l'ambiente circostante.

I cubi bianchi usati come piedistalli si riflettono nel ferro chiaro della pavimentazione e nella sua luce. Le diverse dimensioni e altezze dei cubi creano un senso di movimento e cambiamento, offrendo una vista panoramica della mostra che va dal più basso al più alto, ampliando così l'esperienza visiva e spaziale.

Il titolo della mostra, "Il Tempo... un viaggio tra passato e presente", intende attirare l'attenzione dell'utente su una serie di oggetti che, nel corso del tempo, hanno favorito un'evoluzione senza dimenticare il passato. Anzi, questi oggetti ci hanno permesso di portare il passato nel presente, come ad esempio macchine fotografiche, fotografie, clessidre, orologi, meridiane e quadri, che simboleggiano il trascorrere del tempo.

Gli oggetti sono sospesi a mezz'aria con corde di corten, fissate alla struttura della volta, a enfatizzare come siano rimasti sospesi nel tempo fino a giungere fino a noi. Alcuni oggetti, invece, sono delicatamente appoggiati su piedistalli, a conferire un senso di stabilità e permanenza.

Al centro della mostra, è presente il modello della ricostruzione della Sala dei Filosofi antica, realizzato da me e precedentemente presentato, che rappresenta il cuore del progetto e il legame tra il passato storico e la sua reinterpretazione nel presente.









# CAPITOLO 3



### 3.1 PIRANESI PRIX DE ROME

Il Prix de Rome fu istituito nel 1663 dal re di Francia Luigi XIV. L'obiettivo era formare, sulla base di un confronto tra antichità romane e di classici, le competenze artistiche professionali dei giovani scultori, pittori, incisori, architetti (dal 1720) e musicisti. I vincitori del premio alloggiavano per quattro anni a Roma presso l'Accademia di Francia. Questa attività costituisce un momento di importante sperimentazione teorica sull'architettura per l'archeologia.

Nel 1968 però, a causa del ministro della cultura André Malraux venne abolito, chiudendo la grande epoca del Grand Prix.

Con la volontà di riaccendere lo spirito del premio Pier Federico Calviari e Romolo Martemucci, con la collaborazione del Ministero per i Beni Culturali (Soprintendenza Archeologica del Lazio) creano il Premio Giambattista Piranesi, rivolto agli studenti di architettura, design e beni culturali di tutto il mondo. Come luogo di svolgimento del premio si sceglie appunto Villa Adriana, situata a Tivoli nei pressi di Roma. Il nome che il premio possiede oggi deriva però dall'ente che nel 2008 diventò organizzatore ufficiale del premio, ovvero l'Accademia Adrianea di Architettura e Archeologia di Roma. Oltre allo spirito francese del premio del '600 si adotta il modello formativo dell'Ecole Nationale Supérieure des Beaux-Arts, fondata da Napoleone Bonaparte nel 1811 basata su tre principi: il patrimonio antico come fonte di formazione e ricerca, l'esperienza della progettazione in situ e il Grand Tour, ovvero il viaggio in Italia come crescita culturale e di emancipazione.<sup>4</sup> Durante la ventiduesima edizione del progetto, il tema principale è stato la valorizzazione archeologica attraverso l'uso dell'acqua, elemento fondamentale che richiama la funzione termale originaria di Villa Adriana. L'obiettivo era quello di integrare l'acqua come mezzo per sottolineare e amplificare l'importanza storica e culturale del sito, creando una connessione tra il passato e il presente. In particolare, si è deciso di sviluppare tre elementi chiave: stone display da posizionare in punti strategici del sito, una sfilata di moda e un padiglione termale.





## 3.2 PRESENTAZIONE PROGETTO COMPLETO

Il gruppo di lavoro ha deciso di fondare il progetto sul tema della metamorfosi e del cambiamento. Questa scelta si è ispirata all'idea che Villa Adriana è un sito in costante evoluzione, grazie agli scavi continui che portano alla scoperta di nuove aree archeologiche. Inoltre, la progettazione del padiglione termale potrebbe estendere ulteriormente il sito, dando nuova vita ad alcune zone attualmente inutilizzate.

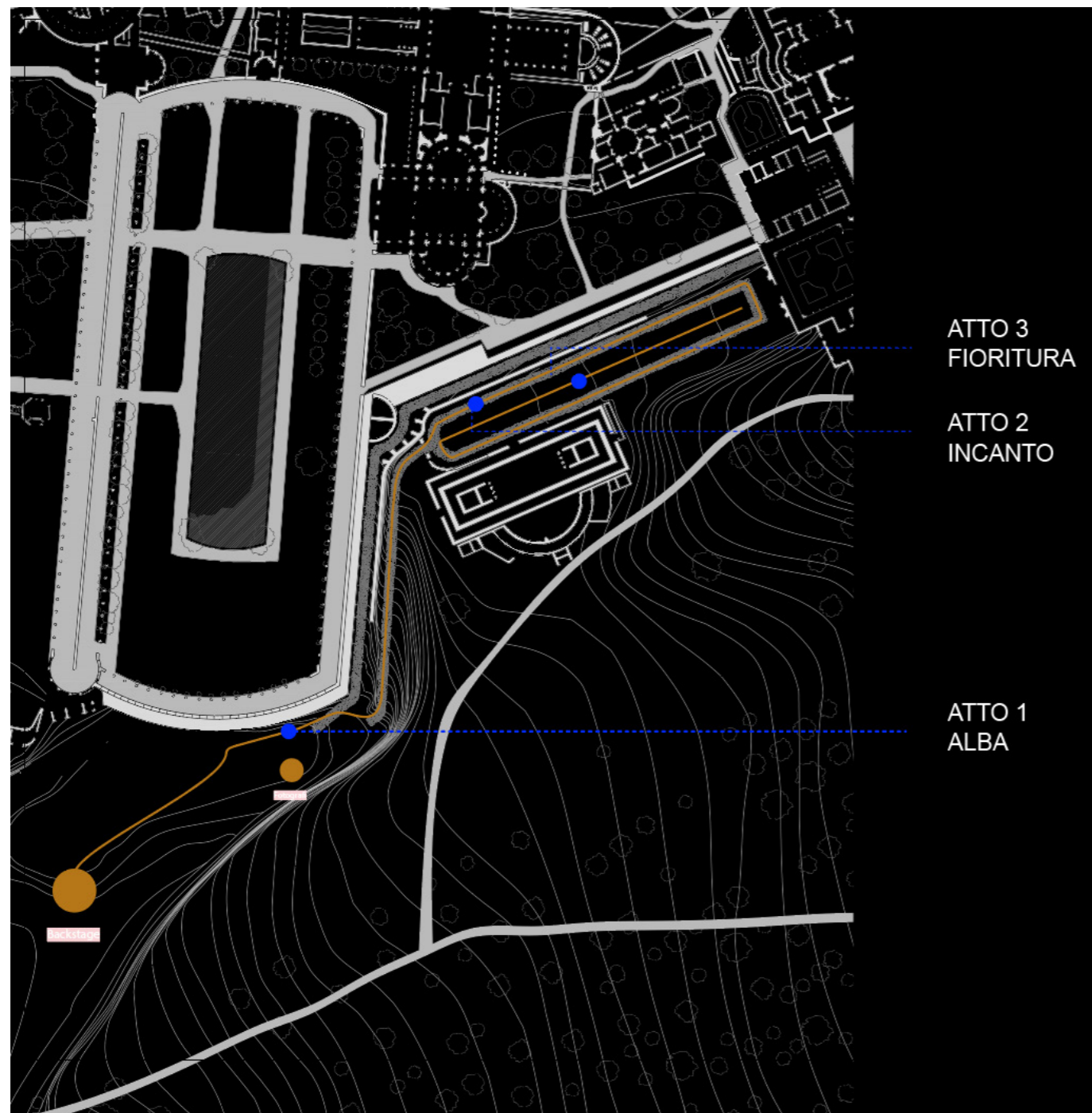
L'acqua, elemento simbolico di purificazione e catarsi interiore, è stata scelta come fulcro della metamorfosi. Essa non solo rappresenta la trasformazione fisica e architettonica del sito, ma anche un segno di rinnovamento profondo, verso un futuro più consapevole e rispettoso dell'ambiente e della storia.

Il progetto, pertanto, non è solo un intervento fisico, ma un invito a riflettere sulla necessità di una connessione più profonda tra il passato e il futuro, tra la cultura e la sostenibilità.

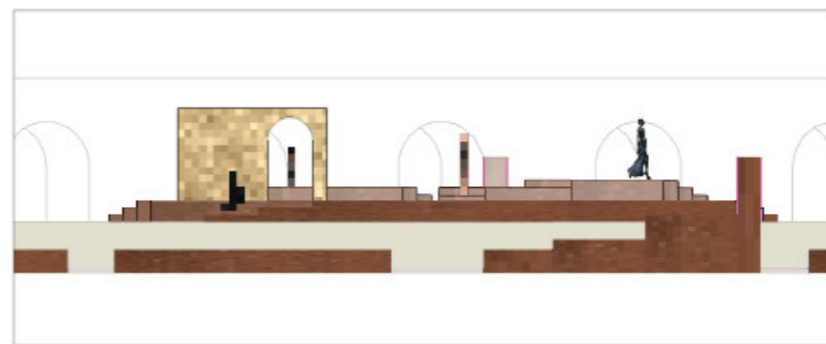
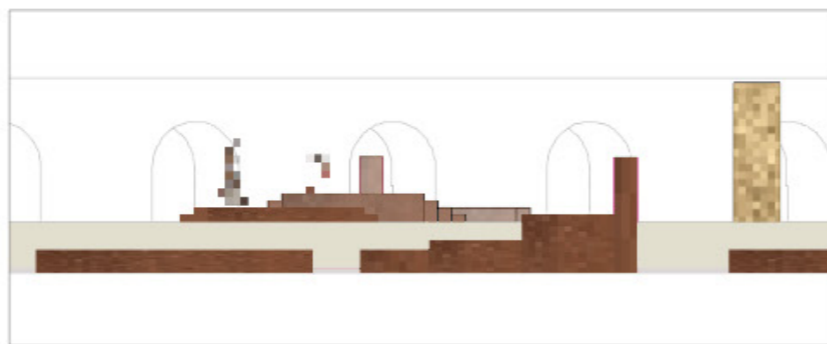
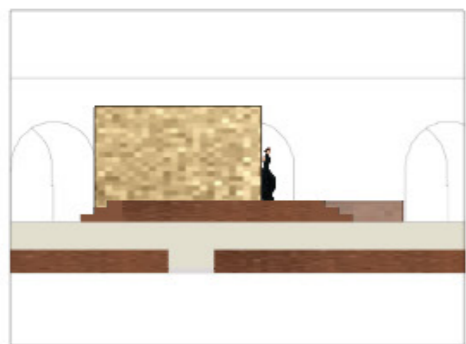
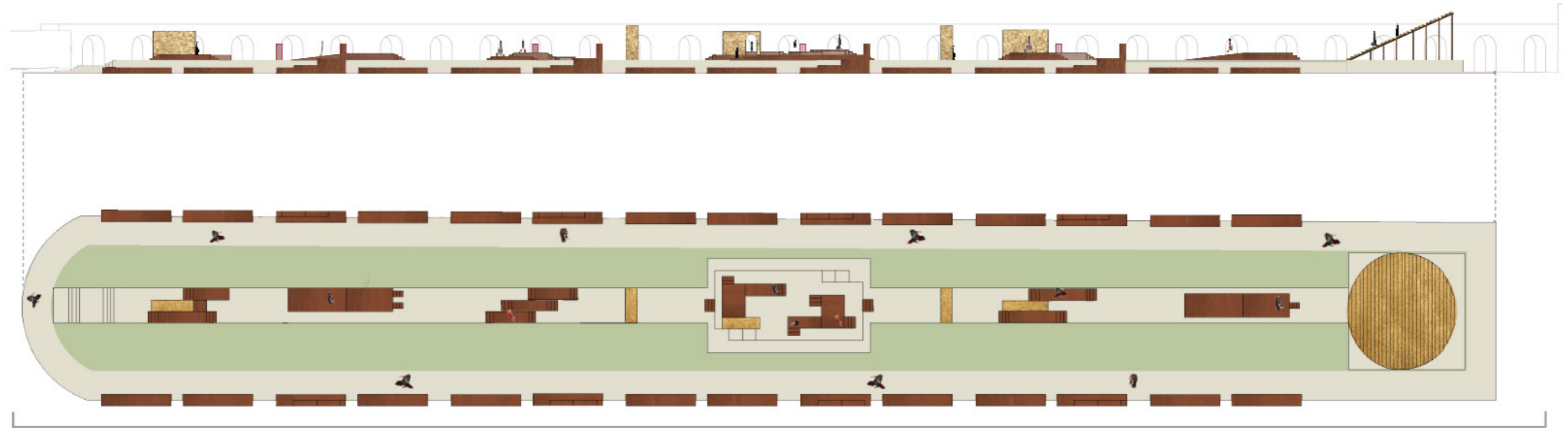
Proseguo ora con una breve descrizione degli stone display e della sfilata, per poi concentrarmi più dettagliatamente sul padiglione termale nel prossimo paragrafo, che rappresenta il nucleo centrale del progetto.

Per quanto riguarda gli stone display, è stata progettata una struttura versatile, in grado di adattarsi a diverse configurazioni all'interno di Villa Adriana. La struttura si compone di una griglia che accoglie moduli cubici o parallelepipedi, destinati a ospitare reperti lapidei di diverse dimensioni. Una sezione specifica della griglia è dedicata allo stoccaggio di reperti non visibili al pubblico o di strumenti utili agli archeologi. Inoltre, gli stone display possono fungere da collegamenti tra aree della villa attualmente non accessibili, come le Tre Esedre, grazie all'inserimento di una rampa tra le due griglie.

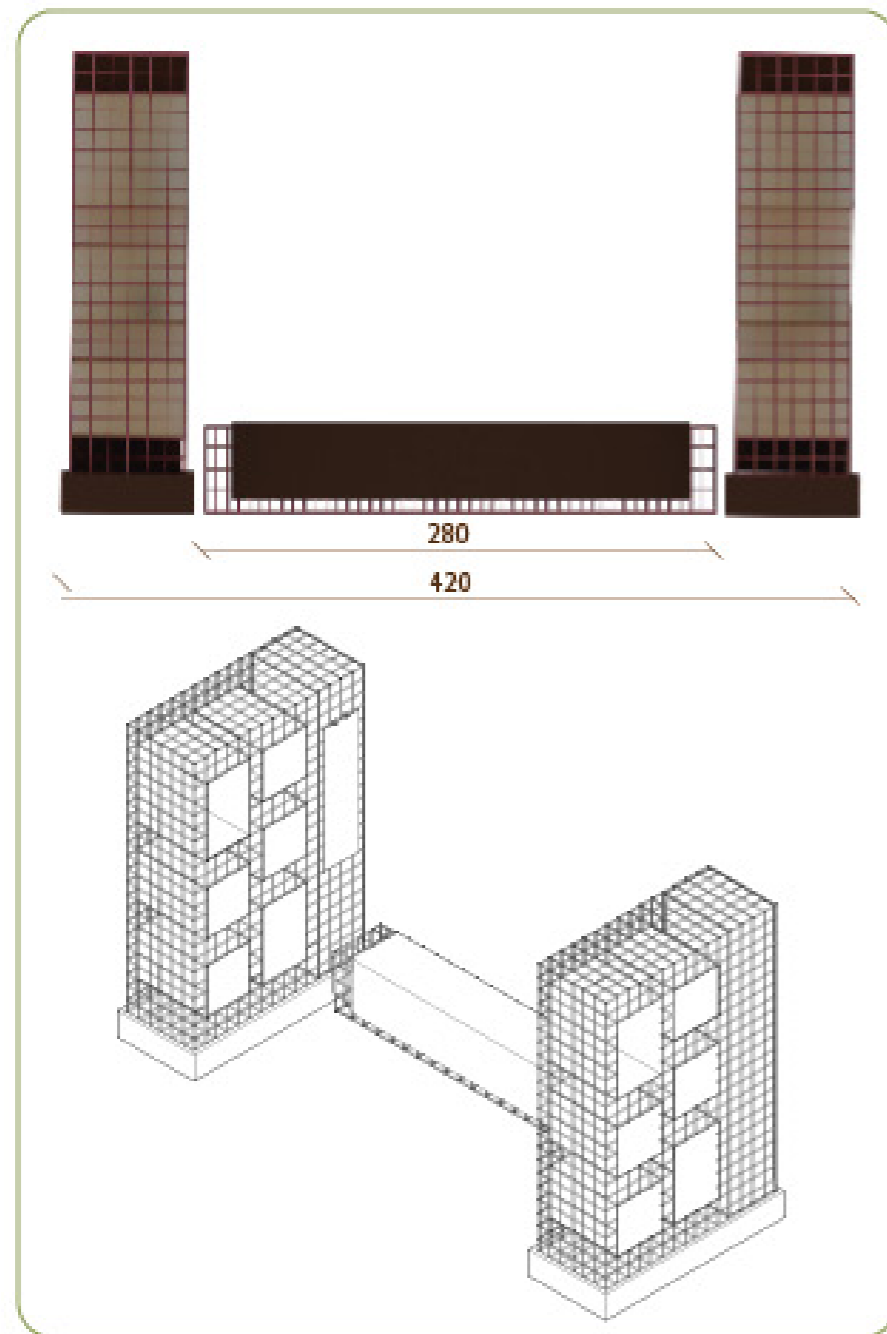
Per quanto riguarda il tema della sfilata, è stato progettato un percorso nella zona delle Cento Camerelle, caratterizzato da una passerella rialzata su più livelli e da setti che occludono parzialmente la vista in alcuni punti, creando un senso di dinamicità e trasformazione. La passerella termina con una scenografica scala circolare, dove le modelle, alla fine della sfilata, si posizioneranno in punti specifici per scattare un'ultima foto spettacolare della collezione di abiti Valentino per la stagione primavera/estate 2016. Gli abiti, dai toni verdi e marroni ispirati alla natura, sono arricchiti da ricami organici, richiamando il tema della metamorfosi.



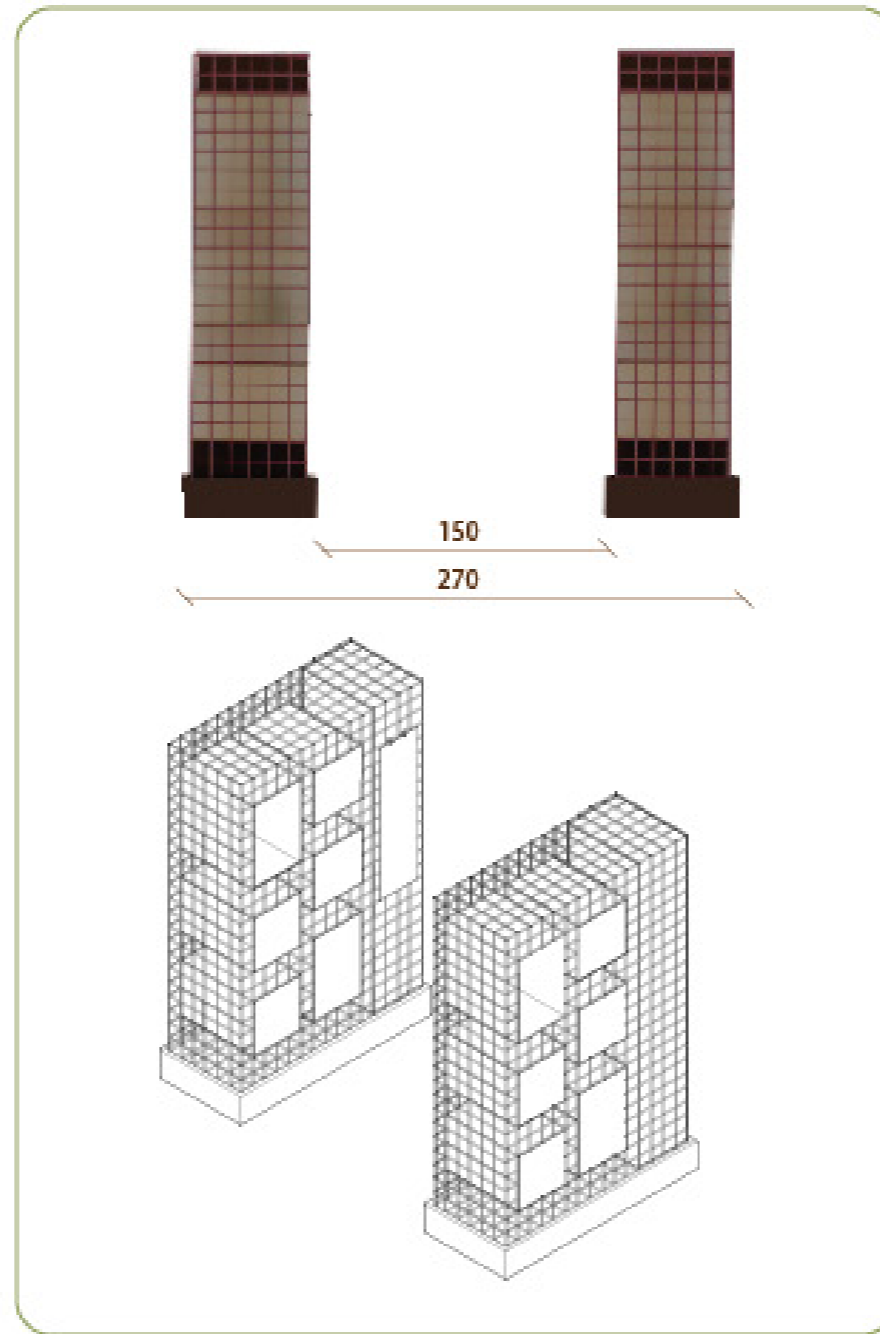




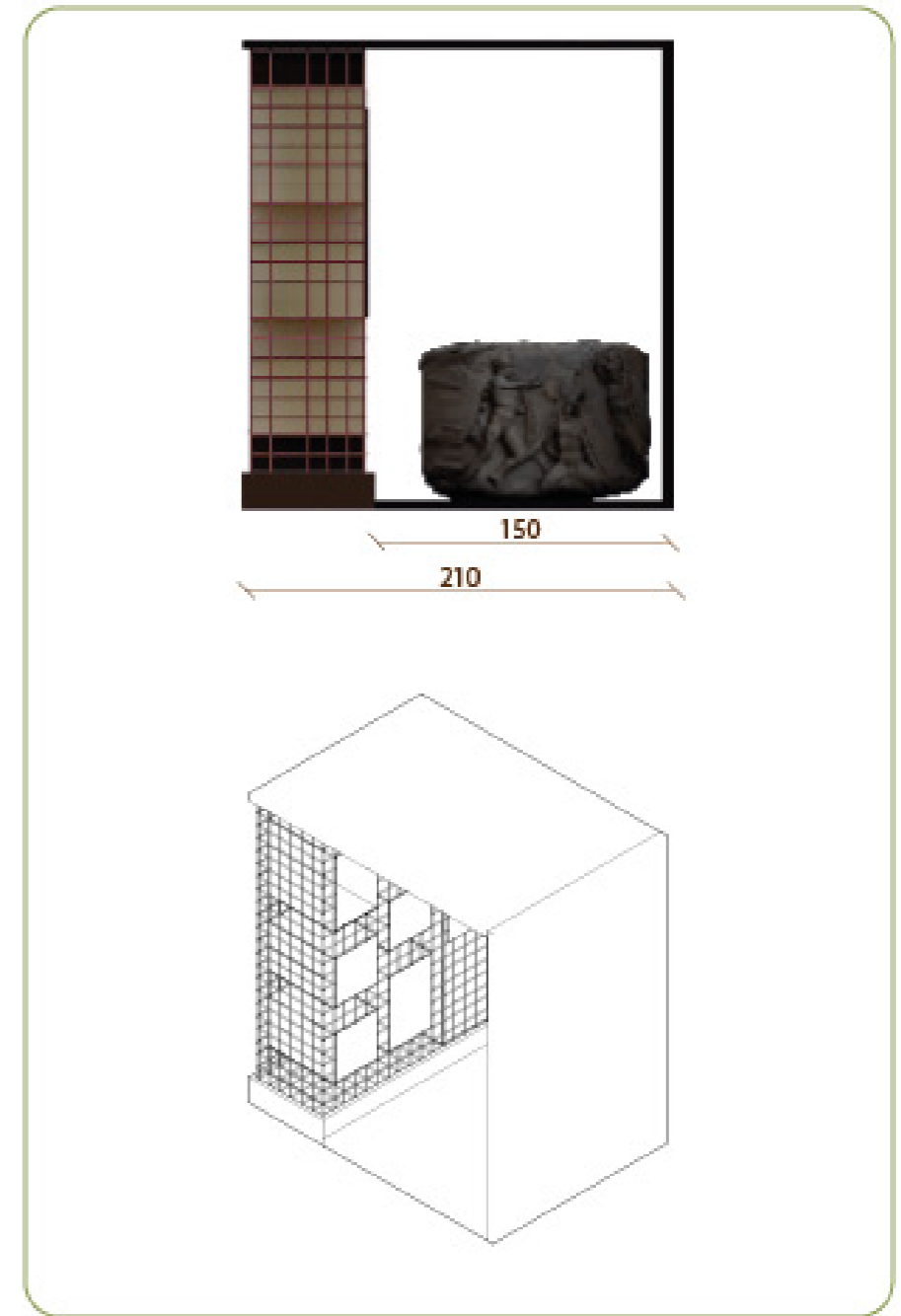
CONFIGURAZIONE 1

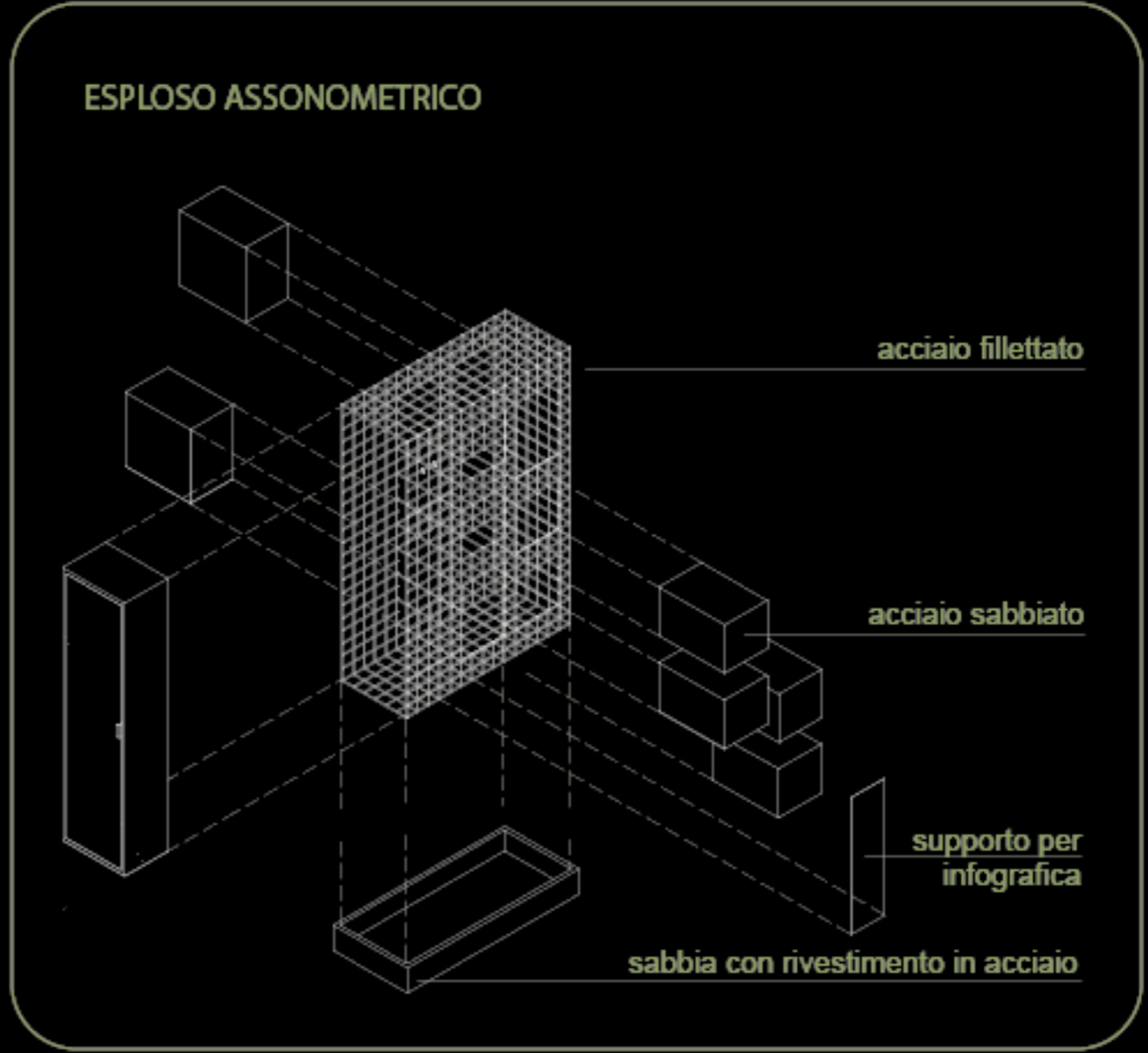
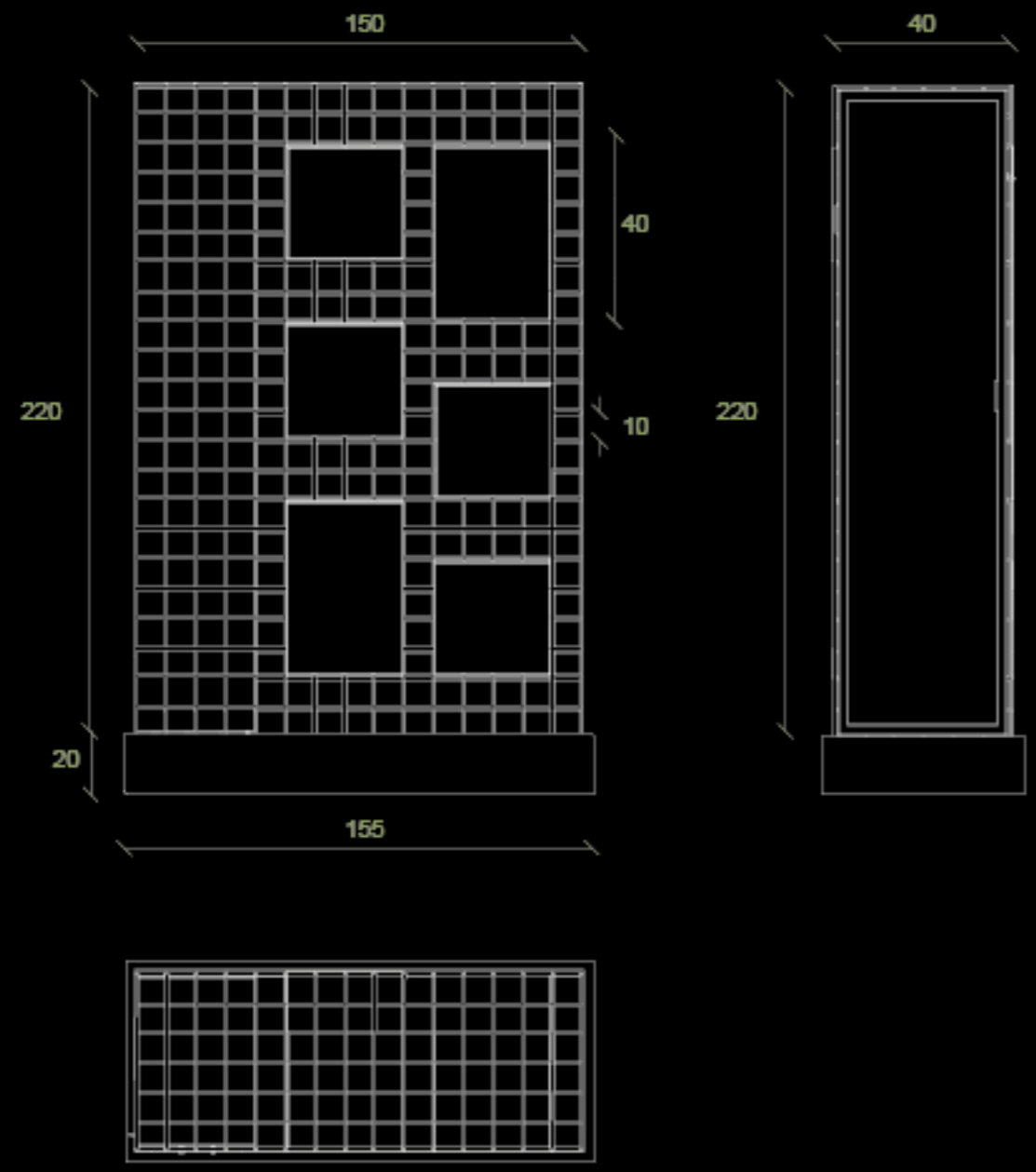


CONFIGURAZIONE 2



CONFIGURAZIONE 3



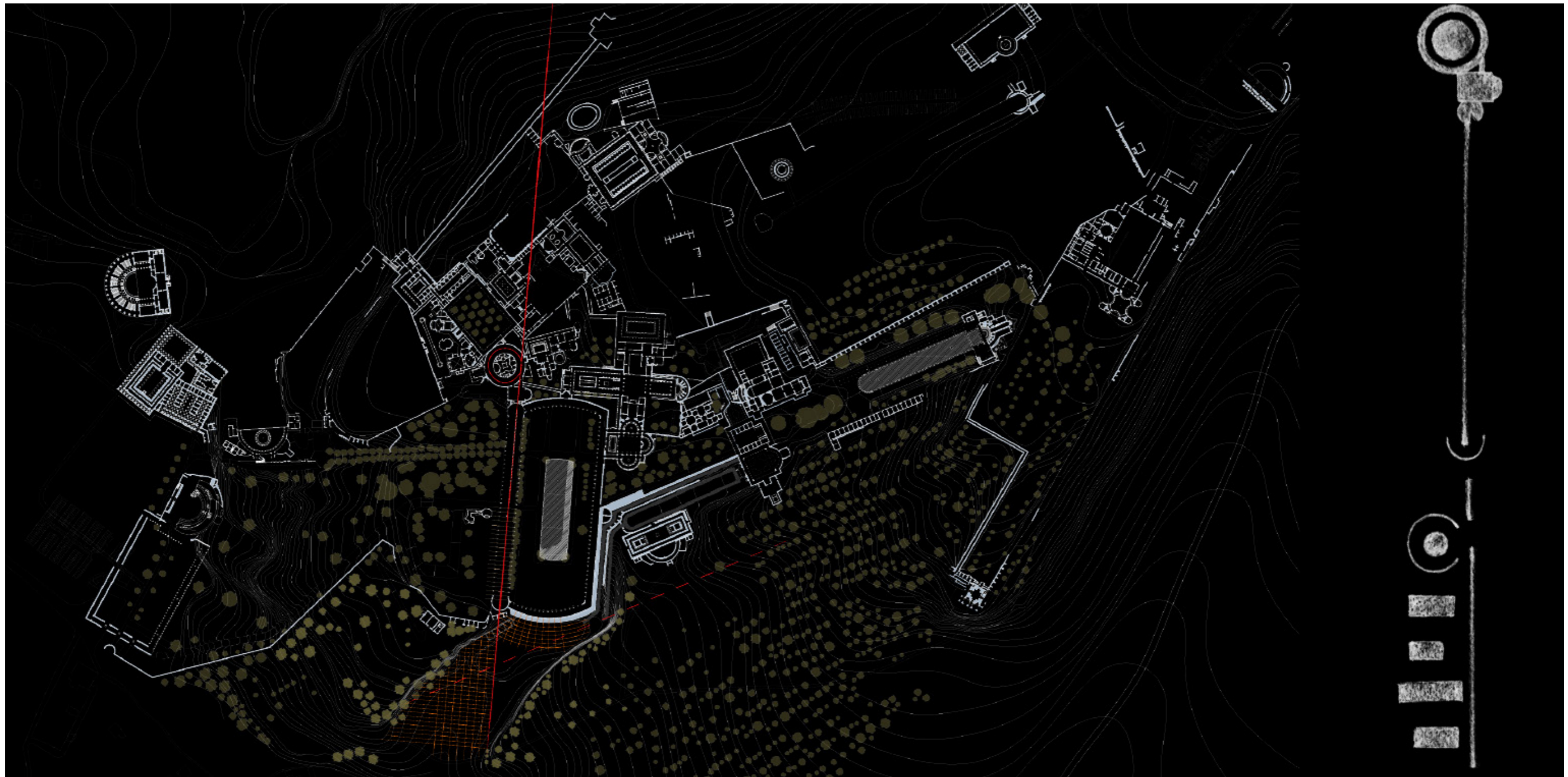




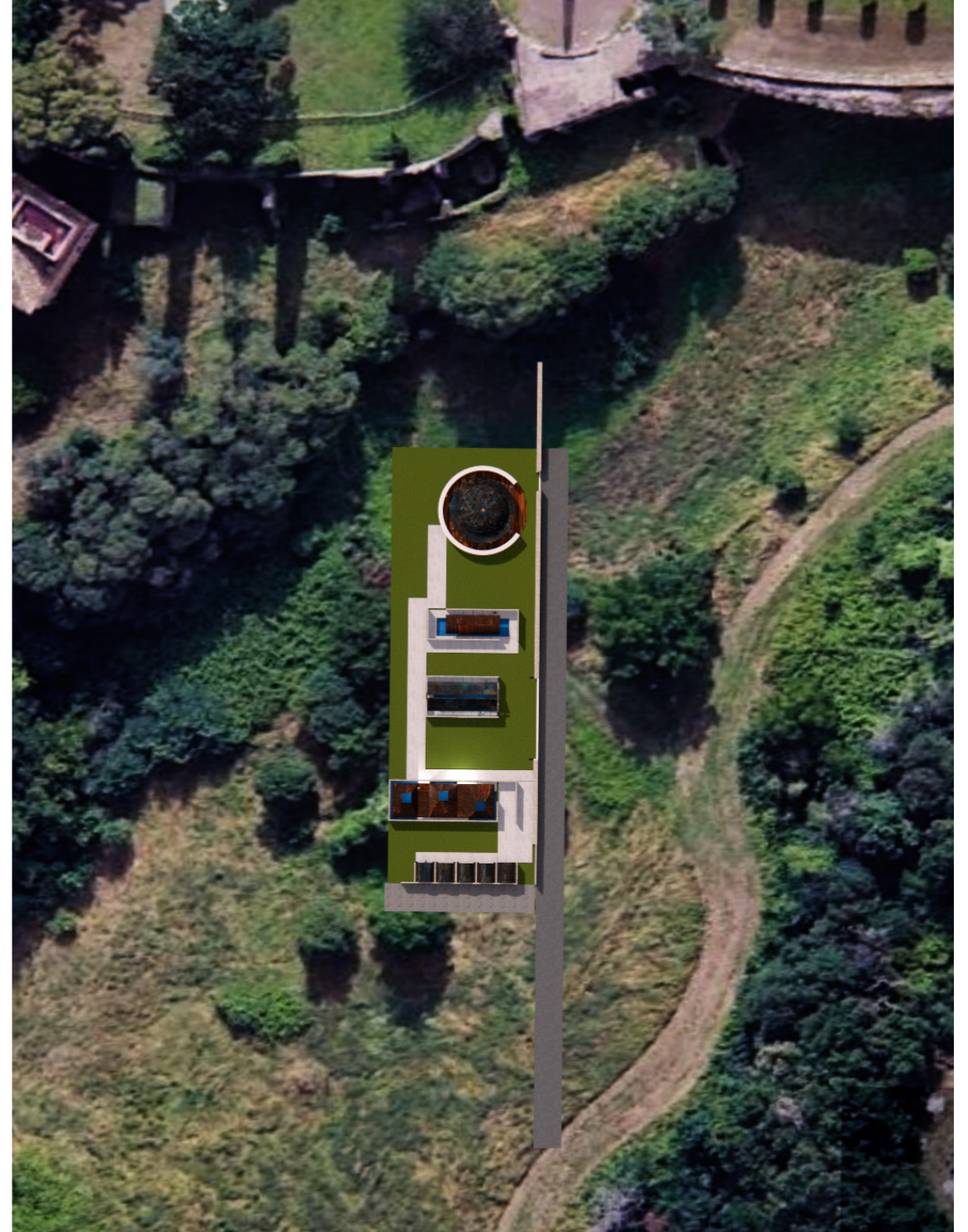
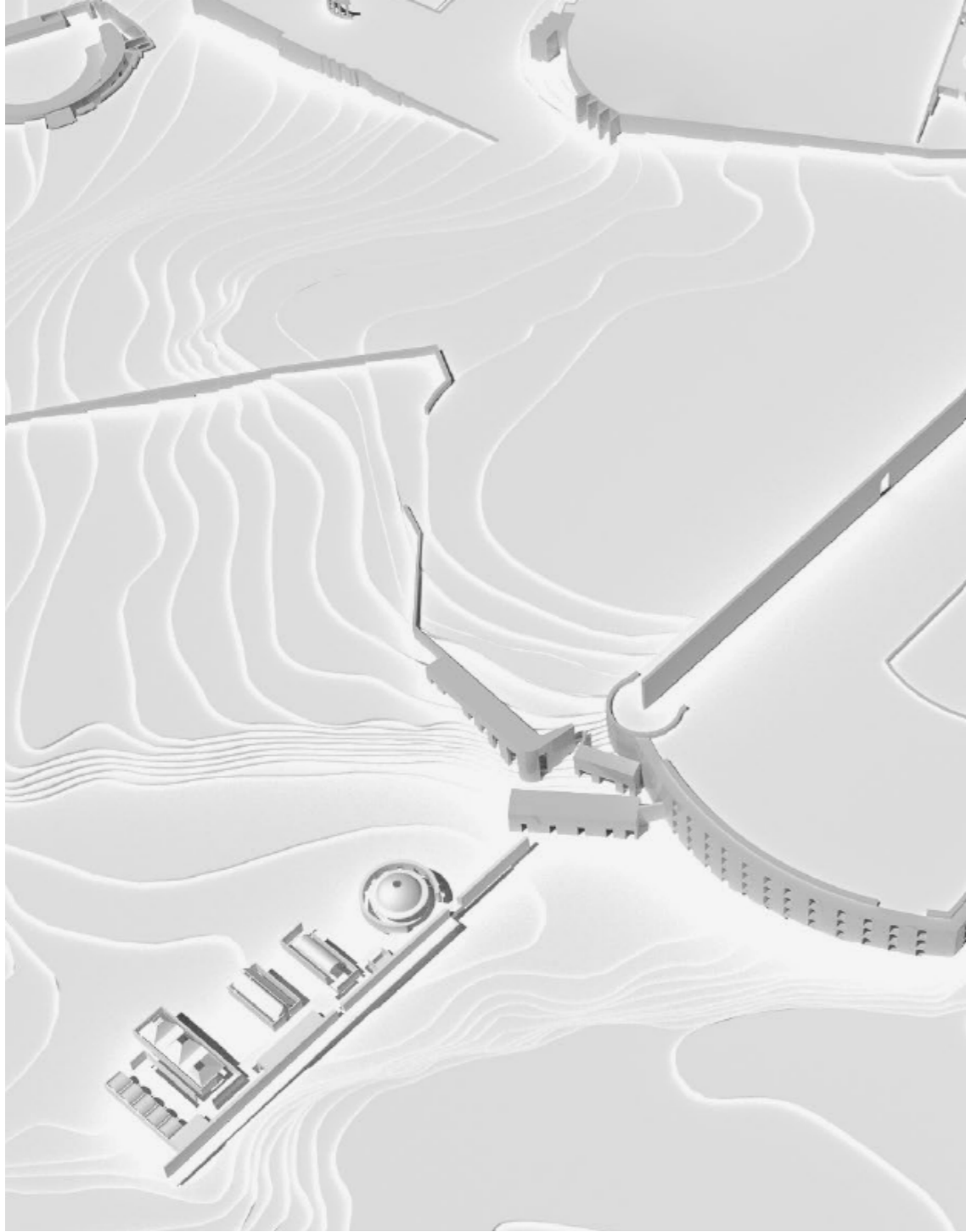
### 3.3 PADIGLIONE TERMALE ESPOSITIVO

Il padiglione è stato collocato nella zona adiacente alle Cento Camerelle, scelta per valorizzare un'area del sito archeologico poco frequentata e offrire un accesso diretto a chi desidera usufruire esclusivamente dell'impianto termale. Al contempo, si offre ai visitatori che desiderano trascorrere una giornata alle terme la possibilità di accedere direttamente da un ingresso già presente in questa zona, senza dover passare dall'ingresso principale di Villa Adriana.

In linea d'aria, il padiglione si trova in asse con il Teatro Marittimo e il muro del Pecile, stabilendo un rapporto visivo e simbolico che abbiamo voluto riprodurre. Attraverso la progettazione di una zona di forma circolare e di un muro che separa il padiglione dal resto di Villa Adriana, assolvendo una duplice funzione: da un lato garantire la privacy agli utenti delle terme, dall'altro preservare l'esperienza dei visitatori del sito archeologico.









Nel progetto originale del Premio Piranesi, il padiglione era concepito con quattro zone di vasche disposte lungo un percorso lineare, con spazi coperti ricavati dal muro. Tuttavia, le modifiche che oggi propongo, hanno portato alla configurazione attuale, che offre una maggiore articolazione spaziale e una funzionalità migliorata.

La nuova area reception/bar/bookshop, caratterizzata da una forma circolare, trasmette un senso di accoglienza e modernità. Al centro si trova una vasca circolare coperta da un vetro, su cui si appoggia un bancone anch'esso circolare, un elemento simbolico che richiama l'importanza dell'acqua. Questa zona è accessibile sia agli utenti delle terme che ai visitatori del sito archeologico, favorendo un'interazione inclusiva tra le due esperienze.

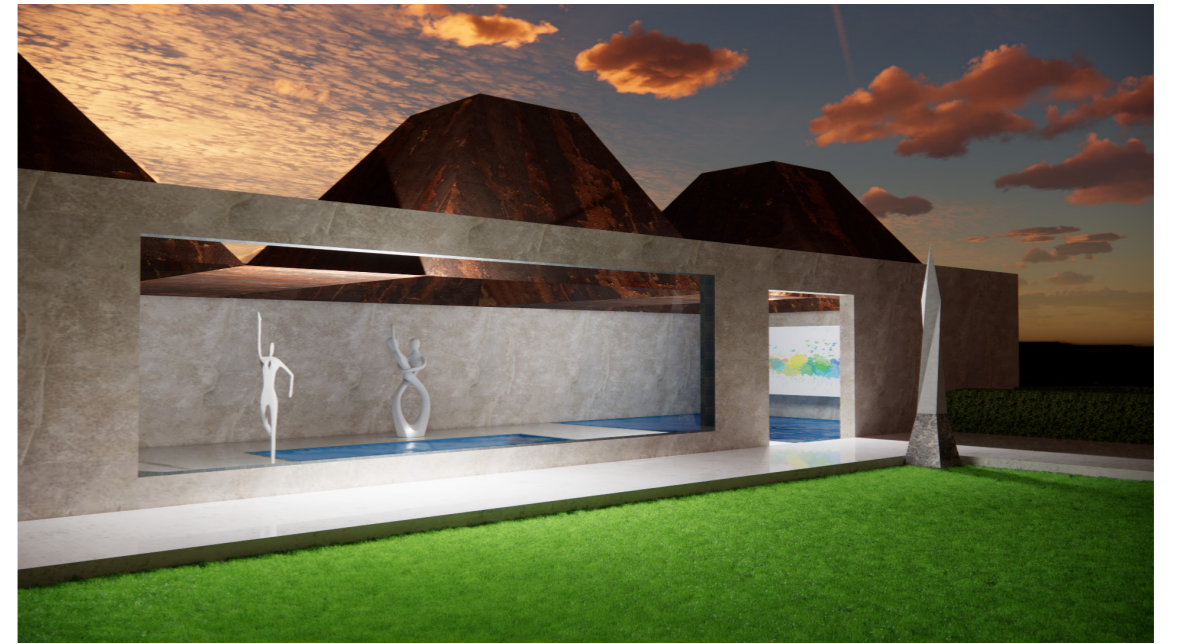
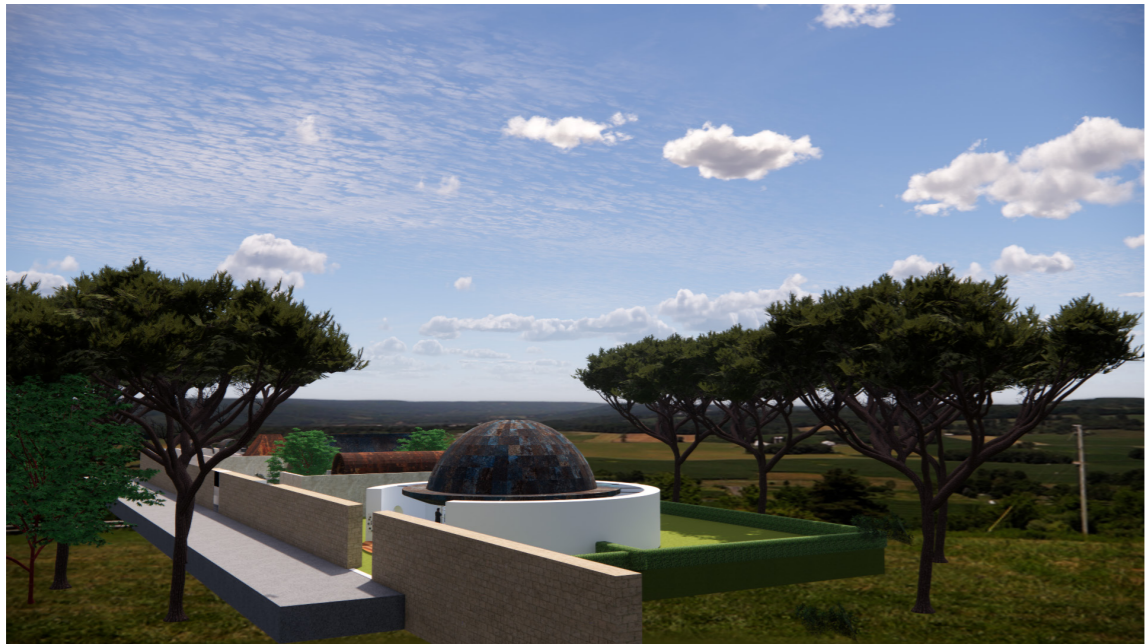
Il percorso termale si articola in tre zone di vasche, intervallate da passaggi coperti e scoperti. Gli spazi esterni sono arricchiti da siepi che in alcuni punti fungono anche da coperture, creando un effetto dinamico e fluido. I tetti, realizzati in materiale corten, sono stati scelti per la loro capacità di evolversi nel tempo. Inoltre, presentano aperture strategiche che permettono un'illuminazione naturale e diretta.

La collezione di statue e quadri, accuratamente selezionata per la sua varietà e ampiezza, è pensata per trasmettere un senso di vitalità e cambiamento, rendendo il padiglione accattivante e fruibile per un pubblico eterogeneo e intergenerazionale.

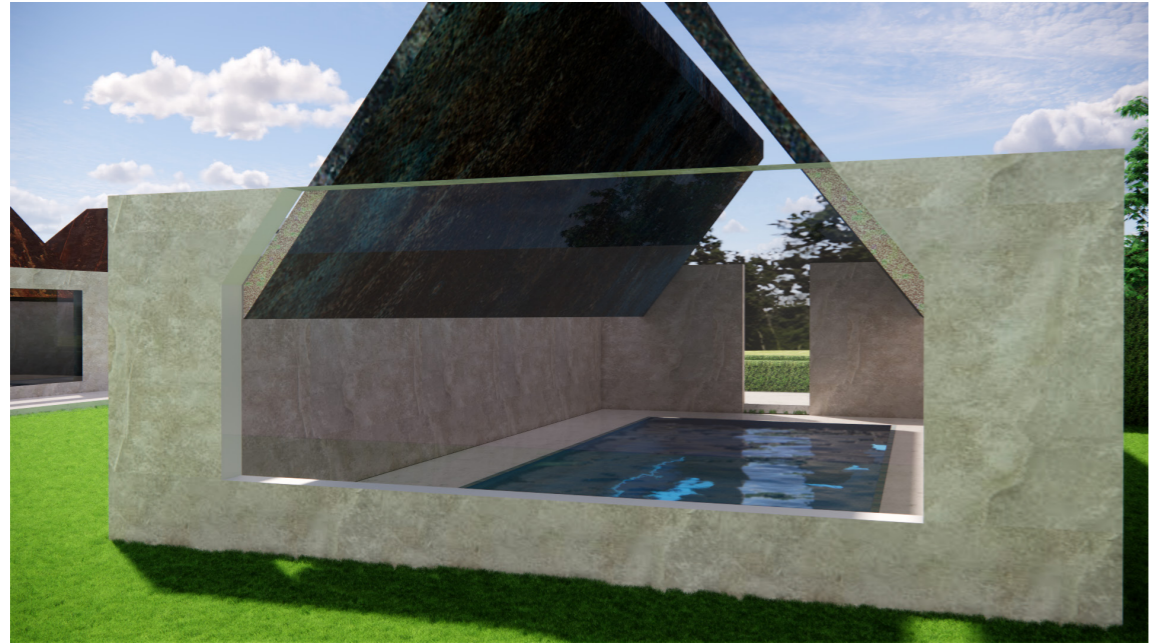
Questa nuova proposta, pur mantenendo un legame con l'idea originale del Premio Piranesi, introduce un design più articolato e funzionale, migliorando significativamente l'esperienza complessiva.















# BIBLIOGRAFIA



*Accademia adrianea, Bando Piranesi Prix de Rome, Roma 2024*

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

*Basso Peressut Luca, Caliarì Pier Federico, Piranesi Prix de Rome  
Accademia Adrianea Edizioni, edibus 2019*

*Caliari Pier Federico, La forma della bellezza,  
Edibus Comunicazione. 2022*

*CALIARI Pier Federico, La forma dell'effimero  
Lybra immagine 2000*

*CALIARI Pier Federico, Tractatus logico sintattico, la forma trasparente di Villa Adriana. edizioni  
Quasar 2012*

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

*Villa Adriana Passeggiate iconografiche  
a cura di Giuseppina Enrica Cinque e Nicoletta Marconi  
editore li Formichiere 2018*

# SITOGRAFIA



<https://webthesis.biblio.polito.it/25369/1/tesi.pdf> (1)

<https://www.italia.it/it/lazio/roma/cosa-fare/villa-adriana> (2)

<https://www.villa-adriana.net/edifici-dettaglio.aspx?id=112&idCatt=140&d=SALA%20DEI%20FILOSOFI%20-%2030> (3)

<https://www.tivolivilladeste.com/film-girati-a-villa-adriana-villa-adriana-e-i-suoi-film/>

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

<https://www.britannica.com/topic/Crystal-Palace-building-London>

<https://www.thecollector.com/what-was-the-crystal-palace-london/>

<https://www.avvenire.it/agora/pagine/expo-mito-moderno>

<https://www.cristoforocolombo.com/cristoforo-colombo/articoli-storici/fiera-mondiale-colombiana-chicago-1893/>

<https://treccaniaccademia.it/sei-mostre-che-hanno-cambiato-la-storia-dell'exhibition-design/>

<https://www.letteraventidue.com/it/prodotto/571/exhibition-design-stories>

<https://www.ilgiornaledivicenza.it/territorio-vicentino/vicenza/torna-illustri-festival-tre-mostre-in-basilica-e-alle-gallerie-d-italia-1.7337438>

[https://www.treccani.it/enciclopedia/cose-belle-e-utili-la-nascita-del-prodotto-industriale\\_\(Il-Contributo-italiano-alla-storia-del-Pensiero:-Tecnica\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/cose-belle-e-utili-la-nascita-del-prodotto-industriale_(Il-Contributo-italiano-alla-storia-del-Pensiero:-Tecnica)/)

<https://diacritica.it/storia-dell-editoria/breve-storia-del-catalogo-di-mostra-darte-temporanea-dallopuscolo-al-volume-scientifico.html#:~:text=Alla%20fine%20del%20Seicento%20iniziano,comunit%C3%A0%20che%20afferiscono%20alla%20chiesa.>

<https://www.unife.it/lettere/philosophia/llmc/insegnamenti/museologia-e-critica/materiale-didattico/a.a.-2011-2012/storia-mostre-arte-antica.pdf>

[https://www.treccani.it/enciclopedia/giuseppe-ghezzi\\_\(Dizionario-Biografico\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/giuseppe-ghezzi_(Dizionario-Biografico)/)

<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.milanoplatinum.com%2Fexpo-1889-parigi.html&psig=AOvVaw16B0UxxOSVVZYFj7XZxT7U&ust=1732356905401000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBQQjRxqFwoTCKCxlsXa74kDFQAAAAAdAAAAABAR>

<https://esposizioneuniversalesgc.wordpress.com/wp-content/uploads/2015/02/imgres-4.jpg>

<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fnumistoria.altervista.org%2Fblog%2F%3Fp%3D73&psig=AOvVaw2I7dXNTj3nsPsfavFkfnjE&ust=1732357191618000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBQQjRxqFwoTCJDeutLb74kDFQAAAAAdAAAAABAE>

<https://catalogo.beniculturali.it/detail/ibc/IT-ER-LC-00002/HistoricOrArtisticProperty/70984>

<https://www.stsenzaititolo.com/st/shop/books/arte/teatro-delle-mostre-galleria-la-tartaruga1968-poster/>

<https://www.souvienstoideparis.fr/en/product/poster-litho-50th-years-1925-international-exhibition-modern-industrial-decorative-arts-bonfils-1976/>

<https://www.flaunt.com/blog/art-keeper-opens-new-museum>

<https://www.barryflanagan.com/exhibitions/live-in-your-head-when-attitudes-become-form-3/>

<https://www.arte.it/notizie/italia/al-guggenheim-di-new-york-cattelan-visto-da-sotto-in-su-7202>

<https://www.adacreativity.com/2019/12/24/olafur-eliasson-e-la-tate-modern-una-mostra-due-consacrazioni/>

<https://treccaniaccademia.it/sei-mostre-che-hanno-cambiato-la-storia-dell'exhibition-design/>



## RINGRAZIAMENTI

Un ringraziamento speciale va ai miei genitori, che mi hanno sempre sostenuto e incoraggiato in ogni fase di questa esperienza. Grazie all'Ufficio Special Needs, che ha compreso le mie esigenze e mi ha guidato verso un percorso perfettamente adatto a me, trasformandolo in un'esperienza meravigliosa. Un grazie particolare a Laura Pozzolo, per la sua costante disponibilità e gentilezza. Ringrazio di cuore Floriana Speranza, assistente alla comunicazione, che ha saputo interagire con i Tutor alla pari e i professori, facilitando il mio percorso di studi e permettendomi di affrontarlo con maggiore serenità. Un grazie speciale a Elisa Boarino, che mi ha aiutato e sostenuto, non solo nei corsi che non frequentava, ma anche durante la stesura della tesi. Sono grato anche a tutte le Tutor alla pari che hanno collaborato con dedizione, mettendosi in gioco per aiutarmi a raggiungere i miei obiettivi. Un sincero ringraziamento va a tutti i professori universitari e agli assistenti che ho incontrato lungo il percorso. In particolare, ringrazio il Prof. Campagnaro, sempre disponibile per chiarire ogni dubbio, e il mio relatore, Prof. Pier Federico Caliarì, che mi ha introdotto con passione a questa meravigliosa materia. Voglio inoltre ringraziare i suoi assistenti, Greta Allegretti e Amath Diatta, per il loro prezioso supporto. Un ringraziamento speciale va a Sabrina Dussoni, che in questi due anni mi ha supportato e sopportato con pazienza e dedizione, andando spesso oltre il suo ruolo di assistente personale. Grazie di cuore a Cristina Trincherò e Alessia Lambertini della Cooperativa VedoGiovane di Asti, che, insieme alla mia famiglia, mi hanno sostenuto e accompagnato con affetto. Desidero ringraziare l'associazione Abilitando Onlus e in particolare il suo Presidente Paolo Robuti, per il fondamentale supporto tecnologico che mi è stato offerto. Infine, un grazie di cuore al gruppo della Nazionale di Boccia Paralimpica, che mi ha insegnato l'importanza del lavoro di squadra, arricchendo ulteriormente questo percorso di crescita.