



**UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI CAMERINO**

**SCUOLA DI ARCHITETTURA E DESIGN “E. VITTORIA”**

**CORSO DI LAUREA IN**

**Disegno Industriale e Ambientale**

**TITOLO DELLA TESI**

**COMUNICARE I LUOGHI DELLA CULTURA.**

**Progetto d'identità visiva per il teatro Andromeda**

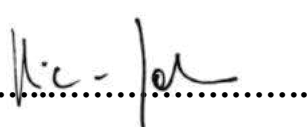
*Laureando/a*

**Nome Davide D'Ottavi**

**Firma.....** 

*Relatore*

**Nome Nicolò Sardo**

**Firma.....** 

---

**ANNO ACCADEMICO 2022/2023**

# DOSSIER DI RICERCA

Davide D'Ottavi

**COMUNICARE I LUOGHI DELLA CULTURA.**

Progetto d'identità visiva per il Teatro Andromeda

# ABSTRACT

La comunicazione visiva è un mezzo efficace per trasmettere informazioni complesse in modo rapido ed efficace.

Nel contesto dei beni culturali, la comunicazione visiva può essere utilizzata per creare una connessione emotiva con il pubblico, evidenziare l'importanza storica e artistica di un luogo e incoraggiare la partecipazione attiva dei visitatori.

Il progetto di comunicazione e di identità visiva per il Teatro Andromeda di Lorenzo Reina, ha il fine di raggiungere e far conoscere il teatro e la sua storia ad un pubblico più ampio e attrarre nuovi spettatori. Il progetto si basa su un'approfondita analisi delle caratteristiche del teatro, della sua storia e dell'esperienza teatrale che offre.

Attraverso questo progetto di immagine coordinata e comunicazione visiva, il Teatro Andromeda di Lorenzo Reina mira a rafforzare la sua posizione come punto di riferimento culturale nella regione. L'obiettivo è quello di attirare nuovi spettatori, creare un legame emozionale con il pubblico e diffondere la bellezza e l'importanza del teatro come forma d'arte. Saranno sviluppati un logo distintivo e una palette di colori che riflettano l'identità e il carattere del teatro. Questo nuovo design sarà applicato su tutti i materiali di comunicazione, inclusi manifesti, brochure, biglietti e pubblicazioni digitali.

# INDICE

## 1

### LUOGHI CULTURALI

Beni e luoghi culturali	10
Cosa sono	12
Pubblico	14
Evoluzione	16
Cultura e comunicazione	20
L'importanza della comunicazione visiva	24
Comunicazione efficace	25
Come progettare un'identità visiva	28
Elementi di un logo	30

## 2

### CASI STUDIO

THÉÂTRE DU CHÂTELET Philippe Apeloig	34
TEATRO SAN CASSIANO Studio Sebastiano Girardi	36
CASA DA MUSICA <i>Sagmeister e Walsh</i>	38
NAPOLI TEATRO FESTIVAL Leonardo Sonnoli	42
TEATRO ALLA SCALA Tomo Tomo Studi	44
OPERA DI STATO BAVARESE Mirko Borsche	48
NEW VICTORY THEATRE Studio Pentagram, Paula Scher	52

## 3

### RICERCA

Teatri siciliani	58
Architettura Spontanea	60
Teatro andromeda	62
Lorenzo Reina	73
Fattoria dell'Arte	76

## 4

### PROGETTO

Introduzione al progetto	80
Logo e costruzione	84
Artefatti Grafici	100
Progetto editoriale	148

## 5

### BIBLIOGRAFIA E SITOGRAFIA

Bibliografia	80
Sitografia	84

# LUOGHI CULTURALI

1

# BENI E LUOGHI CULTURALI

L'evoluzione della civiltà si basa sulla nostra capacità di tramandare gli avvenimenti e i saperi del passato, così che le prossime generazioni possano partire da un livello sempre più alto di conoscenza.

Come fare a tenere vivo il ricordo del passato? Per esempio, attraverso la tutela dei beni storici e artistici, il patrimonio culturale di ogni nazione. I beni culturali sono beni che compongono il patrimonio culturale nazionale, nei suoi svariati aspetti: storico, artistico, archeologico, architettonico, ambientale, etnoantropologico, archivistico, librario, e altri che costituiscano testimonianza di valore storico-culturale. Sono beni culturali però anche alcuni paesaggi naturali di grande importanza per l'umanità.

Si nota una profonda trasformazione negli ultimi decenni, nell'ambito dei beni culturali, un processo niente affatto concluso ma tutt'ora in atto, che ha determinato una progressiva apertura e proiezione verso il mondo esterno, di quelli che possiamo chiamare i luoghi della cultura.

Quest'ultima definizione, tanto suggestiva quanto ampia, può essere adottata per tutte quelle strutture o enti capaci di conservare e produrre cultura, come i musei, i siti archeologici, i centri culturali, i teatri, le biblioteche, gli archivi, i conservatori, tra gli altri.

Così facendo siamo perfettamente in assonanza con quanto affermato negli anni dall'ICOM (Consiglio internazionale dei musei), che accoglie nella terminologia museo anche altre istituzioni culturali.

## Pompei

Sito archeologico che nel 1997 è entrato a far parte della lista dei patrimoni dell'umanità dell'UNESCO

## Centre Pompidou

Progettato da Renzo Piano Il Centre Pompidou ospita una biblioteca pubblica, l'Ircam (Centro per la Musica) e il Museo nazionale di arte moderna.



# COSA SONO

I luoghi culturali rappresentano delle preziose testimonianze del patrimonio storico, artistico e culturale di una determinata regione, nazione o civiltà.

Questi luoghi sono spazi fisici che racchiudono storia, arte, tradizioni e valori culturali, offrendo al pubblico la possibilità di immergersi in un'esperienza unica e significativa.

I luoghi culturali possono assumere diverse forme, come musei, gallerie d'arte, siti archeologici, monumenti storici, biblioteche, teatri, luoghi di culto e molto altro ancora.

Ognuno di essi possiede un'identità e una narrazione specifica, che si sviluppano attraverso la fusione di elementi architettonici, opere d'arte, manufatti storici e testimonianze culturali.

Essi fungono da ponti tra il passato e il presente, consentendo al pubblico di connettersi con le radici e la storia della propria comunità o di una cultura diversa.

I luoghi culturali sono luoghi di apprendimento, di scoperta e di arricchimento personale, offrendo opportunità di studio, ricerca e approfondimento. Inoltre, svolgono un ruolo fondamentale nella conservazione e nella tutela del patrimonio culturale. Essi ospitano opere d'arte, manoscritti antichi, reperti archeologici e altre testimonianze materiali che necessitano di essere preservate e valorizzate per le generazioni future. Attraverso programmi di conservazione, restauro e catalogazione, i luoghi culturali contribuiscono alla salvaguardia della memoria storica e culturale.

Un altro aspetto importante dei luoghi culturali è la loro funzione di promozione e diffusione della cultura.

Si organizzano mostre, esposizioni, eventi culturali, concerti, spettacoli teatrali e altre attività che coinvolgono il pubblico e favoriscono la condivisione e la fruizione dell'arte e della cultura. Inoltre, spesso collaborano con scuole, università e istituzioni culturali per offrire programmi educativi, workshop e visite guidate, al fine di stimolare l'interesse e l'apprendimento.

È importante sottolineare che i luoghi culturali sono spazi inclusivi, aperti a tutti i segmenti della società. Essi favoriscono l'accessibilità, offrendo servizi e risorse per persone con disabilità, promuovendo l'inclusione di diverse comunità e incoraggiando il dialogo interculturale.

## Museo del 900

Esposizione permanente di opere d'arte del XX secolo ospitata all'interno del Palazzo dell'Arengario, Milano.

## Maschio Angioino

È uno storico castello medievale e rinascimentale, nonché uno dei simboli della città di Napoli.

## Valle dei Templi

È un parco archeologico Siciliano caratterizzato da una serie di importanti templi dorici del periodo ellenico.





# PUBBLICO

Il pubblico gioca un ruolo essenziale nella salvaguardia e nella valorizzazione dei beni culturali. La partecipazione attiva del pubblico, attraverso la visita, lo studio, la ricerca e l'interazione con i beni culturali, contribuisce alla comprensione e alla preservazione del patrimonio culturale. Il pubblico può portare nuove prospettive, intuizioni e scoperte, arricchendo così la conoscenza e l'interpretazione dei beni culturali.

I beni culturali, a loro volta, offrono al pubblico un'opportunità unica di connettersi con la storia, l'arte, le tradizioni e i valori di una determinata comunità o civiltà. Essi suscitano emozioni, stimolano la riflessione critica e offrono un'esperienza estetica e culturale di valore. Attraverso la fruizione dei beni culturali, il pubblico può apprendere, arricchirsi e sviluppare una maggiore consapevolezza del patrimonio comune.

Il rapporto tra beni culturali e pubblico è bidirezionale e si nutre della partecipazione e dell'interazione reciproca. I beni culturali offrono al pubblico un'esperienza di apprendimento.

Il rapporto tra beni culturali, luoghi culturali e pubblico è influenzato dalla diversità e dall'inclusione. I luoghi culturali stanno adottando politiche e pratiche volte a rendere i beni culturali accessibili a tutti, indipendentemente da età, abilità, background culturale o socioeconomico. Si stanno sviluppando servizi e programmi che promuovono l'accessibilità fisica, cognitiva e sensoriale, garantendo a tutti la possibilità di godere dei benefici culturali offerti dai beni e dai luoghi culturali. In conclusione, il rapporto tra beni culturali, luoghi culturali e pubblico è un circolo virtuoso in cui il pubblico contribuisce a valorizzare, preservare e diffondere i beni culturali, mentre i luoghi culturali facilitano l'accesso e la fruizione dei beni da parte del pubblico. Questa sinergia è fondamentale per la salvaguardia e la trasmissione della cultura e della storia alle generazioni presenti e future.



## Illustrazione giornate FAI

è una fondazione senza scopo di lucro nata nel 1975, con il fine di tutelare e valorizzare il patrimonio storico, artistico e paesaggistico italiano.

# EVOLUZIONE

L'evoluzione dei luoghi culturali è un processo dinamico che si adatta ai cambiamenti della società e alle esigenze del pubblico. Negli ultimi decenni, si sono verificati diversi sviluppi che hanno contribuito all'evoluzione dei luoghi culturali.

Uno dei principali cambiamenti è l'adozione delle nuove tecnologie. I luoghi culturali stanno integrando sempre più strumenti digitali e interattivi per migliorare l'esperienza del pubblico. L'uso di schermi touch, realtà virtuale, realtà aumentata e applicazioni mobili permette al pubblico di interagire con i contenuti in modi innovativi, rendendo la visita più coinvolgente e personalizzata. Inoltre, i siti web e i social media offrono una piattaforma per la promozione e la condivisione dei luoghi culturali, raggiungendo un pubblico più vasto e diversificato. Un'altra evoluzione importante è l'accento sulla partecipazione attiva del pubblico. I luoghi culturali stanno promuovendo un approccio più inclusivo e collaborativo, coinvolgendo il pubblico nelle decisioni relative alla programmazione, alla presentazione e alla valorizzazione dei contenuti. Questo coinvolgimento può avvenire attraverso focus group, comitati consultivi, laboratori partecipativi e altri strumenti di coinvolgimento delle comunità.

La fruizione dei luoghi culturali sta diventando sempre più flessibile e personalizzata. Oltre alle visite tradizionali, sono stati introdotti diversi formati di fruizione, come le visite guidate tematiche, gli itinerari personalizzati e gli eventi serali o notturni. Inoltre, molti luoghi culturali stanno sperimentando l'uso di nuovi spazi, come sale polivalenti, aree interattive e spazi per eventi, per offrire un'esperienza più varia e coinvolgente.

Un altro aspetto dell'evoluzione dei luoghi culturali riguarda la loro funzione sociale. I luoghi culturali sono sempre più considerati centri di incontro e di scambio culturale, oltre che spazi per la conservazione e l'esposizione. Vengono organizzati eventi, conferenze, spettacoli e attività sociali per creare un ambiente vivace e stimolante. Inoltre, molti luoghi culturali si stanno impegnando a riflettere la diversità culturale e a promuovere il dialogo interculturale attraverso esposizioni, programmi educativi e collaborazioni con comunità locali e internazionali.

L'evoluzione dei luoghi culturali riguarda anche la sostenibilità ambientale e l'accessibilità. Molte istituzioni culturali stanno adottando pratiche sostenibili, riducendo l'impatto ambientale e promuovendo la responsabilità sociale.

In conclusione, l'evoluzione dei luoghi culturali è guidata dalla necessità di adattarsi ai cambiamenti della società e alle aspettative del pubblico. L'uso delle nuove tecnologie, la partecipazione attiva del pubblico, la personalizzazione dell'esperienza, la funzione sociale, la sostenibilità e l'accessibilità sono solo alcuni degli elementi che caratterizzano l'evoluzione dei luoghi culturali. Questi sviluppi mirano a rendere i luoghi culturali più inclusivi, coinvolgenti e rilevanti nella vita delle persone.

Nel 1992, la legge Ronchey, permette di inserire all'interno dei luoghi culturali i così detti "servizi aggiuntivi" come aree shop, caffetterie, ristoranti ecc. che contribuiscono a rendere questi ultimi sempre più accattivanti e simili a luoghi di svago al pari di cinema e teatri. Ecco perché oggi, gran parte dei luoghi culturali assomigliano sempre di più ad un'impresa nella quale il visitatore si riconosce e ripone la propria fiducia.

I luoghi culturali al giorno d'oggi vengono visti in maniera differente rispetto al passato. I Musei e i Parchi archeologici non rappresentano più solo luoghi di conservazione di beni artistici e culturali, essi sono diventati a tutti gli effetti dei luoghi di ritrovo per un pubblico sempre più vario. Questo cambiamento coinvolge sia chi conserva il bene sia il fruitore: le strutture museali infatti hanno totalmente cambiato il loro modo di allestire le mostre e di porre in evidenza le opere attraverso, per esempio, coraggiosi esperimenti di contaminazione di forme d'arte differenti; dalla loro parte, anche i fruitori hanno un'idea sempre più moderna e cangiante di luogo di cultura.

In conclusione, i luoghi culturali sono custodi del nostro patrimonio culturale e rappresentano dei veri e propri tesori per la società. Attraverso la conservazione, la promozione e la fruizione di opere d'arte, reperti storici e testimonianze culturali, essi arricchiscono il tessuto culturale di una nazione, ispirano la creatività, favoriscono l'apprendimento e promuovono la comprensione e la diversità culturale.

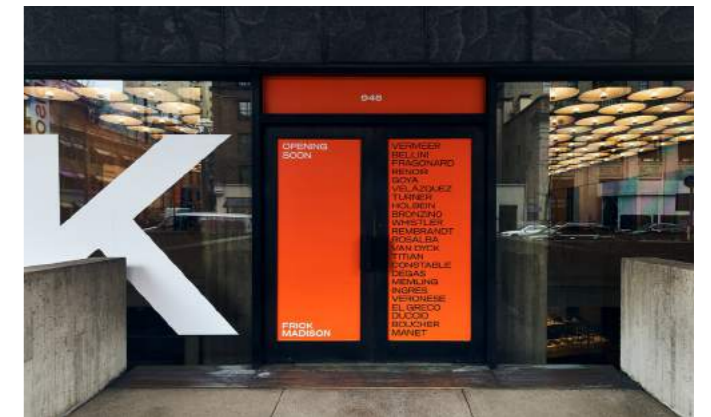








**Museo pubblico**

Foto di un museo pubblico prima della legge Ronchey.  
Fonte Artribune.

**Frick Madison**

Museo d'arte nell'austera cornice dell'edificio brutalista progettato da Marcel Breuer negli anni '60 per il Whitney, ora ribattezzato Frick Madison.



<b>4</b>	France and Britain Painting, Sculpture, and Decorative Arts Frick Art Reference Library Reading Room
<b>3</b>	Italy and Spain Painting and Sculpture Indian Carpets, Porcelain, Bronzes, Enamels, and Clocks
<b>2</b>	 Northern Europe Painting and Sculpture Restrooms
<b>L</b>	   Ticketing Shop Exit to street
<b>LG</b>	  Café Restrooms

# CULTURA E COMUNICAZIONE

La comunicazione visiva riveste un ruolo fondamentale nella promozione e nella fruizione dei beni culturali. Essa permette di trasmettere informazioni, suscitare emozioni e coinvolgere il pubblico in modo efficace ed immediato, consente di renderli accessibili, sia a livello locale che globale, favorendo la comprensione e l'apprezzamento da parte del pubblico.

Nei musei, ad esempio, la comunicazione visiva svolge un ruolo fondamentale nella presentazione delle collezioni. L'uso di pannelli informativi ed esplicativi, etichette e proiezioni multimediali permette di fornire al visitatore informazioni essenziali sulla storia, sul contesto e sulla rilevanza di ogni oggetto esposto. Inoltre, l'impiego di visualizzazioni interattive e di tecniche di realtà virtuale consente al pubblico di vivere un'esperienza più coinvolgente e immersiva.

Anche nella promozione dei siti archeologici e dei monumenti storici, svolge un ruolo cruciale. Attraverso brochure, guide turistiche, siti web e campagne pubblicitarie, è possibile utilizzare immagini suggestive per attirare l'attenzione dei visitatori potenziali e fornire loro una panoramica visiva dei luoghi da visitare. Inoltre, i social media e le piattaforme di condivisione di foto consentono di diffondere facilmente immagini dei beni culturali, raggiungendo un vasto pubblico di appassionati e curiosi.

La comunicazione visiva non riguarda solo la presentazione dei beni culturali, ma può anche essere utilizzata per creare un'esperienza artistica in sé. Installazioni artistiche, mostre temporanee e spettacoli visivi sono spesso utilizzati per interpretare e reinterpretare i beni culturali, stimolando la riflessione critica e offrendo una prospettiva contemporanea. Tuttavia, è importante sottolineare che deve essere accurata e rispettosa della storia e dell'autenticità dei beni culturali. La cura nella selezione e nella presentazione delle immagini è fondamentale per evitare distorsioni o fraintendimenti e per preservare l'integrità dei beni stessi.

## Brooklyn Museum of Art

Si tratta del secondo museo d'arte di New York, tra i più grandi degli Stati Uniti. Varia dall'arte egizia a quella contemporanea.

## Victoria & Albert Museum

Museo di arti applicate situato in Cromwell Road, Londra





### National Gallery of Art

Pubblicità su un quotidiano locale per La National Gallery of Art di Washington negli Stati Uniti.

Si tratta di uno dei musei d'arte più vasti ed importanti del mondo, che copre quasi settecento anni di storia dell'arte, spaziando dall'arte europea a quella del Nuovo Mondo.

Il rapporto tra comunicazione visiva e beni culturali è strettamente interconnesso. La comunicazione visiva consente di rendere accessibili e comprensibili i beni culturali, stimolando l'interesse, la partecipazione e l'apprezzamento da parte del pubblico. Attraverso l'uso di immagini e altri mezzi visivi, è possibile trasmettere emozioni, suscitare curiosità e promuovere una maggiore consapevolezza del valore e dell'importanza dei beni culturali nella nostra società.

In questo la grafica gioca un ruolo importante al giorno d'oggi dove qualsiasi impresa, società, evento o azienda ha un proprio marchio o dei colori che la distinguono dalle altre, per valorizzare una caratteristica e farsi riconoscere dai consumatori, questo aiuta a formare l'identità del soggetto. Da diverso tempo questo metodo viene utilizzato non solo da aziende ma anche da territori, città e luoghi di cultura, per creare una loro identità visiva, tale da definire la propria individualità territoriale, che si è formata nel corso dei secoli ed essere riconosciuta dai turisti.

Uno dei modi più utilizzati è quello di crearsi un'identità visiva.

Per identità visiva si intende quella serie di artefatti grafici che contribuiscono alla valorizzazione di un luogo culturale, mettendo in luce e quindi esaltando gli aspetti positivi come architettura, tradizioni ed usanze, posizione geografica e conformazione del territorio. Elemento fondamentale, è il logo, protagonista di tutto, esso deve racchiudere i segni distintivi, essere di facile lettura ed accattivante; tutto questo è fondamentale al giorno d'oggi per essere distinguibili e riconosciuti immediatamente.

## L'IMPORTANZA DELL' IDENTITÀ VISIVA

La creazione dell'identità visiva è diventata fondamentale anche per i luoghi di cultura, che cercano di competere con altre forme di svago ed intrattenimento, mettendosi alla pari delle più fruttuose multinazionali. Al fine di differenziarsi dai concorrenti presenti sul mercato, questi luoghi si affidano ai più grandi progettisti del mondo della grafica e della comunicazione aziendale. Il processo di creazione dell'identità visiva si è sviluppato ampiamente nel XX secolo, con l'obiettivo di progettare un sistema visivo riconoscibile dall'utente, sia per le aziende che per i servizi. Questo processo richiede identità visive dinamiche e in grado di adattarsi ai cambiamenti nel tempo.

In Italia, la situazione delle identità visive, soprattutto nel contesto culturale, sembra essere più difficile rispetto al resto del mondo e ad altri settori. Nonostante l'ampio patrimonio culturale italiano, si nota una mancanza di comunicazione da parte delle istituzioni culturali responsabili della loro conservazione e accessibilità al pubblico, come musei, enti e fondazioni.

Il marketing e la comunicazione culturale possono essere considerati una soluzione per generare interesse verso le proposte culturali e superare l'attuale situazione di stallo della cultura italiana.

Esiste un problema di scarsa predisposizione all'innovazione di processo e di prodotto da parte di coloro che si occupano di cultura, insieme all'adozione di modelli di comunicazione obsoleti e poco efficaci, che non riescono a comprendere l'atteggiamento di diffidenza e chiusura verso la cultura. Inoltre, in Italia, la divulgazione culturale è spesso vista con sospetto, creando due poli estremi nella comunicazione visiva, che generano un'incapacità diffusa a livello nazionale. Da una parte, osserviamo un approccio puramente tecnico e autoreferenziale da parte degli addetti alla comunicazione visiva, mentre dall'altra c'è una mediazione superficiale dei contenuti, caratterizzata da una totale mancanza di rigore e conoscenza dei metodi di comunicazione.

Il sistema dell'arte e della cultura sta vivendo profondi cambiamenti. Dal 1900 ad oggi, sia i fruitori che gli operatori culturali hanno sviluppato una maggiore consapevolezza sull'importanza della mediazione culturale attraverso un buon marketing e una buona comunicazione visiva.

## COMUNICAZIONE EFFICACE

Comunicare la cultura è un dovere delle istituzioni nei confronti del fruitore, permettendo loro di entrare in contatto con un patrimonio che gli appartiene completamente. Gli obiettivi per una comunicazione di impatto e efficace sono molteplici.

Nel breve periodo, è importante promuovere i prodotti, le attività, gli eventi e le iniziative, al fine di incrementare le vendite, nel medio e lungo periodo, l'obiettivo principale dovrebbe essere il rafforzamento del marchio.

È fondamentale che l'attività venga conosciuta da un vasto pubblico e che l'offerta sia considerata interessante e attrattiva e che le nostre proposte godano di fiducia e condivisione. È necessario consolidare e potenziare la brand equity, ovvero il valore del marchio, il suo patrimonio e la sua riconoscibilità. Elementi come la conoscenza, la fiducia, la qualità percepita e la fedeltà alle proposte contribuiscono positivamente alla brand equity e sono quindi obiettivi primari di una strategia di comunicazione. Questo influisce anche sul successo di ciò che viene offerto: più il marchio è conosciuto, maggiori saranno le probabilità che le proposte siano considerate interessanti e degne di attenzione, non solo dai consumatori finali, ma anche da tutti gli altri interlocutori con cui ci relazioniamo.

Si parla quindi di brand reputation, ovvero la reputazione di un marchio. Un'ottima reputazione arricchisce il "patrimonio" del marchio, rendendo l'azienda e i suoi prodotti (o attività, eventi, iniziative) più interessanti, attrattivi e degni di attenzione. La brand reputation può essere definita in base a ciò che le persone pensano, dicono e sentono riguardo al marchio.



### **Gallerie degli Uffizi**

Attuale restyling del logo del  
Complesso museale Galleria degli  
Uffizi premiato Compasso d'Oro.

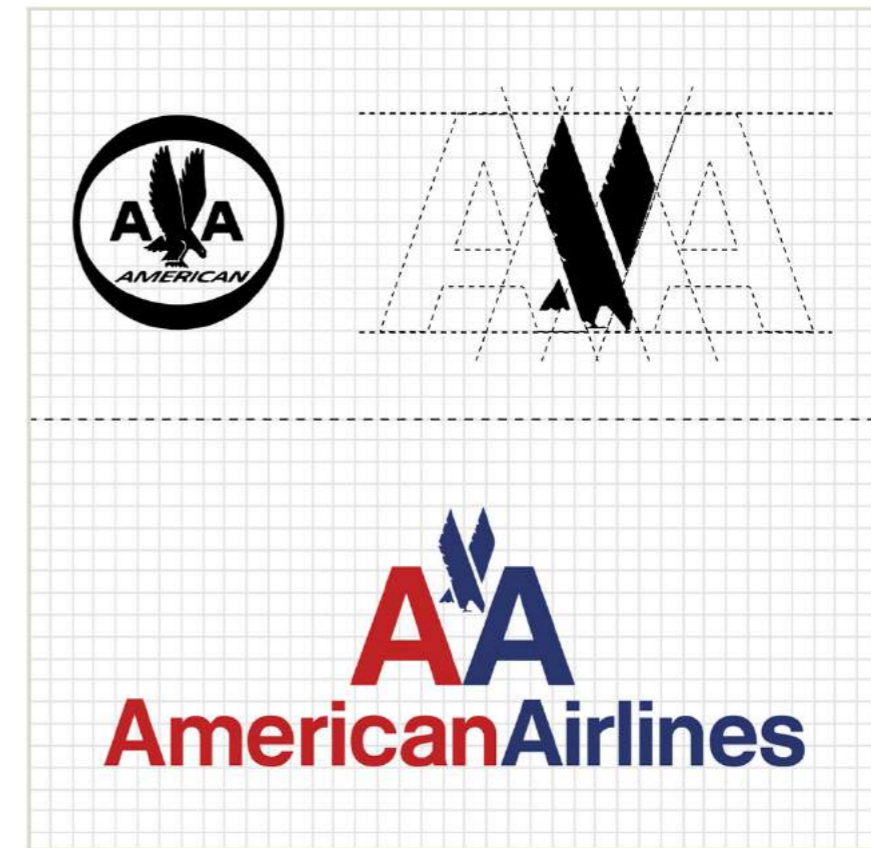
# COME PROGETTARE UN'IDENTITÀ VISIVA

Gli strumenti di comunicazione devono essere costruiti secondo uno schema che ne garantisca l'immediata riconoscibilità a prescindere dal contenuto.

Per questo è importante rispettare le gabbie e tutti gli elementi grafici definiti.

Dunque il coordinamento dell'immagine impone una progettazione grafica che sia riconoscibile al fruitore e che identifichi l'emittente.

A ciascuna identità partecipano diversi fattori per far sì che il pubblico possa scegliere a quale identità visiva appartenere, ad esempio: un logo, un colore, un'immagine coordinata, delle narrazioni, delle mitologie e dei sistemi di funzionamento. Questi elementi di visual design nell'insieme producono una certa impressione nella mente degli utenti o consumatori da cui ne scaturisce un'immagine, che viene rafforzata proprio da quest'ultima.



## Logo American Airlines

Progetto del logo per la compagnia aerea americana realizzato da Massimo Vignelli nel 1967



## ELEMENTI DI UN LOGO

Il branding è una tecnica di marketing utilizzata dalle aziende per creare l'immagine desiderata di un prodotto o di un'azienda nella mente del consumatore attraverso il logo e le sue componenti, come:

### CONCEPT

Il concept è alla base del progetto di identità visiva. Stabilisce quali elementi possono essere sfruttati per la costruzione del logo.

### NAMING

Il nome è uno degli elementi più importanti in quanto rappresenta il primo elemento identificativo. Il suo compito è evocativo, deve essere in grado di far scaturire delle emozioni.

### PAYOFF

Il payoff è un'estensione della prima parte, cioè il naming. Può essere descrittivo, quindi spiegare di cosa si occupa l'azienda, oppure evocativo, quindi comunica una sensazione.

### LOGOTIPO

Il logotipo è il lettering che compone il nome rendendolo riconoscibile e memorizzabile.

### IL PITTOGRAMMA

È la parte figurativa del marchio o più semplicemente è il simbolo stilizzato, caratterizzato da semplicità e immediatezza, può essere di uno o più colori.

### COLORI

I colori svolgono un ruolo psicologico ed evocativo, ogni colore ha una sua influenza.

### CARATTERI

I caratteri tipografici vengono impiegati nella composizione del lettering, del payoff e dei testi.

La coerenza tipografica è importante per garantire una riconoscibilità al sistema di immagine coordinata.



————— PITTOGRAMMA

Think different.<sup>TM</sup> ——— PAYOFF



Apple

————— NAMING  
LOGOTIPO

# CASI STUDIO

2



## THÉÂTRE DU CHÂTELET, PHILIPPE APELOIG, 2006

Il primo dei casi preso in esame è quello del teatro Chatelet a Parigi, immagine coordinata creata da Philippe Apeloig nel 2006 che tuttora continua a curare.

Il logo è un'interpretazione moderna della tradizione del teatro classico. Utilizza un'immagine di un sipario aperto con la parola "Théâtre" scritta sopra in un carattere elegante e sottile. La scelta dei colori e dei tratti del carattere è stata progettata per evocare eleganza, raffinatezza e un senso di antichità. Il logo è stato acclamato per la sua semplicità e raffinatezza e ha vinto numerosi premi per il design.





## TEATRO SAN CASSIANO, SEBASTIANO GIRARDI, 2019

Il Teatro San Cassiano è stato il primo teatro pubblico d'opera al mondo, fondato a Venezia nel 1637. Il teatro era originariamente una sala per le riunioni pubbliche, ma in seguito venne trasformato in un teatro d'opera, purtroppo, il Teatro San Cassiano fu distrutto da un incendio nel 1747. Nel 2019 fu reso pubblico il progetto di ricostruzione, ideato e promosso dall'imprenditore e musicologo inglese Paul Atkin, che aveva come obiettivo la ricostruzione, a Venezia, del teatro San Cassiano completo di macchine di scena e scenografie mobili. L'immagine coordinata è stata affidata allo studio grafico veneto Sebastiano Girardi che si occupa dell'identità visiva di aziende pubbliche e private, della comunicazione di eventi culturali, di grafica editoriale, merchandising, segnaletica e grafica allestitiva.



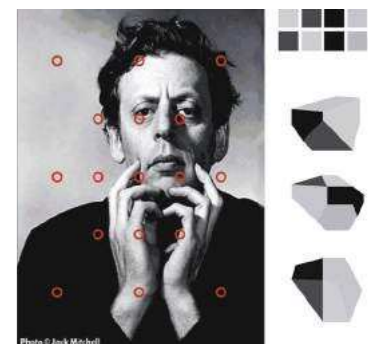
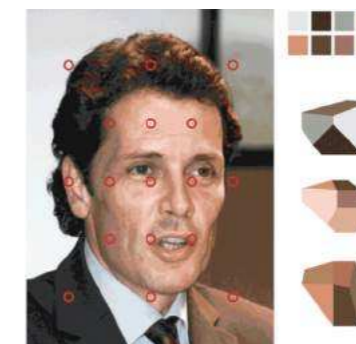
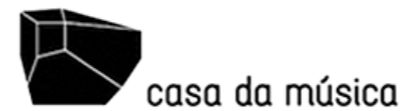


## CASA DELLA MUSICA, SAGMEISTER E WALSH, 2005

La Casa da Música è un edificio moderno con una forma unica e distintiva, progettato dall'architetto Rem Koolhaas. Il desiderio iniziale dello studio grafico era di progettare un'identità senza rappresentare l'edificio che poi si è rivelato impossibile fin da subito poiché si resero conto che l'edificio stesso era in realtà già un logo.

Il loro lavoro si è incentrato sullo sviluppo di un sistema in cui questa forma riconoscibile, unica e moderna, si trasforma come un camaleonte da un'applicazione all'altra, cambiamenti da media a media in cui l'edificio fisico stesso è anche soggetto.

"Il nostro obiettivo era quello di mostrare i molti diversi tipi di musica eseguiti in una casa. A seconda della musica di cui si riempie la casa cambia carattere e funziona come un dado mostrando diversi punti di vista e sfaccettature della musica."



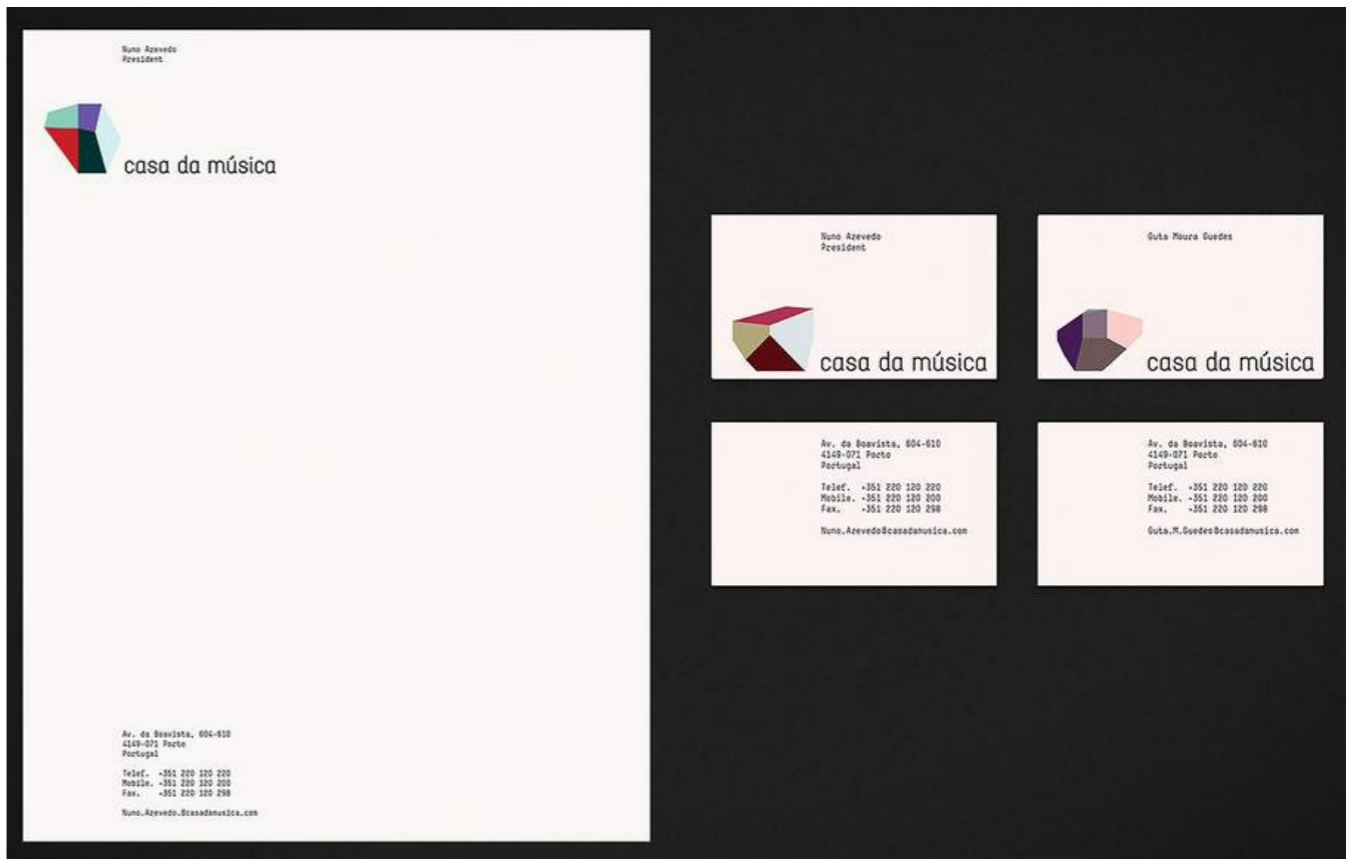




29.01 domingo ·  
10:00 + 11:30 + 16:00  
**BACH BE CUE**

serviço educativo

EM DESTAQUE ↑

- RESIDENTES
- Orquestra Sinfónica do Porto Casa da Música
  - Remix Ensemble Casa da Música
  - Orquestra Barroca Casa da Música
  - Coro Casa da Música
  - Coro Infantil Casa da Música



 casa da música

Nuno Azevedo  
President

Sónia Moura  
Gestora

Av. da Boavista, 604-610  
4100-071 Porto  
Portugal

Teléf. +351 220 120 220  
Móvil. +351 220 120 200  
Fax. +351 220 120 298  
Nuno.Azevedo@casadamusica.com

Av. da Boavista, 604-610  
4100-071 Porto  
Portugal

Teléf. +351 220 120 220  
Móvil. +351 220 120 200  
Fax. +351 220 120 298  
Sonia.Moura@casadamusica.com



## NAPOLI FESTIVAL, LEONARDO SONNOLI, 2008-2011

Compasso d'Oro per la qualità e l'originalità della grafica e l'uso intelligente di elementi tipografici, Sonnoli iprogetta un logotipo il cui segno collega le varie edizioni e che evidenzia, attraverso l'intervento sulle controforme delle vocali, la forza della parola nell'ambito teatrale.

Nell'edizione 2010 la suggestione offerta da tempo e spazio, dai suoni provenienti dai diversi luoghi e tempi del festival si traduce nel movimento delle controforme cristallizzate nei manifesti, dolcemente fluttuanti negli spazi allestiti o proiettate sui bastioni di Castel dell'Ovo.



n-pol.  
t-tro  
f-st'v.l  
't.l'.



## TEATRO ALLA SCALA, STUDIO TOMO TOMO, 2022

Lo sviluppo e la moltiplicazione dei canali e dei supporti di comunicazione ha reso più che mai necessario un progetto con una forte impronta unitaria che renda i materiali prodotti dal Teatro immediatamente riconoscibili riconducendoli a un disegno comune, passando da un concetto di grafica editoriale a uno di immagine coordinata.

Caratteristica del progetto, che ha colpito per le sue qualità di semplicità, chiarezza e rigore, è aver immaginato una veste grafica capace di rappresentare la tradizione scaligera riprendendone alcuni segni distintivi, dal ricorrere del tema della cornice alla pluralità dei caratteri, ma anche la storica capacità del Teatro di rinnovarsi in simbiosi con la città, e in particolare con una città che si è affermata tra le capitali internazionali della grafica e del design.









## OPERA DI STATO BAVARESE, MIRKO BORSCHÉ, 2010-2023

L'Opera di Stato bavarese di Monaco è uno dei teatri d'opera più rinomati al mondo e può vantare una storia e una tradizione straordinaria.

Mirko Borsche viene chiamato nel 2009 per studiare e realizzare la comunicazione e l'intera immagine coordinata. Il lavoro di Bureau Borsche sembra fluire senza sforzo tra mondi contraddittori, lo sperimentalismo d'avanguardia del mondo dell'arte e il lussuoso concettualismo.

In tutti questi artefatti, la tipografia e la direzione artistica di Borsche traspare, sempre fresca e sempre rilevante.





# 7 DEATHS OF MARIA CALLAS

## THE SNOW QUEEN





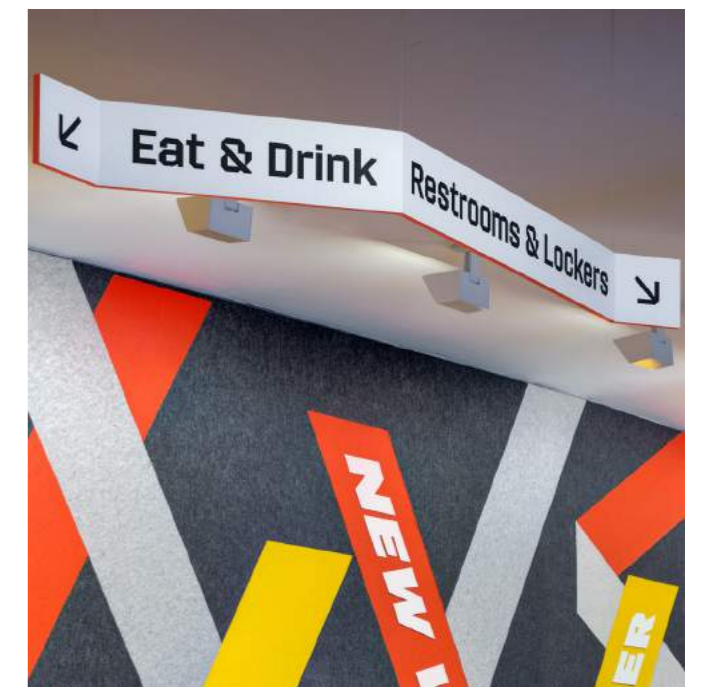
## NEW VICTORY THEATRE, PAULA SCHER, 2019

Il New Victory Theatre, di New York, è il primo e unico luogo di arti dello spettacolo senza scopo di lucro della città.

La partner di Pentagram Paula Scher e il team hanno lavorato per sviluppare un'identità visiva per il teatro e hanno collaborato con lo studio di architettura H3 per concepire e realizzare uno spazio della hall che potesse coinvolgere meglio i visitatori del teatro.

Un motivo a nastro diventa il fondamento di un linguaggio visivo luminoso e celebrativo.

Questo si espande spazialmente e materialmente attraverso la segnaletica e un murale centrale.





RICERCA

3

# TEATRI SICILIANI

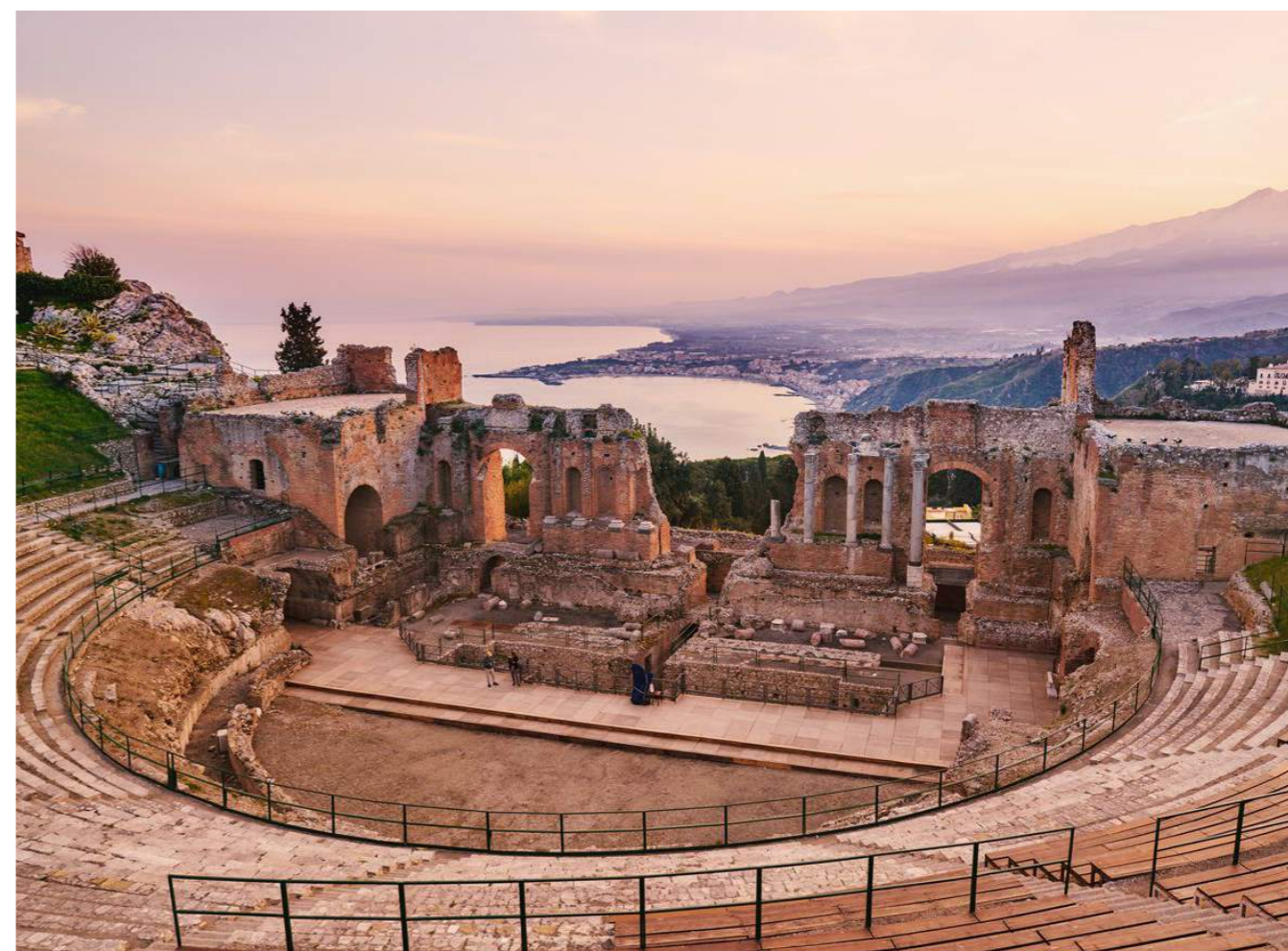
La Sicilia è una terra che nutre da sempre uno stretto rapporto con i teatri e il magnifico Teatro Greco di Siracusa, insieme al suggestivo Teatro Antico di Taormina, sono solo alcuni dei più noti che si possono incontrare visitando l'isola. Ovviamente, non si tratta dei teatri a cui tutti siamo abituati e che ci è capitato di frequentare almeno una volta nelle nostre città. Queste straordinarie strutture realizzate in pietra riuscivano a creare, già più di 2000 anni fa, una vera e propria magia attorno agli spettatori che si trovavano seduti sotto un cielo stellato per assistere a straordinarie rappresentazioni teatrali. Questi teatri, dunque, non solo hanno la capacità di condensare all'interno dello spazio che definiscono il fascino di un'intera epoca, ma risultano anche tra le testimonianze più accurate di un'architettura agli albori della sua vita. In tempi più recenti, però, si è aggiunto alla lista di questi luoghi senza tempo un nuovo esemplare che nasconde una storia ancor più unica e decisamente diversa da tutti gli altri.

## Teatro di Siracusa

Il teatro greco di Siracusa è un teatro situato all'interno del Parco archeologico della Neapolis, sulle pendici sul lato sud del colle Temenite, a Siracusa, in Sicilia. Costruito nel V secolo a.C., fu poi rifatto nel III secolo a.C. e ancora trasformato in epoca romana.

## Teatro di Taormina

L'impianto originario risale al III secolo a.C. la struttura originaria era legata ad un piccolo santuario di cui resta il basamento sul belvedere che sovrasta la cavea.



# ARCHITETTURA SPONTANEA

L'architettura spontanea si riferisce a una forma di progettazione e costruzione degli edifici che si sviluppa in modo organico e spontaneo, spesso senza l'intervento diretto di architetti professionisti. Questo tipo di architettura è caratterizzato da processi informali di sviluppo, in cui gli edifici vengono costruiti gradualmente nel tempo, adattandosi alle esigenze e alle risorse disponibili.

Le strutture dell'architettura spontanea possono sorgere in vari contesti, come insediamenti informali in aree urbane, comunità rurali o regioni dove le risorse economiche sono limitate. Spesso, questi insediamenti nascono come risposta alla necessità di alloggio e si sviluppano attraverso l'iniziativa e la partecipazione della comunità locale.

In queste situazioni, l'architettura spontanea può presentare una serie di caratteristiche peculiari. Ad esempio, i materiali da costruzione possono essere di recupero o di facile accesso, come legno, lamiera, plastica o materiali da costruzione tradizionali locali. Le tecniche costruttive possono essere semplici e intuitive, adattandosi alla conoscenza e alle competenze dei costruttori locali.

Uno dei principi chiave dell'architettura spontanea è l'adattabilità. Gli edifici vengono spesso ampliati o modificati nel corso del tempo per rispondere ai cambiamenti delle esigenze della comunità. Questa flessibilità può essere considerata un vantaggio, poiché permette agli edifici di evolvere e adattarsi alle dinamiche sociali, economiche e culturali. Tuttavia, è importante notare che l'architettura spontanea può anche presentare sfide e problemi. La mancanza di pianificazione a lungo termine e la scarsa qualità dei materiali o delle tecniche costruttive possono portare alla realizzazione di edifici instabili o insicuri. Inoltre, la mancanza di normative o di regolamenti edilizi adeguati può compromettere la sicurezza e l'accessibilità degli edifici.

## **Insediamento Navajo**

Mesa Verde, Colorado 1150 d.C.

## **La pietra degli Iblei**

Capanna di pietra a piramide tronca situata a Ragusa in Sicilia





## TEATRO ANDROMEDA

Nel cuore della Sicilia, a Santo Stefano Quisquina in provincia di Agrigento sorge il Teatro Andromeda, circondato dai monti Sicani, che fanno da corona al paese.

Il Teatro è un progetto concepito a partire dalla metà degli anni '80 dallo scultore Lorenzo Reina che, sul confine tra arte e architettura, ha dato vita a un luogo ricco di significato. Reina inizia a dedicare anima e corpo all'arte arrivando persino a esporre alla Biennale di Venezia. Contemporaneamente alla realizzazione delle prime opere scultoree, però, l'artista cominciò a occuparsi di un progetto di più ampio respiro.

Il suo sogno era quello di costruire un teatro e, seppure l'idea fosse decisamente ambiziosa, l'intenzione di valorizzare la propria terra sfruttando al massimo le proprie abilità artistiche fu più forte di qualsiasi limite fisico ed economico.





Tutto nacque quando Reina venne ispirato dall'osservazione del suo gregge a riposo su un pascolo durante una notte stellata: le pecore avevano appena smesso di brucare e si erano accovacciate a terra sulla sommità del monte dove oggi sorge il teatro e, disposte in maniera casuale, sembravano godersi lo spettacolo offerto dal panorama mozzafiato. L'artista, così, capì che quello sarebbe stato il luogo perfetto per ospitare un teatro a cielo aperto e che lo avrebbe costruito lui stesso, pietra dopo pietra.

Con il passare degli anni il Teatro Andromeda iniziò a prendere forma, mostrando dapprima la sua struttura più esterna, delimitata da mura realizzate interamente con pietre recuperate nei dintorni, e successivamente l'area a cui si accede attraverso un piccolo passaggio.

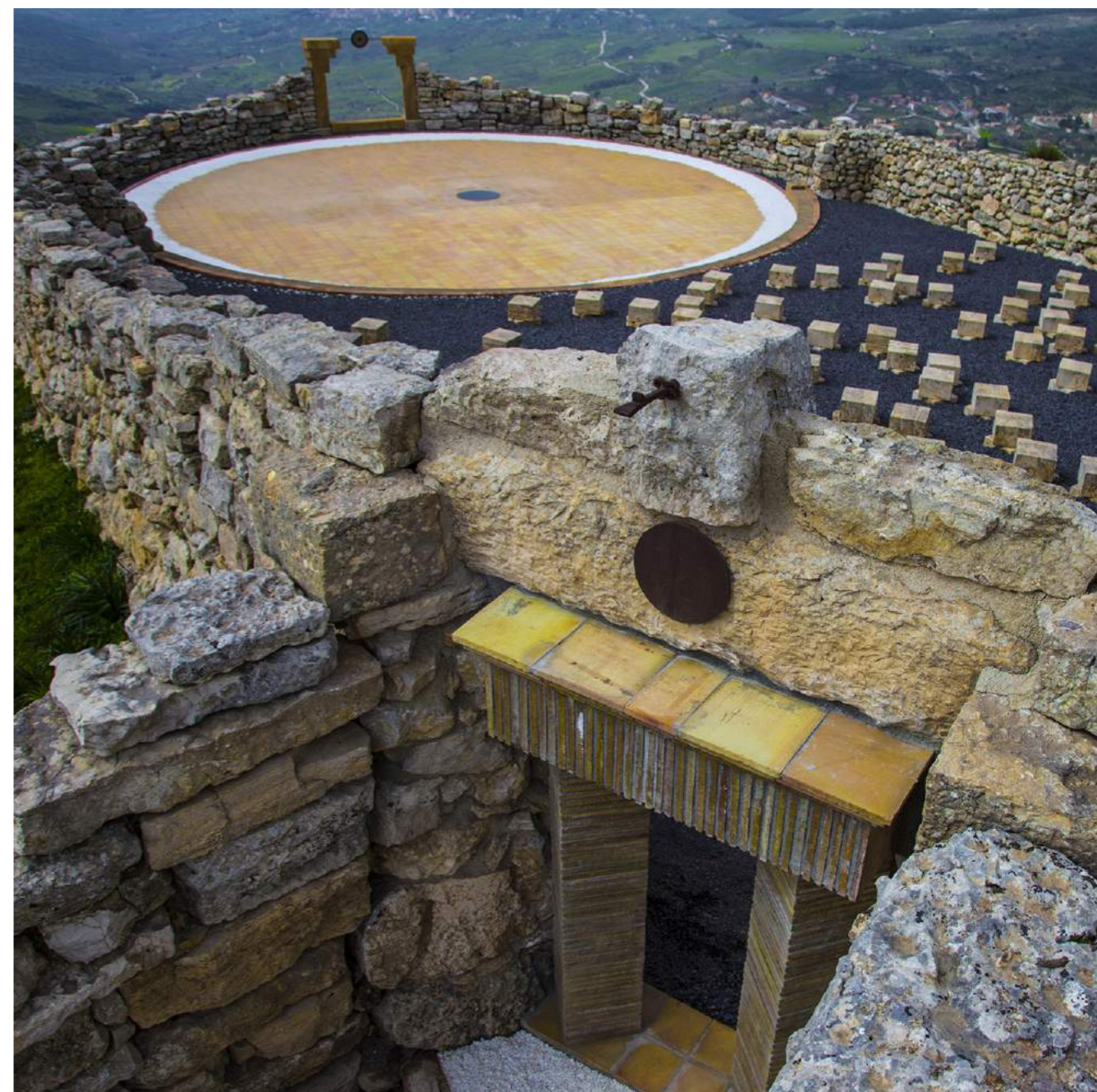
Una volta al suo interno, ci si trova davanti a un magico connubio tra architettura e paesaggio e lo sguardo non può fare altro che cadere sulla gradevole porta che, dietro la scena a pianta circolare, incornicia i Monti Sicani e rappresenta il dettaglio più iconico dell'intero progetto.

Una profonda simbologia ruota intorno all'originale e inaspettata struttura del teatro che di per sé sorprende.

La struttura è stata costruita su un'altura al confine con uno strapiombo. La sensazione è di essere immersi nel paesaggio nella sua immediatezza. Non c'è il luogo dal quale è possibile godere del paesaggio ma si è parte del paesaggio stesso.

La cavea in leggera pendenza è circondata da un possente muro a secco. I centosette posti a sedere visti dall'alto hanno la forma di stella a otto punte e sono stati realizzati sovrapponendo due blocchi squadrati di quattro lati ciascuno. Apparentemente sembrano distribuiti a caso, in modo disordinato. Ci sono pure spazi vuoti, in realtà sono sistemati in modo tale da ricalcare i diversi punti della costellazione di Andromeda.

La scena è di forma ellittica e rimanda all'idea della terra che gira intorno al sole. L'ellisse è formata da 365 tasselli, tanti quanti sono i giorni dell'anno. Per accedere al teatro si apre una porta, il cui meccanismo determina la rotazione della stessa intorno al suo asse. Evidente è anche qui il richiamo al moto della terra su se stessa. L'idea è quella di richiamare l'alternarsi del giorno e della notte. Infatti, quando la porta è chiusa da un lato batte il sole, mentre dall'altro c'è l'ombra. In alto sulla porta qualcosa di molto simile a uno gnomone indica il passare del tempo su un disco. Si tratta di riconoscere un modo più arcaico e ancestrale di confrontarsi con il tempo in base al movimento della terra intorno al sole, svincolandosi dalla necessità di misurarlo nel modo convenzionale.





Nel caso del Teatro Andromeda si tratta di architettura spontanea, realizzato in perfetta armonia con il paesaggio circostante, e attesta l'abilità di Reina a modificare il territorio in cui vive senza forzatura alcuna e senza dissonanze, nel pieno rispetto dell'ambiente e della realtà naturale, di una realtà nella quale si identifica la sua formazione culturale. Reina realizza il teatro completamente a mano libera senza progettazione alcuna, prolungando nel tempo ogni sua scelta e modifica. Il suo intento iniziale era proprio quello di non darsi scadenze e di poter modificare e modellare il suo Teatro in qualsiasi momento.

L'impressione è quella di riconoscere non un paesaggio stravolto dall'azione dell'uomo ma un significativo esempio di perfetta simbiosi tra natura e uomo per mezzo di tracce materiali ben visibili.





## LORENZO REINA, SCULTORE AUTODIDATTA

Artista pastore, è nato nel 1960 a Santo Stefano Quisquina, dove vive e lavora in continuo contatto con la natura.

Uomo eclettico, pronto a mettersi in discussione e a ribellarsi a un destino che sembrava segnato una volta e per tutte.

Unico figlio maschio dopo tre femmine, non poteva deludere le aspettative del padre che aveva messo sù la sua piccola azienda un pezzo alla volta.

Reina non voleva fare il pastore, così dal contatto continuo con l'ambiente circostante, osservando i colli, gli alberi, le nuvole, imparò a fare altro. Cominciò a guardarsi intorno, a osservare la natura, a manipolare la creta raccolta dalla terra umida, a scrutare il cielo. Scoprì la friabilità della pietra calcarea che cominciò a sbizzare con strumenti di fortuna, imparò a lavorare il legno: radici, rami, tralci avevano di per sé un aspetto quasi antropomorfo, cercava di dar forma a ciò che già era forma.

Durante la leva militare incontra Gabriele Zambardino, colui che fu il suo primo maestro e che affinò il suo modo spontaneo e del tutto autodidatta di fare arte. Arrivò così il giorno in cui venne allestita una mostra collettiva che accolse anche le opere del giovane artista emergente. Con la fine del servizio militare e il ritorno al proprio paese, a Santo Stefano Quisquina, niente era mutato, ritrovò tutto per come lo aveva lasciato e le sue incombenze ad aspettarlo, eppure lo confortava la convinzione che invece la sua vita era cambiata. Ancora più intensa era divenuta la sua voglia di creare, di scolpire, smussare. Reina riprende così l'attività di pastore e nelle lunghe ore della transumanza i suoi passi erano appesantiti dal peso della bisaccia carica di scalpelli, libri e piccole sculture. Non voleva deludere le aspettative del padre. Il momento del conflitto salì però con forza in superficie quando, per una serie di fortunati eventi, riuscì finalmente a rendere riconoscibile il suo status di artista agli occhi di tutta la comunità, curando la sua prima personale nella Biblioteca comunale del paese. La mostra fu un grande successo, e segnò la conquista della libertà per Lorenzo, tutti adesso sapevano che lui era uno scultore di talento e anche il padre accettò la scelta del figlio di abbandonare l'attività del pastore.



## LORENZO REINA, FATTORIA DELL'ARTE

Non si esaurisce tutto nel teatro, poiché il percorso che si deve intraprendere per raggiungerlo è disseminato di grandi e piccole sculture di Reina, come la "Maschera della Parola", un'opera che, durante il solstizio d'estate, viene attraversata dai raggi del sole.

Le sculture sono esiti di un unico processo lavorativo e creativo, in cui non si è in grado di stabilire se a farle sia stato lo scultore o il pastore, proprio perché non emerge alcun dissidio, ma l'espressione di un'unica realtà convergente nel profondo più intimo della personalità dell'artista.

Questo complesso di opere viene chiamato da Reina la Fattoria dell'Arte.

Nel complesso è presenti anche il museo ottagonale, dove Reina conserva le opere personali ma utilizzato anche per mostre ed eventi di altri artisti.

La forma ottagonale ha un significato, rimanda al numero otto: otto sono i lati della torre, come otto sono i pianeti del sistema solare.

L'otto orizzontale in algebra rappresenta l'infinito e, in questo caso, la necessità di proiettare quest'opera al di là della propria esistenza, ed è altresì un numero di transizione che si presenta sotto due aspetti diversi, successivo al sette che simboleggia la perfezione e precedente il nove simbolo di nascita.





# PROGETTO

# 4

# INTRODUZIONE AL PROGETTO

Questo progetto mira a sviluppare una rappresentazione visiva distintiva per il teatro, il complesso e la sua storia, che promuova la sua unicità, che valorizzi e faciliti il suo riconoscimento, che rifletta la sua unicità, il suo fascino e il suo carattere unico.

Il Teatro Andromeda è un luogo di spettacolo, di cultura ma soprattutto un luogo dove si respira arte, che si distingue per la sua programmazione innovativa, l'atmosfera e la promozione dell'arte e della cultura. L'obiettivo è stato quello di creare un'identità visiva che catturi l'essenza di queste caratteristiche distintive.

Gli obiettivi principali sono stati:

**Identità distintiva:** l'obiettivo primario è stato quello di creare un'identità visiva che sia immediatamente riconoscibile che rappresenti la sua personalità, i valori culturali e il suo scopo.

**Riflessione dei valori:** lo scopo è stato riflettere i valori fondamentali del luogo, ciò include la valorizzazione della cultura locale, la promozione dell'arte e dell'espressione creativa, la sostenibilità ambientale e molti altri valori.

**Flessibilità e adattabilità:** L'identità visiva dovrebbe essere flessibile e adattabile per poter essere utilizzata in diversi contesti e applicazioni. Deve funzionare su diversi formati e supporti senza perdere la sua riconoscibilità.

**Versatilità estetica:** sviluppare un'identità visiva che abbracci la diversità e la multidimensionalità della cultura. Dovrebbe essere in grado di esprimere una gamma di emozioni, stili e approcci artistici, pur mantenendo un senso di coerenza e riconoscibilità.

# PROPOSTA DI LOGO

## LOGO E COSTRUZIONE

Il logo nasce dall'idea di avere un segno che rappresenti l'atmosfera artistica ma austera del teatro.

Per questo si è pensato di sfruttare due righe per separare la parola Teatro dalla parola Andromeda in modo tale da creare una figura che nell'immaginario comune riconduca ad una costruzione architettonica.

Per la sua costruzione è stata riportata qui la griglia modulare dove viene preso come riferimento per i moduli la distanza tra Teatro ed Andromeda.

TEATRO  
ANDROMEDA

TEATRO  
ANDROMEDA

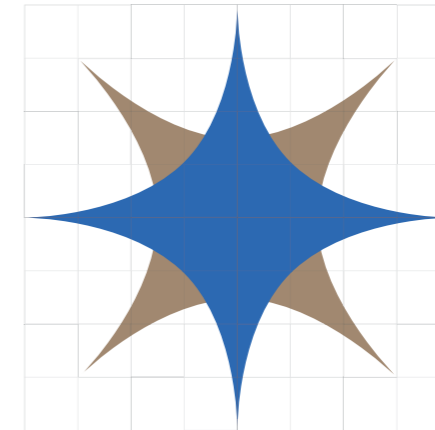
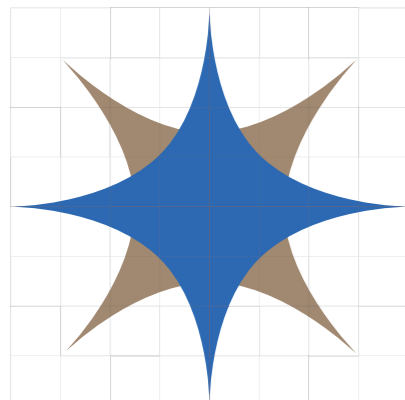
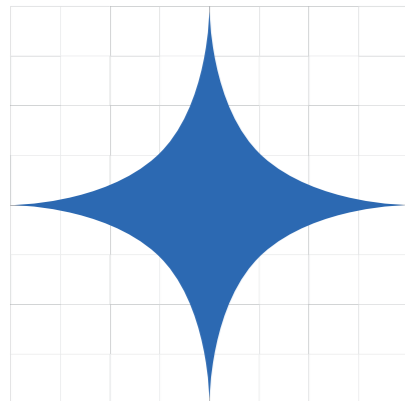
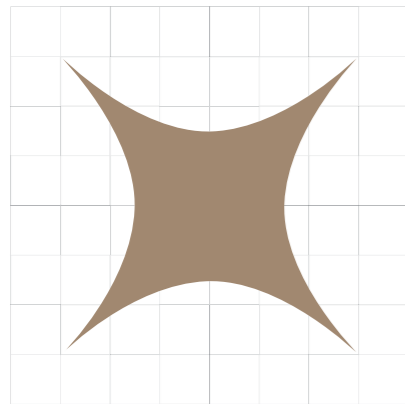
36X8

## VARIANTE LOGO E COSTRUZIONE

È stata realizzata una seconda versione pensata per includere un pittogramma e rendere flessibile l'uso del logo nei diversi contesti e utilizzi.


Il pittogramma nasce dallo studio della seduta del teatro, ridisegnata sotto forma di stella a 4 punte che proprio come la seduta del teatro usa due livelli sovrapponendo e ruotando quella che si trova al di sotto.

Per la sua costruzione è stata riportata qui la griglia modulare dove viene preso come riferimento sempre lo stesso modulo sia per il testo che per la costruzione del pittogramma



8X8

TEATRO  ANDROMEDA

TEATRO  ANDROMEDA

70X8

## ELEMENTI COSTRUTTIVI COLORI E FONT

Per la realizzazione del logo è stato utilizzato il font Romie, qui viene riportato il font sia nella versione in positivo che in negativo ed anche il colore base del logo cioè il Pantone 7455 C e il colore del secondo livello della stella presente nel pittogramma il Pantone 7521 C.

### Romie

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

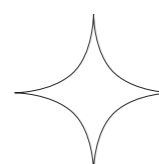
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ



Pantone 7455 C  
RGB: 47; 98; 172  
CMYK: 86; 60; 0; 0  
HEX: 2f62ac



Pantone 7521 C  
RGB: 172; 145; 117  
CMYK: 29; 37; 51; 16  
HEX: ac9175



Pantone 000 C  
RGB: 255; 255; 255  
CMYK: 0; 0; 0; 0  
HEX: fffff



Pantone Black C  
RGB: 0; 0; 0  
CMYK: 0; 0; 0; 100  
HEX: 000000

## AREA DI RISPETTO

L'area minima che intercorre tra il logo e qualsiasi altro elemento che lo circonda (testo o immagini), è molto importante al fine di garantire la migliore leggibilità e visibilità.



## MINIMA LEGGIBILITÀ

Troviamo qui tutte le specifiche relative alle dimensioni minime del logo, utili a preservare la corretta leggibilità e chiarezza. Attraverso delle prove di stampa si è individuata la grandezza minima da utilizzare che viene indicata in millimetri. È consigliato quindi non ridurre il logo oltre la dimensione riportata nella seguente pagina per evitare che la leggibilità si riduca.

TEATRO  
ANDROMEDA

TEATRO  
ANDROMEDA

TEATRO  
ANDROMEDA

---

40 mm

TEATRO  ANDROMEDA

TEATRO  ANDROMEDA

TEATRO  ANDROMEDA

---

70 mm

VARIANTI LOGO

TEATRO  
ANDROMEDA

TEATRO  ANDROMEDA

TEATRO  
ANDROMEDA

TEATRO  ANDROMEDA



TEATRO  
ANDROMEDA

TEATRO  ANDROMEDA

TEATRO  
ANDROMEDA

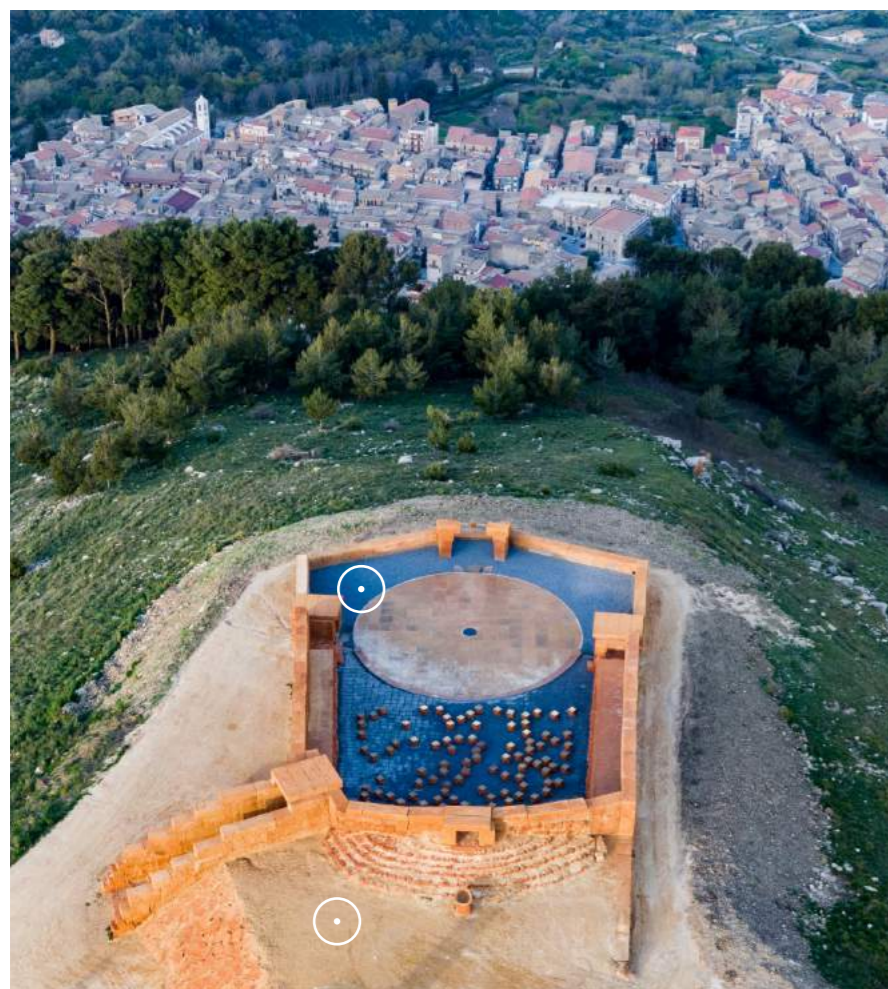
TEATRO  ANDROMEDA


TEATRO  
ANDROMEDA


TEATRO  ANDROMEDA

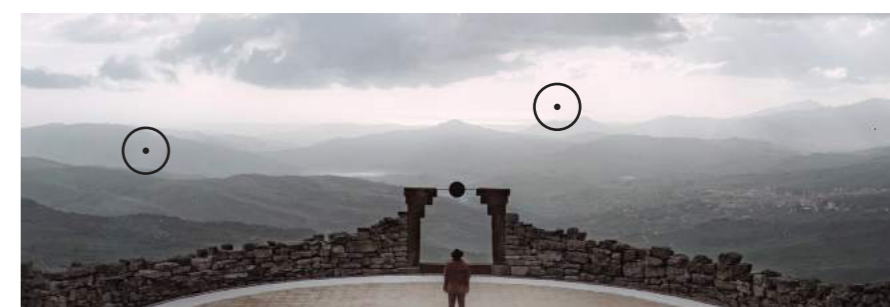
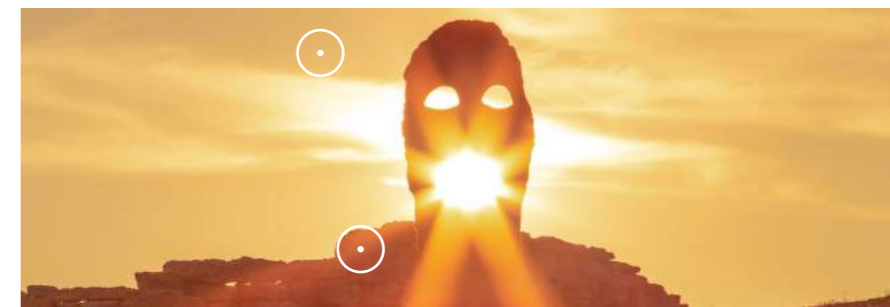
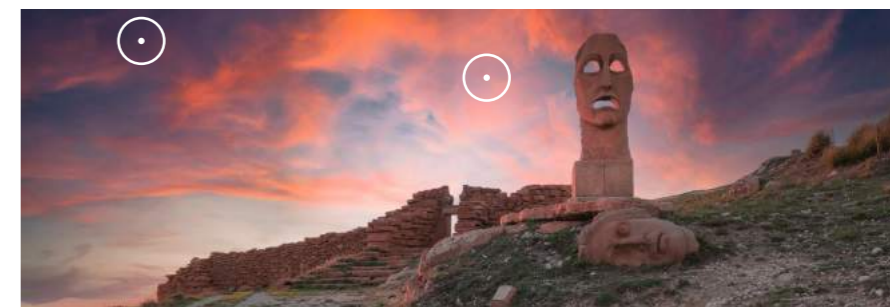
# ENVIRONMENTAL GRAPHICS

Il lavoro svolto sul pittogramma si è incentrato sullo sviluppo di un sistema in cui la colorazione della stella si trasforma da un'applicazione all'altra in base ai colori dello sfondo. I due livelli corrispondono a una sezione specifica dell'immagine di sfondo assumendone i colore predominanti. Questa scelta è stata dettata dal fatto che i colori del teatro e delle opere riflettono i colori dell'atmosfera circostante. Così è stato pensato di riportare questa unicità anche nella realizzazione del pittogramma creando un sistema infinito di combinazioni capace di interagire con il paesaggio e i suoi cambiamenti.




 Pantone 7455 C  
 RGB: 47; 98; 172  
 CMYK: 86; 60; 0; 0  
 HEX: 2f62ac


 Pantone 7521 C  
 RGB: 172; 145; 117  
 CMYK: 29; 37; 51; 16  
 HEX: ac9175



**ARTEFATTI  
GRAFICI**

## PIEGHEVOLE PER EVENTI

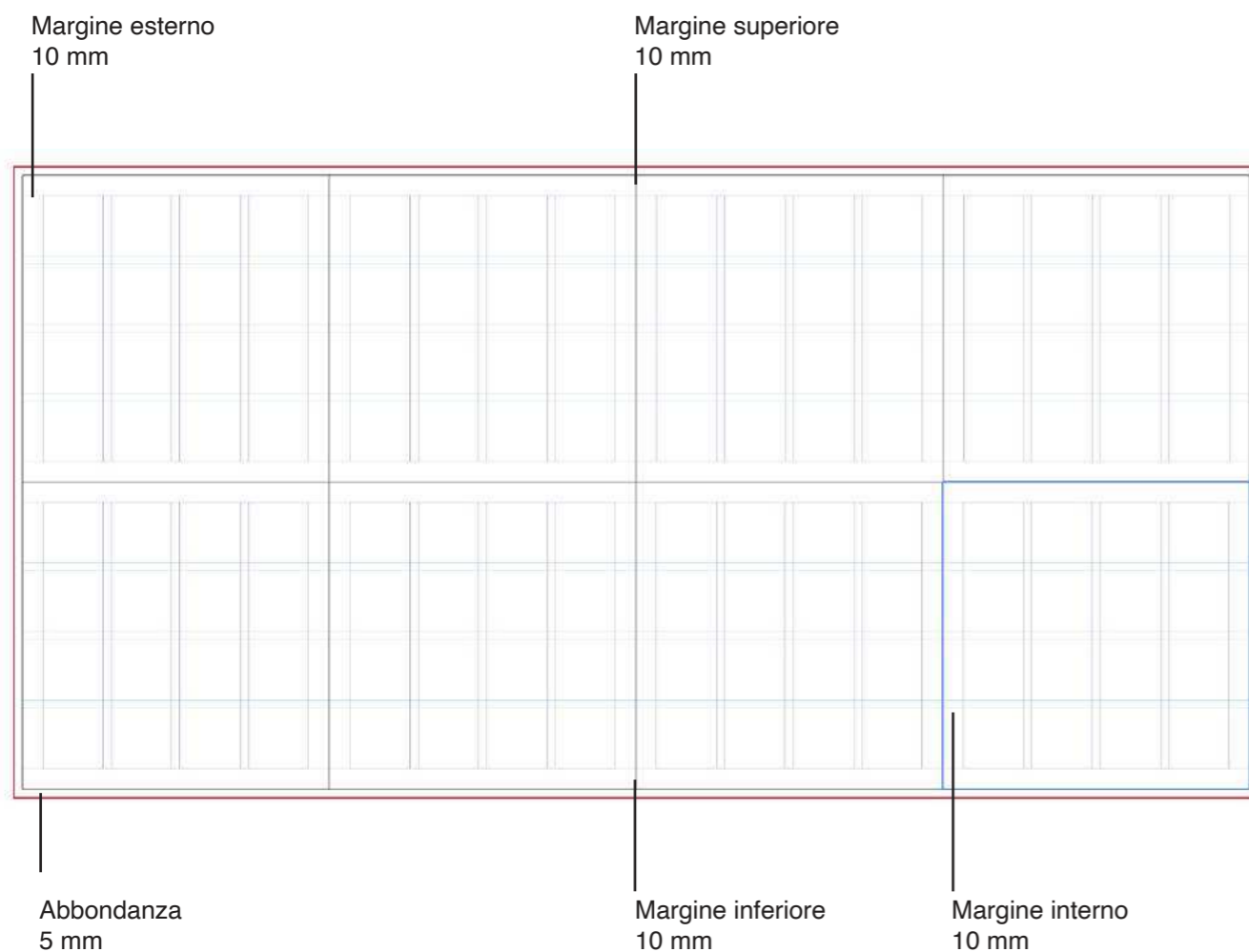
Questa tipologia di pieghevole si concentra sulla promozione dei principali eventi che si svolgono al Teatro.

È strutturato su 8 quadrati sul fronte e 8 sul retro, bilanciati su un foglio A3. Le dimensioni totali del pieghevole sono di 420x210 mm mentre ogni pagina ha una misura di 105x105mm. I margini sono di 10 mm per ogni lato.

I font utilizzati sono il Romie e l'Aktiv Grotesk nella versione Regular, a grandezza e interlinea variabile.

La palette dei colori varia in base all'immagine messa di fianco prendendo lo schema dei colori sopra citato.

La tecnica di piegatura permette di ricreare, una volta che la brochure viene messa in posizione, la forma del teatro.



## COLORI E FONT UTILIZZATI



### Aktiv Grotesk Regular

abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
 1234567890  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

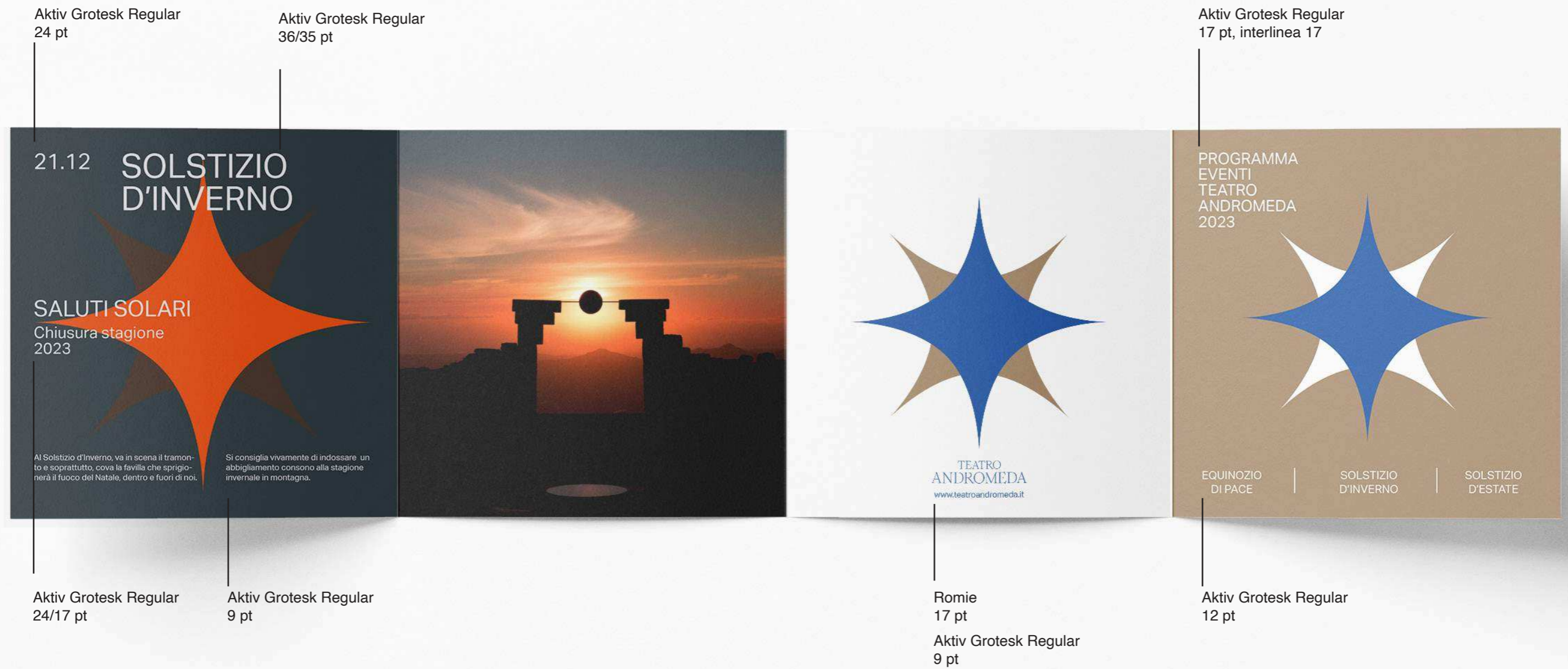
abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
 1234567890  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

### Romie

abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
 1234567890  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

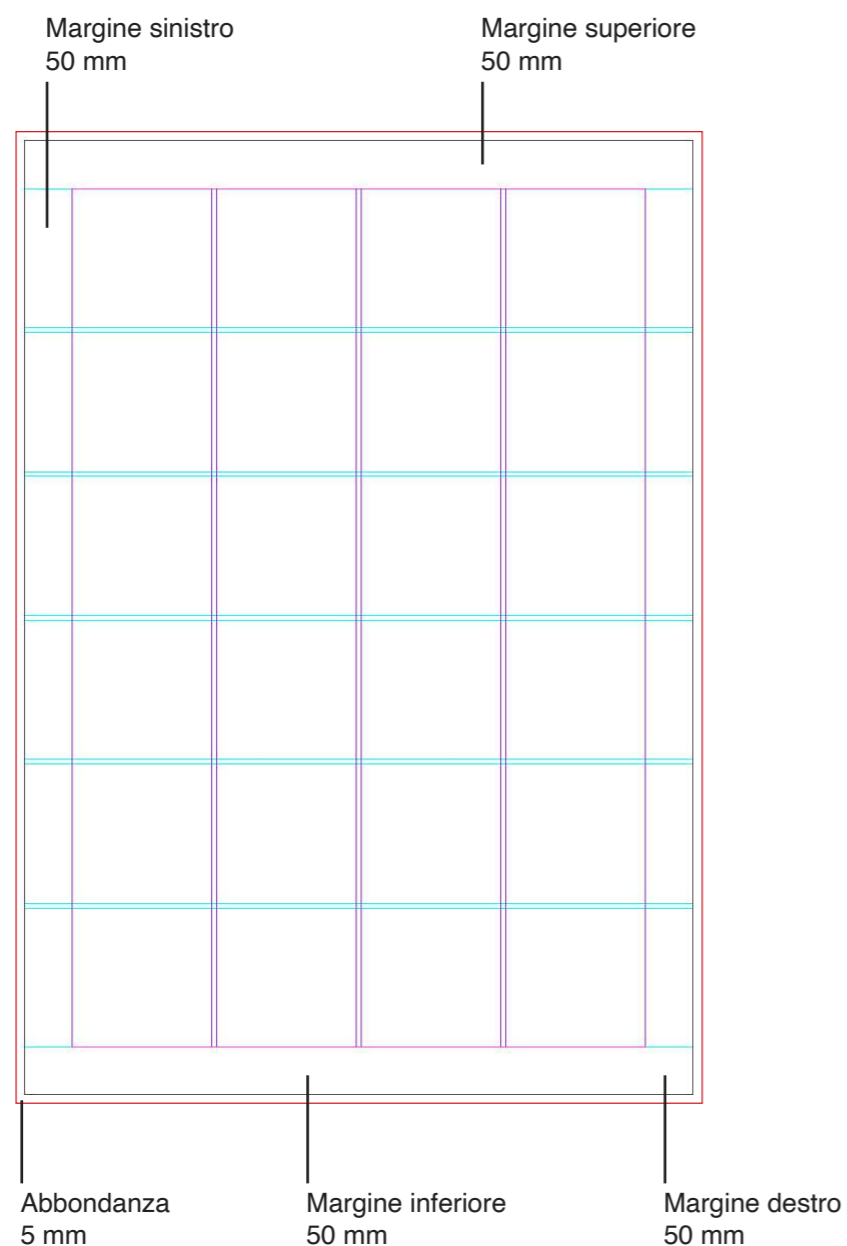
abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
 1234567890  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ



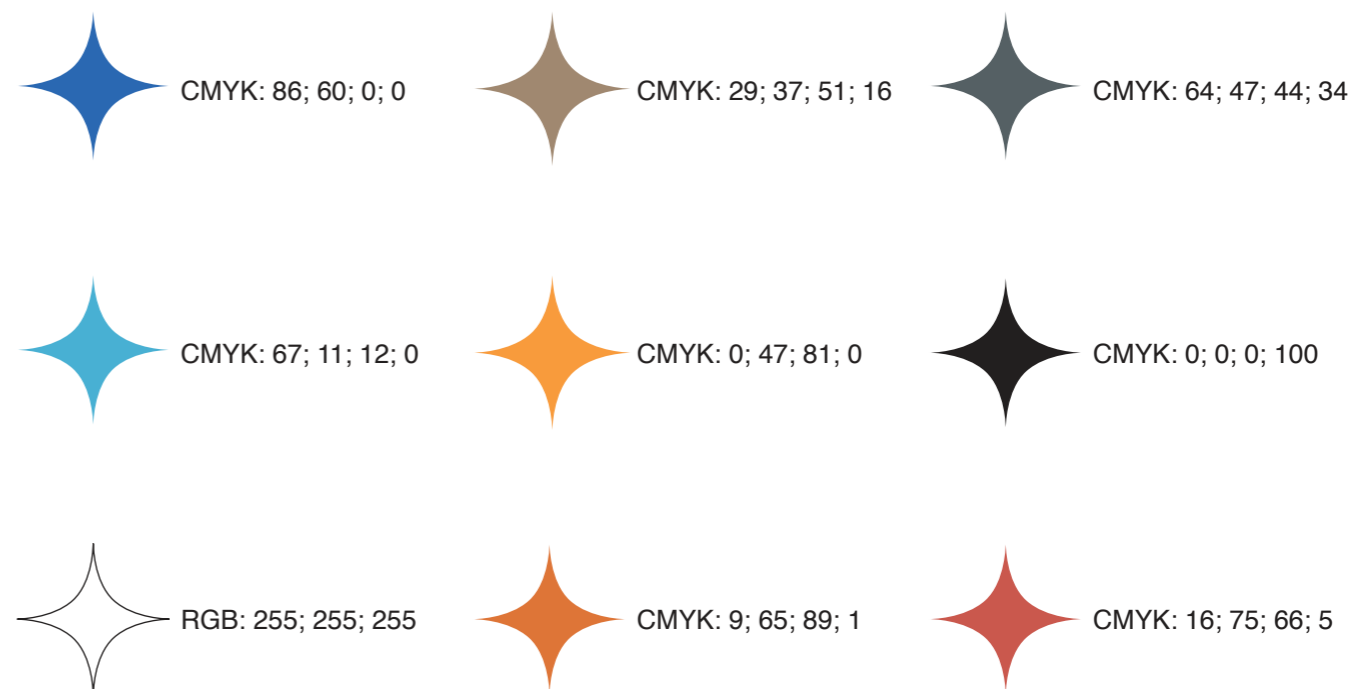


# MANIFESTI PROMOZIONALI EVENTI

I seguenti manifesti hanno un formato di 700x1000 mm.  
Si tratta di manifesti tipografici per la promozione degli eventi principali che si svolgono al teatro.  
I font utilizzati sono il Romie e l'Aktiv Grotesk nella versione Regular, a grandezza e interlinea variabile.  
La palette dei colori utilizzata rappresenta i colori dell'atmosfera che si crea durante i tre eventi come si evince anche dal pieghevole.



# COLORI E FONT UTILIZZATI



**Aktiv Grotesk Regular**

abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
z  
1234567890  
ABCDEFGHIJKLMN  
OPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
z  
1234567890  
ABCDEFGHIJKLMN  
OPQRSTUVWXYZ

TEATRO  
ANDROMEDA



# PROGRAMMA EVENTI TEATRO ANDROMEDA 2023

EQUINOZIO  
DI PACE  
19.3

9TERRE

Il viaggio musicale di  
Liberò Reina

SOLSTIZIO  
D'ESTATE  
21.6

SHEMÀ ISRAEL

Vera Issel,  
canti e suoni ance-  
strali

SOLSTIZIO  
D'INVERNO  
21.12

SALUTI SOLARI

Chiusura stagione  
2023

TEATRO  
ANDROMEDA



# PROGRAMMA EVENTI TEATRO ANDROMEDA 2023

EQUINOZIO  
DI PACE  
19.3

9TERRE

Il viaggio musicale di  
Liberò Reina

SOLSTIZIO  
D'ESTATE  
21.6

SHEMÀ ISRAEL

Vera Issel,  
canti e suoni ance-  
strali

SOLSTIZIO  
D'INVERNO  
21.12

SALUTI SOLARI

Chiusura stagione  
2023

TEA  
ANDRO



# PROGRAMM EVENTI TEATRO ANDROMEDA 2023

EQUINOZIO  
DI PACE  
19.3

9TERRE

Il viaggio musicale di  
Liberò Reina

SOLSTIZIO  
D'ESTATE  
21.6

SHEMÀ ISRAEL

Vera Issel,  
canti e suoni ance-  
strali

SOLST  
D'INVE  
21.12

SALUTI SOLARI

Chiusura st  
2023



Aktiv Grotesk Regular 260/250 pt

Logo Teatro Andromeda

TEATRO ANDROMEDA

# PROGRAMMA EVENTI TEATRO ANDROMEDA 2023

<p>EQUINOZIO DI PACE 19.3</p> <p>9TERRE</p> <p>Il viaggio musicale di Liberio Reina</p>	<p>SOLSTIZIO D'ESTATE 21.6</p> <p>SHEMÀ ISRAEL</p> <p>Vera Issel, canti e suoni ancestrali</p>	<p>SOLSTIZIO D'INVERNO 21.12</p> <p>SALUTI SOLARI</p> <p>Chiusura stagione 2023</p>
---	--	---

Aktiv Grotesk Regular 70 pt

Aktiv Grotesk Regular 40/40 pt

TEATRO ANDROMEDA

# PROGRAMMA EVENTI TEATRO ANDROMEDA 2023

<p>EQUINOZIO DI PACE 19.3</p> <p>9TERRE</p> <p>Il viaggio musicale di Liberio Reina</p>	<p>SOLSTIZIO D'ESTATE 21.6</p> <p>SHEMÀ ISRAEL</p> <p>Vera Issel, canti e suoni ancestrali</p>	<p>SOLSTIZIO D'INVERNO 21.12</p> <p>SALUTI SOLARI</p> <p>Chiusura stagione 2023</p>
---	--	---

TEATRO  
ANDROMEDA



# PROGRAMMA EVENTI TEATRO ANDROMEDA 2023

EQUINOZIO  
DI PACE  
19.3

9TERRE

Il viaggio musicale di  
Liberio Reina

SOLSTIZIO  
D'ESTATE  
21.6

SHEMÀ ISRAEL

Vera Issel,  
canti e suoni ancestrali

SOLSTIZIO  
D'INVERNO  
21.12

SALUTI SOLARI

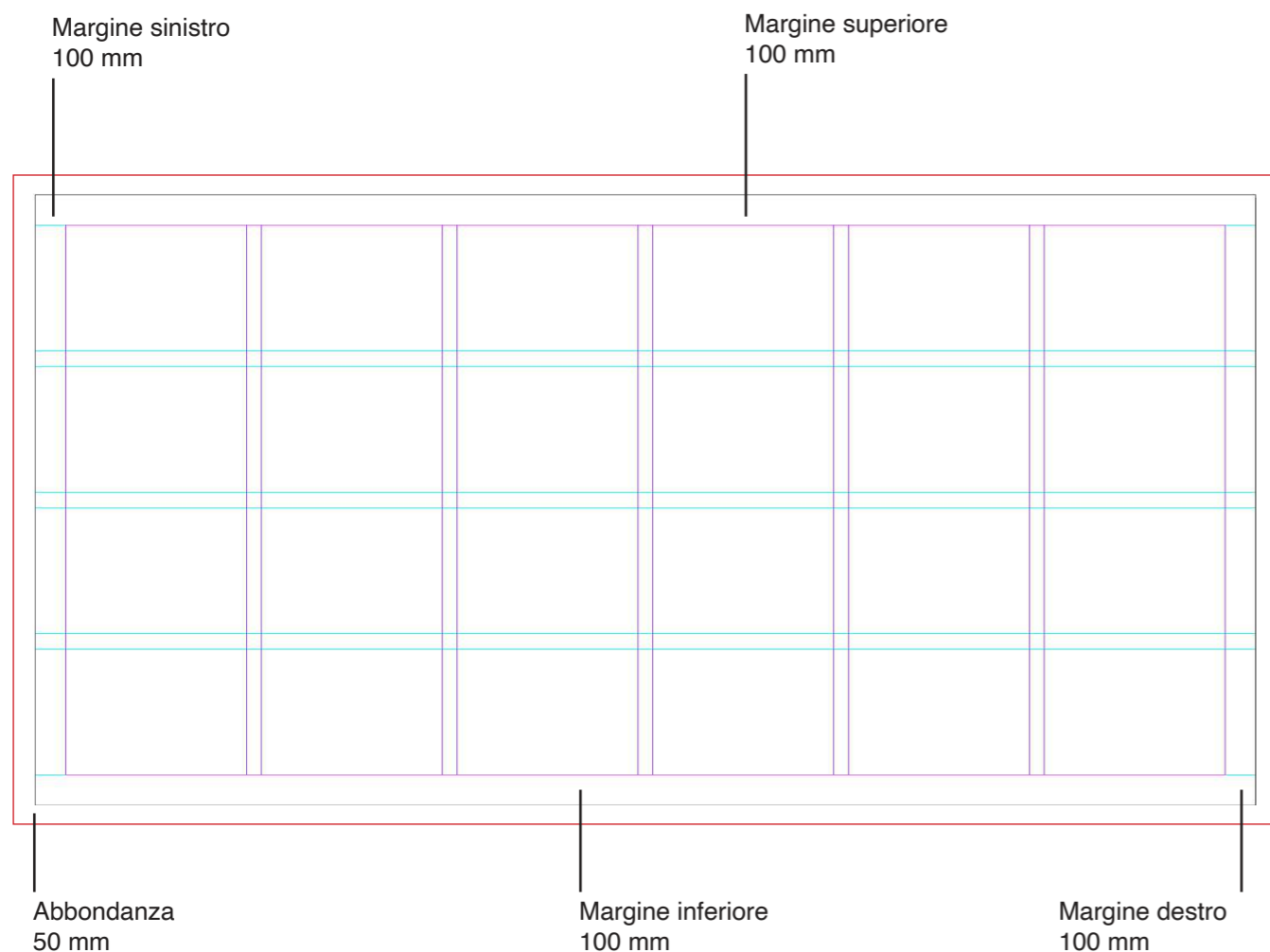
Chiusura stagione  
2023

# CARTELLONI PUBBLICITARI

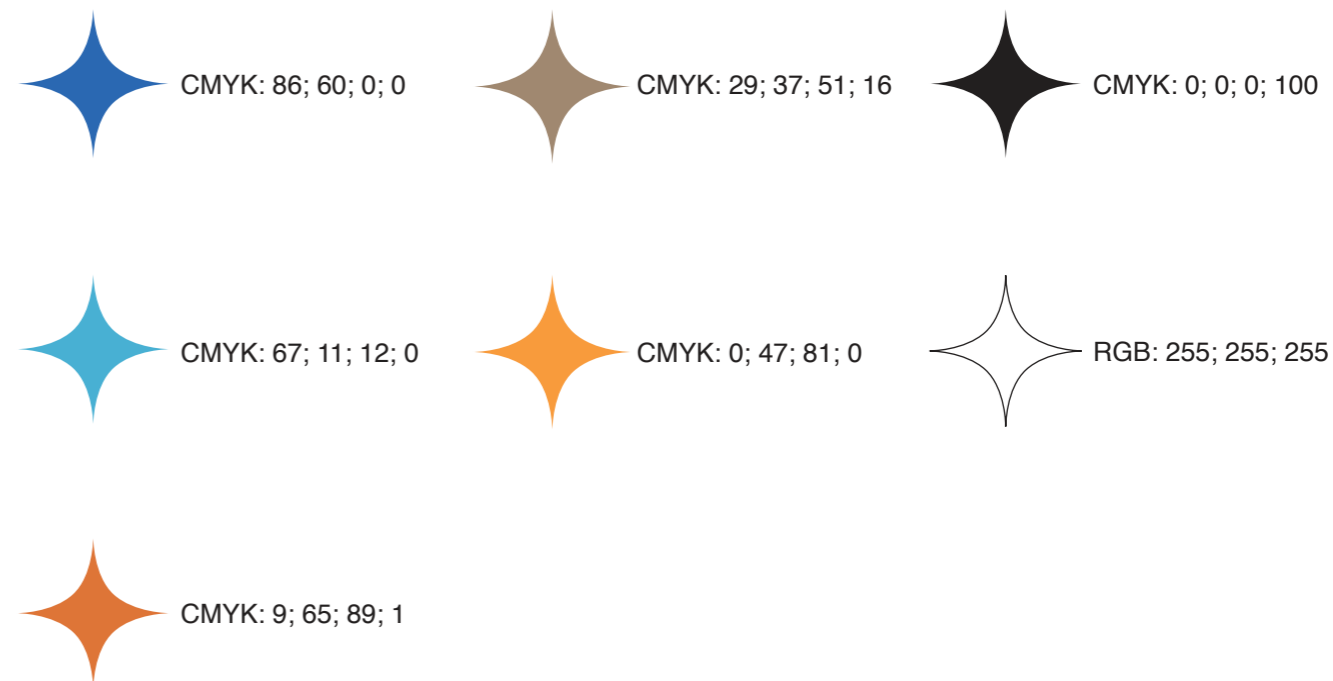
I cartelloni pubblicitari hanno un formato di 2000x3000 mm. Si tratta di cartelloni promozionali tipografici e fotografici per la promozione del teatro.

Il font utilizzato è l'Aktiv Grotesk nella versione Regular, a grandezza e interlinea variabile.

La palette dei colori varia in base all'immagine messa di fianco prendendo lo schema dei colori sopra citato.



# COLORI E FONT UTILIZZATI



**Aktiv Grotesk Regular**

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

**Romie**

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

# DOVE L'ARTE SI RESPIRA

SANTO STEFANO QUISQUINA (AG)  
CONTRADA ROCCA, SICILY, ITALY.

TICKET ON LINE  
TEATROANDROMEDA.18TICKETS.IT/

FATTORIADELLARTE@GMAIL.COM  
TEL 376 0428723

TEATRO  ANDROMEDA

Aktiv Grotesk Regular  
260/250 pt



Aktiv Grotesk Regular  
300/360 pt

Aktiv Grotesk Regular  
180/210 pt

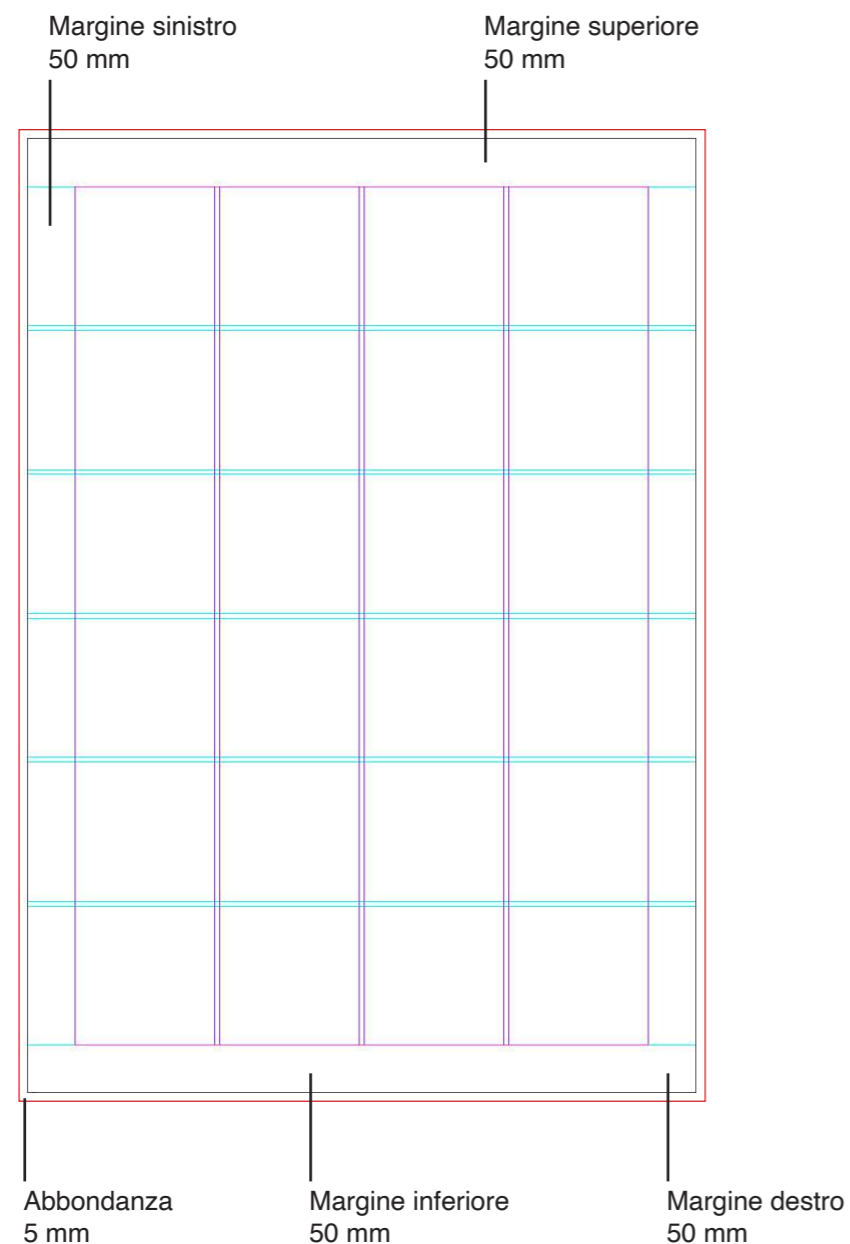
Logo Teatro Andromeda

Aktiv Grotesk Regular  
180/360 pt

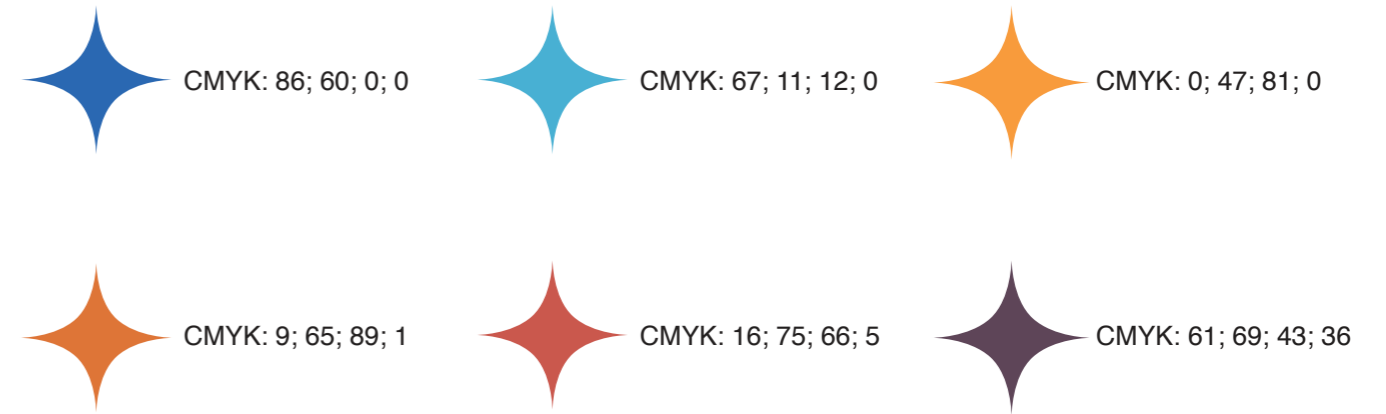


# MANIFESTI PROMOZIONALI TEATRO

I seguenti manifesti hanno un formato di 700x1000 mm.  
Si tratta di manifesti tipografici con utilizzo di fotografie per la promozione del teatro.  
Il font utilizzato è l'Aktiv Grotesk nella versione Bold e Regular, a grandezza e interlinea variabile.  
La palette dei colori varia in base all'immagine utilizzata prendendo lo schema dei colori sopra citato.



# COLORI E FONT UTILIZZATI



**Aktiv Grotesk Regular**

abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
z  
1234567890  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
z  
1234567890  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

**Aktiv Grotesk Bold**

**abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
z  
1234567890  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
z  
1234567890  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**



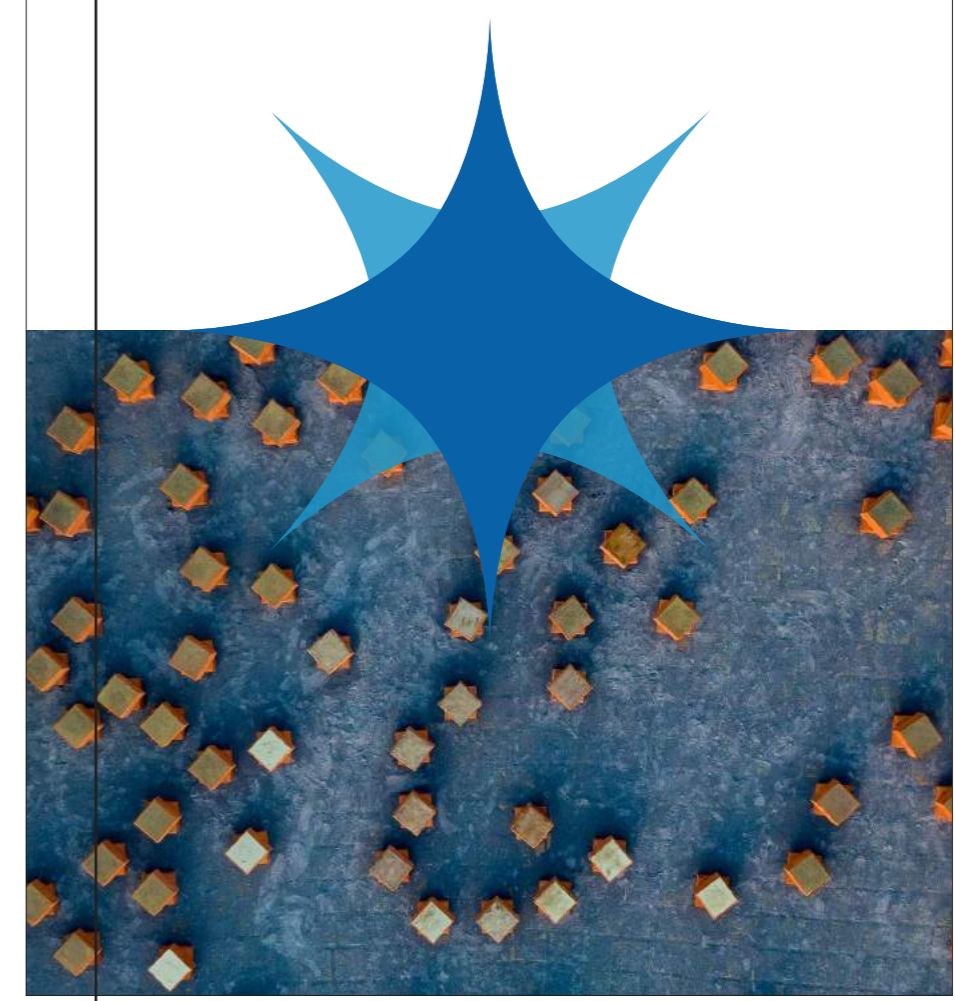
Logo Teatro Andromeda

Aktiv Grotesk Regular  
140/140 pt

TEATRO ✦ ANDROMEDA

# DOVE L'ARTE SI RESPIRA

SANTO STEFANO QUISQUINA (AG),  
Contrada Rocca



Aktiv Grotesk Regular  
50/60 pt

TEATRO ✦ ANDROMEDA

# DOVE L'ARTE SI RESPIRA

SANTO STEFANO QUISQUINA (AG),  
Contrada Rocca



TEATRO ✦ ANDROMEDA

# DOVE L'ARTE SI RESPIRA

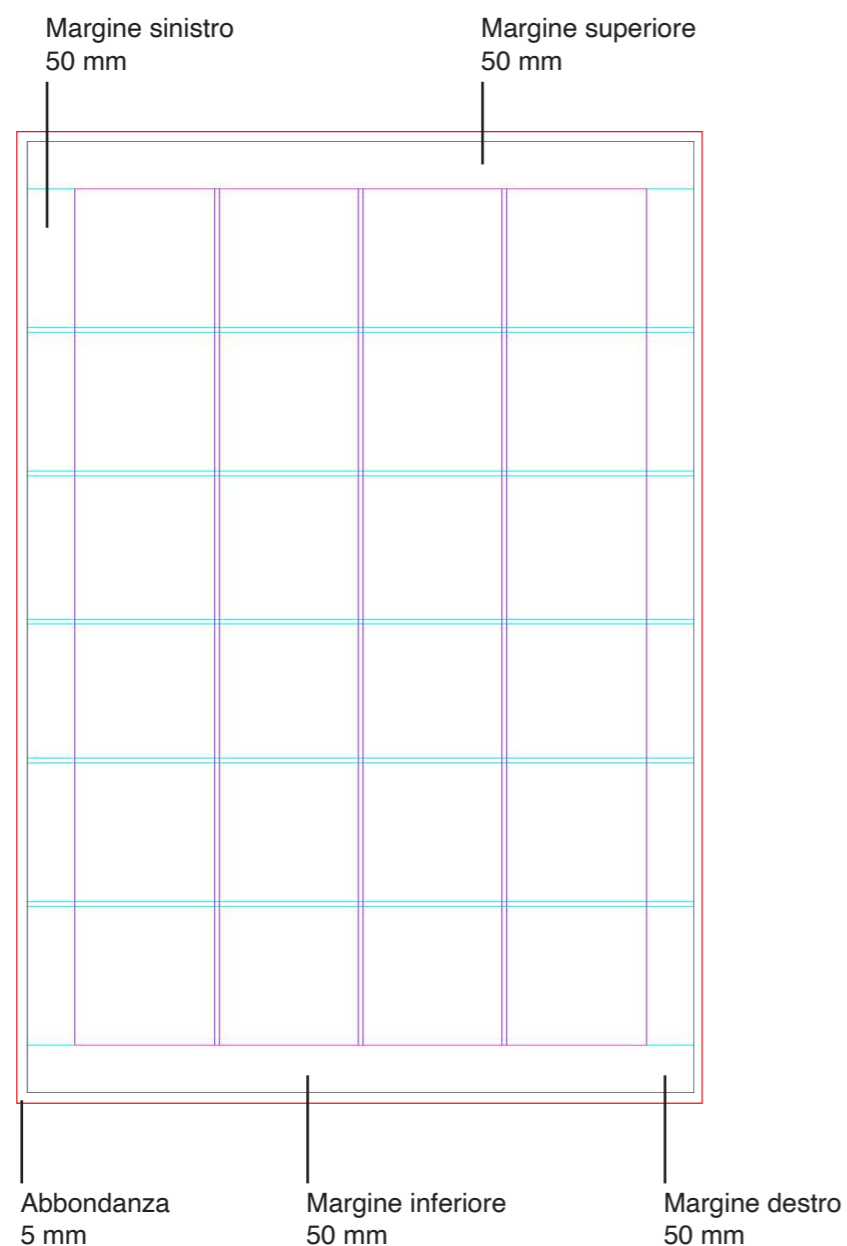
SANTO STEFANO QUISQUINA (AG),  
Contrada Rocca



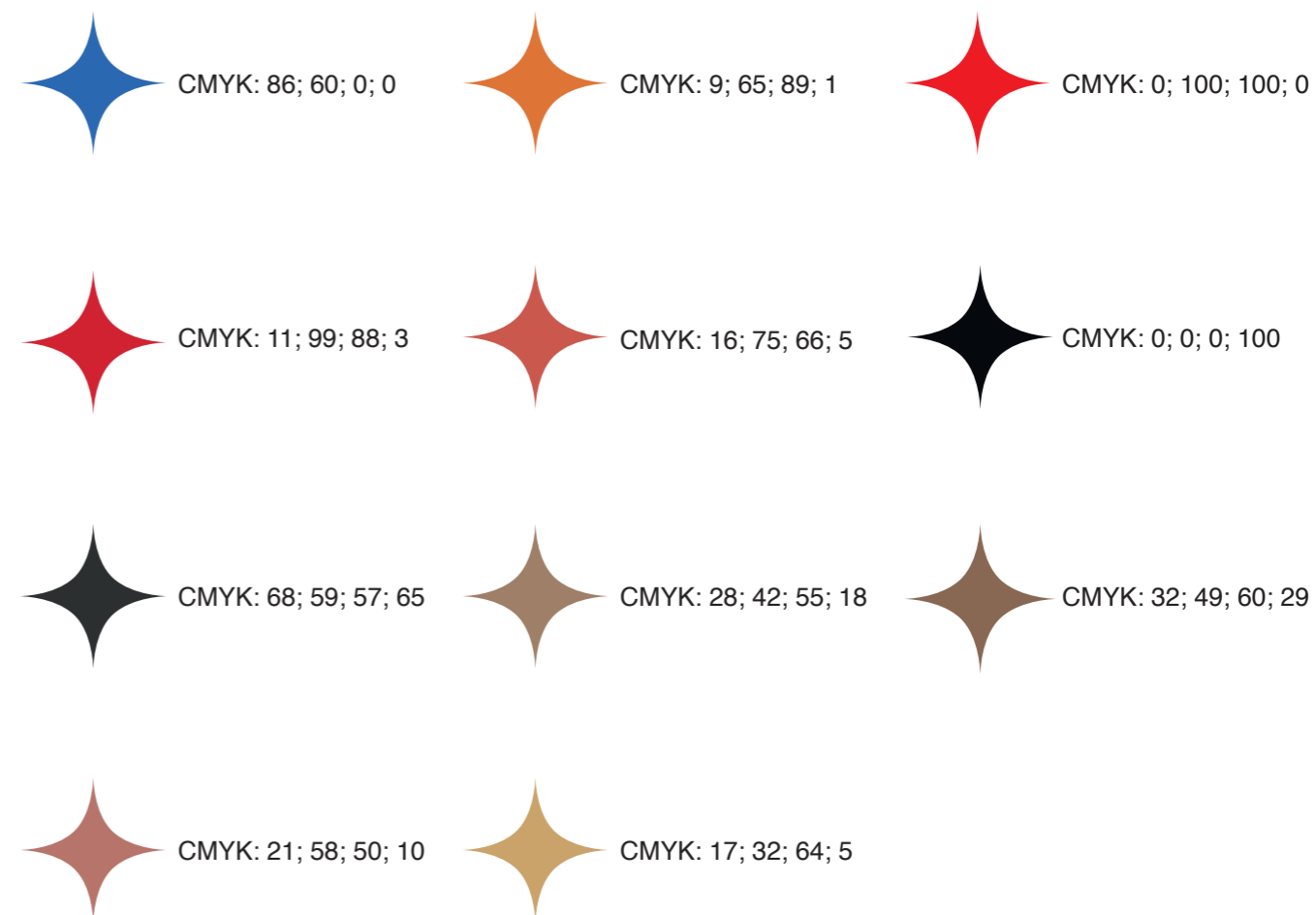


# MANIFESTI PROMOZIONALI EVENTI TEATRALI

I seguenti manifesti hanno un formato di 700x1000 mm.  
Si tratta di manifesti tipografici con illustrazioni bidimensionali per la promozione di eventi teatrali. Questi manifesti pensati per eventi teatrali hanno un tono più istituzionale.  
I font utilizzati sono il Romie e l'Aktiv Grotesk nella versione Bold e Light, a grandezza e interlinea variabile.  
La palette dei colori varia in base all'illustrazione utilizzata.



# COLORI E FONT UTILIZZATI



**Aktiv Grotesk Light**

abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
1234567890  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
1234567890  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

**Aktiv Grotesk Bold**

**abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
1234567890  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
1234567890  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**Romie**

abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
1234567890  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
1234567890  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ



Logo Teatro Andromeda



TEATRO  
ANDROMEDA

Rigoletto

MUSICHE **GIUSEPPE VERDI**

DIRETTORE **MICHELE GAMBA**  
REGIA **LEO MUSCATO**

Orchestra e coro  
Teatro Massimo Bellini di Catania

Allestimento  
Teatro Massimo Bellini di Catania

**2-3 LUGLIO 2023**

Romie  
200 pt

Aktiv Grotesk Bold  
48/57 pt

Aktiv Grotesk Light  
48/57 pt

Aktiv Grotesk Bold  
50 pt

TEATRO  
ANDROMEDA



Turandot

MUSICHE **GIACOMO PUCCINI**  
LIBRETTO **GIUSEPPE ADAMI**

DIRETTORE **JORDI BERNÀCER**  
REGIA **STEFANO PODA**

Orchestra e coro  
Teatro Massimo Bellini di Catania

Allestimento  
Teatro Massimo Bellini di Catania

**14-15 LUGLIO 2023**

TEATRO  
ANDROMEDA



## Amleto

TESTO **WILLIAM SHAKESPEARE**  
TRADUZIONE **CESARE GARBOLI**

REGIA **GIORGIO CORSETTI**  
AMLETO **FAUSTO CABRA**

Scene e costumi Monica Angiuli  
Organizzazione alla produzione  
Gianni Pantaleo

**2-3 LUGLIO 2023 ORE 18:00**

TEATRO  
ANDROMEDA



## La giara

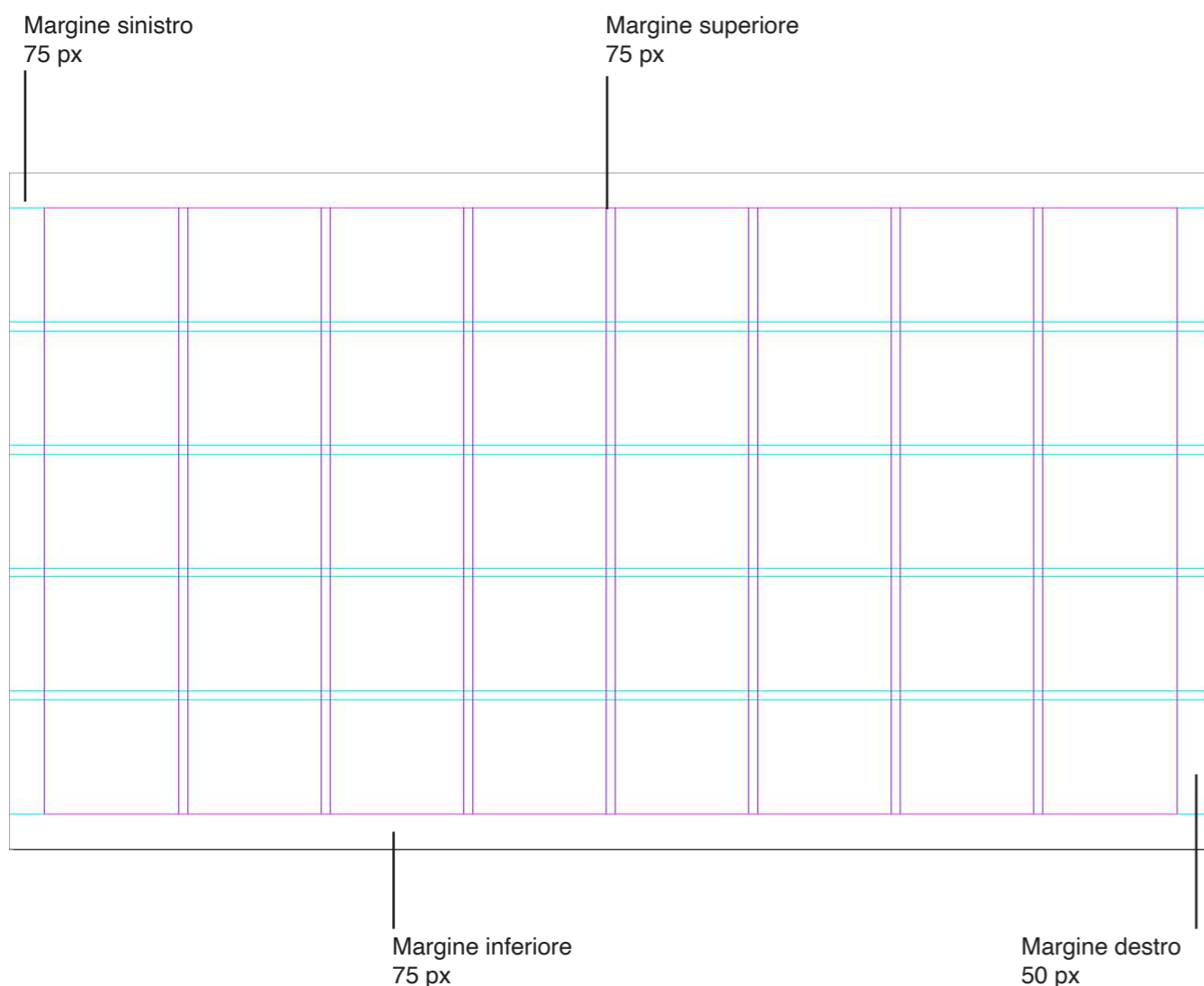
TESTO **LUIGI PIRANDELLO**  
REGIA **NICO SALATINO**

Scene e costumi Monica Angiuli  
Organizzazione alla produzione  
Gianni Pantaleo

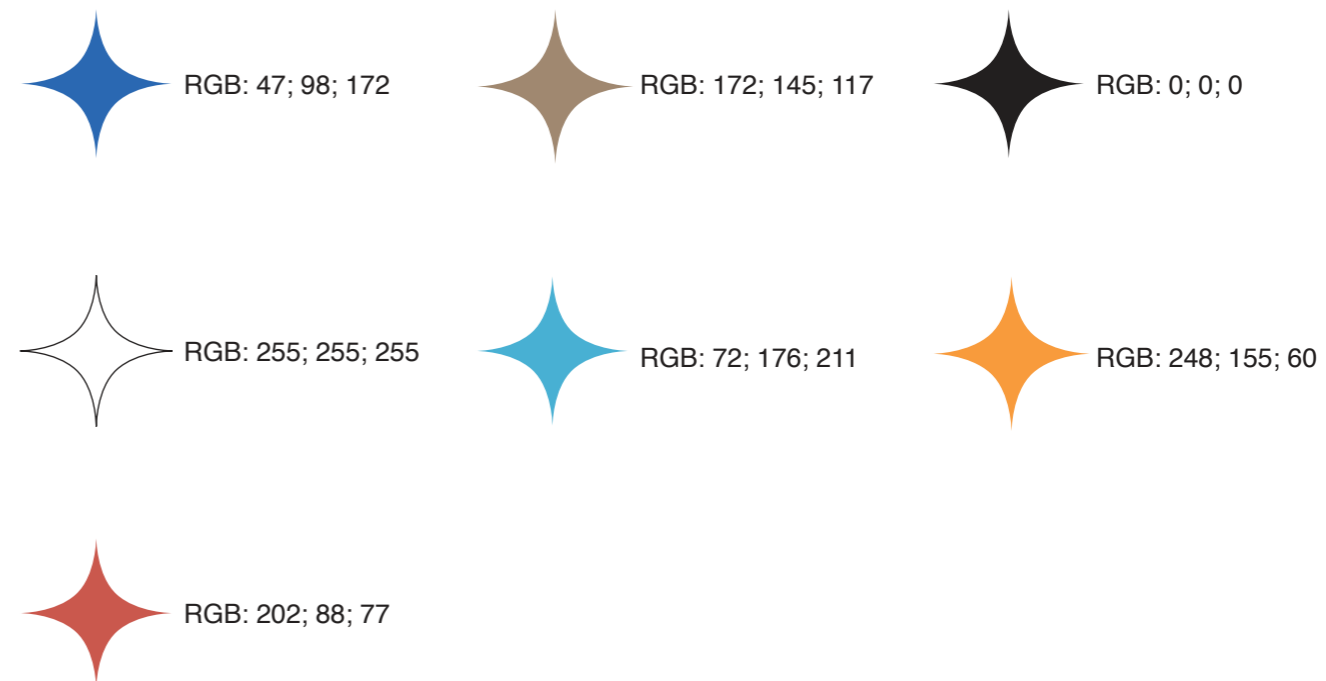
**2-3 LUGLIO 2023 ORE 18:00**

# SITO INTERNET VERSIONE COMPUTER

Per promuovere e offrire un servizio completo per gli utenti interessati è stato necessario progettare l'interfaccia di un sito. Questo permette all'utente sia di informarsi di eventuali eventi con la possibilità di acquistare i biglietti, oppure di conoscere la storia del teatro e del suo ideatore. La struttura è a scorrimento orizzontale per la home, e verticale per le singole pagine di navigazione. Le dimensioni sono 1920x1080 pixel. La gabbia utilizzata è di 8 colonne per 5 righe.



# COLORI E FONT UTILIZZATI



## Aktiv Grotesk Light

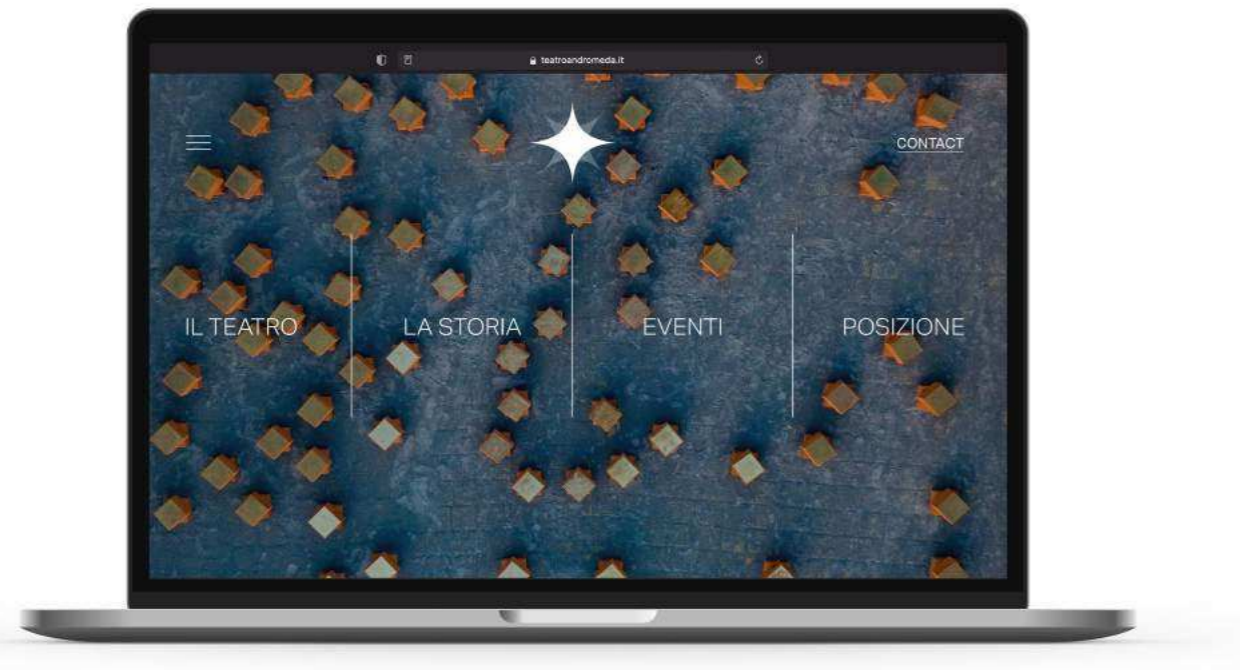
abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
z  
1234567890  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
z  
1234567890  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

## Aktiv Grotesk Regular

abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
z  
1234567890  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
z  
1234567890  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ



Aktiv Grotesk Regular  
30 pt

Aktiv Grotesk Light  
50 pt

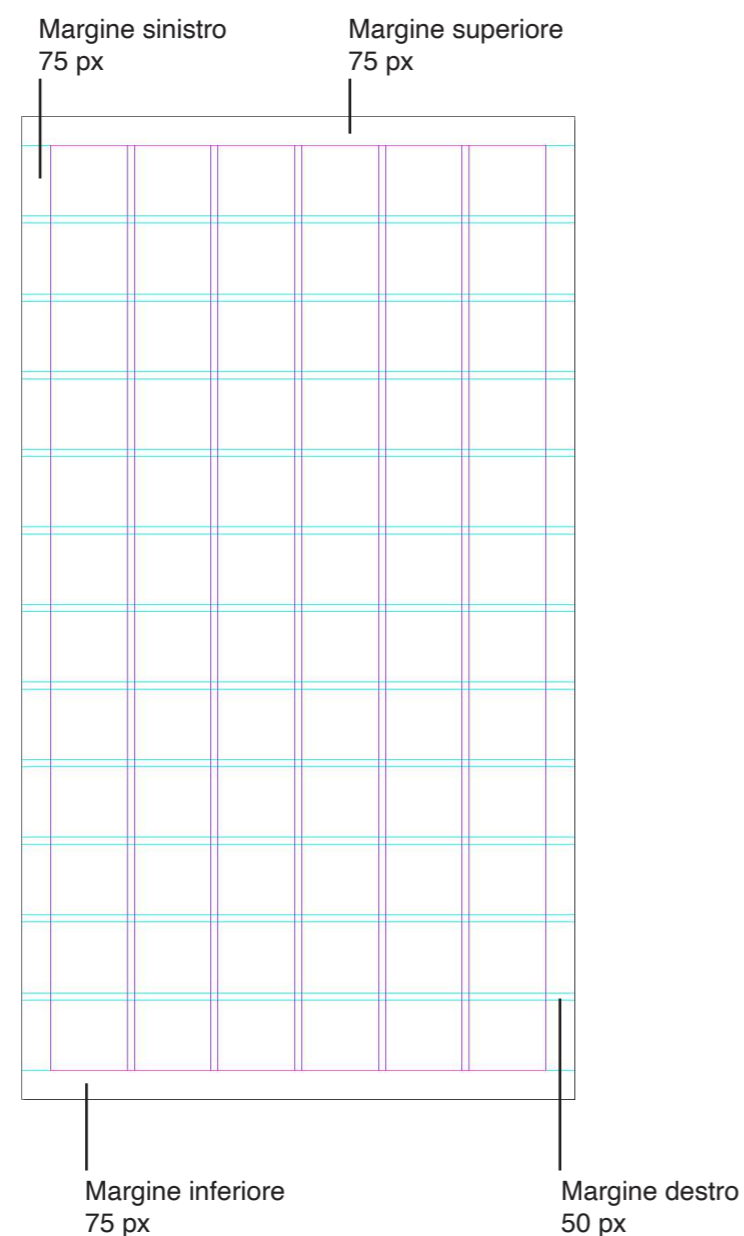


Aktiv Grotesk Regular  
60 pt

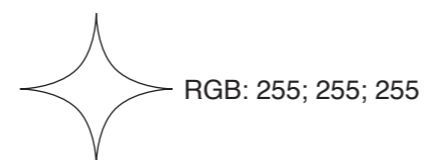


# SITO INTERNET VERSIONE MOBILE

L'interfaccia progettata per la visualizzazione dallo smartphone cambia rispetto a quella alla versione desktop, questo per offrire un'esperienza migliore all'utente. Questa versione è stata pensata per poter essere utilizzata anche all'interno della fattoria dell'arte come guida alle opere in sostituzione alla brochure cartacea. La struttura è a scorrimento verticale per la home e per le singole pagine. Le dimensioni sono 1080x1920 pixel. La gabbia utilizzata è di 6 colonne per 12 righe.



# COLORI E FONT UTILIZZATI



**Aktiv Grotesk Regular**

abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
z  
1234567890  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
z  
1234567890  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ





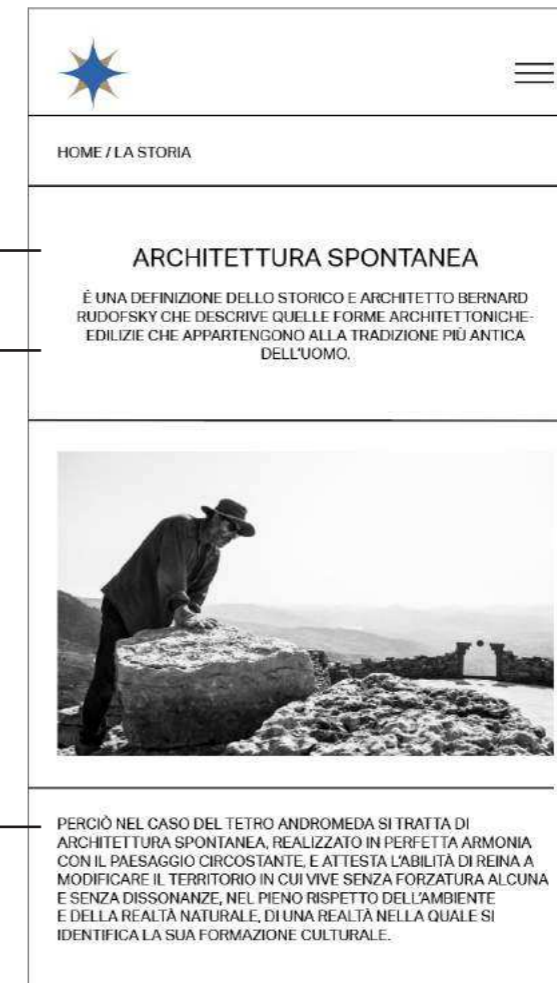
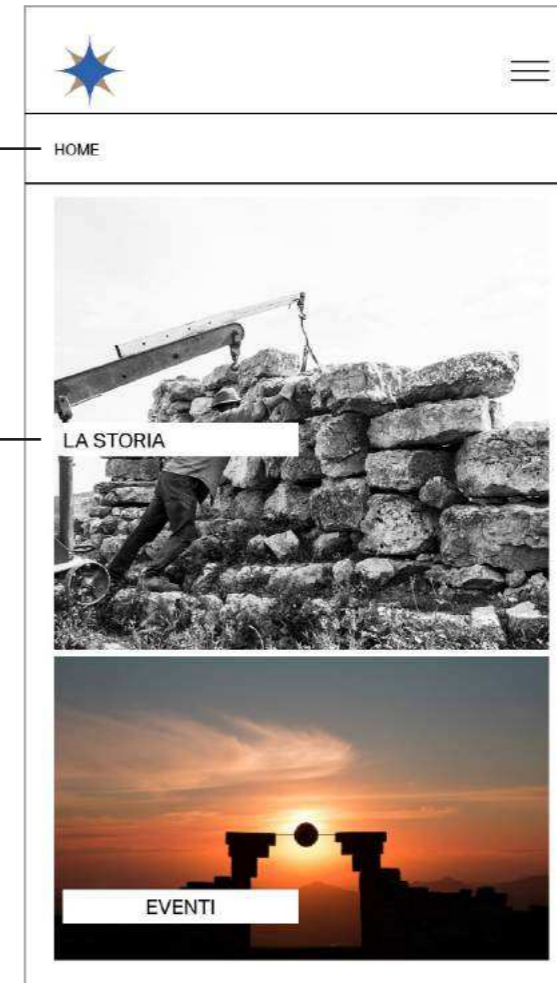
Aktiv Grotesk Light  
30 pt

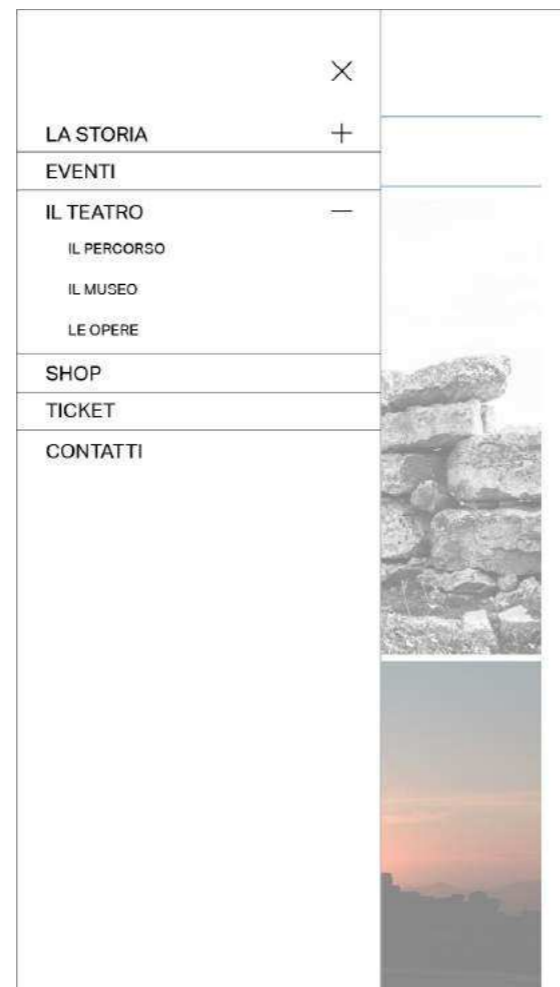
Aktiv Grotesk Light  
40 pt

Aktiv Grotesk Light  
50 pt

Aktiv Grotesk Light  
30/36 pt

Aktiv Grotesk Light  
30/36 pt





Dalla home o in alternativa aprendo il menù a tendina, si può accedere alla sezione “il teatro” che funge da guida all’interno della fattoria dell’ arte, indicando il percorso e le opere che si incontreranno nel tragitto.

Sul sito, per ogni opera di Reina c’è una descrizione, che è stata pensata per permettere all’utente di accedere facilmente ad una guida senza l’utilizzo di eventuali brochure cartacee.

**PRODOTTO  
EDITORIALE**

## PRODOTTO EDITORIALE

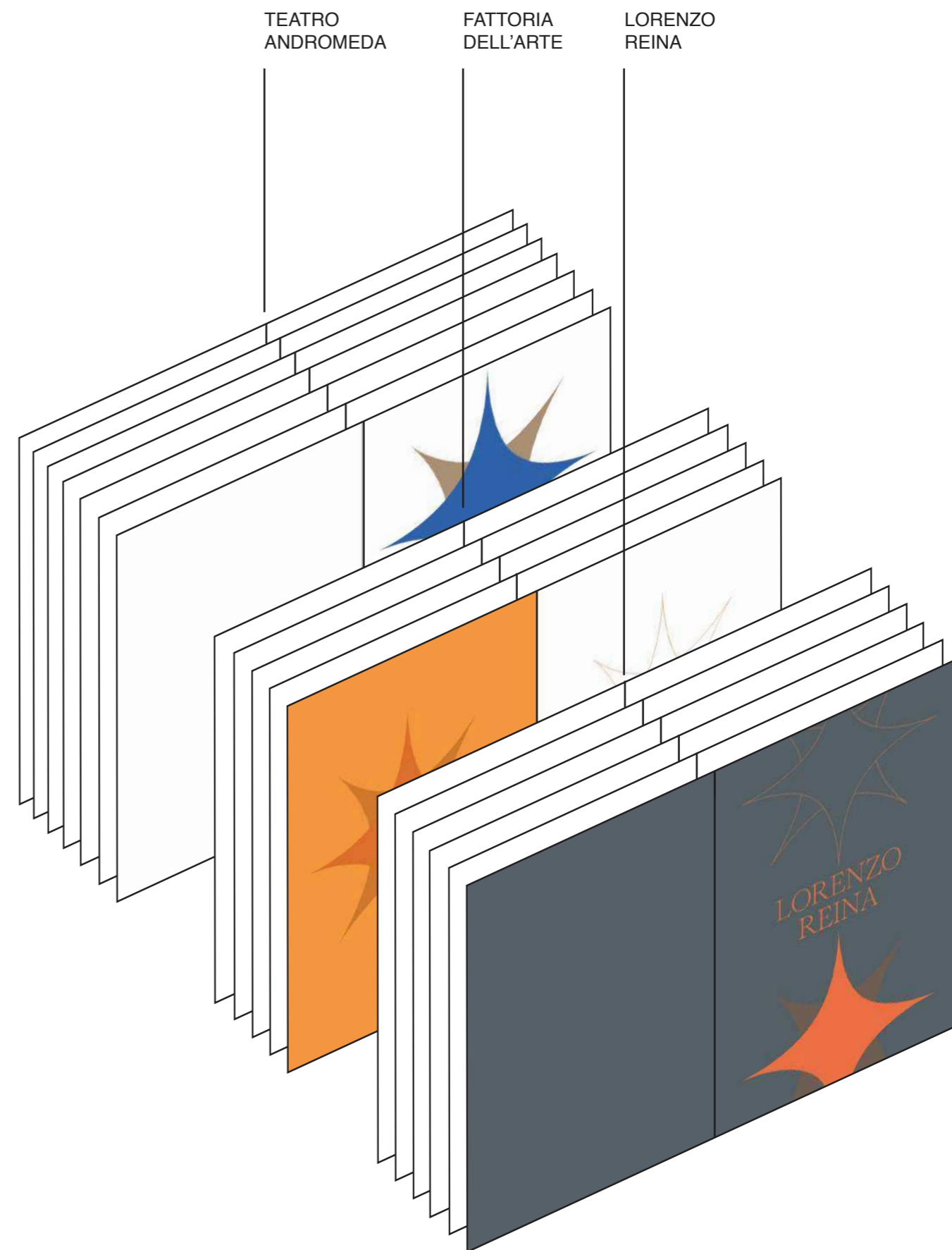
Il libro realizzato ha lo scopo di sensibilizzare e avvicinare l'utente oltre che al teatro, anche alla vita di Reina, attraverso una formula in grado di restituire da una parte contenuti di testi poco conosciuti come citazioni e cenni biografici e dall'altra mettere in luce, in modo chiaro e sintetico, le dinamiche che hanno portato Reina alla realizzazione del teatro.

Il libro è suddiviso in tre parti, con contenuti antologici suddivisi in:

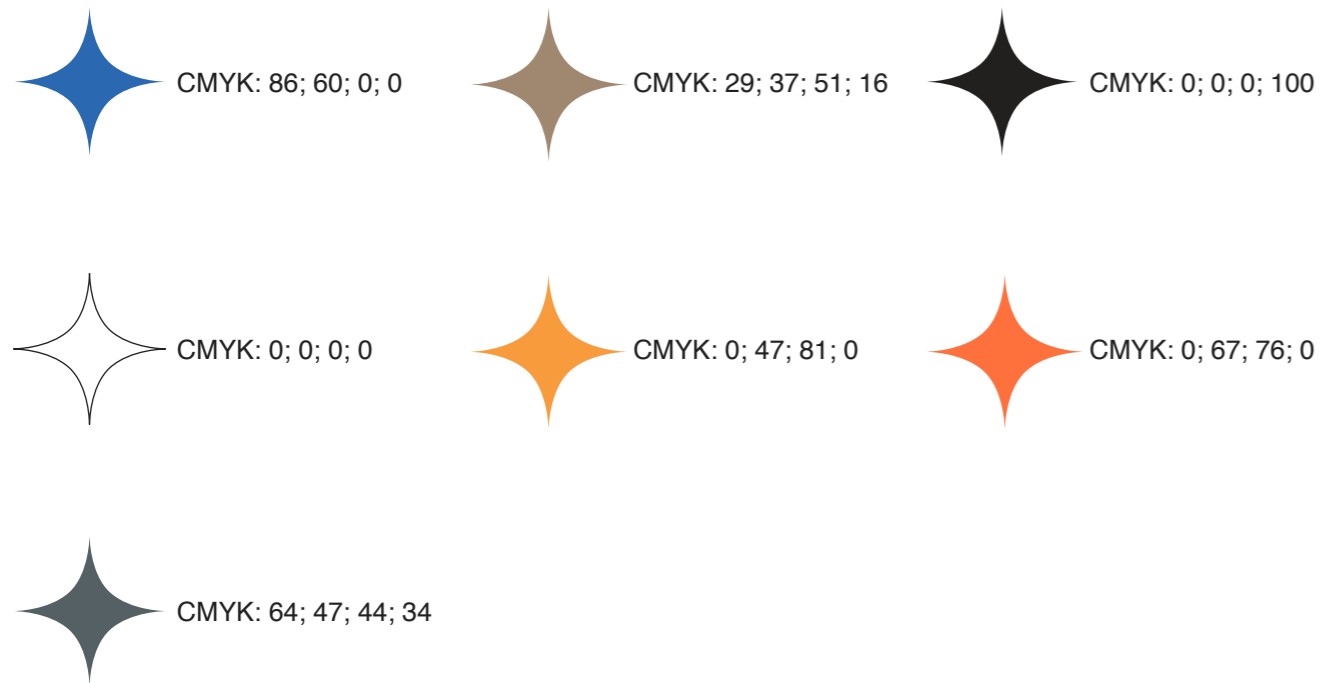
-Lorenzo Reina, divisa a sua volta in tre parti che rappresentano i tre momenti principali della sua vita, collegate a eventi ben precisi che hanno portato Reina a creare quella che sarà la sua opera maggiore.

-La fattoria dell' arte, dove si spiega cosa è e perché è nata, qui si trova la descrizione di ogni opera realizzata da Reina.

-Teatro andromeda, diviso in quattro paragrafi che spiegano la simbologia, la costruzione e la storia del teatro.



## COLORI E FONT UTILIZZATI



### Aktiv Grotesk Regular

abcdefghijklmnopqrstuvxyz  
 1234567890  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvxyz  
 1234567890  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

### Romie

abcdefghijklmnopqrstuvxyz  
 1234567890  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvxyz  
 1234567890  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

## COPERTINA

Il libro è composto da una copertina di formato 340x240 mm e una sovraccoperta di dimensione 642x240 mm fustellata con la trama delle sedute a forma di stella viste in sezione dall'alto. Nella sovraccoperta sono incluse delle alette, per avvolgere la copertina, di dimensioni 150x240 mm.

Copertina 340x240 mm



Sovraccoperta 642x240



Aletta 150 mm

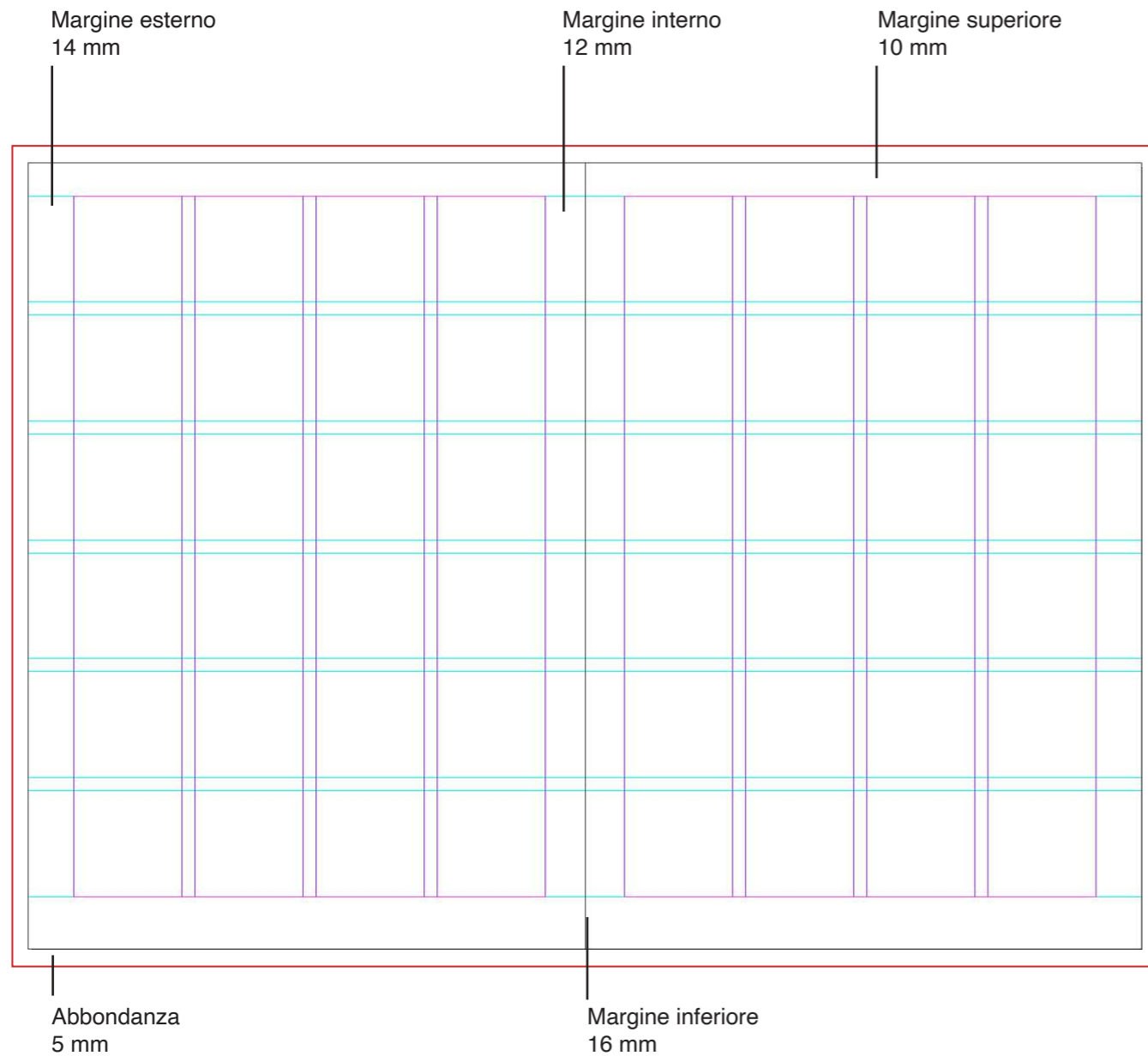
Aletta 150 mm

Copertina più sovrapposta



# STRUTTURA TIPOGRAFICA

L'elaborato ha un formato di 170x 240 mm.  
È stato realizzato basandosi su una griglia formata da 4 colonne e 6 righe.



Romie 28 pt

INTRODUZIONE  
7 PREMESSA

LORENZO REINA  
14 RESISTENZA  
18 RIVALSA  
21 RITORNO

Aktiv Grotesk Regular 14/16 pt

FATTORIA DELL'ARTE  
30 IL COMPLESSO  
32 IL MUSEO  
34 LE OPERE

Aktiv Grotesk Regular 15 pt

INDICE

TEATRO ANDROMEDA  
44 IL TEATRO  
52 ARCHITETTURA SPONTANEA  
60 SIMBOLOGIA  
64 INFINITO, FINITO

Romie 50/50 pt

LORENZO REINA

Romie 30/36 pt

“Sono stati lunghi anni di scontro frontale e di attesa”

Aktiv Grotesk Regular 24 pt

RESISTENZA

La possibilità del cambiamento si offrì al giovane Reina quando giunse il tempo di partire per la leva militare. In quell'occasione, a Napoli, conobbe Gabriele Zambardino colui che fu il suo primo maestro e che affini il suo modo spontaneo e del tutto autodidatta di fare arte.

Nelle lunghe ore della transumanza i suoi passi erano appesantiti dal peso della bisaccia carica di scalpelli, libri e piccole sculture. Non voleva deludere le aspettative del padre, costretto così a dedicarsi all'attività di pastore durante il giorno e a scolpire durante la notte.

Aktiv Grotesk Regular 10/12 pt

Con la fine del servizio militare e il ritorno al proprio paese, a Santo Stefano Quisquina, niente era mutato, ritrovò tutto per come lo aveva lasciato e le sue incombenze ad aspettarlo. Lo confortava però la convinzione che invece la sua vita era cambiata.

14





“Il resto sarebbe arrivato dal cielo.  
Decisi di far specchiare  
sulla sommità della Rocca  
le 108 stelle visibili della  
costellazione di Andromeda.”



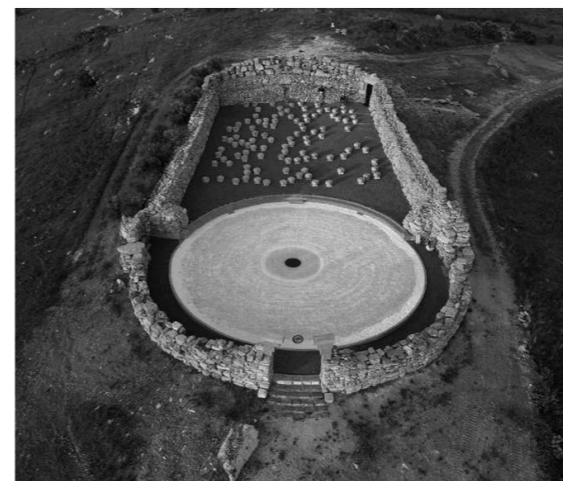
## ARCHITETTURA SPONTANEA

Architettura spontanea è una definizione dello storico e architetto Bernard Rudofsky che descrive quelle forme architettoniche-edilizie che appartengono alla tradizione più antica dell'uomo: dalle tende dei popoli nomadi alle tombe celtiche fino ai portici come dispositivo urbano e che non sono attribuibili a nessun progettista o autore in particolare.

Questa architettura è definibile anche come "anonima", "rurale", "nativa", "indigena", "vernacolare", "tradizionale".

Perciò nel caso del Teatro Andromeda si tratta di architettura spontanea, realizzato in perfetta armonia con il paesaggio circostante, e attesta l'abilità di Reina a modificare il territorio in cui vive senza forzatura alcuna e senza dissonanze, nel pieno rispetto dell'ambiente e della realtà naturale, di una realtà nella quale si identifica la sua formazione culturale.

L'impressione è quella di riconoscere non un paesaggio stravolto dall'azione dell'uomo ma un significativo esempio di perfetta simbiosi tra natura e uomo per mezzo di tracce materiali ben visibili.



## SIMBOLOGIA

Una profonda simbologia ruota altresì intorno all'originale e inaspettata struttura del teatro che di per sé sorprende. Nel disegno e nelle parole di Lorenzo il teatro è un'opera nata dalla poesia e per la poesia: la poesia che si esprime attraverso la scultura e la scultura che diventa poesia. La struttura è stata costruita su un'altura al confine con uno strapiombo. La sensazione è quella di essere immersi nel paesaggio nella sua immediatezza. Non c'è il luogo dal quale è possibile godere del paesaggio ma si è parte del paesaggio stesso.

La cavea in leggera pendenza è circondata da un possente muro a secco. I centosette posti a sedere visti dall'alto hanno la forma di stella a otto punte e sono stati realizzati sovrapponendo due blocchi quadrati di quattro lati ciascuno. Apparentemente sembrano distribuiti a caso, in modo disordinato.

Ci sono pure spazi vuoti, in realtà sono sistemati in modo tale da ricalcare i diversi punti della costellazione di Andromeda. Altro elemento di forte impatto artistico ed astronomico è l'ingresso del Teatro Andromeda, che prende il nome di Porta Del Giorno E Della Notte.

Una porta in metallo che ruota intorno al proprio asse ed è ispirata al moto di rotazione della terra e all'alternarsi del giorno e della notte, infatti quando è chiusa su un lato batte il sole, mentre sull'altro c'è l'ombra.





# BIBLIOGRAFIA /SITOGRAFIA

5

## BIBLIOGRAFIA

FERRARA, Cinzia, *La comunicazione dei beni culturali. Il progetto dell'identità visiva di musei, siti archeologici, luoghi della cultura*, Lupetti, Milano 2007.

VIGNELLI, Massimo, *Il canone Vignelli*, Postmedia 2011.

SHAOQIANG, Wang, *Book design*, Hoaki, Barcellona 2022.

## SITOGRAFIA

<https://www.outpump.com/il-sogno-del-teatro-andromeda/>

<https://www.archeome.it/teatro-il-teatro-andromeda-specchio-del-cielo/>

<https://topsecretsicily.com/cosa-vedere-ad-agrigento-e-dintorni/teatro-andromeda-la-storia-di-un-pastore-artista/>

<https://qds.it/il-teatro-andromeda-raccontato-dal-suo-realizzatore-lorenzo-reina/>

<https://www.iviaggidicicerone.it/lorenzo-reina-pastore-alchimista-scolpisce-stelle/>

<https://www.arteamente.it/teatro-andromeda-lopera-del-visionario-pastore-sculitore-lorenzo-reina/>

<http://www.istituteuroarabo.it/DM/una-storia-semplice-nel-tempo-di-andromeda-come-teatro/>

<https://www.istituteuroarabo.it/DM/lorenzo-reina-sculitore-pastore/>

<http://www.nataliberaweb.com/arte/il-teatro-andromeda-dove-ogni-pietra-e-viva-e-in-divenire-intervista-a-lorenzo-reina-il-mio-teatro-e-femmina-un-viaggio-dallutero-alleterno-ritorno>

<http://www.electru.de/sicilian-diary-im-zeichen-der-andromeda/>

<https://viaggiimperfetti.com/2020/09/28/funambolo-e-imperfetto-il-teatro-di-andromeda-in-sicilia/>

<https://www.atlasobscura.com/articles/teatro-andromeda-sicily>

<https://imperfect.it/2020/11/16/il-teatro-sospeso-tra-i-monti-sicani/>

<https://www.ultimavoce.it/teatro-andromeda-il-suggestivo-incontro-tra-architettura-e-astronomia/>

<https://www.architetturaecosostenibile.it/architettura/criteri-progettuali/architettura-spontanea-edifici-originali-623>

# RINGRAZIAMENTI

Chi mi conosce sa quanto è importante e quanto è stato duro arrivare a questo momento. Desidero esprimere la mia gratitudine a tutte le persone che hanno contribuito al mio percorso di laurea e che mi hanno sostenuto lungo questa avventura.

Innanzitutto, vorrei ringraziare i miei genitori, mia sorella e Mathero per il loro sostegno incondizionato e il loro incrollabile supporto. Grazie per essere stati sempre al mio fianco, incoraggiandomi e credendo in me, sono profondamente grato per tutto ciò avete fatto.

Un ringraziamento speciale va a Giulia, grazie per avermi ascoltato quando avevo bisogno di sfogarmi, per avermi dato consigli preziosi e per avermi sostenuto nelle mie decisioni. Questo successo appartiene anche a te, perché sei stata la mia motivazione costante.

Vorrei ringraziare il mio relatore, il professore Nicolò Sardo, per il suo contributo fondamentale al completamento della tesi di laurea. La sua dedizione, la sua competenza e la sua pazienza hanno fatto una differenza significativa nel mio percorso accademico e nella realizzazione di questo importante progetto. Ringrazio anche tutti i professori che ho incontrato durante il corso di studi, ogni lezione, ogni discussione e ogni feedback hanno contribuito a modellare la mia visione e mi hanno fornito strumenti preziosi per la crescita personale e professionale.

“Y ASSOCIATI”, non solo compagni di corso, siete stati una parte essenziale del mio percorso e avete reso questa esperienza universitaria ancora più preziosa. Grazie per le risate, le discussioni e le sfide che abbiamo affrontato insieme.

Ad Andrea, la tua dedizione e il tuo impegno mi hanno ispirato a perseguire i miei obiettivi con determinazione e fiducia. Ogni volta che ti ho ascoltato parlare della tua esperienza e delle tue sfide, ho trovato nuovi motivi per credere in me stesso e superare gli ostacoli che incontravo lungo il cammino.

Ai miei colleghi di lavoro, iniziando da i ragazzi di Conti e Clerici che durante l'ultimo anno di studi mi hanno sostenuto e insegnato molto e agli attuali colleghi di Stipa che mi hanno supportato e permesso di chiudere questo percorso.

Ringrazio nuovamente tutte le persone menzionate e molte altre che, pur non citate, hanno avuto un ruolo significativo nel mio percorso accademico. Siete stati fonte di ispirazione e sostegno inestimabile.



# RICERCA E OBIETTIVI

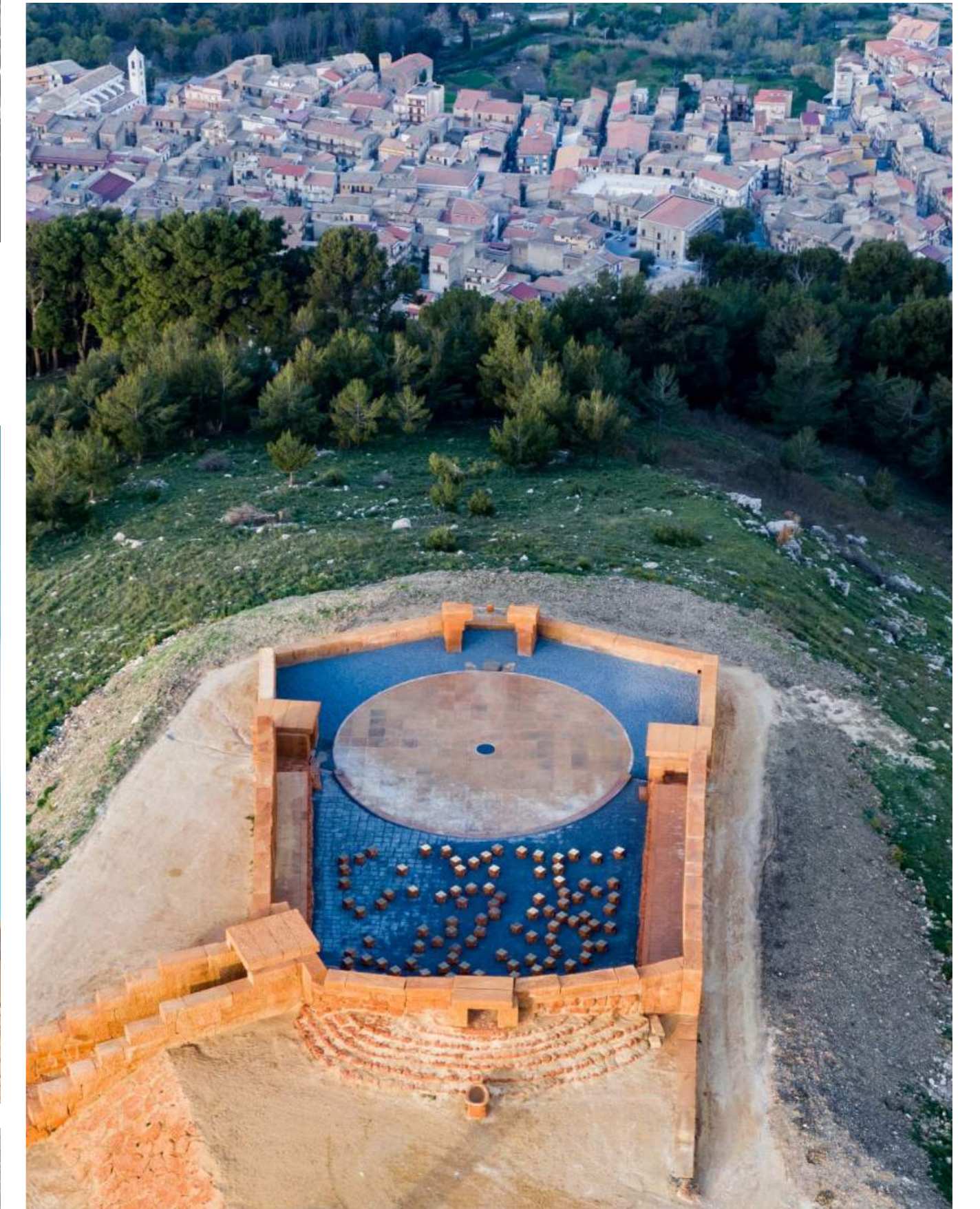
## CULTURA E COMUNICAZIONE



Il rapporto tra comunicazione visiva e beni culturali è strettamente interconnesso. La comunicazione visiva consente di rendere accessibili e comprensibili i beni culturali, stimolando l'interesse, la partecipazione e l'apprezzamento da parte del pubblico. Attraverso l'uso di immagini e altri mezzi visivi, è possibile trasmettere emozioni, suscitare curiosità e promuovere una maggiore consapevolezza del valore e dell'importanza dei beni culturali nella nostra società. In questo la grafica gioca un ruolo importante al giorno d'oggi dove qualsiasi impresa, società, evento o azienda ha un proprio marchio o dei colori che la distinguono dalle altre, per valorizzare una caratteristica e farsi riconoscere dai consumatori, questo aiuta a formare l'identità del soggetto. Comunicare la cultura è un dovere delle istituzioni nei confronti del fruitore, permettendo loro di entrare in contatto con un patrimonio che gli appartiene completamente.

## TEATRO ANDROMEDA E LORENZO REINA

Nel cuore della Sicilia, a Santo Stefano Quisquina in provincia di Agrigento sorge il Teatro Andromeda, circondato dai monti Sicani, che fanno da corona al paese. Il Teatro è un progetto concepito a partire dalla metà degli anni '80 dallo scultore Lorenzo Reina che, sul confine tra arte e architettura. Il suo sogno era quello di costruire un teatro e, seppure l'idea fosse decisamente ambiziosa, l'intenzione di valorizzare la propria terra sfruttando al massimo le proprie abilità artistiche fu più forte di qualsiasi limite fisico ed economico.



Con il passare degli anni il Teatro Andromeda iniziò a prendere forma, mostrando dapprima la sua struttura più esterna, delimitata da mura realizzate interamente con pietre recuperate nei dintorni, e successivamente l'area a cui si accede attraverso un piccolo passaggio. Una volta al suo interno, ci si trova davanti a un magico connubio tra architettura e paesaggio e lo sguardo non può fare altro che cadere sulla grade porta che, dietro la scena a pianta circolare, incornicia i Monti Sicani e rappresenta il dettaglio più iconico dell'intero progetto.

## OBIETTIVI DI PROGETTO

Creare un' identità visiva che promuova la sua unicità, che valorizzi e faciliti il suo riconoscimento, che rifletta il suo fascino e il suo carattere unico.

## CASI STUDIO

Sono stati presi in considerazione, con il fine di analizzare i punti di forza, diversi casi studio sia nazionali che internazionali.



Casa da Música, Sagmeister e Walsh, 2005

Napoli Teatro Festival, Leonardo Sonnoli, 2008-2011



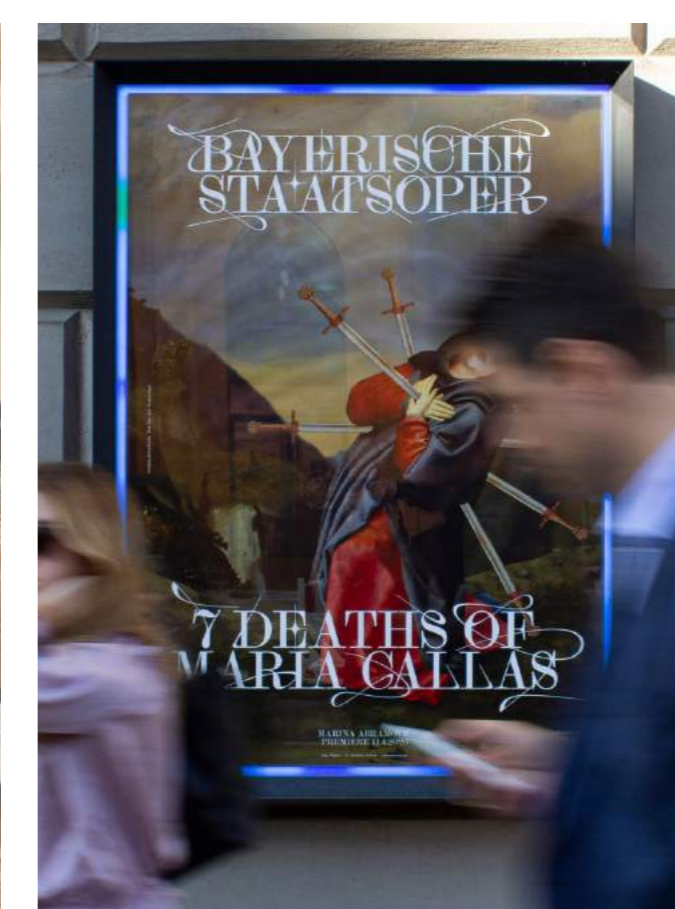
Theatre du chatelet, Philippe Apeloig, 2006



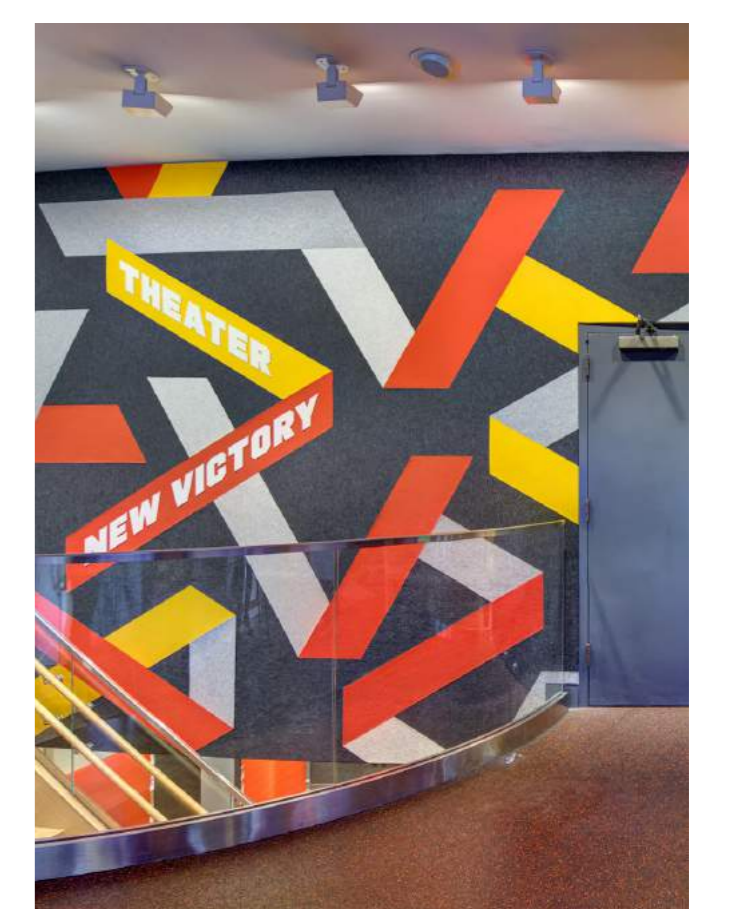
Teatro San Cassiano, Sebastiano Girardi, 2019



Teatro alla Scala, Tomo Tomo, 2022



Opera di stato Bavarese, Mirko Borsche, 2010-2023



New Vicotry Theatre, Paula Scher, 2019


# PROGETTO

# LOGO E COSTRUZIONE

TEATRO  
ANDROMEDA

TEATRO  ANDROMEDA

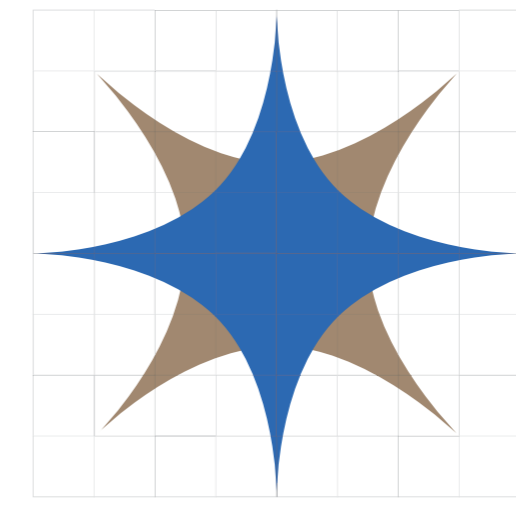
TEATRO  
ANDROMEDA

TEATRO  ANDROMEDA

36X8

70X8

8X8



## ENVIROMENTAL GRAPHIC

Romie

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Pantone 7455 C  
RGB: 47, 98, 172  
CMYK: 86, 60, 0, 0  
HEX: 2f62ac

Pantone 7521 C  
RGB: 172, 145, 117  
CMYK: 29, 37, 51, 16  
HEX: ac9175

Pantone 158 C  
RGB: 212, 10, 60  
CMYK: 13, 67, 80, 30  
HEX: d46b3c

Pantone 7411 C  
RGB: 226, 178, 2  
CMYK: 12, 32, 66, 2  
HEX: e2b266

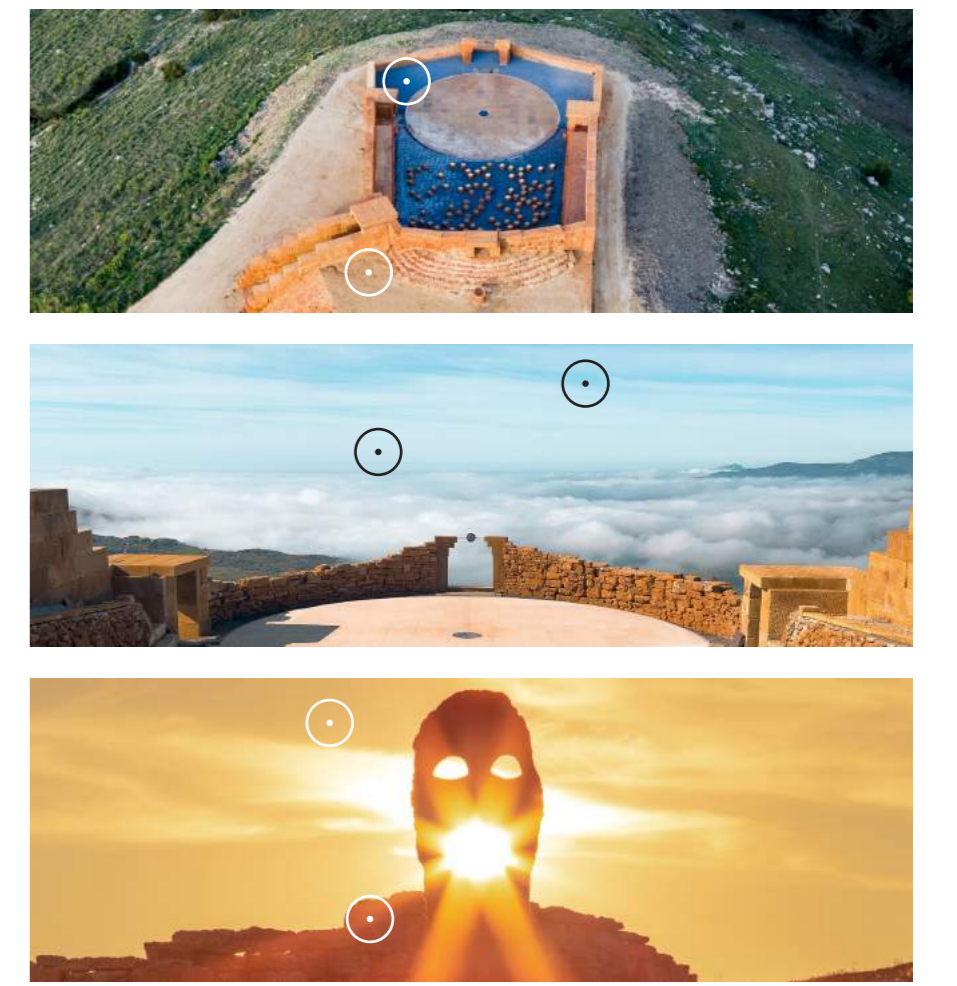
Pantone 000 C  
RGB: 255, 255, 255  
CMYK: 0, 0, 0, 0  
HEX: ffffff

Pantone Black C  
RGB: 0, 0, 0  
CMYK: 0, 0, 0, 100  
HEX: 000000

Pantone 299 C  
RGB: 28, 160, 209  
CMYK: 75, 19, 8, 0  
HEX: 1c99d1

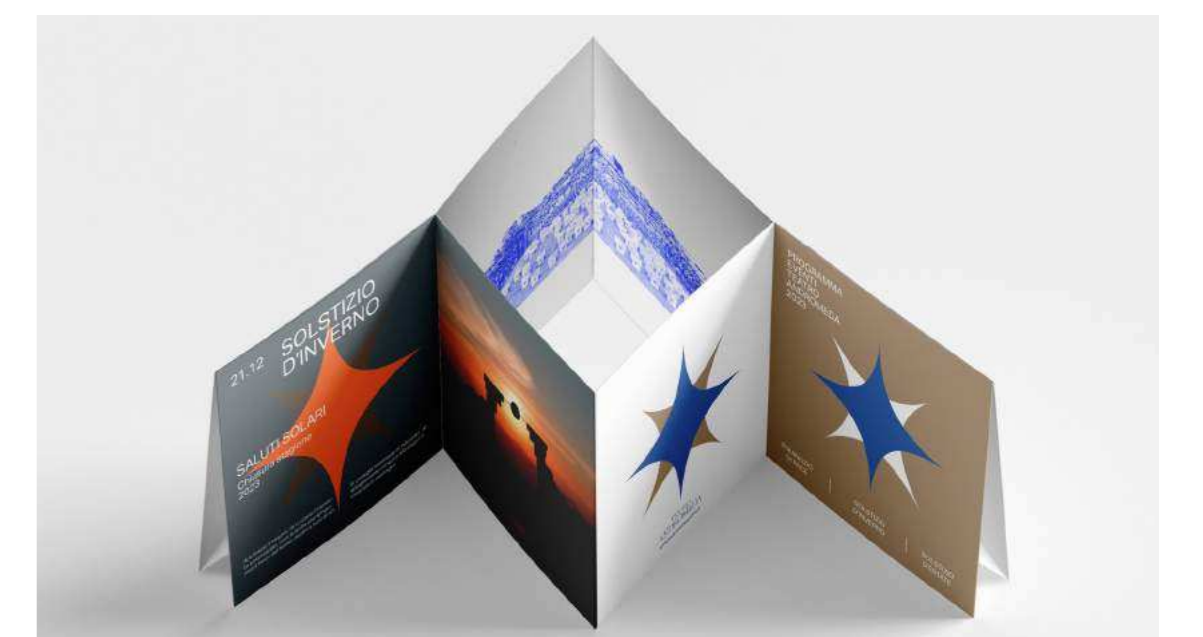
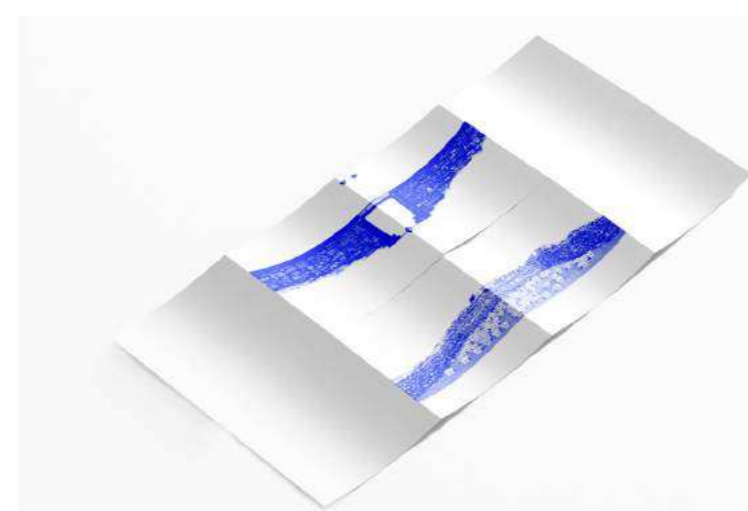
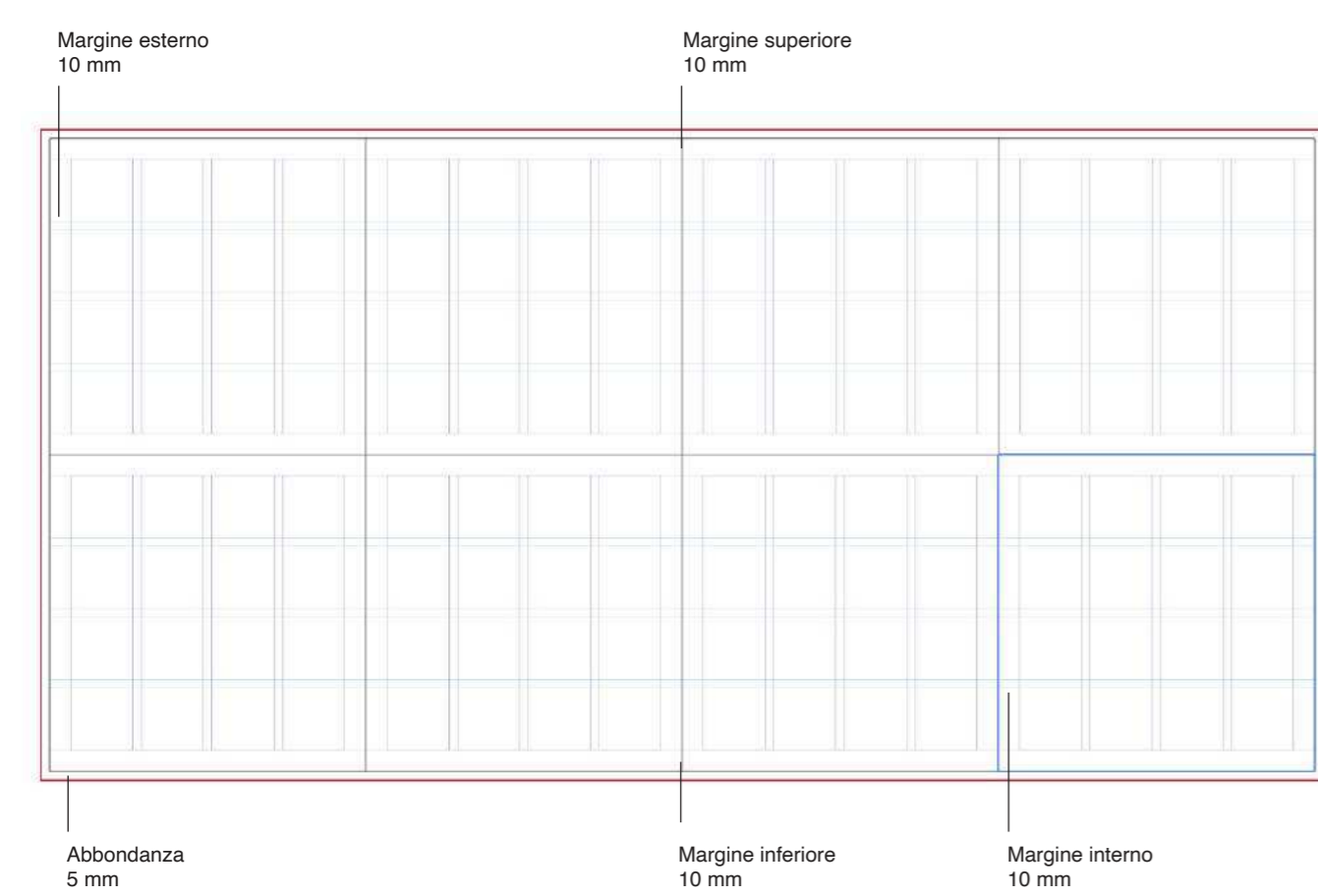
Pantone 635 C  
RGB: 205, 234, 242  
CMYK: 24, 0, 6, 0  
HEX: cdeaf2

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

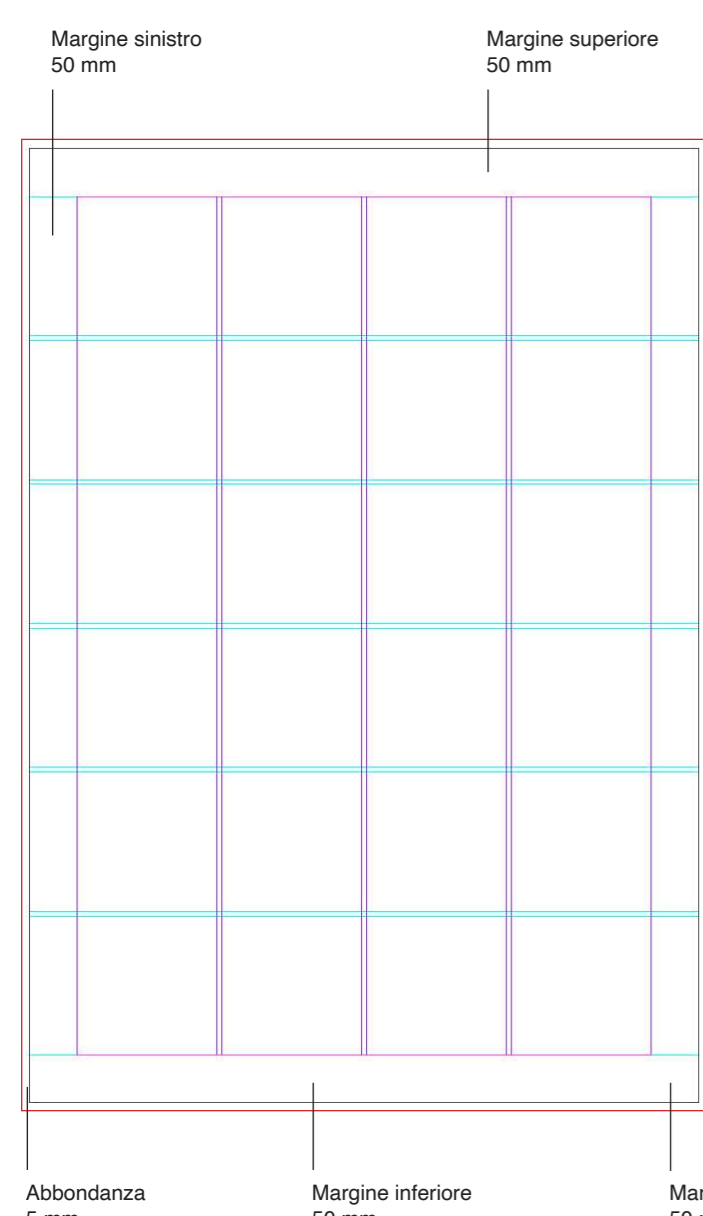


## ARTEFATTI GRAFICI

Pieghevole per eventi 420x210 mm



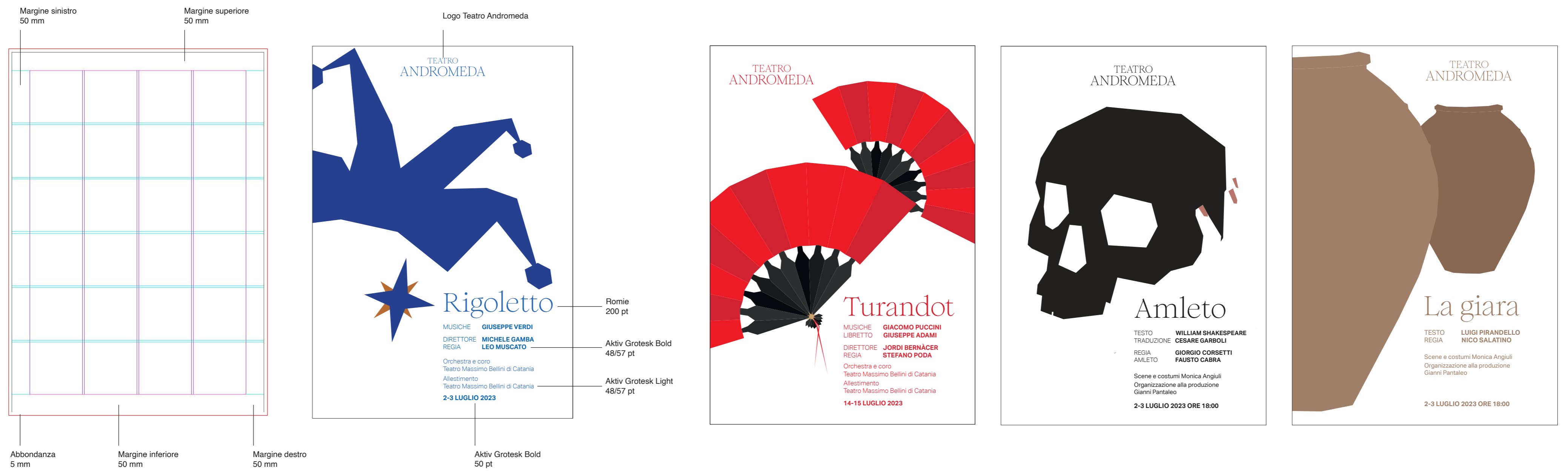
Manifesti promozionali 700x100 mm





# PROGETTO

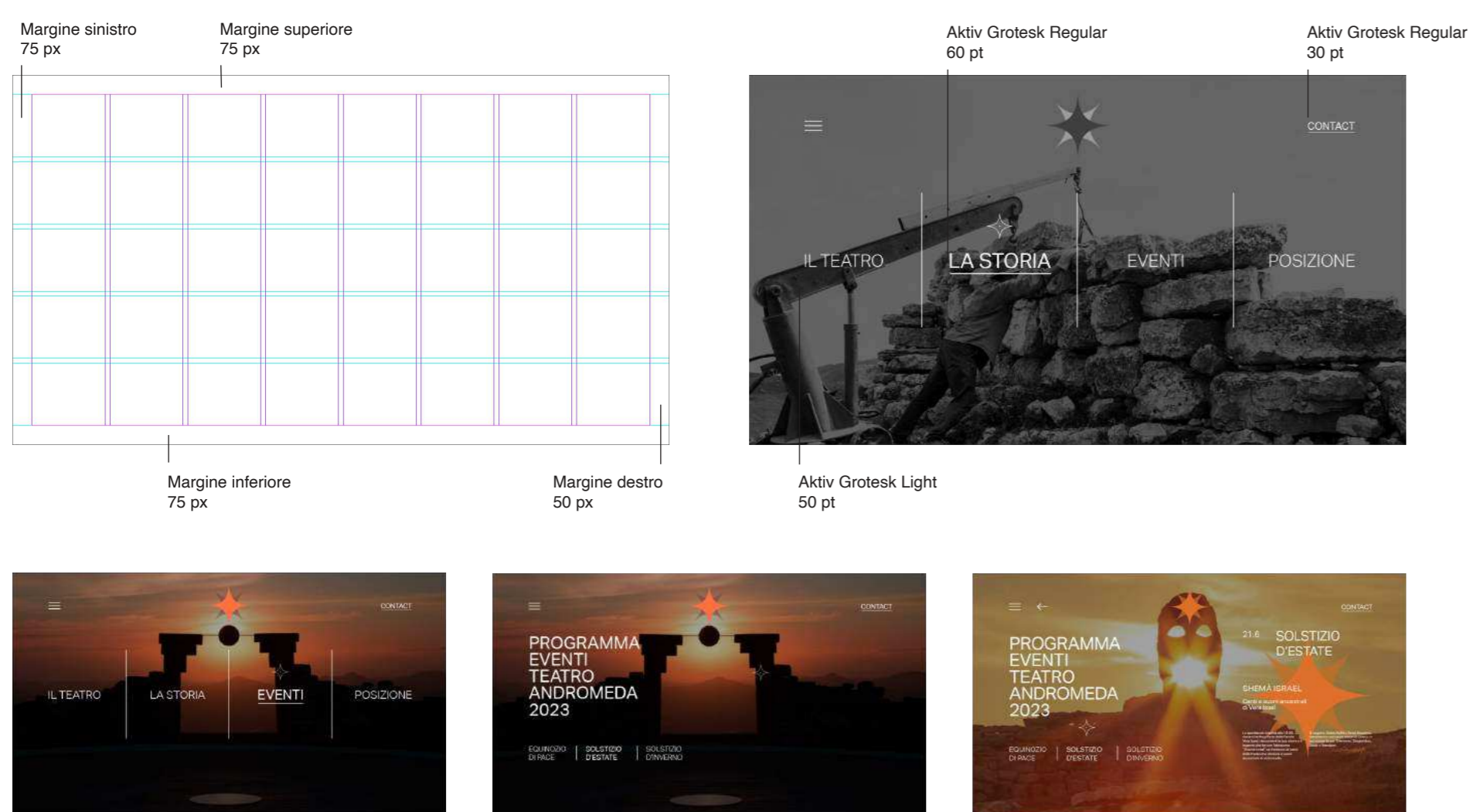
## Manifesti Teatrali 700x100 mm



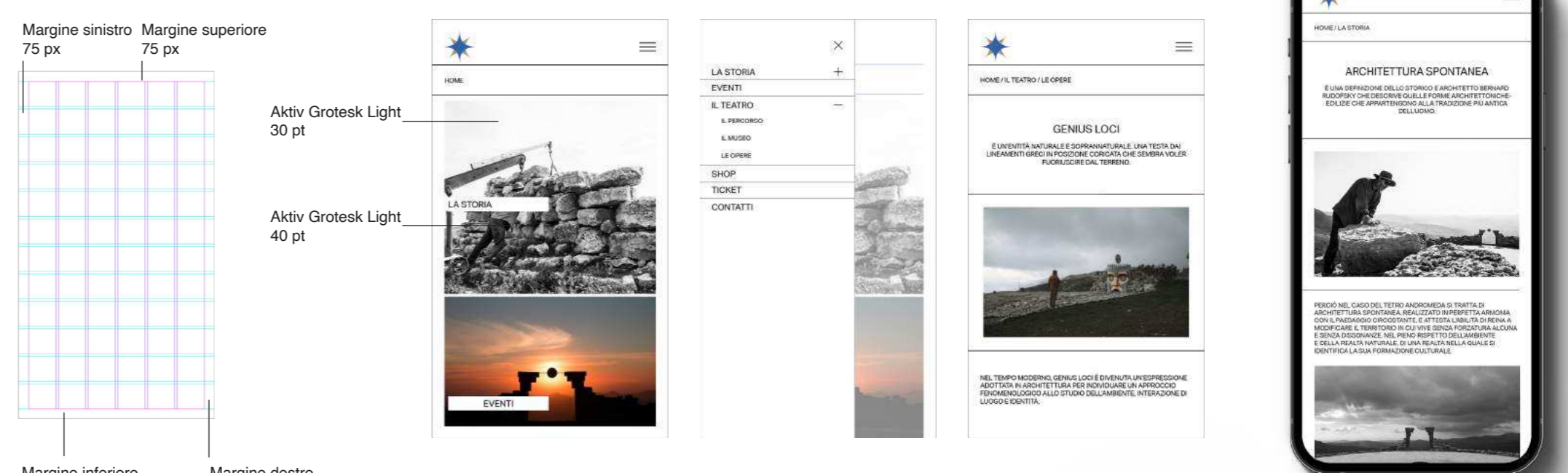
## Cartellone Pubblicitario 4000x2000 mm



## Sito versione desktop 1920x1080 px



## Sito versione mobile 1080x1920



## Prodotto editoriale 170x240mm

