



## COMUNE DI GENOVA

### **DIRIGENTE RESPONSABILE:**

arch. Luca Patrone

### **RESPONSABILE UNICO DEL PROCEDIMENTO:**

arch. Mirco Grassi

### **PROGETTAZIONE ARCHITETTONICA:**

#### **Capogruppo**

Migliore+Servetto Architects

arch. Ico Migliore

arch. Mara Servetto

arch. Paolo Andrea Raffetto

arch. Nicola Valentino Canessa

arch. Maddalena Piccini

### **PROGETTAZIONE STRUTTURALE:**

Studio P.R.D

ing. Giovanni Damonte

ing. Alessandro Romelli

### **PROGETTAZIONE IMPIANTISTICA:**

ing. Luca Pizzorni

### **DIAGNOSI ENERGETICA:**

ing. Alberto Messico

### **PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE:**

Inglobe Thecnologyes s.r.l.

## COMUNE DI GENOVA

AREA DELLE RISORSE TECNICO OPERATIVE

DIREZIONE PROGETTAZIONE

AREA DEI SERVIZI ALLA COMUNITÀ - DIREZIONE BENI E ATTIVITÀ CULTURALI

### **INTERVENTO OPERA:**

MUSEO DELLA CITTÀ DI GENOVA - GENOA CITY MUSEUM

Municipio I-centro EST

Quartiere Centro Storico

CUP (B39G19000220002)

MOGE (20335)

### **LIVELLO DI PROGETTAZIONE:**

DEFINITIVO

### **CONTENUTO DEGLI ELABORATI:**

RELAZIONE TECNICA ILLUSTRATIVA DEL PROGETTO DEFINITIVO - ALLESTIMENTO

### **DATA:**

06 OTTOBRE 2020

### **TAVOLA N°:**

003

### **SCALA:**

-

### **CODICE ELABORATO:**

LGB D DG GEN 003  
REV01

REDATTO:

CONTROLLATO:

VERIFICATO:

APPROVATO:

filename: 2020.10.06\_Loggia Banchi\_relazione generale.indd

I disegni e le informazioni in essi contenute sono proprietà esclusiva del comune di Genova e non possono essere modificati, riprodotti, resi pubblici o utilizzati per usi differenti da quelli per cui sono stati redatti, salvo autorizzazione scritta.



### a / WHY & HOW?

La **città di Genova** è il fulcro della narrazione all'interno della Loggia di Banchi. L'intento progettuale è di raccontarne il valore e la memoria storica, in un continuo intrecciarsi fra i differenti ambiti che hanno caratterizzato la sua evoluzione e la formazione della Genova dei nostri giorni: il know-how, la cultura, le persone, il territorio e la storia.

Comunicare il **Genius Loci** della città, basato sul rapporto tra tradizione e innovazione, tra persone e territorio, è la caratteristica principale dell'intervento all'interno della Loggia di Banchi, rendendola il legante tra i numerosi musei presenti sul territorio urbano.

Non un infopoint, ma un **progetto di architettura degli interni e di allestimento permanente** con lo scopo di far scoprire a cittadini e turisti la forte identità di Genova e le sue curiosità, per un **processo di branding urbano** che abbia come epicentro la Loggia di Banchi e si possa poi da questa sviluppare a livello urbano.



La Loggia di Banchi assume quindi un nuovo ruolo, quasi a diventare un **megafono urbano**, connesso con la città e con il mondo, che funge da cassa di risonanza per il racconto delle caratteristiche e qualità intrinseche alla città di Genova.

Un **nuovo landmark** della città per un processo di valorizzazione a lungo termine.



**CONNESSO CON LA  
CITTÀ E IL MONDO**

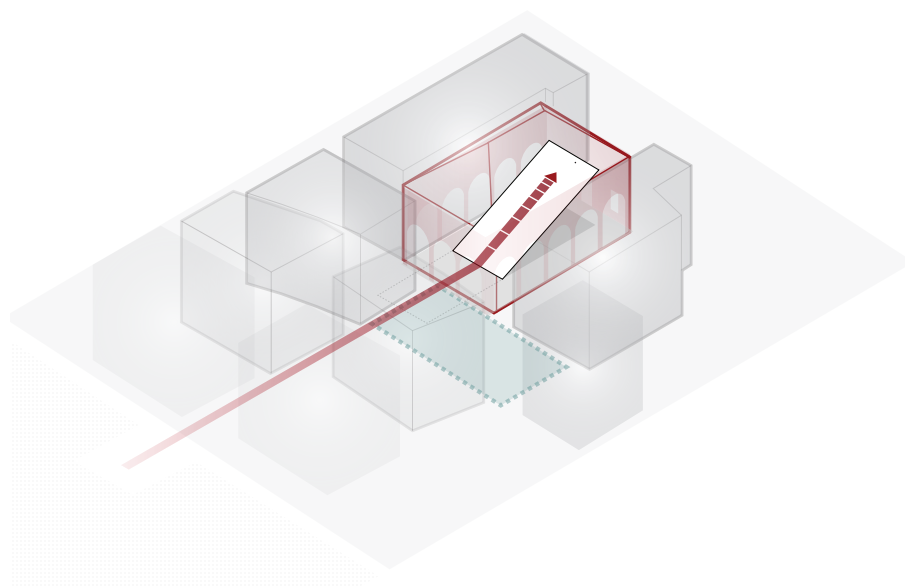


**MEGAFONO  
URBANO**



**NUOVO LANDMARK  
DELLA CITTÀ**

La Loggia diventa quindi un luogo attrattivo, come un **magnete** a livello urbano, per creare un continuum tra interno ed esterno come se la piazza continuasse all'interno dello spazio.



Il progetto intende distaccarsi dall'idea di "museo-chiodo", con quadri appesi alle pareti in un percorso cronologico, e di "museo-lunapark", in cui la spettacolarità della scenografia prevale sul contenuto, ma **un unicum, un luogo empatico e memorabile dove voler andare e poi tornare**.

## b / LA VISION

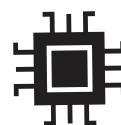
L'approccio alla base delle scelte è stato quello di lavorare attraverso la costruzione di un **paesaggio integrato con l'involucro architettonico**, dove il visitatore, muovendosi negli spazi ed interagendo con le strutture progettate, viene portato in una nuova dimensione che sollecita la percezione, attiva la curiosità e il suo desiderio di approfondire e conoscere la storia e l'evoluzione della Città di Genova, attraverso tre elementi principali:



**IL TEMPO  
PERFETTO**



**NUOVA ESTETICA  
DEI COMPORTAMENTI**



**PROGETTI CHE  
DURANO NEL TEMPO**

· **IL TEMPO PERFETTO:** il tempo è elemento di progetto fondamentale per la definizione dell'esperienza del visitatore e costruisce **differenti livelli di fruizione di contenuti e attività differenti**. I nuovi spazi espositivi devono permettere al visitatore di percepire contenuti, architettura e messaggi in una lettura d'insieme ma anche di dettaglio, dal piccolo al grande e viceversa. Il **ritmo della visita**, necessario per assicurare il tempo perfetto per ogni attività, viene scandito da momenti molto diversi tra loro in quanto gli allestimenti sono sviluppati in funzione dei singoli contenuti tematici e degli ambienti architettonici in cui vengono narrati, creando una **successione coinvolgente di ambienti diversi**.

· **NUOVA ESTETICA DEI COMPORTAMENTI:** non solo un'architettura iconica ma anche **comportamenti iconici**, che hanno come elemento centrale di ogni azione progettuale sempre il visitatore, per creare **un luogo dove voler andare e dove voler tornare**.

· **PROGETTI CHE DURANO NEL TEMPO:** un progetto di allestimento e multimedialità articolato, pensato per **una lunga vita d'uso**, dove gli effetti scenici e di racconto, così come i contenuti, utilizzano **la tecnologia come strumento e non come fine**. Sistemi espositivi pensati per parti che possono essere implementate e variate nel tempo per mantenere sul lungo termine un costante innovativo approccio con il proprio pubblico.



## c / UN MUSEO CHE SI APRE ALLA CITTÀ

L'intento progettuale è quello di valorizzare la Loggia di Banchi, rendendola **uno spazio attivo e innovativo in forte dialogo con la città**, ma che **al contempo rispetti le caratteristiche e il valore storico del luogo**.

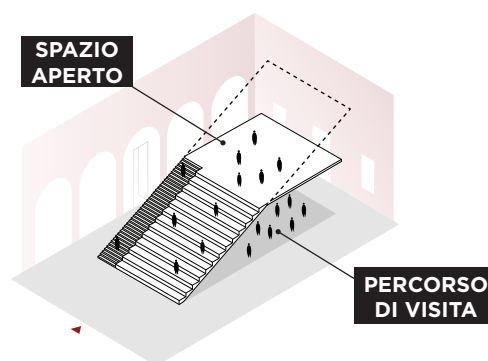
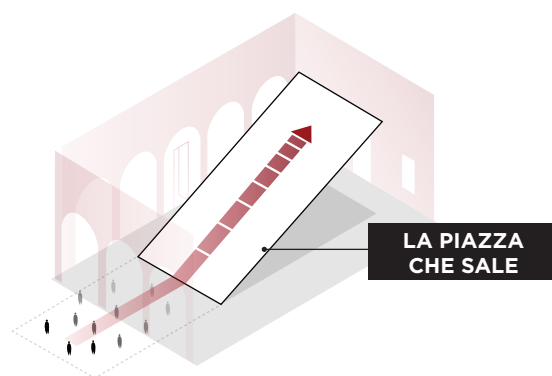
La Loggia di Banchi è concepita come luogo iconico di rappresentazione della forte **identità urbana**, in un continuo scambio fra città e Loggia, fra interno ed esterno. **Essa si apre alla città, diventando come il suo "palcoscenico"**.

Lo spazio progettato è caratterizzato da un **grande elemento architettonico centrale**: un piano inclinato, una gradonata, una sorta di grande piazza all'interno della Loggia che accoglie i visitatori, come se la piazza Banchi entrasse in essa e la facesse diventare un luogo permeabile, aperto ai cittadini. Un segno forte che introduce una **nuova sostenibilità culturale**, dove **arte, storia, tradizioni e contemporaneità dialogano in maniera armoniosa**.

Si vengono così a formare **due nuovi spazi**: il primo, sospeso dal piano di calpestio, come un sopraelevato **spazio di condivisione**, scandito da un palinsesto di eventi a tempo, che rappresenta un nuovo punto privilegiato di osservazione e studio sia dell'interno della Loggia che del morphing della città. Il secondo, sottostante la gradonata, diventa **un percorso di visita protetto**, per gestire i flussi dei visitatori e il rapporto con la narrazione e i contenuti.

L'allestimento dialoga in maniera armoniosa con l'architettura esistente grazie ad un **sistema di strutture e arredi leggeri e autoportanti**, che si inseriscono facilmente nel contesto in modo autonomo e non invasivo.

Il progetto allestitivo è accompagnato da un progetto illuminotecnico, studiato per valorizzare la Loggia e per mettere in evidenza le sue caratteristiche architettoniche.



## d / UNO SPAZIO INNOVATIVO

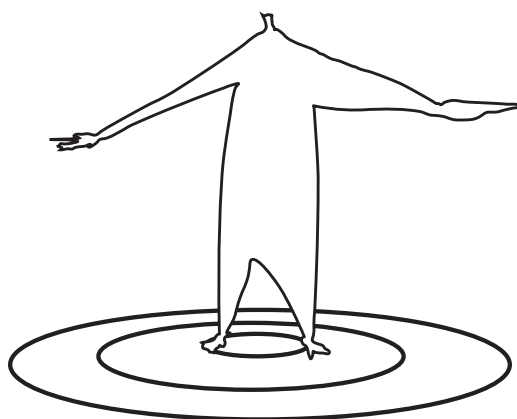
Il progetto si fonda sull'innovativa concezione del **rapporto tra i contenuti museali, l'esperienza del visitatore e la sua memoria**. L'intervento si pone come obiettivo quello di creare un percorso attraverso nuove tipologie di spazio:

### **SPAZIO ESPERIENZIALE**

attivare diversi scenari  
con l'esperienza  
personale

### **SPAZIO FLESSIBILE**

che conduce il visitatore  
all'interno del percorso  
espositivo



**Il visitatore al centro**

### **SPAZIO IMMERSIVO**

imparare scoprendo  
contenuti fisici e digitali  
attraverso nuove chiavi  
narrative

### **SPAZIO DIDATTICO**

ampliare le proprie  
conoscenze

Il nuovo progetto di allestimento permanente per raccontare la Città di Genova all'interno della Loggia di Banchi fonda le sue radici su tre concetti:

- **EVOLUZIONE:** un sistema adattabile e implementabile, che si rinnova nel tempo
- **STRATIFICAZIONE:** un unico racconto articolato su differenti livelli
- **DENSIFICAZIONE:** singole parti creano un denso paesaggio complesso.

### a / ANALISI DEI TARGET

Il nuovo progetto di allestimento permanente è **pensato per tutti**, turisti, studenti, ma anche cittadini di tutte le età e per questo propone **differenti livelli di fruizione secondo tempi diversi**. Scenari e installazioni sono capaci di dialogare con pubblici differenti per fascia di età, livello di conoscenza, lingua e cultura di appartenenza, mantenendo il visitatore come protagonista dell'intera esperienza.

### b / UN ALLESTIMENTO COME TEATRO DELLA NARRAZIONE

Il nuovo spazio espositivo viene visto come una **macchina scenica** trasformabile, un **contenitore attivo di racconto, memoria e scoperta**.

I termini del progetto assumono nuovi significati in quanto la sola definizione formale degli elementi espositivi di per sé non è sufficiente per la definizione della qualità del luogo.

Questo significa passare dal progetto della scenografia del luogo a un progetto più complesso che comprende la definizione anche della sceneggiatura dell'evento visita: **progettare l'intera esperienza che verrà vissuta in quel luogo**.

In quest'ottica la maggiore attenzione va quindi al progetto del vuoto, dello spazio che sta tra le parti e che permette di percepire le immagini e i prodotti che si propongono.

Il reale protagonista dell'allestimento, non essendo certamente più solo l'oggetto dell'esposizione piuttosto che il suo elemento espositivo, diventa così la **totalità dell'esperienza conoscitiva**, che rappresenta di per sé l'evento. Pertanto è stato studiato un sistema scenografico che segue l'evoluzione dello spazio espositivo, accogliendo e stimolando il visitatore, il quale diventa spettatore attivo che interagisce con lo spazio ed i contenuti.

### c / UNA MACCHINA ESPOSITIVA

Il visitatore viene guidato in un viaggio inedito **attraverso la conoscenza e l'esperienza**, in una macchina espositiva che può lavorare per singole parti o coralmemente coinvolgerle tutte basandosi su cinque concetti chiave:

#### / LEGGEREZZA E FLESSIBILITÀ DEL SISTEMA ESPOSITIVO

L'allestimento permanente è pensato negli spazi espositivi per diventare presenza portante del racconto a cavallo tra **elementi fisici, multimedialità, lighting e grafica**.

I sistemi espositivi sono stati progettati per essere **autoportanti e indipendenti** dalle pareti esistenti, così da potersi inserire facilmente nel contesto **in modo autonomo e non invasivo**, nel massimo rispetto delle preesistenze e dell'involucro architettonico.

Seguendo lo stesso principio, i sistemi di elettrificazione e cablaggio per l'impianto di illuminazione e i sistemi multimediali sono stati studiati per essere contenuti il più possibile all'interno delle strutture espositive.

I sistemi interattivi sono concepiti per essere di **facile gestione e semplice manutenzione**.

Le diverse declinazioni del progetto allestitivo, pur nella ricercata varietà delle soluzioni, si basano sui seguenti criteri:

- **COSTRUIRE SCENARI MULTI-LAYER** capaci di intrecciare tutti i diversi soggetti in mostra in un unico avvolgente racconto: spazio architettonico, arredi, oggetti, testi e contenuti, immagini, utilizzando anche la luce nella definizione dello scenario

- **IL VISITATORE AL CENTRO**: scenari e installazioni capaci di dialogare con pubblici differenti, che sono il fulcro delle scelte allestitive.

- **UN SISTEMA DI ALLESTIMENTO DI FACILE GESTIONE**, che permette di mantenere un alto livello qualitativo nel tempo in termine di finiture, dettagli e funzionalità, con l'utilizzo di materiali resistenti, duraturi e antibatterici, che garantiscano una corretta pulizia e semplice manutenzione.

## / CREAZIONE DI SCENARI EMOZIONALI DI RACCONTO

Ogni tematica è raccontata attraverso la ricostruzione di **scenografie memorabili**, basate sull'intreccio di tutti gli elementi del racconto (oggetti, testi, luci, immagini, audio, video, supporti multimediali e architettura degli spazi) che contribuiscono con chiarezza e in modo unitario alla **conoscenza e percezione dei contenuti**, coinvolgendo il visitatore.

## / ESPERIENZE DINAMICHE, INTUITIVE E COINVOLGENTI

I sistemi interattivi multimediali sono stati disegnati per **stimolare la curiosità del visitatore**, portandolo ad avventurarsi nella conoscenza al di là del primo possibile livello di interpretazione degli oggetti in mostra.

Una **multimedialità "amica"**, intuitiva, naturale, per facilitare e invogliare all'apprendimento e all'interazione, con sistemi adatti anche a persone meno abituate alla tecnologia.

L'azione del visitatore genera così **cambi di scenario** (audio, video, luci, immagini) **e di racconto**, fino a giungere a contenuti di approfondimento diversi a seconda dei propri interessi.

## / AZIONI INDIVIDUALI, CONDIVISIONE COLLETTIVA, PUBBLICI DIVERSI

I sistemi progettati permettono **azioni singole di approfondimento**, operate dal singolo visitatore/guida che al tempo stesso diventano **godibili da tutti**.



## / UNIVERSAL DESIGN

I sistemi che sono stati progettati e descritti in questa relazione, seguono i principi della **Progettazione per tutti** (Design for all), per consentire la fruizione degli ambienti, dei prodotti e dei servizi alla più ampia pluralità di soggetti, diversi fra loro per capacità percettive, motorie e cognitive, attraverso soluzioni globali.

Lo spazio della Loggia è quindi progettato per essere accessibile a tutti grazie ad una progettazione calibrata a soddisfare le esigenze di ogni tipologia di utente, attraverso spazi ed elementi flessibili, inclusivi e adattabili ad ogni tipo di cambiamento.

In particolar modo, è stato fatto riferimento alla legge 18/2009 in cui sono esplicitati nel dettaglio tali principi, applicabili sia alla fruizione degli spazi sia agli elementi allestitivi e tecnologici.

Tale legge dovrà essere applicata anche nella fase esecutiva del progetto.

## / IDENTITA' E COMUNICAZIONE GRAFICA

Il racconto grafico all'interno dell'esposizione è progettato per svilupparsi in modalità diverse, a seconda dei **diversi livelli di lettura** e dei differenti contesti per contribuire alla costruzione di un ricco percorso narrativo e identitario. **Il testo e il segno grafico guidano il visitatore** nel suo percorso di conoscenza attraverso le sale, costruendo paesaggi grafici diversi in relazione ai differenti contesti e alle varie tematiche da sviluppare.

**Il testo deve essere comprensibile:** prestare attenzione al carattere tipografico da scegliere (preferirne uno leggibile anche per chi soffre di disturbi di apprendimento o ipovedente), alla dimensione e al colore, oltre alla sua posizione nello spazio.

I messaggi scritti o grafici devono essere efficaci e limitati: **evitare il sovraccarico di informazioni** che rischia di non informare. Bisogna quindi individuare bene ciò che si vuole segnalare e **gerarchizzare le informazioni**.

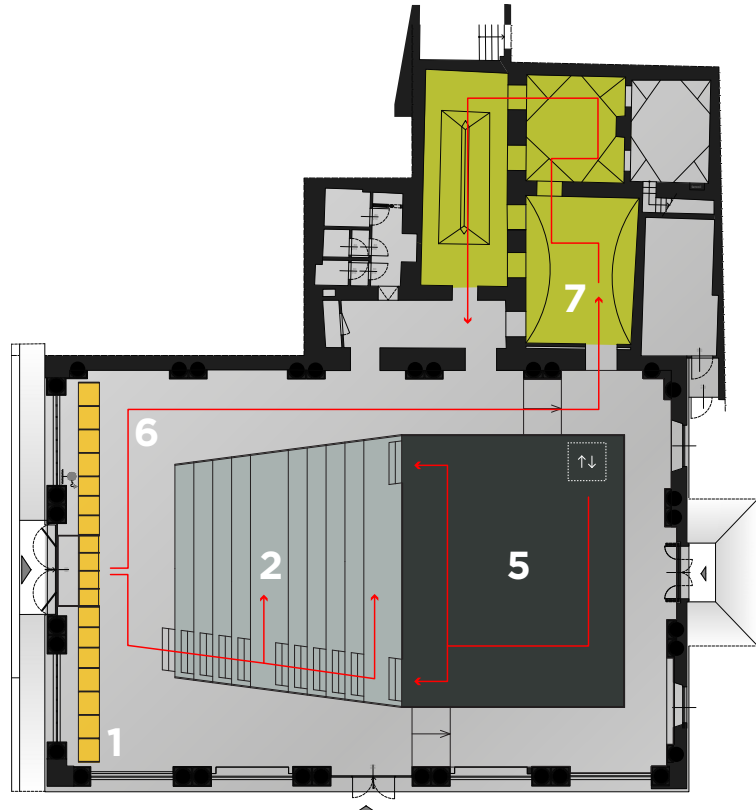
## / L'USO DELLA LUCE COME POTENTE STRUMENTO NARRATIVO

La luce è pensata come strumento fondamentale per la **narrazione** ed è parte integrante della macchina scenica dell'allestimento e della multimedialità, modulata secondo **tre diversi livelli** in funzione della regia dinamica di racconto:

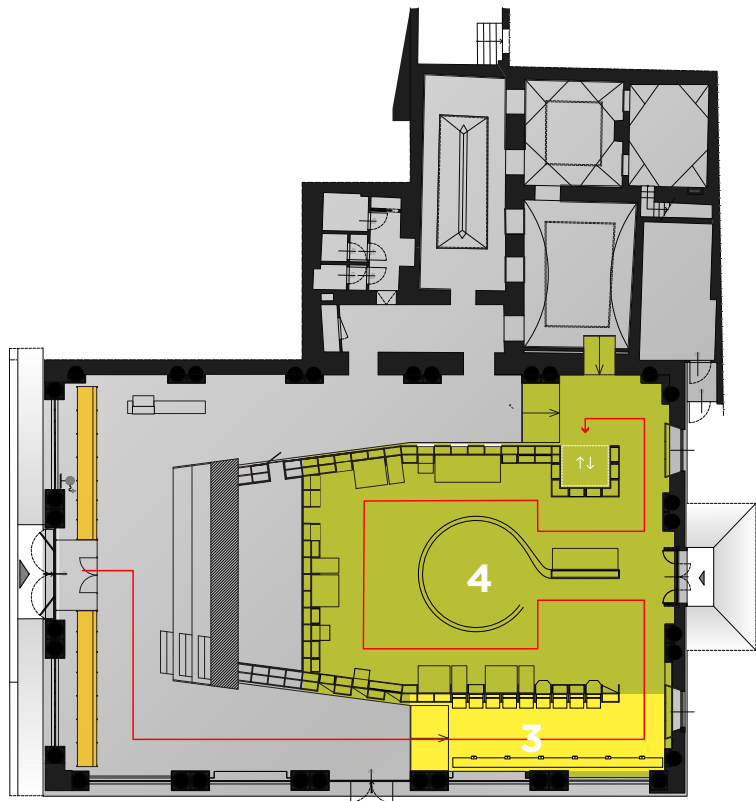
- **LUCE NARRATIVA:** illuminazione dinamica che guida il visitatore nella lettura dei contenuti catturando la sua attenzione per costruire una narrazione progressiva
- **LUCE FUNZIONALE:** illuminazione di percorso che permette al visitatore la corretta fruizione all'interno dello spazio in dialogo con il sistema grafico di comunicazione
- **LUCE SCENOGRAFICA:** illuminazione studiata per essere integrata all'allestimento con lo scopo di caratterizzare lo spazio e creare ambientazioni suggestive.  
L'importanza della luce, elemento fondamentale del progetto, studiata per essere utilizzata in maniera controllata e controllabile per abbattimento dei costi di consumo e di gestione - con flessibilità di impiego e con possibilità di implementazione e/o cambiamenti nel tempo.

Il percorso di visita si snoda attraverso le seguenti aree:

1. La wunderkammer
2. La grande scalinata
3. La timeline introduttiva
4. La sala espositiva principale
5. Il terzo spazio
6. Bookshop e biglietteria
7. Mostre temporanee



Pianta P1 zone e percorsi



Pianta P0 zone e percorsi

## 1. WUNDERKAMMER

La Wunderkammer è l'elemento allestitivo che per primo accoglie il visitatore all'interno dello spazio della Loggia di Banchi.

Come nelle storiche **Camere delle Meraviglie**, l'insieme di oggetti, reperti, sculture, mappe e disegni, monete e dipinti raccolti all'interno di questa grande libreria donano una prima overview delle molteplici caratteristiche della città di Genova e della sua evoluzione nel susseguirsi dei secoli.

La Wunderkammer è concepita come un **fondale scenografico d'insieme** che mette in stretta relazione lo spazio interno della Loggia con l'esterno: posta di fronte alle grandi vetrate che si aprono verso Piazza Banchi, la struttura dialoga con esse e permette di comprendere già nell'approcciarsi all'edificio la varietà di elementi scelti a rappresentare la storia della città. La struttura è progettata come una libreria in carpenteria metallica, lineare e neutra, che possa raccogliere una **molteplicità di contenuti sia fisici che digitali**

La grande libreria contiene **circa 60 riproduzioni tridimensionali** monocromatiche di oggetti significativi per la storia della città, ognuna delle quali illuminata ad hoc tramite una regia di luce a barre led inclinate.

Al di sopra della bussola di ingresso si sviluppa un **grande videowall**, fruibile in particolare dalla scalinata, che, ad integrazione della selezione di oggetti presente nella libreria, presenta un video di racconto sugli oggetti che hanno concorso alla storia della città, includendo anche tutti quegli oggetti appartenenti a collezioni permanenti e situati quindi in altri musei. Il videowall è collegato ad un impianto computer, accessibile nella fascia inferiore, che permette di aggiornare facilmente il contenuto digitale e, eventualmente, di riprodurre presentazioni in caso di conferenze e/o presentazioni.



Tra le riproduzioni fisiche sarà presente anche un richiamo agli **stilemi architettonici** dei Palazzi iconici di Genova, per un forte **legame con il genius loci** e i simboli della città.

In alternanza agli oggetti, la wunderkammer ospita inoltre **piani leggeri di grafica** per una prima comprensione delle tematiche affrontate dal museo già negli attimi di attesa e di sosta. La fascia inferiore della struttura ospita, invece, un elemento scatolare chiuso che funge da vano tecnico per tutti gli impianti.

Dall'esterno del museo, la Wunderkammer si presenta quindi come una scenografica vetrina, arricchita da 4 **lightbox** verticali, posti in corrispondenza del retro del videowall, e da 6 **giornali luminosi** che riproducono contenuti dinamici.

Il nuovo e unico ingresso da Piazza Banchi è integrato nella struttura della wunderkammer tramite una **bussola d'ingresso** in acciaio e vetro, che permette di filtrare le entrate e le uscite, evitare le dispersioni termiche e aumentare la sicurezza.





## 2. LA GRANDE SCALINATA

Al centro dello spazio è inserita un'ampia scalinata che unisce e al tempo stesso divide lo spazio: la struttura, progettata per essere **integrata nello spazio** architettonico della Loggia ed esaltarne l'identità, è **permeabile alla vista e leggera nella sua percezione**, e al tempo stesso permette una fruizione dello spazio su due livelli.

La parte di risalita, aperta al pubblico, si compone di gradini per il passaggio e gradoni dove poter sostare, come spazi di **apprendimento collettivo** o di **sosta individuale**, per un percorso di visita intervallato da momenti di sosta e relax.

La parte superiore, il **Terzo Spazio**, si trasforma invece in uno spazio aperto che conclude il percorso espositivo approfondendo le tematiche legate al territorio genovese.

L'intero volume è delimitato da un parapetto perimetrale in vetro che permette ai visitatori di percepire senza ostacoli e in ogni momento l'architettura che li circonda.

L'accesso al Terzo Spazio è garantito anche da una **piattaforma elevatrice** inserita nella struttura portante della scalinata, accessibile da uno dei fianchi della scala.

Il rivestimento in resina della scalinata conferisce **un effetto caldo e naturale** che invita il visitatore alla sosta e garantisce un'elevata resistenza all'usura e al tempo.

Sui gradoni sono distribuite 6 **postazioni multimediali** che consentono ai visitatori di approfondire, tramite tablet fissati alla struttura, sia i contenuti della Wunderkammer che nozioni sulla storia e l'evoluzione del luogo in cui si trovano, la Loggia di Banchi.

La scalinata poggia interamente su una struttura metallica di leggera percezione, che divide funzionalmente lo spazio sottostante e diventa contenitore di oggetti per lo spazio espositivo. I due fianchi laterali della struttura accolgono da un lato la timeline introduttiva e dall'altro il bookshop.

Il **progetto della luce** caratterizza in modo scenografico il volume e guida il visitatore con l'applicazione di barre led per tutta la lunghezza di ogni gradone.



MIGLIORE+SERVETTO

### 3. LA TIMELINE

Il percorso verso il cuore del Museo è accompagnato dall'**introduzione cronologica** alla storia della città di Genova.

La leggera struttura in tubolare metallico della scalinata permette la permeabilità visiva fra spazio espositivo e Loggia, ma al contempo funge da supporto per la Timeline, che è fortemente integrata ad essa.

Il fianco della scalinata è infatti caratterizzato da un'**overview grafica divisa nelle 9 tappe fondamentali** che si sono susseguite nei secoli, con l'highlight degli eventi che hanno maggiormente segnato l'evoluzione della città.

La timeline si compone di **pannelli grafici e lightbox** ancorati alla struttura, caratterizzati da un'inclinazione che permette una lettura più agevole secondo l'altezza di ogni componente. La fascia più alta comprende 9 lightbox rappresentanti **immagini evocative** di ogni periodo, mentre la fascia centrale e quella inferiore ne riportano, mediante **testi e grafiche**, le informazioni principali e gli eventi più significativi. Il racconto di ogni periodo storico si sviluppa quindi verticalmente con un lightbox e due pannelli stampati.

La timeline si sviluppa non solo graficamente, ma anche digitalmente: di fronte ad essa una panca lunga 10 metri offre **6 postazioni multimediali**, costituite da tablet con supporto integrato alla seduta, dove poter approfondire i contenuti della timeline.



MIGLIORE+SERVETTO



#### 4. LA SALA ESPOSITIVA PRINCIPALE

Il percorso prosegue all'interno di un ampio spazio espositivo che si sviluppa concettualmente secondo **una duplice lettura: cronologica e tematica**. I 9 periodi storici proposti dalla timeline sono qui approfonditi con oggetti e strumenti di valore storico, documenti originali e riproduzioni, organizzati secondo **nuclei tematici di narrazione**.

Al centro dello spazio, una suggestiva installazione multimediale si propone di raccontare la storia di Genova secondo i **quattro elementi primordiali** Acqua, Aria, Terra, Fuoco. Una chiave innovativa di racconto per indagare la città secondo il **tema trasversale dello scambio e delle persone**, che da sempre caratterizza l'identità culturale e sociale del capoluogo.

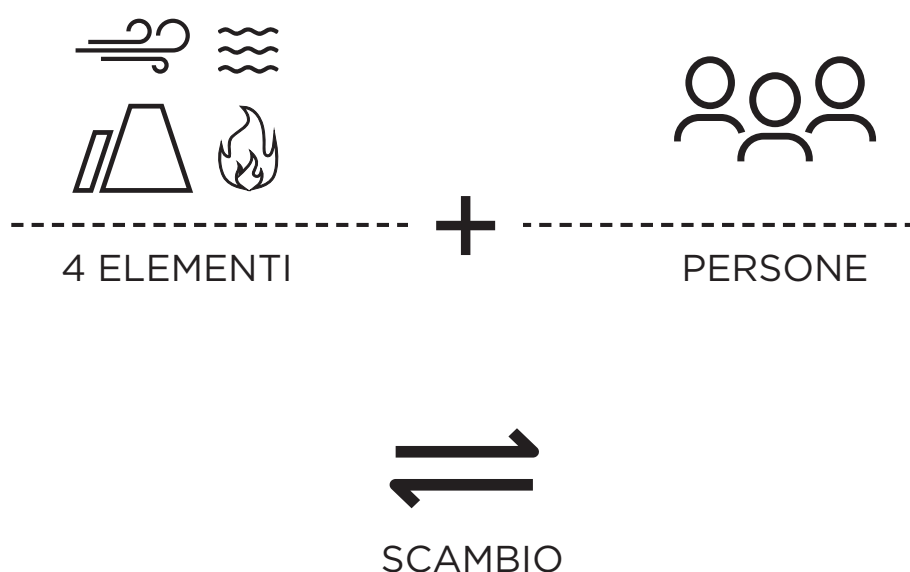
**Acqua** racconta il tema del viaggio, del commercio, del porto, dell'industria navale, delle regate, dell'acquario, della comunicazione, l'intuizione e la riflessione.

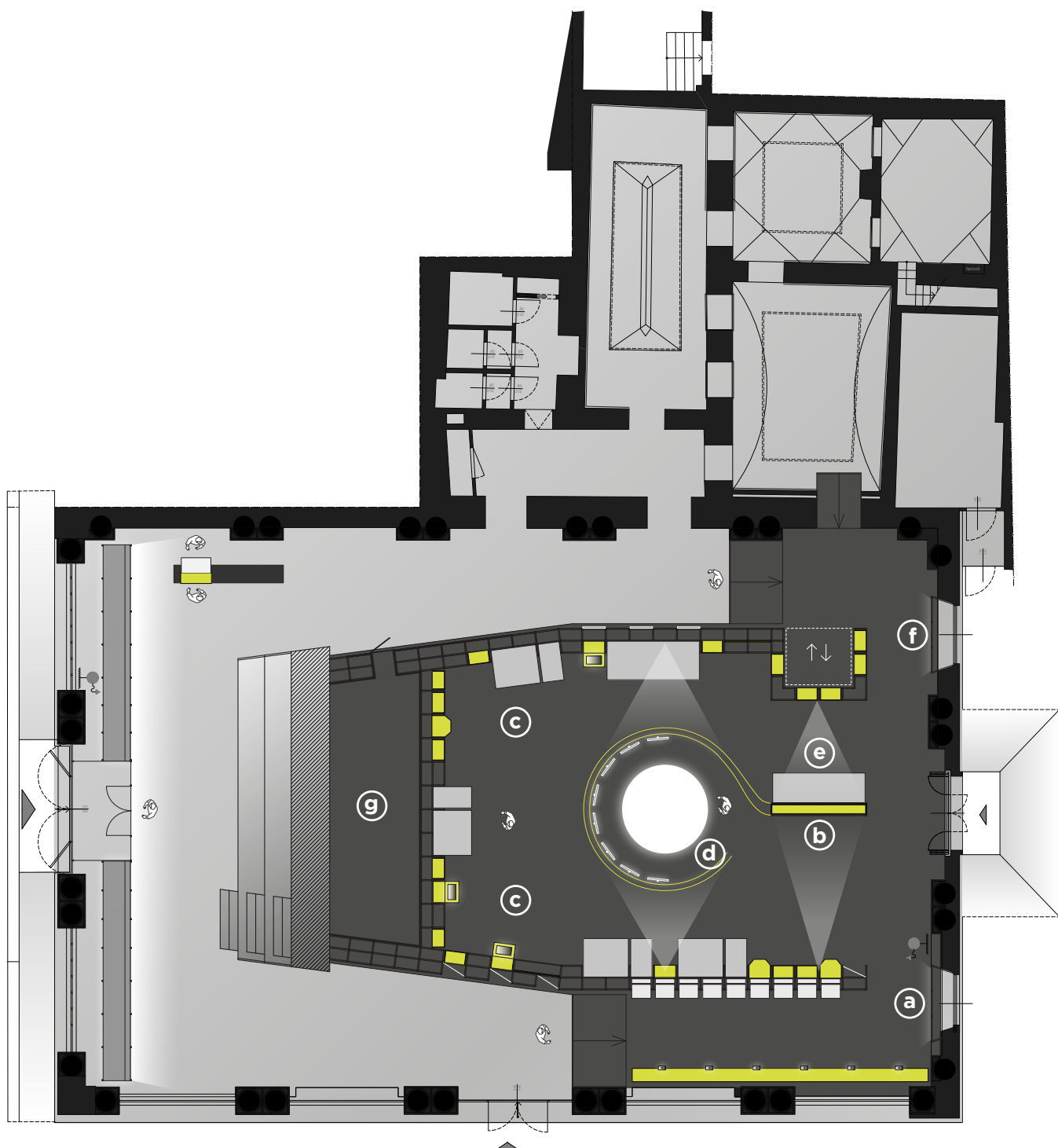
**Fuoco** affronta il know-how della città, costruitosi nel tempo con il fare, l'energia, la trasformazione, la guerra, l'industria, l'artigianato, l'operosità, il lavoro, la finanza, la politica e la società.

**Terra** propone le riflessioni sul territorio e sulla società, sull'architettura e l'urbanistica, sulla cultura del cibo legata alla natura del luogo e sulla resilienza della città.

**Aria** narra la musica e l'arte, la conoscenza divenuta cultura, pensiero, creatività, armonia, poesia e arte visiva.

La chiave di lettura di questo allestimento è così quella di permettere al pubblico di entrare nella storia della città di Genova attraverso tante microstorie che si alternano lungo il percorso.





Pianta PO allestimento

- a / LE ROTTE NAVALI
- b / LA MONETA
- c / IL PERCORSO CRONOLOGICO
- d / L'INSTALLAZIONE DEI QUATTRO ELEMENTI
- e / LA VESPA
- f / MUSICA E POESIA DI GENOVA
- g / VANO TECNICO

## a / LE ROTTE NAVALI

Il primo focus tematico è dedicato alla tematica delle rotte navali. Una struttura in tubolare metallico e inserzioni in lamiera stirata trova spazio nell'imbotte della finestra sulla parete di fondo della Loggia. Ancorato ad essa vi è un **monitor touch** con cui il visitatore può **interagire per scoprire le rotte navali** che nel tempo hanno caratterizzato la storia di Genova.

Il racconto viene approfondito da **grafiche**, stampate su pannelli di diversa dimensione fissati alla struttura, posizionate al di sopra del monitor.

In altezza trova spazio un **grande lightbox**, anch'esso fissato alla struttura, che propone una grafica ambientale legata al tema delle rotte navali, in modo che il visitatore a primo sguardo possa inquadrare la tematica e muoversi con sicurezza nello spazio.

## b/ LA MONETA

Proseguendo il percorso nello spazio sottostante al Terzo Spazio, il visitatore incontra un **focus d'approfondimento** sulle monete e la simbologia di esse in relazione alla storia della città.

Una lunga **teca con illuminazione integrata** ospita una selezione di monete originali sorrette da supporti ad hoc. Il visitatore può analizzare gli originali nel dettaglio grazie ad un sistema di **lenti di ingrandimento** a scorrimento fissate ad un binario al di sopra della teca.

Inferiormente alla teca si sviluppa una **grafica di approfondimento** stampata su pannelli inclinati posizionati nello spessore della libreria.

Superiormente alla teca è posizionato un grande disco dove una **proiezione video** fornisce ulteriori contenuti sulla tematica.

## c/ IL PERCORSO CRONOLOGICO

L'esposizione principale di **oggetti, strumenti, stampe e documenti originali** si sviluppa cronologicamente in quest'area, trovando spazio sul perimetro interno della struttura portante della scalinata. I prospetti interni della libreria metallica si configurano quindi in **un ricco e ordinato archivio di oggetti fisici e grafici** di diversa dimensione e tipologia, restituendo una misura della **ricchezza storica e contemporanea di Genova**.

**Teche, ripiani, pedane e supporti** si inseriscono in modo leggero nella libreria per dare risalto ai contenuti. Ogni elemento è progettato ad hoc in base alla dimensione e alla tipologia dei contenuti museali scelti dalla curatela. Il **progetto dell'illuminazione** consta di barre led dimmerabili integrate nel supporto e, nel caso di oggetti di grande dimensione, di faretti posizionati nel binario predisposto a soffitto.

Il percorso è scandito da 6 **"teche parlanti"**, al cui interno si trovano 6 oggetti significativi per lo storytelling. Ognuna di queste teche prevede sul fronte un **monitor touch trasparente** integrato nell'elemento, con il quale il visitatore può interagire selezionando **specifici approfondimenti tematici, focus e curiosità** sotto forma di contenuti video e grafici. Nella fascia superiore alla libreria si inseriscono **piani di grafica verticale** a supporto della narrazione.

#### d/ L'INSTALLAZIONE DEI QUATTRO ELEMENTI

Al centro dello spazio, due **sottili layers di membrane** semitrasparenti si configurano come partizioni effimere e morbide che incuriosiscono il visitatore e delimitano uno spazio "liquido" al cui interno si trova **un'installazione multimediale** più immersiva.

Un grande ciellino inclinato retroproiettato fornisce contenuti in loop sincronizzati con un audio direzionale e con gli 8 monitor sottostanti, anch'essi sospesi a soffitto. Ne risulta un **paesaggio dinamico e coinvolgente** dove il visitatore fruisce di un **racconto tematico trasversale** sulla città di Genova, presentata attraverso la chiave narrativa dei quattro elementi.

Le membrane esterne schermano parzialmente lo spazio, sia dal punto di vista visivo che acustico, creando **ambienti anecoici** che portano il visitatore in una dimensione memorabile, **un'esperienza a tempo** che stimola la curiosità e sollecita la percezione.

**Proiezioni ambientali di luce** sulle membrane, in forma di frasi e immagini evocative, generano onde di informazioni che si snodano all'interno dello spazio, amplificandone la percezione.

#### e/ LA VESPA

Specularmente all'approfondimento dedicato alla moneta si sviluppa l'eventuale **focus tematico sulla storia della Vespa**: un'ampia **pedana** ospita lo storico e famoso oggetto, che viene raccontato al visitatore da **contenuti video** proiettati sul grande disco posizionato superiormente alla pedana. Lo storytelling è approfondito da **superfici grafiche** ancorate alla struttura.

#### f/ LA MUSICA E LA POESIA DI GENOVA

Il percorso espositivo a quota zero si conclude con il focus **dedicato alla musica e alla poesia genovese**. Come nel caso delle rotte di Genova, esso è allocato nell'imbotte della finestra, è costituito da tubolare metallico e inserzioni in lamiera stirata e si sviluppa per oltre 6 metri di altezza.

Nella fascia inferiore si trovano **sei elementi a forma di cono**, al cui interno sono nascoste casse audio che riproducono contenuti audio in loop.

Il racconto viene approfondito da **grafiche**, stampate su pannelli di diversa dimensione fissati alla struttura, posizionate al di sopra dei coni musicali.

In altezza trova spazio un **grande lightbox**, inserito nella struttura, che propone una grafica ambientale legata agli argomenti trattati, in modo che il visitatore a primo sguardo possa inquadrare la tematica e muoversi con sicurezza nello spazio.

#### g/ VANO TECNICO

Tutti i cablaggi sono integrati nelle strutture, in modo tale da assicurare una **percezione visiva leggera e pulita dell'allestimento**.

Al di sotto della prima porzione di scalinata è ricavato un **vano tecnico** adibito all'alloggiamento degli impianti e alla regia generale delle installazioni, accessibile al personale in corrispondenza del fianco sinistro della scala. La sala espositiva principale si sviluppa interamente al di sopra di una **pedana** con rivestimento ad alta prestazione rispetto ai flussi previsti che permette di portare i cablaggi ad ogni elemento espositivo.

## 5. IL TERZO SPAZIO

Lo spazio superiore della scalinata è dedicato al Terzo Spazio.

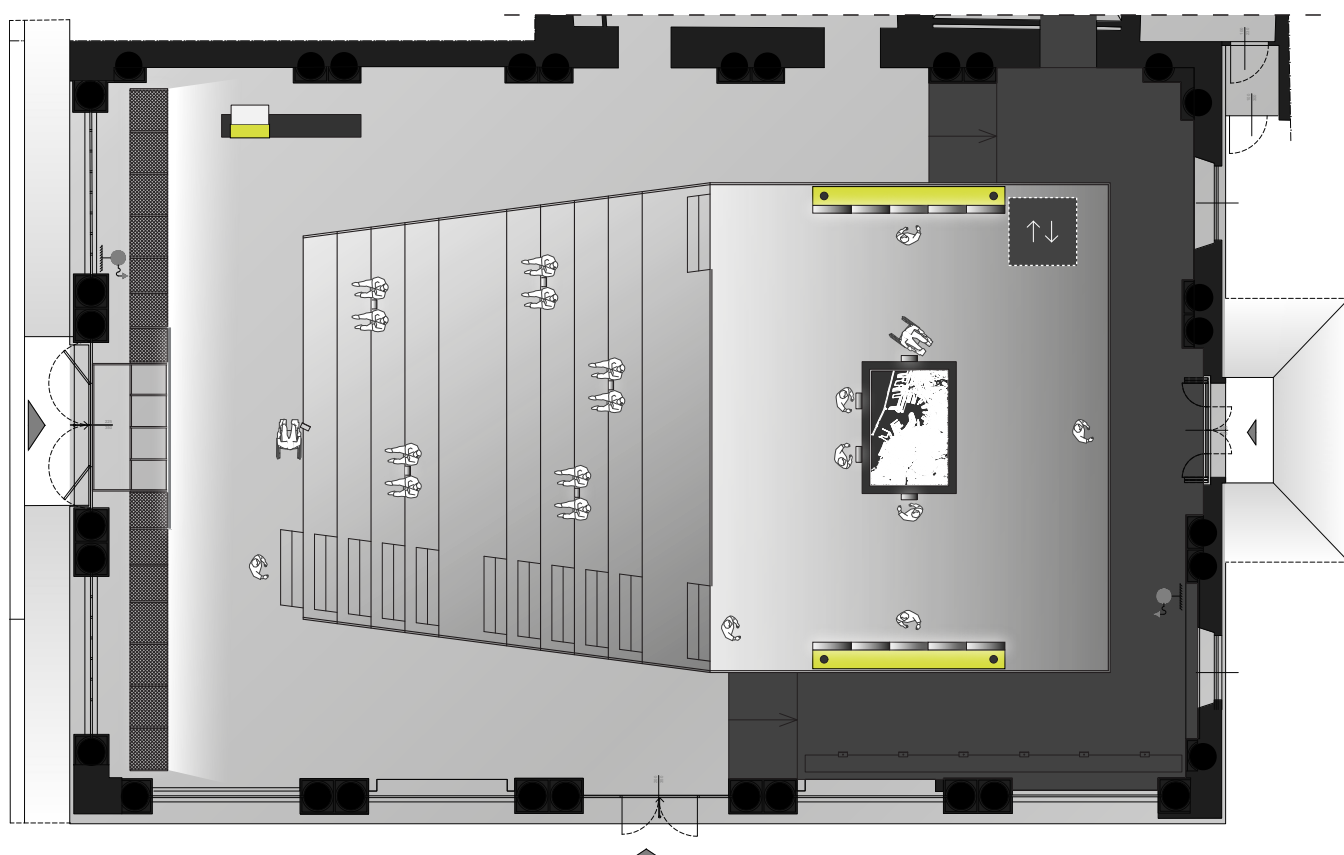
L'accesso all'area è duplice, si possono utilizzare sia la scalinata sia l'ascensore posizionato in corrispondenza dell'uscita dall'area espositiva sottostante.

Questo spazio è caratterizzato da un **grande podio centrale** sul quale è riprodotta in miniatura tridimensionale la **mappa della città**, della quale viene raccontata l'evoluzione nel tempo grazie ad un **sistema multimediale interattivo**: 4 postazioni, a diverse altezze, dotate di tablet con tecnologia di **realtà aumentata** permettono infatti al visitatore di inquadrare il modello e fruire di contenuti sia storici che attuali sullo sviluppo dell'**architettura, del paesaggio e del territorio di Genova**, raccontati mediante video, immagini e testi. Inoltre, ad arricchire la base del modellino sono presenti alcune **grafiche** in prespaziato.

I lati corti dello spazio sono caratterizzati da **due videowall** che si sviluppano specularmente per una lunghezza di circa 5 metri: essi mostrano contenuti video, immagini e approfondimenti sul territorio di Genova e sullo skyline della città.

I lati lunghi dello spazio risultano invece fruibili fino al parapetto per poter godere, da un lato, dell'**affaccio sull'affresco** della parete di fondo e, dall'altro, di un **punto di vista privilegiato** sulla Wunderkammer, sulla scalinata e **sullo spazio nella sua interezza**.

Infine, una **grande proiezione ambientale** avvolge lo spazio incontrando il soffitto a volta della Loggia.



Pianta P1 allestimento

## 6. BOOKSHOP E BIGLIETTERIA

L'area dedicata a reception / biglietteria e bookshop è situata vicino all'ingresso, per un migliore controllo dei flussi e della sicurezza. Comprende una **consolle contenitiva** per i prodotti del bookshop ed una **postazione cassa** ribassata, costituita da un arredo che si posiziona ad incastro nella consolle e predisposta in modo tale da nascondere tutti gli apparati tecnologici necessari (computer, telefono, stampante, pos, lettore bar code, illuminazione integrata, ecc...). A servizio del bookshop vi è inoltre il fianco della struttura portante della scala, che si configura come **libreria contenitiva** dei prodotti del bookshop, tramite inserimento di **ripiani** e **box** con illuminazione a barre led integrata nei traversi della struttura.

## 7. MOSTRE TEMPORANEE

Nelle sale retrostanti allo spazio principale della Loggia, destinate ad ospitare mostre e/o eventi temporanei, si prevede, in ogni stanza ad eccezione di quella adibita a spogliatoio, la **predisposizione di:**

- **binari elettrificati** a sospensione per l'alloggiamento di faretti;
- **profili in acciaio** tipo Halfen lungo il perimetro della stanza, posizionati a quota 4 metri, **e sistemi di aggancio a scorrimento** all'interno del profilo;
- **pannelli** in mdf, graficabili in base al tipo di mostra temporanea prevista, fissati al muro in corrispondenza di tre aperture **per la chiusura temporanea dei passaggi**.

## PERCORSO E LIVELLI DI APPROFONDIMENTO

Il visitatore è libero di muoversi nello spazio del foyer, approfondendo da subito alcune tematiche della grande Wunderkammer iniziale, dove può confrontarsi con approfondimenti e curiosità sugli elementi iconici della città di Genova, oppure può sostare sulla grande scalinata centrale, sentendosi accolto e coinvolto in uno spazio ospitale.

Il visitatore è accompagnato nella visita degli spazi espositivi attraverso un **percorso fluido** ma al tempo stesso denso e ricco di approfondimenti a diversi livelli e in diverse direzioni nelle varie tematiche trattate.

Il percorso si alterna tra momenti di apprendimento, conoscenza e consultazione del materiale esposto, e momenti immersivi dove viene stimolato a diventare spettatore attivo della narrazione.

Un progetto per la **“nuova Loggia”**, uno spazio ospitale dove voler andare e dove voler tornare.